

DU 08.02.23
AU 26.03.23

Vincent Mathy

Dans l'image

Centre
National
du Graphisme
1 Place
Émile
Goguenheim

52000
Chaumont
France
contact@cndg.fr
03 25 35
79 01

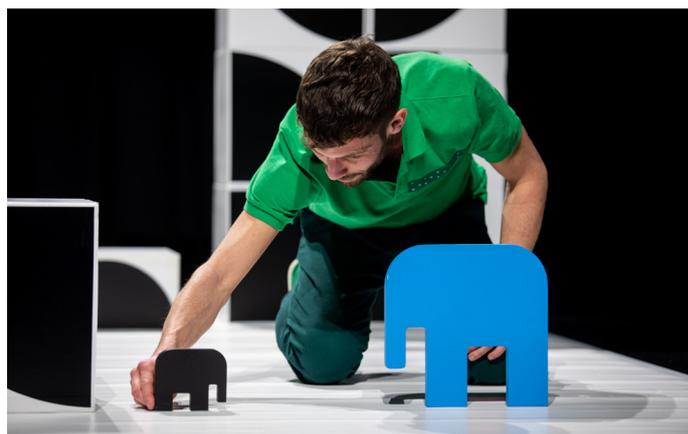
LE CIEL



LA MER



Couché, Vincent Mathy, L'articho éditions, 2020



Tout est chamboulé, Compagnie En attendant... 2021

Vincent Mathy *Dans l'image*

Commissariat : Vincent Mathy
Scénographie : Pernelle Poyet

Vincent Mathy est un illustrateur belge. Après des études de bande dessinée à l'Institut Saint-Luc de Bruxelles, il s'intéresse notamment à l'illustration pour enfants. Il a réalisé une trentaine de livres dont certains sont traduits dans une dizaine de langues. On peut citer l'étonnant imaginer « Couché » qui fait un inventaire des gens couchés, dans un berceau, ou à la plage. Vincent Mathy a aussi collaboré avec la la C¹⁰ En attendant... en créant une exposition ludique, un livre et un spectacle. Dans ce dernier, quatre formes élémentaires (un carré, un rectangle, un demi-cercle et un quart de cercle) dessinées sur des cubes permettent de composer et recomposer sans fin des images.

Avec la même envie de pousser le public à manipuler, à jouer, Vicent Mathy a conçu pour le Signe, une exposition où tout ou presque est à manipuler dans l'espace ou à plat pour développer l'esprit d'analyse et de création : « Dans l'image invite le public à prendre le temps de combiner des formes et des couleurs et de questionner les fondamentaux de l'image en flirtant avec la représentation. », «une occasion de ne plus juste faire face aux images ».

Dans ce dossier nous explorerons des pistes de travail pour prolonger la découverte du travail de Vincent Mathy et sa capacité à travailler, à partir de modules et d'aplats pour composer et recomposer l'image et son sens.

+ [Dossier d'accompagnement](#) du spectacle conçu avec Vincent Mathy avec des idées d'activités et une bibliographie.

CYCLE



NIVEAU : CP, CE1

OBJECTIF DE L'ACTIVITÉ : Combiner des ronds pour former des visuels reconnaissables

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE : Développer une logique combinatoire, la motricité fine et le vocabulaire

MATÉRIEL : Papiers de couleur, ciseaux, colle, guides circulaires de différentes tailles (CD, pots de confiture, verre, bol, etc.)

DURÉE : 2 h

TEMPS 1 : SE REMÉMORER L'EXPOSITION

En classe entière, le professeur questionne les élèves sur ce qu'ils ont retenu de l'exposition et notamment Animorama et la possibilité de créer des animaux, des objets avec des formes géométriques tout comme dans l'imagier Couché.

