

Flipbook, kézako ?

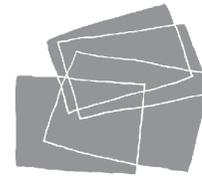
Le flipbook, ou en français « **folioscope** » est le seul livre qui se lit en un éclair. En faisant défiler ses pages très rapidement, les dessins sur chacune d'elles se mettent en mouvement. Lire un flipbook c'est un peu comme visionner un film très court. C'est **une animation à regarder sur papier**. D'ailleurs, il fait partie des nombreux jouets élaborés avant l'invention du **cinématographe** qui préfiguraient l'image animée ou projetée. C'est un imprimeur lithographe anglais, **John Barnes Linnett** qui l'a inventé en 1868 sous le nom de « **kineographe** ».

Comment ça marche ?

Pour créer un mouvement à partir d'images fixes, il faut le **décomposer en plusieurs images « étapes »** pour les faire ensuite **défiler très rapidement**. L'œil est un peu feignant, quand il voit trop d'images à la fois, il ne veut plus les dissocier et finit par les superposer. L'enchaînement des images fait naître l'illusion d'un mouvement.

Les jouets optiques comme le **thaumatrope**, le **zootrope** et le **phénakistiscope** (voir page 6) et plus tard le cinéma reposent sur ce phénomène que l'on appelle la **persistance rétinienne**. Aujourd'hui au cinéma, on projette à l'œil 24 images fixes par secondes pour voir un mouvement fluide. Un film de 90 minutes requiert donc près de 130 000 images ! Pas de panique, il te faudra seulement une vingtaine d'images pour l'animation de ton flipbook. Ce n'est pas rien, alors à tes crayons sans plus tarder !

– Flipbook : le matériel



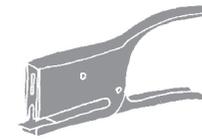
6 feuilles de gabarit
(le modèle imprimé 2 fois)
+ 1 feuille cartonnée
pour la couverture
(voir page 7)



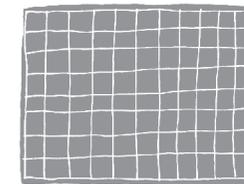
des ciseaux



1 crayon
à papier



1 grosse agrafeuse



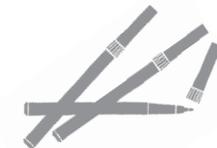
1 planche
à découper



1 règle



1 pince



des feutres
et stylos au choix

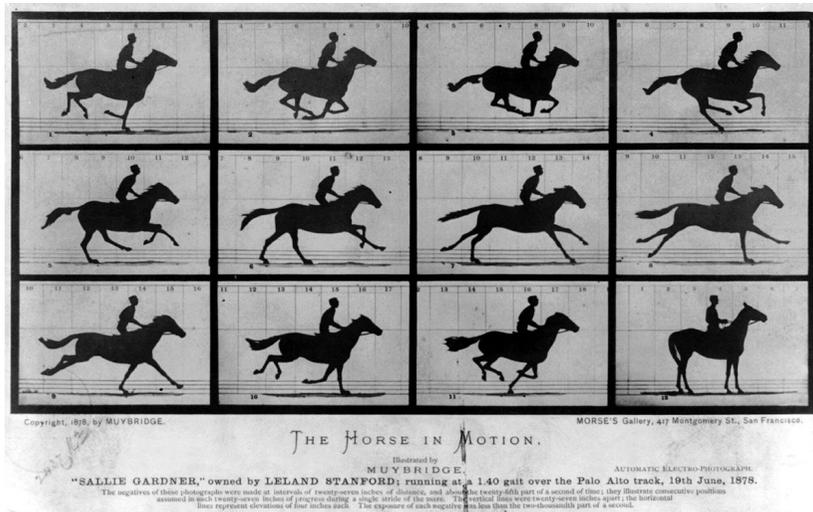


1 cutter



Facultatif : un intercalaire
et une fenêtre avec
de la lumière (ou une table
lumineuse)

• Références



Décomposition du mouvement

La chronophotographie, c'est l'observation d'un mouvement, capturé à intervalle régulier par une photo. Faire un flipbook, c'est un peu le procédé inverse : le mouvement n'existe pas, mais on va en orchestrer l'illusion au moyen d'une série d'images. Pour comprendre la décomposition du mouvement, tu peux regarder des séries de chronophotographies comme celle d'Eadweard Muybridge. Inventeur du zoopraxinoscope, il est le premier à réaliser une série de photographies qui segmente la course d'un cheval.



