

Une œuvre / des jeux / une activité

Thèmes : Renaissance / animaux fantastiques

Un peu d'histoire !

Le Renaissance est une période intermédiaire entre la fin du Moyen Âge et le début des temps modernes. C'est également un courant artistique qui naît en Italie, aux alentours du XV^e siècle, puis se diffuse en Europe. Les artistes s'inspirent de l'Antiquité gréco-romaine dont ils reprennent des éléments de l'architecture, la sculpture, les œuvres d'art, les récits et les mythes.



De nombreux conflits militaires - les guerres d'Italie (1493-1559), les guerres de religions (1562-1598), etc. - font évoluer les tactiques militaires et l'architecture des fortifications. En France, l'armée se spécialise progressivement en trois grands corps : **cavalerie, artillerie et infanterie.**



Bourguignotte de l'ensemble à la chimère" © Paris - Musée de l'Armée, Dist. RMN-Grand Palais / Christophe Chavan

Retour sur l'œuvre : la bourguignotte à la chimère

La **bourguignotte** (= casque) est réalisée autour de 1550-1560. Cette pièce représente de nombreuses heures de travail par des artisans qualifiés. Elle pèse plus de 4 kg. Sa fonction n'est pas d'être portée aux combats, mais de mettre en valeur son propriétaire en affirmant son statut et sa richesse. Objet d'exception au coût élevé, elle est présentée dans une salle d'apparat à la vue des invités. Elle a été offerte au duc d'Albe, Fernando Alvarez de Tolède (1507-1582) lors de ces noces.



Observe son décor ? Une créature est accrochée sur le cimier ! Il s'agit de chimère (= selon la vision du XIX^e siècle). Elle est composée de plusieurs animaux : mi-lion, mi-serpent, mi-chauve-souris.

N'oublie pas de regarder la page suivante.

Activité à faire à la maison

À ton tour de créer une chimère ! N'oublie pas de lui donner un nom !

Option 1 : le collage (à partir de 3 ans)

Choisis 3 ou 4 animaux dans un magazine ou sur internet. Découpe-les différentes parties du corps des animaux (corps, tête, ailes, queue). Mixe l'ensemble et colles-les pour inventer ta créature.

Option 2 : le dessin (à partir de 6 ans)

Choisis 3 ou 4 animaux. Mélange-les et donne-lui des couleurs.

Option 3 : le numérique (à partir de 11 ans)

Réalise ton dessin sur le même principe mais à l'aide d'un outil numérique de ton choix.

Pour aller plus loin : le récit mythologique de « Bellérophon et Chimère » (*L'Illiade*, chant n° VI, d'Homère)

Amuse-toi à colorier la Chimère du musée

