

Manuel d'Instructions

pour l'usage du merveilleux

GILBERT



Fabriqué aux Etats-Unis par

THE A. C. GILBERT Co., à New Haven, Conn., U.S.A.

Agence Générale

Etablissements HORNSTEIN, 96, Rue de Rivoli, Paris
Téléphone : TURbig 88 69 Ch. Postaux : Paris 1845-59

Copyright 1933, W.N. Aubuchon, Jr, New-York, N.Y.

Directives :

Les meilleurs résultats sont obtenus en faisant marcher le "PROJECTEUR GILBERT" dans une pièce obscure, tout comme n'importe quel autre projecteur cinématographique, mais il peut fonctionner aisément dans une pièce éclairée, pourvu que l'écran ne reçoive pas une lumière trop crue. Le poser sur une table ou n'importe quelle place convenable où l'écran puisse être aisément mis en place.

Pour projection, placez l'écran à distance convenable du projecteur (voir illustration en dernière page). Assurez-vous que les lampes sont fermement vissées dans leurs douilles. Dans le cas où le "PROJECTEUR GILBERT" n'a pas encore servi, placez les piles et mettez le couvercle en position. Lorsque le projecteur n'est pas en usage, il est préférable de ne pas laisser les piles en place.

Placez un des films doubles sur le rayon en face des ampoules.

Tenant le contacteur par la partie proche du fil, une lampe s'allumera dès que le contacteur touchera une des 4 plaques. En tournant le contacteur dans une direction ou l'autre, il cause l'allumage successif de chacune des lampes, au fur et à mesure que le contacteur touche les différentes plaques, et un dessin animé est montré sur l'écran. En tournant le contacteur doucement, l'impression est d'un film au ralenti, tandis qu'un mouvement rapide donne une projection animée d'un mouvement également rapide.

Attention : Le type "Lumière au point" est le seul qui puisse convenir pour les ampoules de rechange. Nous recommandons instamment l'**ampoule Hydra**, 2,5 volts, "Lumière au point", type LN, N° 6716.

Pour les piles de rechange, nous recommandons les **piles Hydra** de 1,5 volts, éléments torches, type T1, N° 6019.

Nota. — Le "Projecteur GILBERT" s'accommode de n'importe quel écran, de dimensions convenables, plus grand que celui fourni.

(Voir en dernière page, figure descriptive du montage, qui est très simple.)

Instructions pour faire vos propres DESSINS ANIMÉS

Prenez un des films vierges et placez-le sur le dessin ci-dessous, de façon à ce que les bords coïncident avec le cadre.

Maintenant, dessinez les illustrations ci-dessous.

COPYRIGHT 1933 W.H. RUBYSON JR.



Vache ruminant

Prenez une plume bien pointue et de l'encre. N'importe quelle encre conviendra, mais la meilleure est l'encre de Chine.

Tracez soigneusement les figures sur le film. Ne mettez pas trop d'encre à la fois au bout de votre plume et ne vous pressez pas. Il vaut mieux ne dessiner que petit à petit, et laisser l'encre sécher au fur et à mesure que vous avancez.

Ayez le Projecteur Gilbert à portée de la main, afin que vous puissiez projeter et essayer les résultats de votre travail au fur et à mesure de son avance.

Ne soyez pas découragé si vous n'obtenez pas un résultat parfait la première fois, car rien ne peut s'exécuter sans quelques erreurs dans les commencements. Si vous n'aimez pas vos premiers résultats, vous pouvez aisément les effacer. Mettez le film dans de l'eau froide légèrement savonneuse, et frottez très légèrement pour obtenir de nouveau un film vierge (n'utilisez pas d'eau chaude).

COPYRIGHT 1933 W.H. RUBYSON JR.



Chèvre promeneuse

COPYRIGHT 1933 W.H. RUBYSON JR.