Flipbook et photographie

Charles Fréger est photographe et s'intéresse aux costumes, métiers et traditions populaires à travers le monde. En Corée, la *danse du lion* est une forme de théâtre populaire masqué apparue au XVIII^e siècle. Pour réaliser ce flipbook, le photographe a extrait une série d'images d'un film afin de recréer la séquence animée sur papier.



Flipbook, musique et géométrie

Concerto sur le pouce est une série de flipbooks d'Otto T. (éditions FLBLB), réalisée à partir de formes très simples dessinées au normographe, avec des tampons ou en papier découpé. Comme guidées par une chorégraphie, on a l'impression que les formes géométriques se déplacent en musique. Il s'inspire beaucoup du travail d'Oskar Fischinger, peintre et réalisateur de cinéma d'animation expérimental.



Flipbook, humour et grands classiques

Benoît Jacques s'amuse à revisiter avec beaucoup d'inventivité des classiques de la littérature pour en faire des flipbooks : *Les Fables de la Fontaine*, *Roméo et Juliette*, *Le petit chaperon rouge* ou encore *Tarzan*. Toujours en dessin à la ligne claire, d'autres flipbooks détournent des expressions : « L'arroseur arrosé » / « L'arroseur à rosée ») ou de célèbres citations : « To be or not to be ». N'importe quel sujet est propice à être animée !

Flipbook : les étapes

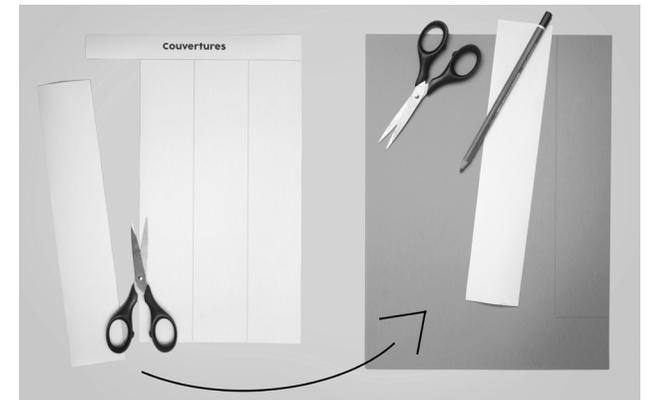
Avant de commencer !

De la page 7 à 9, tu trouveras des gabarits à imprimer, ou reproduire si tu n'as pas d'imprimante chez toi. Ces feuilles quadrillées te serviront à faire les pages de ton flipbook. Tu en auras besoin de six, c'est-à-dire deux fois le gabarit de trois pages : un pour faire un brouillon de ton story-board et le second pour ton flipbook final. Il y a une trentaine de pages, mais selon la longueur de ton histoire, tu n'es pas obligé de toutes les utiliser. À la page 9, tu trouveras une bande qui te servira à créer ta couverture sur un papier cartonné, de couleur ou non, que tu choisiras au préalable.

1. Sur ton story-board de brouillon, dessine au crayon un mouvement décomposé sur au moins 20 cases (une case = une page). Laisse une marge d'un centimètre à gauche pour l'agrafe et deux millimètres à droite. Commence par une histoire toute simple et un dessin synthétique ! Fais bouger un élément en décalant ton dessin de quelques millimètres à chaque page, ou bien fais-le évoluer (par ex. : fais grandir un arbre), en répétant ton dessin et en le modifiant un petit peu à chaque nouvelle page. Les trous d'un intercalaire peuvent te servir à dessiner des personnages. C'est une façon ludique et rapide d'obtenir des formes simples.

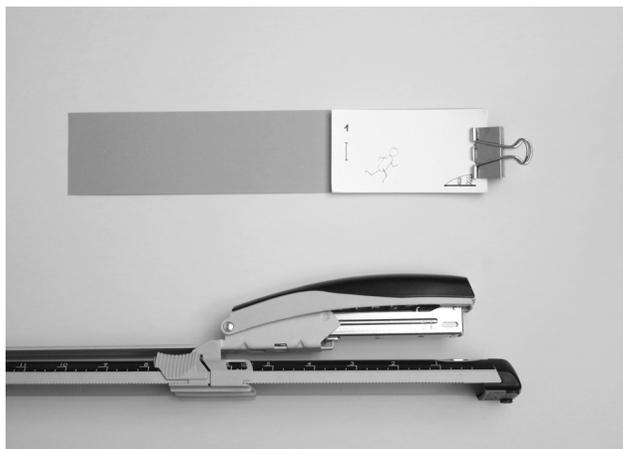


2. Découpe tes deux autres feuilles quadrillées et reporte tes dessins un par un en veillant à ce que chaque dessin soit bien positionné dans la feuille par rapport au précédent (aide-toi d'une fenêtre ou d'une table lumineuse). S'il y a un objet fixe dans ton histoire (ici le trampoline), dessine-le au même endroit sur toutes les pages. Fabrique-toi un patron pour t'aider : un dessin au feutre noir que tu décalques sur chaque page pour t'assurer de répéter l'image à l'identique.