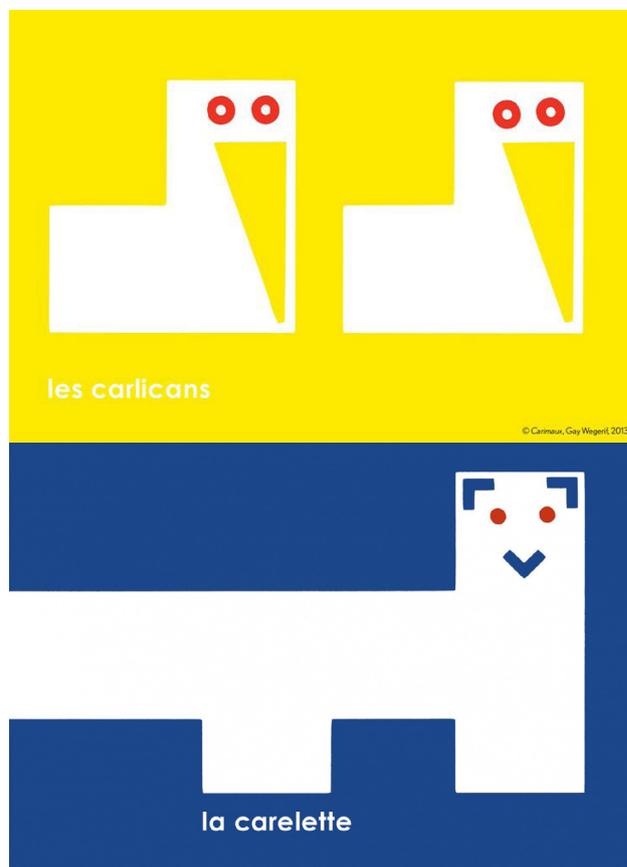
En plus du travail de Vincent Mathy, on peut montrer aux élèves le livre Carimaux de Gay Wegerif. Dans un cas comme dans l'autre on peut leur demander : de combien de formes est composé tel animal ? et tel autre ? Leur montrer qu'avec quelques ajouts (deux yeux, un sourire), on transforme une forme géométrique en un animal, etc.

TEMPS 2 : LES CONSIGNES

Chaque élève tire au sort un chiffre (prévoyez plusieurs exemplaires des chiffres 1 à 15, et quelques grands nombres 1000). Chacun est ensuite invité à créer une image à partir du nombre de ronds qu'il a tiré au sort. Il peut en choisir la taille et ajouter quelques traits (un rond, c'est un soleil ou une orange, 1 000 petits ronds, ce sont des fourmis ou des étoiles, etc.).

TEMPS 3 : RÉALISATION

Les élèves choisissent la taille du ou des ronds qui leurs sont nécessaires pour leur dessin. Ils utilisent les objets mis à disposition pour tracer leurs ronds, ou des ronds pré-découpés pour réaliser leur composition sur un format A4, en réservant une place en bas pour écrire ce qui est représenté. Les élèves ne doivent pas utiliser ni plus ni moins que le nombre de formes qu'ils ont tiré au sort. Sauf ceux



Carimaux, Gay Wegerif, éditions Memo, 2013

qui ont tiré au sort un grand nombre : ces derniers doivent juste donner l'impression qu'il y a beaucoup de ronds, peut-être leur nombre exact.

TEMPS 3 : AFFICHAGE

Dans l'ordre croissant des nombres, les élèves sont invités à venir afficher leurs productions, si plusieurs élèves (ce qui est souhaitable) ont le même nombre, on peut discuter de leurs choix, de ce qu'ils ont représenté et comment (choix de couleur, taille, etc.). Voir avec eux s'il est plus facile de composer avec peu ou avec beaucoup de ronds.

option : on peut demander aux élèves de nommer leurs animaux/objets en commençant par « ron » ce qui rendra le moment de la découverte d'autant plus animé car il faudra retrouver le nom de la chose ou de l'animal représenté (exemple avec Gay Wegerif : la « carelette » => la belette). On peut aussi relier l'ensemble des images pour créer l'imagier de la classe (on peut coller une image photographique au dos de chaque dessin si nécessaire).

