

ATELIER PRAXINOSCOPE ZOOTROPE

création de bandes

origine :

* Le Praxinoscope est formé du grec « praxi », *action* et du grec « scop », *vue*. C'est une invention d'Emile Reynaud qui l'a breveté en **1877**. Ce jouet obtiendra une « mention honorable » à l'Exposition universelle de Paris en 1878 et aura un beau succès commercial. Il permet à son inventeur de continuer ses recherches. Le praxinoscope est ainsi à la base de ses inventions suivantes : le praxinoscope-théâtre, le praxinoscope à projection, le théâtre optique. Pour tous les détails sur sa vie consulter le site des Amis de Reynaud : <http://www.emilereynaud.fr/index.php/category/Historique>



* Le nom zootrope vient du mot « zoo », *vie* et « ropos », *tourner*, qui est traduit par « *roue de vie* ». Il est contemporain du phénakitiscopes, avec qui, il a en commun les fentes ; mais par sa forme il est parent du praxinoscope. Il est pourtant bien antérieur au praxinoscope puisqu'il fut inventé vers **1834** simultanément par William George Horner et l'autrichien Stampfer. Le zootrope fut commercialisé en tant que jouet à partir de 1867. Reynaud l'améliora en praxinoscope.

matériel :

- * **du papier format A4 (assez épais si possible)**
- * **des ciseaux ou un cutter.**
- * **des crayons, des feutres, une gomme, ...ou photos.**

étapes de réalisation :

La bande réalisée est la même pour le praxinoscope ou le zootrope. Vous pourrez les tester dans les deux appareils et comparer la différence de visionnage.

1 - Photocopier (ou scanner) et **imprimer** le gabarit au verso sur un papier assez épais si possible.

2 - La découper, la **coller** sur les parties indiquées afin d'obtenir une longue bande. Vous pouvez éventuellement la coller en cercle mais seulement une fois les illustrations terminées.

3 - Trouver une idée courte.

Une seconde d'animation s'offre à vous, c'est court; il faut trouver une idée claire, simple et assez ample. Eviter les petits mouvements.

Attention c'est une **boucle** : le dernier dessin s'enchaîne au premier !!

4 - Dessiner les 12 étapes d'une animation en s'incrivant dans les cases.

conseils:

o Des **étapes** sont nécessaires pour créer un mouvement. Modifier à chaque nouvelle case la forme ou la position de votre dessin par rapport au précédent. S'inspirer des exemples donnés, particulièrement la bande du zootrope où Teki monte et descend les bras.

Tester le mouvement avec vos propres bras, vous saisissez mieux les écarts nécessaires à un mouvement fluide.

o Particulièrement pour le zootrope :

Contraste et **cernes noires** sont obligatoires pour une bonne vision avec les fentes. Couleurs vives de préférence.

5 - Pour voir l'animation il suffit d'installer votre bande dans le praxinoscope et de tourner dans le bon sens.

C'est simple mais vous pouvez toujours vous référer

au **MODE D'EMPLOI** praxinoscope et zootrope.

o Pour les plus bricoleurs : vous pouvez, en plus, construire votre propre praxinoscope en découpe, suivre le lien au verso.

Les images sont fixes mais quand on tourne le praxinoscope on voit, dans les miroirs, une animation répétitive.

Et pour le zootrope on ne voit l'animation qu'en regardant dans les fentes.

