

## GIOCO FINALE – Da realizzare dopo la visita alla mostra

*Le macchine della meraviglia. Lanterne magiche e film dipinto, 400 anni di cinema.*

Questo gioco conclusivo, la cui struttura ricorda quella del gioco dell’oca, riassume il percorso ludo-educativo intrapreso fino ad ora. Alcune delle attività compiute durante la mostra saranno indispensabili ai giocatori per avanzare nel gioco. La presenza di un adulto è sempre auspicata.

### “IL VIAGGIO DEL LANTERNISTA”




**Numero massimo di giocatori:** 4

#### **Regole del gioco:**


- Arriva alla meta per ricevere il diploma di “*Maestro Lanternista*”. Scegli una pedina. Tira il dado e avanza nelle caselle colorate. Se la tua pedina si ferma su un’immagine, segui le istruzioni per avanzare nel gioco. Ogni volta che ti verrà posta una domanda, avrai solo TRENTA secondi per rispondere. Se rispondi in modo corretto, avvanzerai di TRE CASELLE, se invece rispondi in modo sbagliato o fai scadere i trenta secondi, dovrai indietreggiare di TRE CASELLE.
- Per ogni casella contenente delle immagini sono previste quattro domande diverse, una per ogni giocatore. Le domande sono a pagina 3, 4 e 5 e le soluzioni si trovano a pagina 6 e 7 del documento.

#### **Materiale richiesto:**

- - La carta d’identità del personaggio da te creato in precedenza nell’attività “*La carta d’identità*” (p. 25 della guida);
- - La tabella dell’attività “*I tre mostri*” (p. 24 della guida). Prendi la tabella e ritagliala in tre parti creando tre carte, una carta per ogni mostro;
- - La tabella dell’attività “*Dove ti trovi?*” (p. 12 della guida). Prendi la tabella e ritagliala in tre parti creando tre carte, una carta per ogni luogo;
- - Un dado;
- - Quattro pedine;
- - Un cronometro;
- - Una forte lampada.

 <i>Sì parte!</i>	1	2	3) MOSTRI E DEMONI 	4	5	6	7	2) LANTERNA MAGICA 	9	10	11
--	---	---	--	---	---	---	---	--	---	----	----

3) ARTI E SPETTACOLI  


33	34	35	?	37	38	39	10) RACCONTI E LEGGENDE 	41
----	----	----	---	----	----	----	--	----

8) ASTRAZIONE  


31

 *Arrivo!*

11) VIAGGI  


30

50

49

48

12) RELIGIONE E INSEGNAMENTO  


46

45

44

4) VITA QUOTIDIANA  


29

17

7) IL MONDO CAPOVOLTO  


27

26

25

?

23

22

21

5) FANTASMI  


19

18

## ... SI PARTE!

### 1) MOSTRI E DEMONI (casella 3):

- **Primo giocatore:** Prendi la carta d'identità del personaggio compilata nell'esposizione (vedi tabella "Carta d'identità"). La consegna diceva di non compilare il riquadro della professione del personaggio. Hai dunque 30 secondi per pensare ad una professione. Allo scadere dei 30 secondi avrai un minuto per far indovinare ai tuoi compagni l'attività del tuo personaggio...ma attenzione, potrai solo mimarla con il corpo. Nessuna parola è valida!  
**Risultato:** Bravi, avete indovinato...tutti i giocatori avanzeranno di TRE caselle!/Ah, tempo scaduto! Tutti i giocatori dovranno indietreggiare di TRE caselle!
- **Secondo giocatore:** Prendi le tre carte ritagliate dalla tabella "I tre mostri". Pesca una carta-mostro e guarda il numero corrispondente al suo grado di pericolosità. Se peschi il mostro n°1 resta immobile dove sei. Il mostro sta dormendo e, anche se è abbastanza tranquillo, non devi svegliarlo! Se trovi il mostro n°2: indietreggia di due caselle, fai presto prima che ti scopra! Se trovi il mostro n°3: ahi, ahi, in questo caso devi correre più veloce...lui sì che è molto ma molto pericoloso! Indietreggia quindi di tre caselle e ritorna al punto di partenza!
- I successivi giocatori (**Terzo e Quarto**) che capiteranno su questa casella potranno ripetere il gioco con le carte-mostro utilizzate dal secondo giocatore.