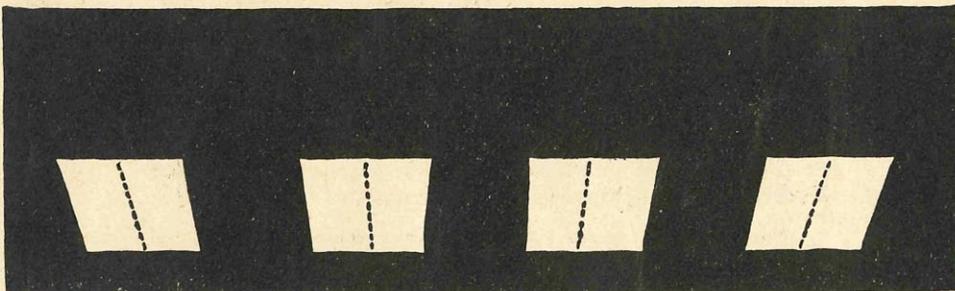


Visage chantant

COPYRIGHT 1933 W.H. RUBYSON JR.

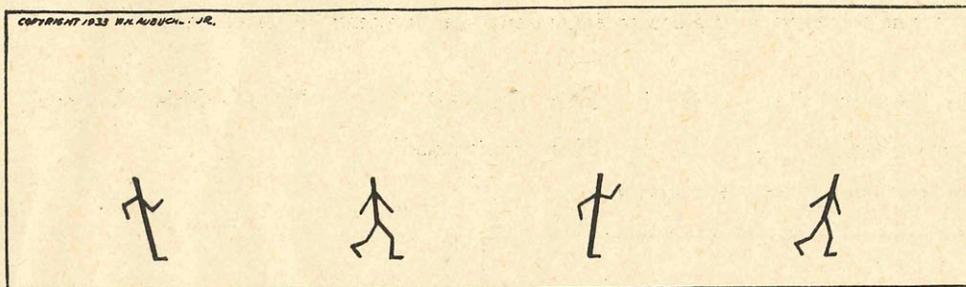


Danseur

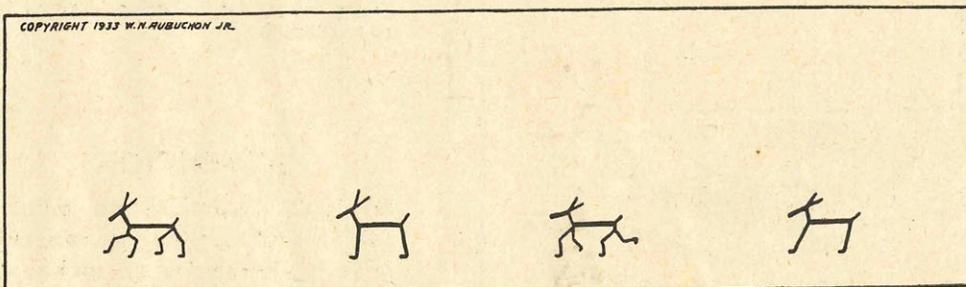


NOTA. — Pour créer vos propres dessins, étudiez ci-dessus sous quel angle et dans quelle position vos dessins doivent être placés sur le film. Vous trouverez plus facile de faire sur votre film le tracé exact des emplacements et angles ci-dessus, et de dessiner ensuite à l'intérieur et dans le sens des emplacements ainsi déterminés.