CYCLE



NIVEAU : CE1/CE2

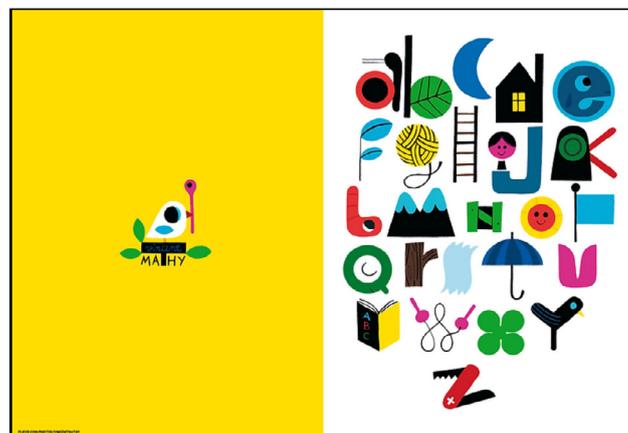
OBJECTIF DE L'ACTIVITÉ : Transformer ses initiales en lettres ornementales

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE : Développer la motricité fine des élèves, transformer ou restructurer des images pour exprimer son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique, articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création

MATÉRIEL : Papiers de couleur, ciseaux

Avant la séance, penser à imprimer chaque lettre en grand sur un format A4

DURÉE : 2 h x 2 h



(1) Extrait de *Les Cahiers de l'Articho n°3*, Vincent Mathy, 2011
(2) *L'infini*, Sandrine Nugue, 2015

TEMPS 1 : SE REMÉMORER

Le professeur questionne les élèves sur ce qu'ils ont retenu de l'exposition et notamment Animorama et la possibilité de transformer une forme en autre chose : un rond ça peut être une tasse ou un chat qui dort vue de dessus, etc. Il propose ensuite aux élèves de travailler sur les lettres de l'alphabet pour les transformer en objet, en animal. Le professeur peut s'appuyer sur les documents proposés sur le [site de la bnf](http://site.de.la.bnf) ou prendre pour exemple les deux images présentées dans ce dossier.

Exemples : On voit que Vincent Mathy fait surtout des rapprochements formels (une échelle a une forme de « H » superposés), tandis que Sandrine Nugue crée des lettres-images, le « A » devient « Arrosoir ». On peut attirer l'attention des élèves sur ce qui permet de transformer la lettre : dans le cas de Sandrine Nugue, cela passe par des ajouts ponctuels (cornes, petites pinces, etc.) alors que Vincent Mathy joue sur les couleurs (la lune), les textures et le dessin de la lettre (le « g » qui devient pelote avec un jambage (la boucle) très fine).

TEMPS 2 : CRÉER

Les élèves partent du dessin de la lettre de leur prénom et la transforment pour en faire une image comme dans les exemples. Ils peuvent découper dans du papier blanc et le colorier, dessiner directement, etc.

TEMPS 3 : SIMPLIFIER

Sur une autre feuille de papier, on peut

demander aux élèves de réaliser le même exercice mais uniquement en papier découpé noir et en essayant d'être le plus « simple » (en utilisant le moins de papier, en donnant le moins de coups de ciseaux) possible : qu'est ce qu'on peut enlever dans le premier dessin ? est-ce qu'on arrive toujours à comprendre la lettre et l'image ?

TEMPS 4 : AFFICHER

On peut superposer les deux dessins en mettant celui en N&B devant, ou n'afficher que ceux en N&B et les élèves gardent leur premier dessin caché. Les autres élèves doivent deviner quel est la lettre et le dessin avec la version en N&B, et l'élève révèle ensuite son dessin de départ. On peut discuter avec eux de ce qui est difficile ou pas dans cet exercice.

option :

Les réalisations peuvent être collées dans le cahier de poésie si vous prévoyez de leur donner ou de leur faire recopier un texte sur ce sujet, il en existe de [Maurice Carême](#), ou de [Jacques Lafont](#).