### 2) LANTERNA MAGICA (casella 8):

- **Primo giocatore:** Elenca tre elementi fondamentali di cui deve disporre una lanterna magica. Prova ad usare altri nomi se non ti ricordi i termini precisi.
- **Secondo giocatore:** Perché il mestiere del lanternista era così pericoloso?
- **Terzo giocatore:** La lanterna magica fu chiamata all'inizio anche con un altro nome. Ti ricordi quale?
- **Quarto giocatore:** Qual è l'elemento che permette all'immagine di passare dal proiettore (la lanterna magica) al muro o allo schermo?

### 3) ARTI E SPETTACOLI (casella 12):

- **Primo giocatore:** Accendi una forte lampada e cerca di oscurare con delle tende la stanza in cui vi trovate. Con le mani crea poi delle ombre di animali. Hai un minuto per far indovinare ai tuoi compagni tre animali differenti.  
**Risultato:** Bravi, avete indovinato...tutti i giocatori avanzeranno di TRE caselle!/Ah, tempo scaduto! Tutti i giocatori dovranno indietreggiare di TRE caselle!
- **Secondo giocatore:** Se proietti delle immagini su un muro e se avvicini la tua immagine alla fonte di luce, l'ombra proiettata sul muro si ingrandirà o si rimpicciolirà?
- **Terzo giocatore:** Cosa sono e come si manipolano le sagome del teatro d'ombre?
- **Quarto giocatore:** Dove si mette l'artista di teatro d'ombre per nascondersi dal pubblico e manipolare i suoi personaggi?

### 4) VITA QUOTIDIANA (casella 16):

- **Primo giocatore:** Che fine hanno fatto quasi tutte le bande disegnate da Emile Reynaud per il suo teatro ottico?
- **Secondo giocatore:** Sai dirmi due luoghi utilizzati dai lanternisti per svolgere i loro spettacoli?
- **Terzo giocatore:** Come facevano questi artisti ad attirare il loro pubblico?
- **Quarto giocatore:** Come faceva il lanternista a trasportare la lanterna?

5) FANTASMI (casella 20) :

- **Primo giocatore:** Come si chiamava la macchina per generare i fantasmi che hai visto nell'esposizione?
- **Secondo giocatore:** Sai indicarmi la differenza tra la lanterna magica e il fantascopio?
- **Terzo giocatore:** I lanternisti si divertivano a far paura con degli spettacoli particolari, ti ricordi il loro nome?
- **Quarto giocatore:** Sai dirmi almeno un altro elemento che oltre alle immagini di paura caratterizzava gli spettacoli di fantasmagoria e contribuiva a rendere l'atmosfera più lugubre?

6) CASELLA MISTERIOSA (casella 24):

?

Sei stato un po' sfortunato...Ritorna alla casella n°11!

7) IL MONDO CAPOVOLTO (casella 28):

- **Primo giocatore:** Sai dirmi una o più tecniche per animare i vetri di lanterna magica?
- **Secondo giocatore:** In che modo devono essere inserite le lastre di vetro nella lanterna magica?
- **Terzo giocatore:** Quando sono raffigurate varie immagini su uno stesso vetro (panoramico), quale tecnica di proiezione usava il lanternista?
- **Quarto giocatore:** Le immagini di lanterna magica riproducevano solo cose del mondo reale o rappresentavano anche un mondo immaginario?

8) ASTRAZIONE (casella 32) :

- **Primo giocatore:** Come si chiamano quei vetri di lanterna che assomigliano a dei fuochi d'artificio?
- **Secondo giocatore:** Come si otteneva il movimento dei cromatropi?
- **Terzo giocatore:** I film dei primi anni di cinema erano tutti in bianco e nero?
- **Quarto giocatore:** In che modo furono realizzati i primi film colorati?

9) CASELLA MISTERIOSA (2) (casella 36):

?

Sei stato un po' sfortunato...Ritorna alla casella n°18!

10) RACCONTI E LEGGENDE (casella 40):

- **Primo giocatore:** Durante il percorso della mostra hai incontrato più fiabe a te note. Scegline una in particolare e mimala col corpo per farla indovinare ai tuoi compagni. Hai un minuto di tempo e...attenzione, nessuna parola è valida.  
**Risultato:** Bravi, avete indovinato...tutti i giocatori avanzeranno di TRE caselle!/ Ah, tempo scaduto! Tutti i giocatori dovranno indietreggiare di TRE caselle!
- **Secondo giocatore:** Cosa faceva il lanternista oltre a mostrare le immagini che rappresentavano delle fiabe o delle leggende?
- **Terzo giocatore:** Ti ricordi il nome di tre fiabe presenti nell'esposizione sui vetri di lanterna magica? Attenzione, non potrai ripetere il nome della fiaba che è già stata mimata in precedenza!
- **Quarto giocatore:** Ti ricordi all'incirca quando sono state inventate le prime lanterne giocattolo per bambini?

