

BREVET D'INVENTION

P.V. n° 954.005

Classification internationale :



N° 1.383.975

A 63 j

Montage des tiges d'animation horizontales permettant l'animation et le retournement en cours de jeu des silhouettes pour théâtre d'ombres.

M. JEAN, CLAUDE, FRANÇOIS ROCHE résidant en France (Seine).

Demandé le 16 novembre 1963, à 10^h 45^m, à Paris.

Délivré par arrêté du 23 novembre 1964.

(Bulletin officiel de la Propriété industrielle, n° 1 de 1965.)

(Brevet d'invention dont la délivrance a été ajournée en exécution de l'article 11, § 7, de la loi du 5 juillet 1844 modifiée par la loi du 7 avril 1902.)

Ce procédé de montage des tiges d'animation horizontales permettant l'animation et le retournement en cours de jeu des silhouettes pour théâtre d'ombres, s'applique aux silhouettes d'ombres dites « de contact », utilisées pour les spectacles des théâtres d'ombres. Les silhouettes traditionnelles d'ombres de contact sont soutenues par une tige, ou baguette, horizontale et animées contre un écran, devant le manipulateur, à sa propre hauteur.

Le procédé ci-dessous décrit permet le retournement des silhouettes en cours de jeu et leur animation sur les deux faces.

Ledit procédé consiste en l'emploi de : un gond incorporé *a* à la silhouette *s*, à l'arrière de celle-ci, dans lequel l'extrémité redressée *b'* (fig. 5) de la tige principale *b* tourne librement; et de fils de suspension *c*, *c'* soutenant les tiges d'animation *d*, *d'* des membres (des deux faces de la silhouette) d'une façon horizontale.

Ces fils de suspension se fixent à la tige princi-

pale et présentent, au cours des retournements (fig. 3 et 4) les tiges d'animation dans le même sens que la tige principale, face au manipulateur.

Ainsi l'animation de la silhouette est toujours possible, quelle que soit la face présentée, et la rapidité du retournement en permet l'utilisation en cours de jeu, contre l'écran.

RÉSUMÉ

Un gond incorporé à la silhouette d'ombre, permet à celle-ci de tourner sur l'axe vertical présent à l'extrémité de la tige principale de soutien. Des fils de suspension partant de ladite tige, soutiennent les tiges d'animation horizontalement, parallèlement à la tige principale, face au manipulateur.

Le retournement des silhouettes est ainsi possible en cours de jeu, ainsi que leur animation, sur les deux faces.

JEAN, CLAUDE, FRANÇOIS ROCHE

Fig.1.

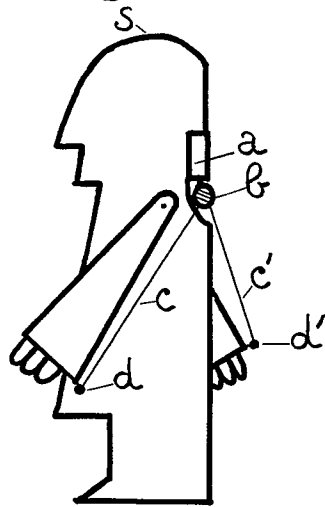


Fig.2.

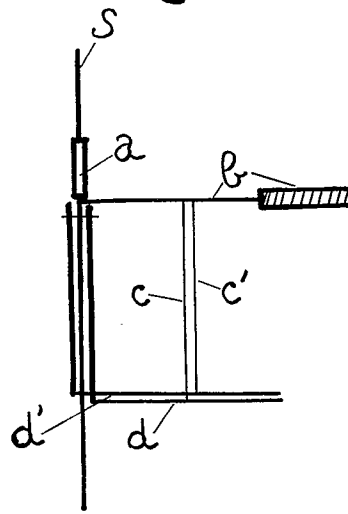


Fig.3.

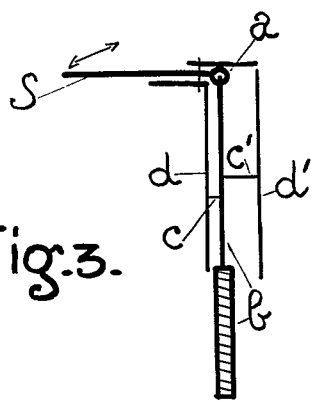


Fig.4.

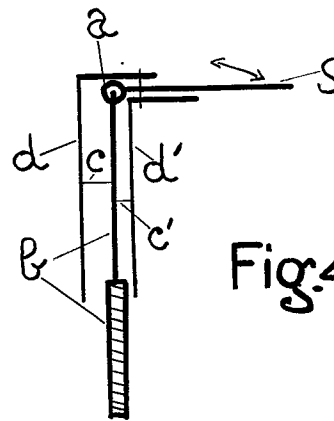


Fig.5.

