

| « 1 et 1 font 3 », Andy Guérif, 2013, Editions Palette, EAN : 9782358321341  | Intérêts plastiques   | Découverte en classe  | Pratiques en classe  | Prolongements   |
|--|---|---|--|---|
|  <p>« Et si on additionnait les œuvres d'art ? Quelle drôle d'idée ! Et pourquoi pas ? Andy Guérif a associé dans cet ouvrage des œuvres d'art classique, moderne et contemporain pour réaliser des additions d'un genre nouveau et totalement inédit, 25 confrontations visuelles tour à tour amusantes, étonnantes, inattendues ou farfelues. »</p> | <p><b>Son format paysage</b><br/>(25.3x17.2cm), 55 pages</p> <p><b>Des œuvres d'époques et de techniques variées</b><br/>Ce livre permet de découvrir et de confronter des œuvres connues ou méconnues du grand public.</p> <p><b>La mise en page</b><br/>Andy Guérif présente trois œuvres sur une double-page avec leur cartel sur la droite.</p> <p><b>Le principe d'association</b> Il s'agit de mettre en rapport deux œuvres afin d'aboutir à une troisième.<br/>A. Guérif les a sélectionnées et présentées en une sorte d'addition. On peut percevoir la 3<sup>ème</sup> image comme une synthèse des deux autres. Au total, il présente 25 propositions.<br/>Un exemple : 1er tableau : La Joconde<br/>2e tableau : une œuvre de Sam Szafran, représentant un escalier<br/>3e tableau : "la Joconde est dans l'escalier" de Roger Filliou, représentant une serpillière, un seau, un balai-brosse.</p> | <p><b>Regarder pour comprendre</b><br/>Observer deux ou trois doubles-pages et les analyser pour comprendre le fonctionnement du livre. Expliciter les images et leur principe d'association.</p> <p><b>Faire des hypothèses</b><br/>Ensuite, pour les autres pages, montrer les deux images de gauche, cacher celle de droite et chercher avec les élèves ce que pourrait représenter cette troisième image.</p> <p><b>Valider les hypothèses</b><br/>Dévoiler l'œuvre choisie par l'auteur.</p> | <p><b>Jouer avec les œuvres du livre</b><br/>Composer un jeu de cartes avec les œuvres du livre et jouer à reconstituer les « additions ».</p> <p><b>Associer des images</b><br/>Trouver d'autres associations d'œuvres, d'images ou d'objets.</p> <p><b>Pratiquer</b><br/>-Prendre deux images du livre et créer plastiquement la troisième image qui serait l'addition des deux autres. Analyser le sens de l'image et comparer le résultat obtenu avec le choix de l'auteur ainsi qu'avec les productions des autres élèves.</p> <p>- Même proposition de travail mais avec deux images de son choix.</p> <p>- Choisir deux images. Utiliser les opérations plastiques* pour en créer une nouvelle dans laquelle on retrouverait l'idée plastique d'addition des deux autres (assemblage des images).</p> <p><small>*Reproduire-Isoler-Transformer-Associer</small></p> | <p><b>Mettre en réseau ce livre avec deux autres</b></p>   <p>Les vraies histoires de l'art et Les vraies histoires de l'art (le retour), Sylvain Coissard, Marie-Fred Dupré, Céline Guérin, Yannick Robert, Editions Palette</p> <p>Cette fois, il s'agit de raconter une histoire en trois images (forme de comic strip*). L'auteur imagine ce qui s'est passé quelques minutes avant le tableau et nous propose ainsi une relecture humoristique de l'histoire de l'art.</p> <p><small>*BD en quelques cases</small></p> |