CYCLE



NIVEAU : 4^e/3^e

OBJECTIF DE L'ACTIVITÉ :

Créer une narration visuelle, organiser des images pour raconter

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE : Organiser des images pour raconter, réaliser des rapprochements formels, simplifier

MATÉRIEL : prévoir du papier coloré format A3

ORGANISATION : Créer des îlots de 4 à 8 élèves, car les élèves vont travailler parfois seuls, en binôme et échanger avec leurs voisins

DURÉE : 2 à 3 x 2 H



(1) Série de pictogrammes de Lance Wyman, J.O. Mexico, 1968
(2) Série de pictogrammes Otl Aicher, J.O. Munich 1972

SÉANCE 1

TEMPS 1 : SE REMÉMORER

Le professeur questionne les élèves sur ce qu'ils ont retenu de l'exposition et notamment sur l'imagier Couché. On peut regarder en classe une ou deux double page pour attirer leur attention sur les éléments qui changent et ceux qui sont conservés (position, tenue, éléments de contexte, etc.). On peut leur faire remarquer que ces illustrations ressemblent aux pictogrammes qu'ils peuvent voir dans la rue, sur les emballages, etc. Puis comparer ceux des jeux olympiques de 1968 dessinés par Lance Wyman et ceux 1972 par Otl Aicher (l'un est centré sur le sportif en action, l'autre sur l'objet qui permet l'action). Dans tous les cas, les deux sont facilement compréhensibles mais l'un est centré sur l'humaine, l'autre sur les objets.

Le professeur propose aux élèves de synthétiser une histoire en une image qui ne contient pas de figure humaine (il peut s'agir d'un conte, un film, etc. mais le mieux reste de limiter à 5 ou 6 le nombre d'histoires illustrées par la classe pour pouvoir comparer ensuite les approches).

TEMPS 2 : LES TEMPS DE L'HISTOIRE

Ils doivent d'abord identifier les éléments importants de l'histoire : qui sont les personnages principaux ? quel est l'enjeu de l'histoire (récupérer un fromage ou un royaume) ? où se déroule t'elle (forêt, mer) ? est-ce qu'un personnage aide le héros ou lui

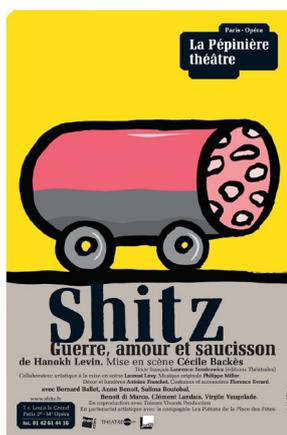
nuit (sorcier, épée, filtre) ? Quelles sont les actions ou les sentiments importants (errance, lutte entre deux parties, amour, victoire, tristesse) ? et enfin, comment pourrait-on résumer l'histoire en une phrase ?

On peut réaliser un tableau avec l'ensemble de ces questions pour que l'élève sépare les différents éléments importants de l'histoire.

TEMPS 3 : CONCEVOIR

On peut leur montrer le travail de Michel Bouvet et ses « rapprochements formels » : un cœur ça ressemble à un pétale, un saucisson avec des roues, devient un char.

En s'appuyant sur leur tableau d'analyse, les élèves se mettent alors deux par deux pour discuter des éléments de l'histoire qu'ils pourraient représenter/assembler en sachant qu'ils ne peuvent pas représenter de figure humaine. Ils peuvent s'inspirer de pictogrammes existants ou uniquement chercher à simplifier l'image le plus possible (exemple : le pictogramme le plus courant pour « personne âgée » est une personne



Affiches de Michel Bouvet pour le théâtre La Pépinière

avec une canne, hors on peut plus simplement représenter mère-grand en représentant une paire de lunettes). L'objectif est de réaliser des rapprochements formels, de fusionner des images pour créer un décalage (exemple pour le conte du chaperon rouge : la forêt, ça peut ressembler à des dents de loup). La manière de disposer les éléments peut aussi avoir du sens : si l'on met des éléments dos à dos, on va donner une impression d'opposition, si on les colle, de fusion, etc.

