

BREVET D'INVENTION.

Gr. 20. — Cl. 1.

N° 818.296

Ciné-jouet démontable pour la projection de dessins animés.

M. Mario SASSOLI résidant en Italie.

Demandé le 23 février 1937, à 14^h 38^m, à Paris.

Délivré le 14 juin 1937. — Publié le 22 septembre 1937.

L'invention vise un jouet consistant en un petit cinéma démontable permettant de projeter des dessins animés. Ce jouet se présente sous la forme d'une boîte rappelant les boîtes de jeux de constructions, mais renfermant un certain nombre de pièces en carton, bois, matière plastique ou métal léger qui, montées dans un ordre donné, permettent à l'enfant de construire une sorte de petit cinéma très simple, dont l'installation de projection comporte non seulement un écran mais un mécanisme dérouleur de film, une source lumineuse, et un dispositif destiné à déplacer un volet obturateur en regard d'ouvertures de projection, en vue de projeter successivement deux images dessinées dans le sens transversal du film et représentant chacune des positions différentes du sujet, avant de projeter la suite des images dessinées dans le sens longitudinal du film, ceci donnant plus d'animation au sujet pour une égale longueur de film.

L'invention englobe également le film-jouet utilisable sur ce ciné-jouet, ce film étant étudié pour être projeté rationnellement dans un dispositif du type rappelé brièvement ci-dessus.

L'invention va être décrite plus en détails en regard des dessins annexés qui représentent, à titre d'exemple non limitatif, un mode de réalisation très simple de ce ciné-jouet

avec tous ses éléments et sa boîte. Dans ces dessins :

La figure 1 représente en perspective le ciné-jouet entièrement monté, la boîte étant supposée ouverte, son couvercle (servant d'écran de projection) placé à une petite distance en position d'usage. Dans cette figure, les carters des figures 2, 3 et 6 ont été retirés pour mieux montrer les organes intérieurs.

La figure 1* représente, à échelle agrandie, un étui à film avec le film en cours de déroulement et l'axe manivelle de ce film.

La figure 2 représente les deux carters contenant l'un les organes de projection, l'autre les organes d'entraînement du film et le volet mobile, ces deux carters étant supposés en cours de montage sur une embase de support;

La figure 3 représente à plus grande échelle le carter destiné à contenir les organes de projection, pile et source lumineuse, réflecteur;

La figure 4 représente à plus grande échelle le réflecteur;

La figure 5 représente à plus grande échelle l'interrupteur de courant électrique et la gaine destinée à loger la pile;

La figure 6 représente, à plus grande échelle, le carter destiné à contenir les organes d'entraînement et le dispositif assu-

rant le déplacement du volet obturateur avec la bobine d'enroulement du film à projeter, le tout groupé dans la position de montage sur l'embase.

5 L'appareil représenté en vue d'ensemble à petite échelle en figure 1 sans les carters est supposé en train de projeter un sujet animé tel qu'un homme en chapeau haut-de-forme. L'image apparaît ici sur l'écran constitué par le fond du couvercle de la boîte et elle apparaît également sur le film en cours de déroulement. Comme on le voit, cet appareil ciné-jouet est logé dans une boîte dont le fond A supporte un socle ou embase B portant des fentes et des trous pour permettre de dresser dessus successivement tous les éléments de construction de l'installation de projection des dessins animés, éléments pourvus à cet effet de prolongements tels que languettes ou tiges d'implantation, comme figuré. Le couvercle C de la boîte porte sur le verso de son fond un écran sur lequel seront projetées les images animées.

Sur l'embase ou socle B est montée une pile électrique D, avec ampoule E et réflecteur F (fig. 1 et 4). A cette pile logée dans une gaine H est annexé un dispositif à poussoir G (fig. 5) permettant de rendre accessible de l'extérieur le mouvement de l'interrupteur de courant de cette pile. Le tout est enfermé dans un carter I (fig. 2 et 3), présentant une fenêtre de projection i et dont la partie supérieure peut s'ouvrir (comme représenté en fig. 3) pour figurer mieux une cabine de projection.