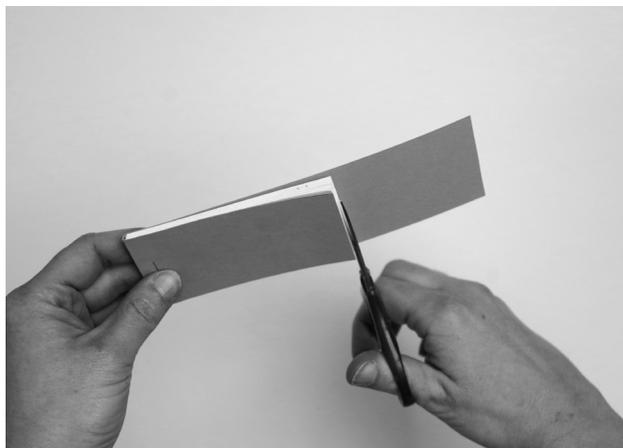


3. Découpe une bande de papier cartonné à l'aide du patron de couverture. La longueur dépendra ensuite du nombre de pages.

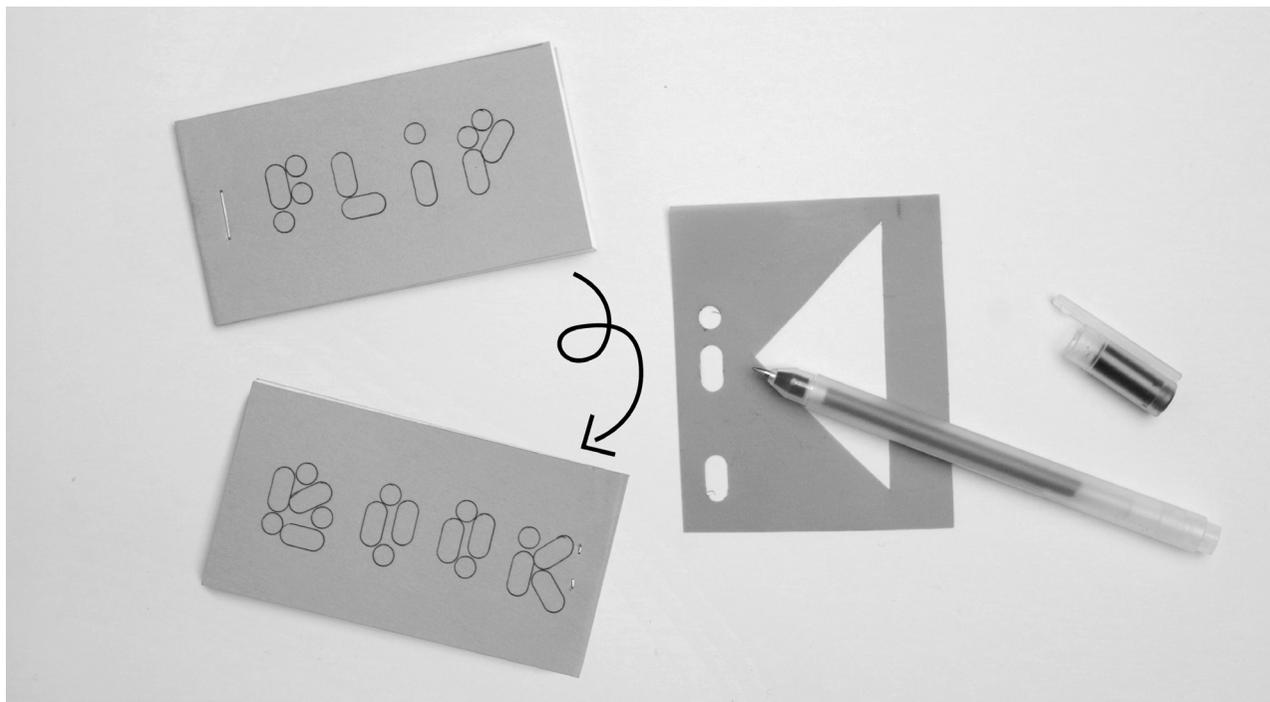




4. Rassemble tes feuilles, ajoute la bande de papier cartonné en dernier et tasse les feuilles sur le côté droit avant de mettre la pince. Replie la couverture puis agrafe le côté gauche. Avec une pince ou un gros élastique, ça marche aussi !