Ils sélectionnent de un à trois croquis et en discutent avec un deuxième binôme pour vérifier que leurs choix sont compréhensibles ou s'ils peuvent y apporter des améliorations.

SÉANCE 2

TEMPS 4 : FINALISER

Les élèves auront à découper leur image finale dans du papier coloré (maximum trois couleurs). Pour faire face à cette contrainte supplémentaire, il doivent anticiper l'aspect de l'image terminée.

Pour les aider, on peut de nouveau prendre l'exemple des affiches de Michel Bouvet, notamment guerre, amour et saucisson et imaginer en classe entière quelles sont toutes les possibilités, ici c'est la couleur qui rend l'image compréhensible (sens) mais certaines « versions » rendent l'image totalement illisible (séparer les formes entre-elles).

Ensuite, les élèves travaillent individuellement à réaliser leur affiche A3 sur laquelle ils peuvent ajouter très ponctuellement des éléments au trait, notamment le titre de l'histoire.

TEMPS 4 : DISCUTER, CONCLURE

Les affiches sont, dans la mesure du possible, toutes accrochées (ou au moins toutes celles qui portent sur la même histoire), pour que les élèves puissent expliquer leurs choix en montrant aussi leurs recherches. Le professeur pourra demander à la classe ce qu'apporte le travail avec du papier découpé, si ça rend l'image plus facile à comprendre ou pas et pourquoi. On pourra aussi discuter de la différence entre les images : lesquelles sont drôles, lesquelles sont plus difficiles à comprendre, lesquelles sont plus poétiques, etc. en essayant à chaque fois de verbaliser pourquoi et en quoi cela est lié aux choix de représentation.

+ dans cette séquence on évoque les pictogrammes uniquement pour mettre en valeur les choix de cadrage et inciter les élèves à simplifier leurs formes (pour éviter les complexes liées aux qualités de dessin, rappeler le travail de Vincent Mathy et favoriser certains rapprochements formels). Dans son [Kit Graphique](#) Valérie Yobé, propose quant à elle, de les utiliser comme une matière première (ils sont téléchargeables, comme le kit) à détourner à des fins créatives. Bien que destiné à des élèves de primaire, sa proposition peut être une bonne introduction ou un bon complément sur ce type d'images/signes.

Bibliographie

LIVRES JEUX

- PEPILLO, collection les livres-gommettes, éditions Hélicium (à partir de 4 ans)
La maison d'édition Hélicium, propose toute une collection de livres-jeux sur des sujets différents (les métiers, les visages, etc.) contenant plus d'une centaine de gommettes repositionnables de formes variées. Une application disponible sur l'Appstore permet de prolonger l'expérience.
- WALTERS Marcus, Colours & Shapes activity Tate Publishing, 2018 (3 ans et plus, en anglais)
Ce livre regorge de puzzles, de jeux et de coloriages et d'autocollants à combiner pour apprendre en s'amusant.