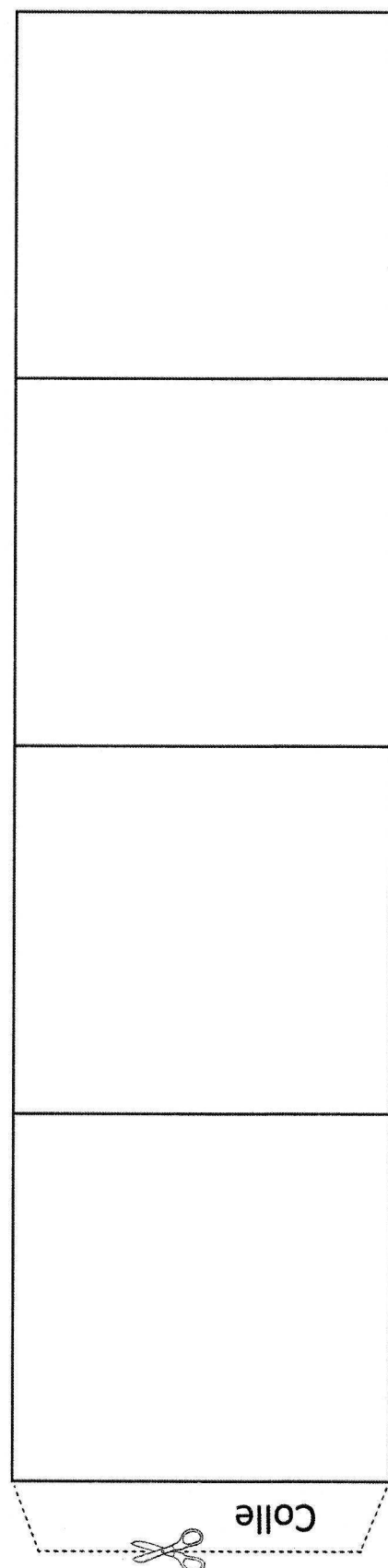
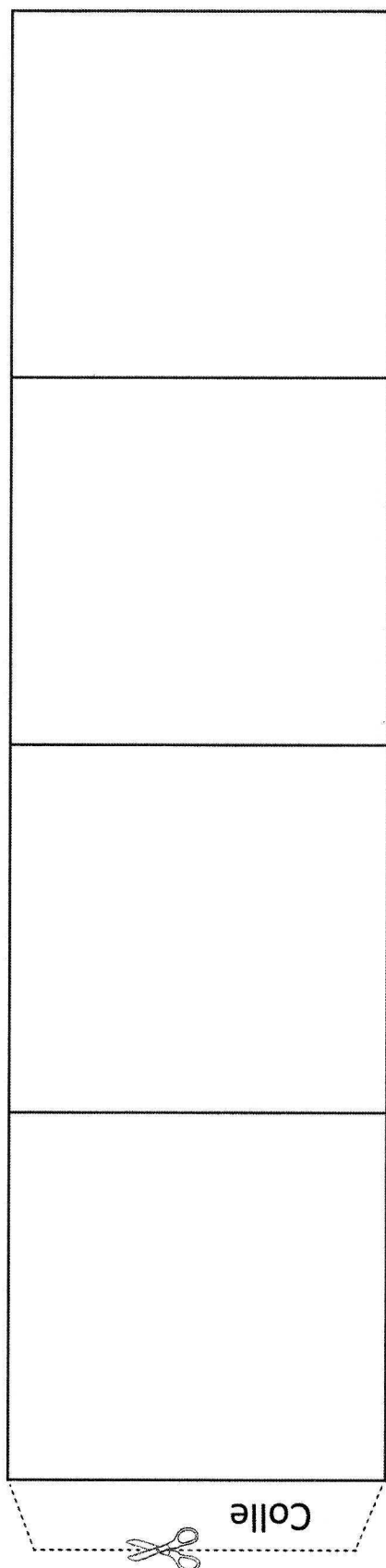
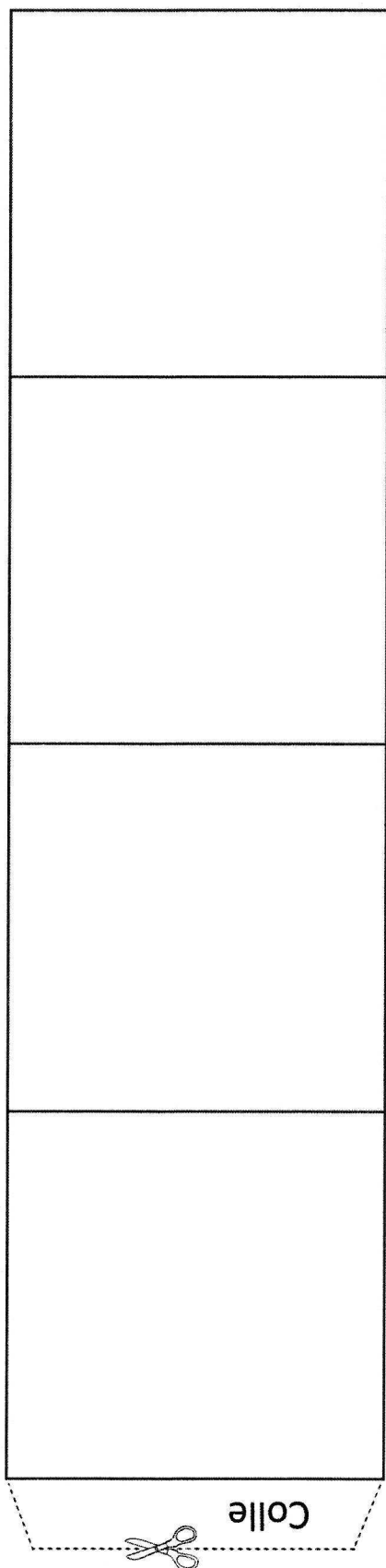
Comment expliquer cela ?



La note de Teki :

L'avantage de cet atelier : il est facile et pas trop long de faire une bande. Le spectacle est magique mais on ne peut pas le visionner sans les appareils





exemples :

*** antiquités :**

<http://www.collection-binetry.com/> et <http://www.dickbalzer.com/>

*** création contemporaine :**

- Pour le praxinoscope : La pièce «madonnas» de Diane Landry

- Pour le zootrope : - un version digitale <http://troika.uk.com/digitalzoetrope>

à grand échelle : - les pièces «zootrope 1, 2 et 3» de Arnaud Vasseux

<http://www.documentsdartistes.org/artistes/vasseux/repro1-9.html>

et le zootrope géant de Sony Bravia-Drome

*** Pour fabriquer un praxinoscope tout entier en découpe papier**

<http://praxinoscope.free.fr/mecaniqueA.html>