5. Avec des ciseaux, coupe le bout de couverture qui dépasse. Pour égaliser au mieux le côté droit où tu vas placer ton pouce et ton index pour faire défiler les pages, tu peux couper un ou deux millimètres avec une règle et un cutter.



6. Il ne te reste plus qu'à dessiner la couverture sur laquelle tu peux inscrire le titre... Ton folio-scope est prêt ! Fais défiler les pages entre tes doigts pour voir les dessins se mettre en mouvement, comme un cinéma de poche.

Notre flipbook en vidéo : vimeo.com/415226658



Idées

→ Comme Otto T., utilise des gommettes ou des tampons et déplace-les peu à peu dans ta page pour les animer. Le rond d'une gommette devient un visage ou le corps d'une grenouille, deux coups de crayon et la grenouille attrape un moucheron.

→ Amuse-toi à varier les vitesses : d'une page à l'autre une voiture qui se déplace d'un millimètre semble rouler lentement, si tu veux la faire accélérer d'un coup, déplace-la de quelques millimètres de plus dans les pages qui suivent. Attention à ne pas trop espacer tes dessins, sinon ton animation risque d'être saccadée et moins compréhensible.

– Pour aller plus loin

→ Faire l'animation d'une balle qui bondit hors d'une valise avec les conseils malins de Pince Mi et Pince Moa : vimeo.com/196243676

→ L'illusion de Joseph est un court métrage en hommage à Joseph Plateau, l'inventeur du phénakistiscope, réalisé par l'animateur italien M. Klesha : vimeo.com/169093115

→ Regarder les vidéos de Napa books, maison d'édition finlandaise spécialisée en flipbooks. Tu verras que l'on peut raconter des « histoires-secondes » sur tout un tas de sujets. Toutes les vidéos : vimeo.com/user33634102

• Assemble ton cahier d'atelier !

1 – Imprime ton cahier en recto-verso si possible, si non, retourne la dernière page lorsque tu superposes tes feuilles. Pense à imprimer tes feuilles de gabarit à part !

2 – Plie le tas de feuilles en deux. La couverture apparaît ! Agrafe ton cahier dans l'angle droit de la couverture.

3 – Parcours ton cahier d'atelier comme sur le dessin.



Retrouvez nos ateliers sur : www.fotokino.org

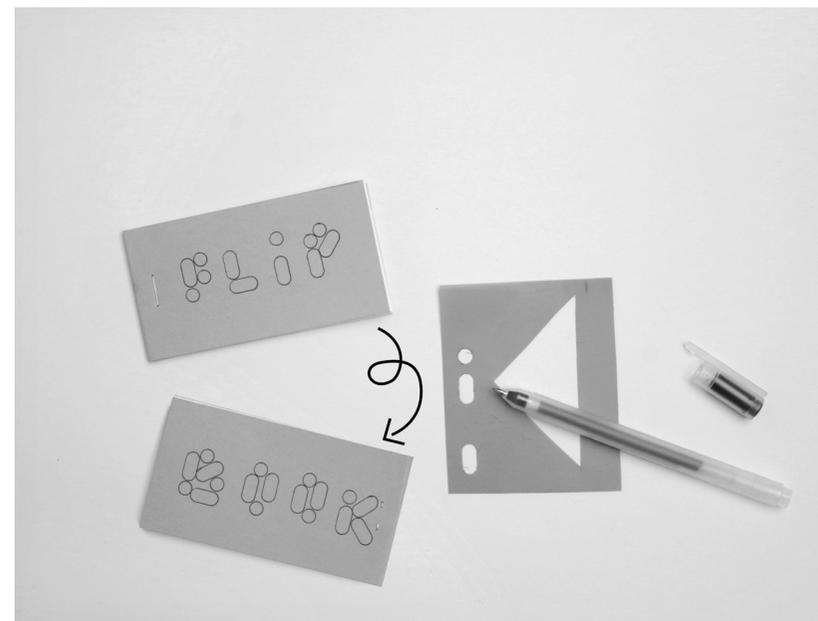
Studio Fotokino

33 allées Léon Gambetta,
Marseille 1^{er}
09 81 65 26 44
contact@fotokino.org
www.fotokino.org

©Fotokino.
Reproduction interdite
sans autorisation

Atelier Flipbook

Cycle d'ateliers autour du **cinéma d'animation**



Dès 7 ans
avec un adulte

fotokino

Agrafe
1

zone de dessin

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



Couverture