

La petite Galerie des Chimères

Réalisation par le
Groupe de stagiaires en Pré-formation 2008

AFPE - Centre Emmanuel Mounier (BRUZ - 35)

**Exposition au Centre Emmanuel Mounier
jusqu'au 12 juin 2008**

L'atelier des Chimères

Cet atelier technique proposé dans le cadre de la Pré-formation en travail social a été un temps d'expression libre, qui nous a permis de rompre le rythme scolaire et ainsi pouvoir approfondir les échanges au sein du groupe.

Cette session a été particulièrement agréable à vivre pour le groupe de stagiaire puisqu'elle s'est déroulée dans la bonne humeur générale, sans aucune tension, laissant tout le loisir à notre créativité de s'exprimer au travers des chimères.

L'objectif de l'atelier, animé par Anaïg Delahaye, peintre, était de créer une petite galerie de chimères tout droit sorties de notre imagination, avec son accompagnement et ses conseils. Grâce aux différents supports, outils et matériaux de récupération, nous avons pu imaginer et « donner vie » chacun notre propre chimère. Elle est sensée être le reflet de notre personnalité ; c'est en tout cas dans cet esprit que nous avons travaillé.

Pour résumer, l'atelier nous a permis de nous exprimer sans jugement, de nous épanouir, mais aussi de faire ressortir le potentiel artistique et créatif de chacun.



Le groupe de Pré-formation 2008

Les chimères s'exposent à l'AFPE

Pour en faire profiter le plus grand nombre, la Petite Galerie des Chimères est exposée dans le hall du Centre Emmanuel Mounier (Bruz, 35) jusqu'au 12 juin 2008.

Chimère cherche parents....

*Nos chimères cherchent des familles d'accueil à partir du 12 juin.
Venez vite en adopter une !*

L'atelier de création

Mais, il va rentrer
ce clou ?!



Des croquis de croqueurs

Mille et une pattes ...



mmm...
tu dirais taille
42 , 44 ou 46 ?



Ajuster, mesurer ...

Ben alors,
t'y arrive pas ?



Euh... si, je
maîtrise, enfin
j'espère...



*Concentration, plan...
l'émulation de la créativité*



Les premières formes naissent



*Mise en beauté
des chimères
avant l'exposition*



La Petite Galerie des Chimères

A chacun la sienne, à chacune son histoire



Le Téchiemdanphon

Il y a fort longtemps, dans un pays que nos yeux ne peuvent pas voir mais que nos sens perçoivent encore, une guerre faisait rage entre le royaume des *inspirés* et celui des *Inexistants*.

Depuis toujours, les inspirés aidaient les gens à mettre en avant leur talent en leur permettant d'exprimer leurs idées. Ils veillaient sur chacun d'entre nous en nous inspirant dans nos travaux comme la peinture ou l'écriture. Ils ne s'arrêtaient pas à l'art ; simplement devant nos copies d'école quand rédaction il y avait, c'est d'eux venait l'inspiration.

Leurs troupes composées de *muses*, de *griffons*, de *pégases*, de *fées* et de bien d'autres encore livraient bataille pour que nos esprits puissent libérer nos idées et que chacun puisse s'exprimer. Ils avaient une arme secrète dont ils se servaient en cas d'urgence seulement.

Les inexistants, quant à eux, voulaient tout le contraire : page blanche pour tous, c'était leur mot d'ordre. Ils sont les angoisses de nos esprits volant à tous prix que l'on reste enfermés dans des cages dorées. Car pour eux, l'inspiration est synonyme de distraction et tout ce qui sort du cadre ne peut exister. On leur doit nos cauchemars, nos phobies et bien des choses qui nous torturent.

Leurs rangs sont des regroupements de *harpies*, de *trolls*, de *cyclopes*, et d'autres créatures des abysses et du néant.

La plus redoutable de toute est la chimère répondant au nom de *Techiemdanphon*. Elle est fille de Eyphon et Chnida.

Comme beaucoup d'autres monstres, et plus particulièrement ceux issus de leur union, elle ravageait le territoire où elle se trouvait, volant les inspirations de nos esprits, faisant dans les rangs adverses des dégâts considérables. Pour narguer ses opposants, son corps était recouvert de traits fuyants des œuvres inachevées. Elle était redoutable avec son corps de Lionne, sa queue de scorpion, sa tête de taureau et sa couronne de cobra. Elle pouvait mordre et injecter son venin ou vous transpercer de ses cornes, vous défigurer d'un coup de patte. Ne pensez pas pouvoir la surprendre par derrière car d'un coup rapide de ses aiguillons elle vous transpercerait le corps. Elle se déplace facilement dans les airs, sur terre et dans l'eau.

Cette guerre qui fait rage encore de nos jours ne vous laissera pas indifférent car l'arme secrète des inspirés, c'est vous. Si un soir vous entendez les tambours résonner à vos oreilles et qu'une horde de centaure en charge surgit, c'est que Techiemdanphon est de retour...

C'est comme cela que je découvris l'existence de ces royaumes, en combattant à leur côté, nous l'avons affronté et blessé mais personne n'a encore pu la tuer. Alors regardez-la, faites abstraction de son enveloppe de papier car un jour vous devrez peut être l'affronter. Pourrez-vous la vaincre ? La prophétie parle de l'un d'entre nous ou de vous ? Si, en ce royaume, vous arrivez, venez me retrouver à la clairière des trois feuilles et faites-moi quêrir. Je suis « Messire Créon »...