### 11) VIAGGI (casella 43):

- **Primo giocatore:** Prendi le tre carte ritagliate dalla tabella “**Viaggi**”. Pesca ad occhi chiusi una delle tre carte e fai indovinare ai tuoi compagni di gioco il luogo in cui ti trovi. Gli elementi annotati nella tabella ti aiuteranno a descrivere il luogo. In questo caso, l’utilizzo della parola è valido. Hai 1 minuto di tempo!

**Risultato:** Bravi, avete indovinato...tutti i giocatori avanzeranno di TRE caselle!/ Ah, tempo scaduto! Tutti i giocatori dovranno indietreggiare di TRE caselle!

- **Secondo giocatore:** Quali mezzi di trasporto esistevano all’epoca dell’invenzione della lanterna magica (1659)?
- **Terzo giocatore:** Grazie alla lanterna magica che proiettava le curiosità del mondo dipinte accuratamente sui vetri, la gente poteva finalmente viaggiare senza spostarsi. Successivamente fu inventato un altro dispositivo che permetteva di catturare i dettagli di qualsiasi angolo del mondo in maniera ancora più realistica e istantanea. Quale?
- **Quarto giocatore:** Come facevano i lanternisti durante i loro spettacoli a far calare lentamente la notte su un’immagine proiettata con la lanterna magica?

### 12) RELIGIONE E INSEGNAMENTO (casella 47):

- **Primo giocatore:** Ti ricordi cosa veniva mostrato con la lanterna agli studenti di scienze naturali?
- **Secondo giocatore:** Nel ‘600 e nel ‘700 la gente non era abituata a vedere delle immagini perché esse erano molto rare. C’era solo un luogo dove il popolo poteva osservarne molte. Esse erano dipinte sui muri e sulle vetrate. Sai dirmi di quale luogo si tratta?
- **Terzo giocatore:** La lanterna fu utilizzata molto anche dai religiosi. Sapresti dirmi per quale scopo?
- **Quarto giocatore:** Nella seconda metà dell’800, la lanterna fu utilizzata in un luogo ben preciso per l’insegnamento delle scienze, della storia, delle religioni e della geografia. Sai dirmi di che luogo si tratta?

### 13) ULTIMA CASELLA (casella 51):

Bravo! Sei arrivato alla meta...Rispondi ad un’ultima domanda e otterrai il diploma di “*Maestro Lanternista*”!

- **Primo giocatore:** Elenca almeno due tipi di illuminazione usati i lanternisti per proiettare le immagini di lanterna magica.
- **Secondo giocatore:** Chi fu l’inventore del teatro ottico?
- **Terzo giocatore:** Com’erano realizzate le “Pantomime luminose” di Emile Reynaud?
- **Quarto giocatore:** All’epoca dell’invenzione del teatro ottico, il cinema era già stato inventato?

**Risposta corretta:** Bravo, dopo tanta fatica eccoti ricompensato con il diploma di “*Maestro Lanternista*”! Ora sei diventato un vero lanternista, potrai dunque viaggiare per il mondo e far conoscere la tua arte.

**Risposta sbagliata:** Peccato, risposta sbagliata! Aspetta il prossimo turno per ricevere il diploma di “*Maestro Lanternista*”.

# SOLUZIONI

## 2) LANTERNA MAGICA:

- **Primo giocatore:** La lanterna magica ha un **camino** che fa uscire il fumo della candela e raffredda l'apparecchio. Questa scatola magica funziona con la **luce** che può provenire da una candela, una lampada a petrolio o una lampadina elettrica. La luce serve a far viaggiare le immagini dalla lanterna allo schermo. La lanterna magica è dotata poi di un **obiettivo**: una lente che ingrandisce le immagini proiettate. Il vetro da proiettare viene inserito, capovolto, tra il **condensatore** e l'obiettivo nell'apposito **passavedute**.
- **Secondo giocatore:** Il mestiere del lanterриста era così pericoloso perché le lampade usate per illuminare la lanterna e proiettare le immagini erano molto potenti. Esse utilizzavano grandi quantità di gas che spesso, fuoriuscendo, potevano causare delle vere esplosioni e anche dei grandi incendi.
- **Terzo giocatore:** La lanterna magica era chiamata anche "*lanterna di paura*" per le sue immagini mostruose che raffiguravano spesso scheletri, demoni e fantasmi.
- **Quarto giocatore:** L'elemento che permette all'immagine di passare dal proiettore al muro è la **luce**.