ALBUMS

- BERTIER Anne, Mercredi, éditions Hélicium, 2010 (3-5 ans)
Un album devenu classique sur l'amitié réalisé à partir de deux formes géométriques.
- CHAINE Sonia et PICHELIN Adrien Pichelin Raconte à ta façon..., Flammarion jeunesse, (2019-2022) (dès 3 ans)
Cette collection basée sur des contes très connus permet de donner aux enfants le goût de lire avant de savoir lire : guidés par des carrés, des triangles et des ronds, aidés par les couleurs, les enfants apprennent à donner du sens aux images, ils s'amusent à raconter et à réinventer l'histoire à leur façon.
- CHEVERTON Ed, Meet the circus, Tate Publishing, 2016 (6-9 ans, en anglais)
Dans ce livre créatif et ludique, l'illustrateur Ed Cheverton invite les lecteurs à rencontrer une troupe d'artistes de cirque qui créent des sculptures à partir d'objets et de formes trouvés.
- CRUSCHIFORM et GAZHOLE GAZHOLE, Il était une forme, Maison Georges, Grain de sel, 2021 (à partir de 3 ans)
Au royaume des formes, ça ne tourne pas rond car la Reine et le Roi exigent un successeur aux angles bien droits. Mais par un étrange malheur, ils font des enfants tout en rondeurs. Parviendront-ils à mettre au monde le beau

polygone qui accèdera au trône ? Un conte épique et romantique, dans un curieux royaume où la géométrie fait de la poésie.

- FARELL Paul, Crèmerie Mauricette, éditions Amaterra, 2022 (3-6 ans)
Dans cet album, les jeux de cadrage et de composition s'enchaînent : on y suit les livraisons de Mauricette, une souris passionnée de fromages qu'elle va livrer aux animaux de la forêt.
- GARDNER Beau, Tourne, pense regarde, éditions Les Grandes Personnes, 2022 (dès la naissance)
Tourne, Pense, Regarde : comme son titre l'indique, plus on tourne ce livre, plus il y a de choses à voir. Ainsi on observe : une coupe de cheveux renversante, une saucisse qui roule, etc.
- GOUROUNAS Jean, Girafe, éditions du Rouergue, 2013 (à partir de 3 ans)
Courte histoire sur une girafe tamgram, qui se reconstitue avec beaucoup de liberté pour finir « en pleine forme ». Du même auteur, on trouvera « la petite poule rousse » (2018) et « Au boulot, un imagier des métiers » (2019) tous les deux réalisés à partir d'un nombre réduit de formes.
- NUGUE Sandrine, Expansion, Rotation, Addition, éditions du Signe, 2018 (3-5 ans)
Trois éditions réalisées par la typographe Sandrine Nugue sur l'interprétation du signe. Ce sont des démonstrations de transformations de signes : en une rotation, un arbre devient un pendule, etc.
- PIANINA Vincent, En piste, tache !, éditions Thierry Magnier, 2012 (0-3 ans)
Une langue de tigre, une énorme barbe rousse, une flamme gigantesque ou la semelle d'une chaussure de clown : avec un peu d'imagination, on peut voir tout un cirque dans une petite tache rouge.

Centre
National
du Graphisme
1 Place
Émile
Goguenheim
52000
Chaumont
France
contact@cndg.fr
03 25 35
79 01



Contact

Alexandra MAGNIEN
Chargée des publics (scolaires)
03 25 35 79 17
alexandra.magnien@cndg.fr

Mathilde DARIGNAC
Professeur relai
mathilde.darignac@cndg.fr

Venir à Chaumont par la route

En venant de Nancy :
A31 puis prendre la sortie 8
vers Chaumont/Bourbonne-les-Bains/Nogent

En venant de Metz :
A31 puis prendre la sortie 8
vers Chaumont/Bourbonne-les-Bains/Nogent

En venant de Paris :
A5 puis prendre la sortie 24
vers Chaumont/Arc-en-Barrois/Semoutiers

En venant de Lyon :
A6, continuer sur l'A31 puis prendre
la sortie 24 vers Saint-Dizier/Chaumont/Châteauvillain

Venir à Chaumont par le train

TER Paris-Chaumont :
2h15 mn environ - trajet direct

TER Lyon-Chaumont :
3h50 mn - 1 correspondance

TER Nancy-Chaumont :
2h10mn environ - 1 correspondance

TER Metz-Chaumont :
3h environ - 1 correspondance

Soutenu par



ville de **Chaumont**

