

**LE MACCHINE DELLA MERAVIGLIA  
LANTERNE MAGICHE E FILM DIPINTO  
400 ANNI DI CINEMA**

**Fino al 9 gennaio 2011**

**Le sale delle Arti, Piani Alti della Reggia, La Venaria Reale**

***PEPPER'S GHOST, FANTASMI DI CLASSE***

Laboratorio didattico

consigliato ai ragazzi da 11 a 13 anni

Fin dalla sua comparsa, la lanterna magica ha sempre mostrato immagini diaboliche e macabre e per questo è stata definita anche «lanterna di paura».

Nel XIX secolo, soprattutto in Inghilterra, sono particolarmente diffusi gli spettacoli che utilizzano l'apparizione di fantasmi per spaventare gli spettatori; il *Pepper's ghost*, tecnica illusoria inventata da John Pepper, si colloca in questo contesto storico e insieme alla Fantasmagoria è una delle principali attrazioni spettacolari del tempo.

Ispirandosi alle opere esposte nella sala dedicata ai fantasmi e alle vedute fantasmagoriche, i ragazzi costruiscono un pupazzo con cui sperimentare gli effetti ottici di questo dispositivo illusorio.

**Finalità generali**

- Favorire momenti di osservazione, riflessione, confronto
- Favorire il lavoro in squadra e focalizzare l'attenzione sui processi di lavoro
- Trasformare oggetti semplici in fonti di intrattenimento

**Obiettivi specifici**

- Sperimentare le potenzialità della luce nella creazione di uno spettacolo
- Comprendere i fenomeni ottici e ragionare sulla percezione visiva
- Conoscere l'iconografia degli spettacoli di fantasmagoria

**Attività**

- Costruzione di un pupazzo con la plastilina e altri materiali
- Impostazione di luci per la percezione visiva dell'effetto illusorio
- Utilizzo del *Pepper's ghost*

**Articolazione dell'incontro**

- Visita guidata alla mostra (durata 1h).

La visita si concentra sulle visioni macabre e diaboliche della lanterna magica dalla sua nascita fino all'avvento dello spettacolo di Fantasmagoria.

- Laboratorio (durata 1h).

I ragazzi costruiscono un pupazzo con le sembianze di un fantasma e lo inseriscono nel *Pepper's ghost*. L'uso di una particolare tecnica di illuminazione e l'impiego di semplici materiali, permette di sperimentare la magia dell'apparizione di un'immagine fluttuante.

**Strumenti**

Vetro, set di illuminazione, scatole oscurate, materiali da manipolare, immagini di Fantasmagorie.

**Abbinamenti**

Su richiesta, è possibile abbinare l'attività ad una visita guidata alla Reggia di Venaria.