



UNE CHIMERE POUR ME TENIR COMPAGNIE

Travail obligatoire

Rendu attendu via « travail à faire »
(photographie)

Temps estimé : 45 minutes

SUJET :

« CELA FAIT MAINTENANT PLUSIEURS SEMAINES QUE VOUS ÊTES CONFINÉS. ET SI VOUS L'ÉTIEZ AVEC UNE CHIMÈRE ? »

Représentez votre **chimère** de compagnie sur feuille canson aux crayons de couleurs. Elle doit être composée de 3 animaux différents identifiables grâce à un travail sur la peau des animaux (poils, plumes, écailles...), la couleur des animaux, ... Soyez précis dans le rendu.

Lorsque votre dessin sera terminé, vous allez le découper et le placer dans votre intérieur (chambre, bureau, ...) de manière à ce qu'elle ait l'air réelle (il faut donc travailler la mise en scène) – choisissez si elle aura l'air immense ou minuscule grâce **au point de vue** adopté.

Le travail que vous m'enverrez sera donc uniquement la photographie de votre chimère dans votre intérieur via « travail à faire ».

POUR VOUS AIDER :

La chimère

1. ORIGINES

La mythologie antique est pleine de créatures fantastiques, on en trouve des représentations dans les sculptures (en pierre généralement en Egypte et en Grèce, en céramique et en bronze chez les étrusques*) mais surtout sous la forme de dessins qui décorent les objets en céramique comme les vases grecs. Parmi ces créatures, on trouve la chimère entre autres.

2. HISTOIRE ET IDENTIFICATION

La chimère est une créature composite* dont la légende se diffuse dès le VII^e siècle av. J-C. Selon la légende, elle serait née de l'union de la vipère Echidna et du monstre Typhon, elle apparaît comme un quadrupède* à 3 têtes : une de lion, une de chèvre et une de serpent.

3. LES CHIMERES ET LES CATHEDRALES

Une chimère est, en architecture, une statue ayant un aspect fantastique et effrayant. **Son utilité est purement décorative** (à la différence des gargouilles qui sont utiles, puisqu'elles servent à évacuer les eaux de pluie).



Chimère sur cathédrale



Chimère d'Arezzo, auteur inconnu 400 av. J.C



Chimère sur assiette grecque



**Thomas GRÜNFELD, Misfits, années 2000
Assemblage d'animaux empaillés**



Le point de vue

La définition retenue pour notre travail est la suivante : Endroit d'où l'on perçoit un objet, un personnage, un paysage, etc

Effet minuscule

Effet immense

A hauteur d'œil



= l'œil est en face du sujet

PLONGÉE



= l'œil est au dessus du sujet

CONTRE PLONGÉE



= l'œil est en dessous du sujet

Utilisez un de ces deux points de vue

POUR PRENDRE UNE PHOTOGRAPHIE

Pensez à bien CADRER (le cadre définit les limites de l'image) et à faire la mise au point (si non automatique).



Pour la version minuscule : il vaut mieux que le sujet prenne peu de place dans le cadre.

Pour la version immense : c'est l'inverse, le sujet occupe beaucoup de place dans le cadre.

POUR REALISER LA CHIMERE

Pensez à bien découper les contours de votre dessin + à réaliser une languette à l'arrière pour faire tenir le dessin lors de la photographie.

