

Les ancêtres du praxinoscope et du cinéma



La lanterne magique

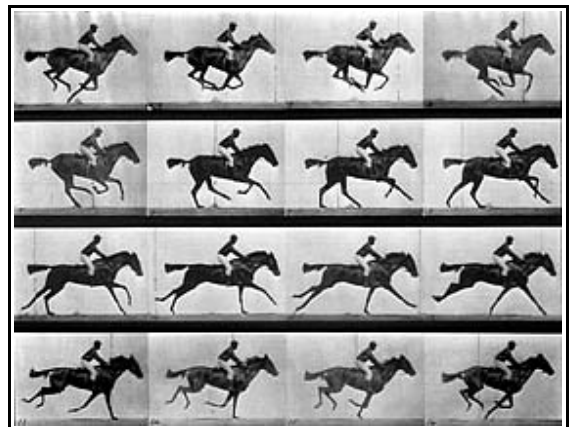
Cliquer [ici](#) pour un visionnage...

Son principe :

La lanterne magique est l'ancêtre direct du projecteur. Composée de trois éléments : une source lumineuse, un système de focalisation (lentille), et un optique de projection. Elle fonctionne sur le principe de la caméra obscura inversée, on ne capte plus une scène, on la projette.

Le zoopraxiscope

Pour capturer le galop d'un cheval de course, Eadweard James Muybridge mit au point une expérience : Le long d'un champ de course, il plaça 12 appareils photographiques espacés régulièrement qui se déclenchèrent automatiquement au passage du cheval.



Il obtint ainsi un mouvement décomposé en 12 photographies. (ci-dessus)

Ensuite, pour faire défiler ces photographies de façon continue et recomposer le mouvement du galop, il créa un appareil de visionnage, **le zoopraxiscope**, qui permit de voir une des premières séquences de « photographies animées » connue !

Pour voir l'animation, cliquer [ici](#)



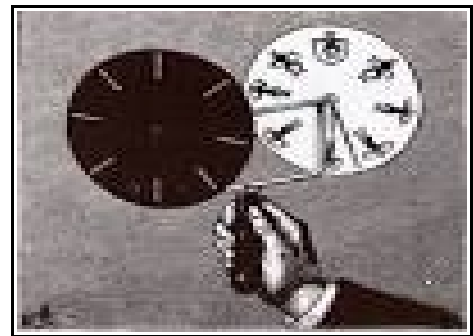
Flip Book

Un flip book est une réunion d'images assemblées destinée à être feuilletées pour donner une impression de mouvement et créer une séquence animée à partir d'un simple petit livre et sans l'aide d'une machine.

Pour une vidéo sympa, c'est [ici](#)

Le phénakistoscope

Le principe du phénakistoscope est assez simple, une douzaine d'images comme celles ci-contre, sur un disque en rotation face à un miroir.



Observées à travers les fentes du disque et grâce à la persistance rétinienne, le spectateur a l'illusion d'un mouvement,



Pour un visionnage c'est [ici](#) et [là](#)

Le thaumatrope

Le Thaumatrope a été inventé par l'astronome John Herschel.
Il utilise la « persistance rétinienne ».

Le système consiste à faire tourner deux images autour d'un axe le plus rapidement possible pour créer un effet d'optique.

Pour voir une animation cliquer [ici](#)