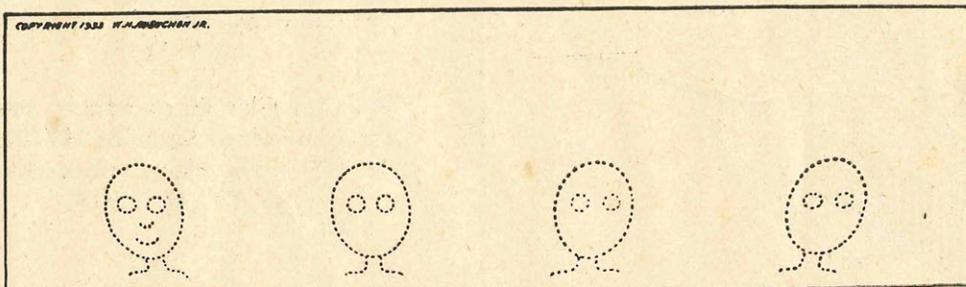
Maintenant que vous avez réussi les 4 figures de la page ci-contre, vous êtes prêt pour créer celles ci-dessous. Tracer les figures comme vous l'avez déjà fait, et enjolivez-les à l'aide des indications ci-contre.



Homme se promenant



Cheval se promenant



No.1

No.2

No.3

No.4

Face de fantaisie

DÉTAILS POUR "HOMME SE PROMENANT"

Enjolivez votre promeneur comme indiqué ci-dessous :

A	B	C	D	E
grossissez les têtes ainsi :	Faites les corps comme ceci :	Mettez-lui de la viande aux jambes comme suit :	Mettez-lui des chaussures :	Coiffez-le d'un chapeau comme ceci :



Maintenant, envoyez-le travailler sur l'écran.

DÉTAILS POUR "CHEVAL SE PROMENANT"

Donnez de la vie à votre cheval comme indiqué ci-dessous :

donnez-lui une tête...	et un corps... des jambes	avant...	et arrières...	Etoffe-lui la queue...
------------------------	---------------------------	----------	----------------	------------------------



Maintenant, installez-le sur le "Projecteur Gilbert", et donnez-lui de l'exercice...

DÉTAILS POUR "FACE DE FANTASIE"

A - Tracez la ligne extérieure de la tête et des épaules d'un trait plein.

B - Placez ces oreilles sur chaque tête, à la place où elles doivent être	N° 1	N° 2	N° 3	N° 4
C - Alors, donnez des yeux aux têtes, telles qu'elles sont numérotées	⊙ ⊙	⊙ ⊙	⊙ ⊙	⊙ ⊙
D - Faites de même pour les sourcils	— —	— —	— —	— —
E - N'oubliez pas un nez pour chaque face	∪	∪	∪	∪
F - Finissez par une jolie bouche	∪	∪	∪	∪

et, dès que l'encre est sèche, voyez le résultat sur votre "PROJECTEUR GILBERT".