Le Mélotrash

Un esprit malin enfoui dans les entrailles de la terre avait une vengeance personnelle à assouvir en surface.

Mais celui-ci ne pouvait sortir de terre que quelques secondes tous les milles cycles lunaires sous peine d'être brûlé vif par l'atmosphère terrestre.

Pour accomplir son méfait, il fallait donc trouver un être vivant avec lequel fusionner pour être protégé...

Le premier être rencontré à sa sortie fut une chenille. Ils fusionnèrent immédiatement et se transformèrent en chimère, le *Mélotrash*...

L'esprit malin s'y trouva fort à son aise à tel point qu'il ne quitta plus el pauvre insecte condamné à commettre avec son étrange compagnon les pires facéties.

Le Taurmino Alchimiste

Les *Inspirés* étaient des bêtes qui aidèrent les hommes à exprimer pleinement talent et créativité, ils étaient extrêmement précieux pour garantir l'équilibre du monde des vivants.

C'est pourquoi le *Taurmino alchimiste*, la plus crainte des chimères, avait été envoyée par les hommes pour être le gardien des inspirés. Celui-ci, malgré sa force colossale n'avait nul besoin d'y recourir ; il n'aimait d'ailleurs pas la violence.

Aucun *Inexistant*, personnage voleur d'idée et adepte de la page blanche, ne put à ce jour approcher les inspirés qui continuèrent donc paisiblement à être les muses des hommes.



La Toya marieuse

Cette chimère éléphantiesque vit en Eufrie.

Elle apparaît quand elle sent qu'un couple est apte à s'unir.

Elle organise alors leur mariage en échange d'une modeste offrande en nature.

Elle a pour adage qu'il n'est pas question d'argent quand il est question d'amour...





L'Arfée

A l'origine, l'*Arfée*, était une araignée qui vivait dans la forêt de Brocéliande.

Elle avait un problème existentiel, elle voulait devenir humaine.

Elle croisa un jour le chemin de Merlin l'enchanteur qui se plaisait à converser avec les animaux de la forêt.

La trouvant bien triste, il décida d'exhausser son vœu et lui prépara aussitôt une potion dont il avait le secret.

Malheureusement, l'étourdi magicien avait oublié un ingrédient essentiel et la pauvre bête se vit affublée d'un corps mi-fée, mi-araignée.

Séchant ses larmes de dépit, elle finit par s'habituer à son étrange apparence ainsi qu'à ses nouveaux pouvoirs et régna de longs siècles sur la forêt.

Le Dotapirose

Le *Dotapirose* vivait il y a encore quelques années encore dans une contrée lointaine appelée Lorient.

Un jour, il se vit rejeté de son habitat pour cause de reconstruction de quartier.

Des témoins l'auraient aperçu en Ille et Vilaine où il aurait récemment nidifié dans le Hall de l'AFPE à Bruz !



La Crabotornouille

Issue de l'union de plusieurs espèces, la demoiselle *Crabotornouille*, est née chimère au grand désespoir de sa famille.

Vivant particulièrement mal son apparence disgracieuse, elle décida un jour de s'opposer à toute union contre nature pour éviter la prolifération de malheureux mutants.

Pour cela, elle entra dans la Mafia Sous Marine (la MSM), qui fait régner la terreur dans tous les lieux de débauche aquatiques coralliens. Armés jusqu'aux dents, cuirassés et hérissés, les mafieux des profondeurs volent et trudent à longueur de journée marine.

Les jours où elle est d'humeur coquine et malicieuse, la crabotornouille vous susurre volontiers à l'oreille de soulever son tapis en suivant la flèche rouge pour découvrir ses plus beaux atours...





Le Cronque Tortueux

Cette étrange chimère à l'apparence monstrueuse de poisson-chat hante les côtes irlandaises.

Elle se nourrit exclusivement de malencontreux pêcheurs égarés.

Elle s'en trouve toujours un à se mettre sous la dent, malgré le fait que, dès leur plus tendre enfance, les irlandais sont mis en garde contre ce *Cronque* au féroce appétit.

Tard la nuit, dans les tavernes, on peut entendre la mélodie de cette mise en garde :

« Pêcheur à pied
prend garde à la marée
tu risque de rencontrer
le cronque tortueux
qui, pour t'attraper,
te croquera les pieds... »



Le Pygounou

Le *Pygounou* était une marionnette accrochée à l'entrée d'un village en pleine forêt.

Quelqu'un l'avait mise là un jour et elle avait fini par devenir la mascotte du village.

Attachée à son poteau depuis des années, elle s'ennuyait profondément et rêvait de pouvoir vivre comme tous les habitants du village, libre d'aller et venir à sa guise.

Une nuit de lune rousse, un être protecteur la prit en pitié et lui offrit un don : celui d'hypnotiser chaque personne croisant son regard. Celle-ci retomberait alors immédiatement dans l'enfance et l'insouciance.

Très rapidement, dans le village, il n'y eut plus que des enfants dans les yeux desquels *Pygounou* était bel et bien vivant, tel une étrange chimère à corps d'oiseau et à tête de phacochère.



Le groupe de stagiaire
en Pré-formation en travail social
Promotion 2008