Le film J, logé dans un étui protecteur K (fig. 1 et 1*), est monté sur un axe à manivelle L (fig. 1*) en fil de fer par exemple, cet axe venant s'implanter en L' dans un orifice prévu sur le socle du jouet (fig. 6). Le film J est tendu devant la fenêtre I de la cabine de projection I (non figurée en fig. 1) et vient se renrouler sur une bobine M (fig. 1 et 6) implantée en L' sur le socle et dont la joue supérieure porte une roue dentée m engrenant avec une petite vis sans fin N portée par une autre manivelle O. Cette manivelle O, coudée en deux points, est destinée à agir sur la roue dentée m et à entraîner la rotation de la bobine M et du film auquel on l'a accrochée.

Grâce à son contrecoudage, la tige P (fig. 6) de la manivelle O d'entraînement du

film déplace à chacun de ses mouvements de rotation le volet obturateur Q qui vient successivement s'appliquer, par un mouvement saccadé de monte et baisse sur un plan, contre les objectifs supérieur R et inférieur R' d'une cloison S placée dans le carter T des organes de déroulement du film. Il en résulte que les deux images du film, qui sont projetées à travers les deux fenêtres superposées V et V' (fig. 6) découpées dans la paroi extérieure arrière du carter T et à travers les objectifs R, R' de la cloison qui leur font vis à vis sont occultées successivement par le volet obturateur Q et apparaissent sur l'écran de projection l'une après l'autre, procurant ainsi l'impression du mouvement.

On a représenté en figure 2 les deux carters en cours de montage. Le carter T porte un couvercle T' (fig. 6) sur lequel sont fixés l'engrenage à vis sans fin N et sa manivelle O, et l'obturateur mobile Q.

A la boîte de construction du ciné-jouet est annexé un film ou un choix de films représentant une histoire ou une fable animée. Ce film-jouet fait également partie de l'invention. Il est en papier transparent de matière transparente équivalente, et logé dans un étui protecteur (fig. 1*). Ce film comporte une série de paires d'images, chaque paire d'images représentant un sujet dans deux positions, pour les buts qui ont été exposés plus haut.

Lorsque le film a été déroulé pour sa projection, il peut être renroulé commodément sur sa bobine d'origine pour une nouvelle projection ultérieure grâce à la manivelle L (fig. 1*) qui lui sert également d'axe dans la position de déroulement sur le socle de la boîte. Cette manivelle porte un petit coude U qui vient s'engager en U' dans la fente de la joue de la bobine K pour permettre ce renroulement.

Ce ciné-jouet peut être fait en tout ou partie en carton, bois ou lames de métal. Les axes, tringles, engrenage, vis sans fin, interrupteur sont faits en métal léger.

On conçoit qu'il sera possible de modifier la disposition et la forme des éléments constitutifs de ce jeu de construction et de projection de dessins animés, sans s'écarter de son esprit.

résumé.

Ciné-jouet démontable pour la projection de dessins animés, formant également jeu de construction d'une installation de projection miniature, caractérisé notamment par les points suivants :

1° Tous les éléments sont montés et maintenus en place sur un socle comportant des rainures et des perforations où viennent s'engager des parties correspondantes (languettes ou tiges) desdits éléments.;

2° Le fond du couvercle de la boîte sert d'écran de projection;

3° Les éléments de la construction de ce ciné-jouet sont en deux groupes protégés par deux carters, un groupe comprenant la source lumineuse, les organes projecteurs et un autre groupe comprenant, avec les bobines de déroulement et d'enroulement du film, les organes d'entraînement de celui-ci et un volet mobile venant obturer successivement deux objectifs *ad hoc* découpés chacun en

regard du plan de déroulement du film et des deux images de celui-ci;

4° Un petit engrenage à vis sans fin porté par une tige contrecoudée, et actionné par une manivelle, entraîne le film et déplace le volet mobile en vue d'obtenir l'obturation successive desdites fenêtres;

5° Le film comporte une série de paires d'images, les deux images de chaque paire représentant le même sujet dans une position différente, de telle sorte que chaque image de la paire est occultée successivement par le volet mobile, ce qui détermine, sur l'écran, deux projections distinctes traduisant deux mouvements successifs par paire d'images de la succession des paires d'images du film représentant par exemple une histoire ou une fable.

Mario SASSOLI.

Par procuration :
MAUFAULT.