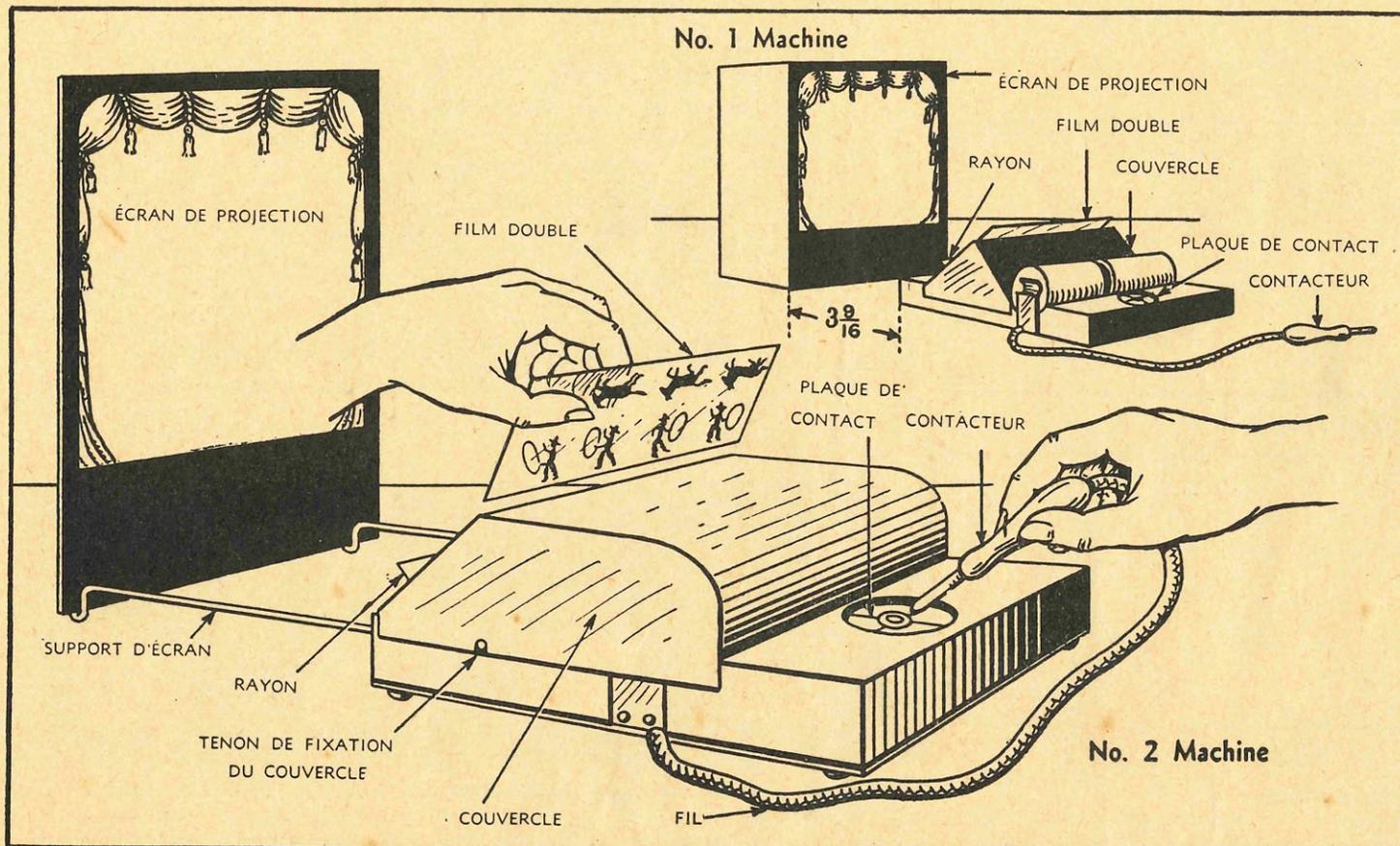
Lorsque vous aurez bien réussi les dessins animés de ces deux pages, vous serez au point pour vos propres créations... Si l'une vous plaît particulièrement, ne manquez pas de nous la communiquer... Et si, plus tard, vous faites votre fortune dans cette branche, rappelez-vous que c'est peut-être au "Projecteur GILBERT" que vous la devrez...

FILMS DOUBLES "GILBERT" :

Votre fournisseur peut vous procurer des films supplémentaires. Si vous ne pouvez vous les procurer, écrivez aux Etablissements HORNSTEIN, 96, rue de Rivoli, Paris-4^e, en joignant 7 francs par pochette désirée.

N° et désignation des pochettes	}	N° 1 - Série "Animaux"	N° 3 - Série "Acrobaties"	N° 5 - Série "Fantaisie"	N° 7 - Série "Nurserie"
		N° 2 - Série "Cirque"	N° 4 - Série "Militaires"	N° 6 - Série "Fantastique"	

Chaque série de films consiste en 6 films doubles, soit un total de 12 sujets, procurant des heures de distractions.



NOTA.— Dans les boîtes fournies sans support d'écran métallique, le support de l'écran est au dos de l'écran lui-même (en carton découpé).

ATTENTION

Le type "Lumière au point" est le seul qui puisse convenir pour les ampoules de rechange. Nous recommandons instamment l'AMPOULE HYDRA 2,5 volts, "Lumière au point", type LN, N° 6716.

Pour les piles de rechange, nous recommandons les piles HYDRA de 1,5 volts, éléments torches, type T1, N° 6019.