

CARRÉ D'ART MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN NÎMES

LES ATELIERS DU MUSÉE

serviceculturel@carreartmusee.com

ATELIER / TARIK KISWANSON

Dessiner un jeu optique : le thaumatrope.

Autour de l'œuvre de Tarik Kiswanson : *Contact Sheet*



Contact Sheet, 2016

Dans l'exposition *Mirrorbody*, *Contact Sheet* nous invite à prendre conscience de notre présence dans l'espace. Comme les œuvres *Father Form* ou *Robe*, elle est constituée d'une plaque de métal longuement polie jusqu'à obtenir un effet miroir. Les œuvres activées par la présence du regardeur lui renvoient sa propre image à la fois instable, démultipliée, fragile, insaisissable.

À ton tour de créer !

Le **thaumatrope** est un jeu optique inventé au 19^{ème} siècle, basé sur la persistance rétinienne, qui nous fait percevoir deux images se superposer et se confondre en une seule. Le mot provient du grec *thauma*, prodige et *tropion*, tourner. C'est un procédé d'animation, de pré-cinéma, constitué d'un disque pivotant sur lui-même, à deux dessins, recto-verso.

Matériel : une feuille de papier épais, une baguette de bois, de la colle forte, une paire de ciseaux, un crayon, des feutres de couleur.

- Trace avec un crayon deux cercles de 7 à 10 cm de diamètre sur un papier épais.
- Imagine deux dessins qui se correspondent comme par exemple des nuages et un avion, ou bien un cadre de tableau et une fleur. Utilise des couleurs très vives ou cerne tes dessins de noir. Une fois les dessins terminés, découpe les cercles.
- Place la baguette de bois au milieu des cercles puis colle dos à dos les deux dessins.



- Fais bouger maintenant le thaumatrope entre tes pouces et tes index, très vite. Observe que les deux dessins se superposent comme par magie !
- Imagine et réalise d'autres dessins à animer, et invite tes amis à en réaliser aussi !
- Envoie par mail des photos de tes réalisations au musée, avec ton nom et ton âge à l'adresse : info@carreartmusee.com