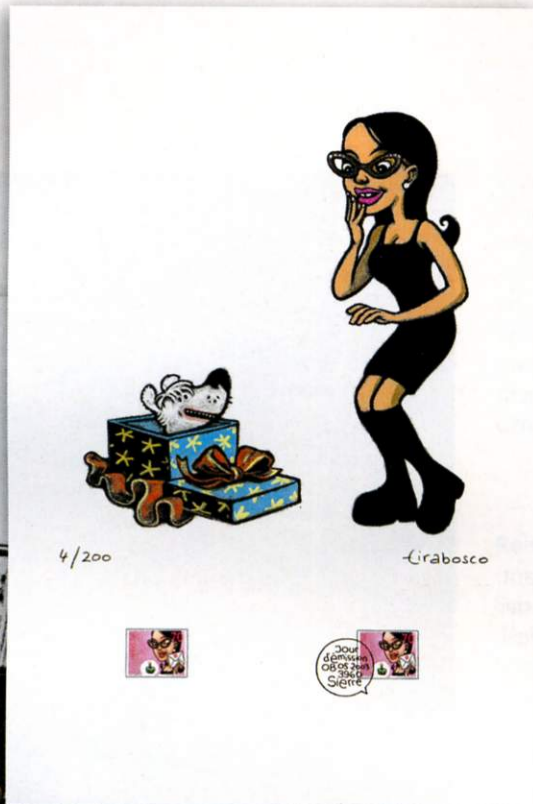
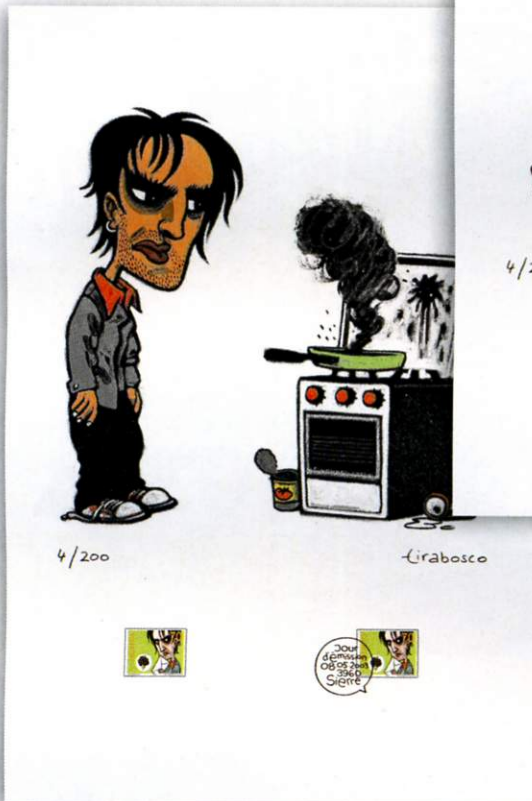


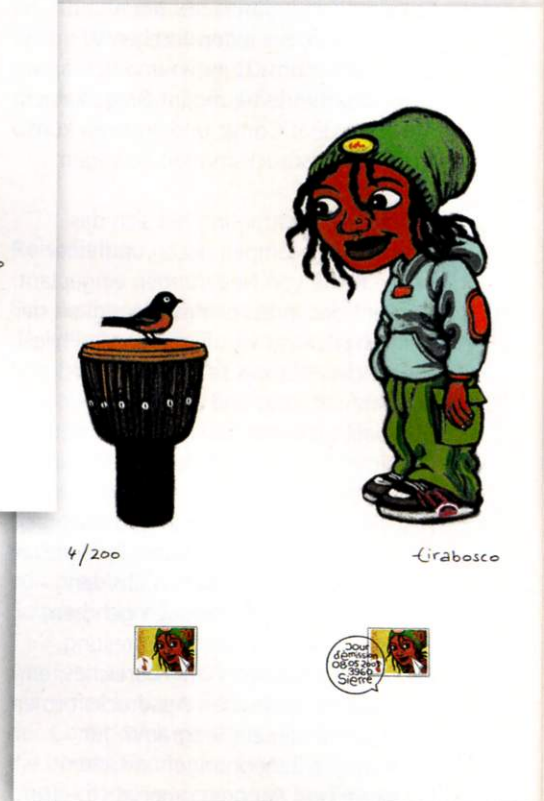
Comic-Serigraphien

Louis



Laura

Djema



Serigraphie (von lateinisch sericus – Seide und griechisch graphein – schreiben), auch Siebdruck genannt, heisst wörtlich Schreiben auf Seide. Es geht also nicht um eine Serien-Reproduktion, sondern mehr um eine Art Interpretation eines Originals.

Wir haben uns entschieden, für die Comics-Briefmarkenserie ein spezielles und einzigartiges Produkt anzufertigen. Die Marken-Originale wurden im Siebdruckverfahren reproduziert und mit 2 Original-Briefmarken aufgewertet.

Ein Blick auf die Geschichte

Die Serigraphie ist die perfektionierte und mechanisierte Version einer seit ungefähr dem 5. Jahrhundert praktizierten Schablonentechnik.

Die genaue Herkunft der Serigraphie steht nicht fest; die Idee, Stoffschablonen

herzustellen, wird den Chinesen oder Japanern (zum Teil auch den Ägyptern) zugeschrieben.

In Europa tauchte die Technik zuerst um 1890 in Grossbritannien auf; sie wurde nur für den Gewebedruck verwendet und kam 1900 nach Frankreich, in die Region von Lyon, wo sie den für diese Gegend typischen Stoffdruck begründete.

Das in Europa noch wenig entwickelte Verfahren wurde in den Vereinigten Staaten rasch perfektioniert und nach 1914 von den Dekorationsmalern für den Druck von kleinen Plakaten und Ständern verwendet.

Während des Zweiten Weltkrieges wurde die Serigraphie aus praktischen Gründen von den Amerikanern für die Kennzeichnung des Materials eingesetzt.

Von da an verbreitete sie sich sehr rasch auf der ganzen Welt.

Mit dieser Technik kann man auf praktisch jede Unterlage drucken, unabhängig von Form, Grösse oder Dicke.

Die Technik

Auf einen Holzrahmen wird ein Stoff gespannt; die zu Beginn verwendete Seide wurde später durch synthetische Stoffe (Polyester, Nylon) ersetzt, die widerstandsfähiger sind und eine grössere Stabilität aufweisen.

Man erhält so ein Sieb, auf dem die Schablone erstellt werden kann, indem man von Hand oder fotomechanisch das zu druckende Sujet kopiert. Die nicht zu bedruckenden Teile werden vorher abgedeckt.

Für jede Farbe muss eine eigene Schablone hergestellt werden. Nach der Fixierung des Rahmens auf der Maschine (oder auf Scharnieren), muss die zu bedruckende Unterlage (zum Beispiel ein