



## *Persée et Andromède* APPARITIONS

Thaumatrope-moi



Paolo Caliari (dit Véronèse)

(1528 - 1588)

*Persée délivrant Andromède (détail)*

16<sup>ième</sup> siècle

Huile sur toile

260 x 211 cm

Cette toile illustre l'un des épisodes les plus populaires de la mythologie greco-romaine. Ayant offensé les dieux, la reine Cassiopée est condamnée à leur sacrifier sa fille Andromède. Celle-ci attachée à un rocher est offerte à un monstre marin. Heureusement Persée, épris de la belle princesse, vole à son secours.

Comptant parmi les plus grands artistes vénitiens de la Renaissance aux côtés de Titien et de Tintoret, Véronèse donne ici une interprétation particulièrement originale de ce sujet. Le monumental nu féminin occupe le premier plan de la scène. Persée, doté des attributs d'Hermès le pétase (chapon rond) et les talaria (sandales ailées) surgit du ciel pour se précipiter sur la créature émergeant des flots.

### THAUMATROPE

Le thaumatrope (du grec *thauma* prodige et *tropion* tourner) est un jouet optique qui exploite le phénomène de la persistance rétinienne. Ces jeux présents dès la préhistoire sont les plus anciens jouets optiques du monde. Le principe est redécouvert et aurait été commercialisé pour la première fois en 1825 par John Ayrton Paris, physicien londonien. Il s'agit d'un petit disque avec un dessin différent sur chaque face. En faisant tourner à l'aide d'un élastique, le mouvement très rapide simule une superposition des images des deux faces.



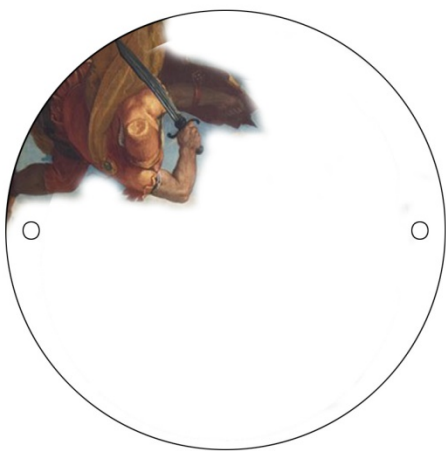
## *Persée et Andromède* APPARITIONS

Thaumatrope-moi

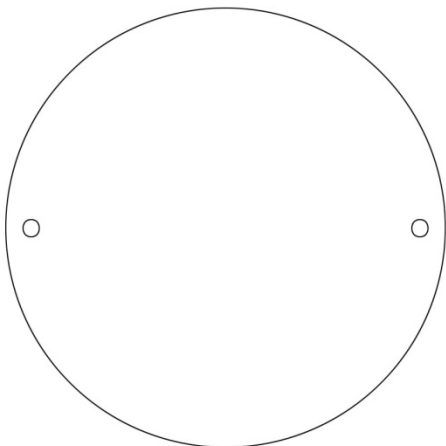
### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

liste des matériaux utilisés :

- une feuille de papier épais
- une paire de ciseaux
- une perceuse
- deux élastiques
- un crayon



exemple 1



exemple 2



#### NIVEAU 1

- . Imprimez l'exemple 1 de thaumatrope
- . Découpez les deux disques et collez-les recto verso.
- . Perforez le disque de deux trous sur l'axe central horizontal
- . Fixez les élastiques et tournez le disque de façon à les tendre, puis lâchez et observez l'effet optique obtenu par la rotation du disque.

#### NIVEAU 2

- . procédure identique au niveau 1 avec l'exemple 2, mais cette fois dessinez un personnage.