

Animation-découverte du Cinéma

Une animation faite de manipulations et projections, pour découvrir le cinéma autrement

L'animation propose un cheminement chronologique, en partant de ce que le public connaît, pour l'amener petit à petit aux origines de l'image animée. Elle offre une mise en pratique, grâce à des appareils anciens, en état de marche, que l'on peut actionner. Enfin, elle est l'occasion de soulever quelques petits et grands mystères qui entourent la naissance et le fonctionnement de l'image animée.

Les projections permettant de comprendre la technique cinématographique (les formats, le noir et blanc et la couleur, le film muet et le film sonore...), sont réalisées avec des projecteurs 16 mm, 8 mm, 9,5mm Pathé-Baby et un cinématographe 35 mm. Les films utilisés sont d'origine et entraînent les enfants dans un passé surprenant et méconnu (visionnage de films éducatifs des années 1920-1930, de scènes de la vie quotidienne des années 1910, des débuts du film d'animation, etc).

L'image s'anime aussi avant la naissance du cinématographe, par le biais d'inventions toutes réalisées dans le courant du 19^{ème} siècle. On les appelle appareils de « pré-cinéma », aux noms improbables, tels que Praxinoscope, Zootrope, Phénakistiscope. La manipulation des ces appareils permet de comprendre de façon simplifiée les mécanismes de l'image animée.

Enfin, ce voyage dans le temps se clôture par la découverte de la lanterne magique, avec une projection de vues anciennes sur verre. Celles-ci portent également la tentative d'animer l'image par le biais de mécanismes et de systèmes qui donnent l'illusion du mouvement (effets d'apparition, disparition, substitution d'objets).