## 3) ARTI E SPETTACOLI:

- **Secondo giocatore:** Se avvicini la tua immagine alla fonte di luce essa si ingrandirà maggiormente e diventerà meno nitida. Lo potrai verificare tu stesso proiettando sul muro delle ombre cinesi, creando delle figure con l'aiuto delle mani.
- **Terzo giocatore:**, le sagome sono delle figure ritagliate di personaggi o animali create dagli artisti per gli spettacoli di teatro d'ombre. Le loro ombre vengono proiettate su un telo bianco. Si manipolano con dei bastoncini o delle bacchette incollati o fissati dietro la sagoma.
- **Quarto giocatore:** L'artista di spettacoli d'ombre manipolava le sagome illuminate da una potente lampada dietro un telo bianco .

## 4) VITA QUOTIDIANA:

- **Primo giocatore:** Arrabbiato per la diminuzione del successo delle "*Pantomime lumineuse*" Emile Reynaud gettò quasi tutte le sue bande nella Senna.
- **Secondo giocatore:** I lanterristi si esibivano nelle piazze e nelle case. Gli abitanti li invitavano nelle case ed essi presentavano lo spettacolo alla famiglia riunita.
- **Terzo giocatore:** Questi artisti ambulanti giravano per le strade pubblicizzando il loro spettacolo con grida e filastrocche.
- **Quarto giocatore:** Il lanterrista trasportava la lanterna magica in una scatola tenendola dietro la schiena.

## 5) FANTASMI:

- **Primo giocatore:** La macchina per generare fantasmi si chiamava **fantascopio**.
- **Secondo giocatore:** Il fantascopio possedeva un carrello e delle ruote allo scopo di avvicinare ed allontanare la lanterna dal telo bianco su cui le immagini venivano proiettate.
- **Terzo giocatore:** Questi spettacoli paurosi erano chiamati **fantasmagorie**.
- **Quarto giocatore:** Negli spettacoli di fantasmagoria anche il fumo, le musiche e gli effetti sonori inquietanti contribuivano a creare un'atmosfera molto lugubre.

## 7) IL MONDO CAPOVOLTO:

- **Primo giocatore:** Le tecniche per animare i vetri erano diverse. Si utilizzavano, ad esempio, due o più vetri sovrapposti (uno fisso, uno da muovere) che venivano posizionati alternativamente davanti alla fonte luminosa. Il movimento era reso possibile tramite levette, manovelle e meccanismi automatici.
- **Secondo giocatore:** I vetri di lanterna magica devono essere inserite nel **passavedute** a testa in giù.
- **Terzo giocatore:** Faceva lentamente scorrere il vetro attraverso il passavedute, mostrando un'immagine alla volta.
- **Quarto giocatore:** Le immagini di lanterna magica rappresentavano anche universi completamente irreali.

## 8) ASTRAZIONE:

- **Primo giocatore:** Il loro nome è **cromatropi**.
- **Secondo giocatore:** I cromatropi si manipolano con una manovella, facendo roteare i due vetri in senso inverso l'uno dall'altro.
- **Terzo giocatore:** No, i film dei primi anni del cinema erano anche colorati.
- **Quarto giocatore:** I primi film a colori erano dipinti a mano direttamente sulla pellicola.

## 10) RACCONTI E LEGGENDE:

- **Secondo giocatore:** Il lanternista, detto **imbonitore**, commentava cioè le immagini proiettate e raccontava delle storie.
- **Terzo giocatore:** Nell'esposizione erano presenti le seguenti fiabe e leggende: Capuccetto Rosso, Robinson Crusoe, Il gatto con gli stivali, La storia della lupa e di Romolo e Remo, Nettuno, dio del mare.
- **Quarto giocatore:** Le prime lanterne per bambini sono state inventate all'inizio del 1800.

## 11) VIAGGI:

- **Secondo giocatore:** Nel 1659 i mezzi di trasporto esistenti erano le carrozze trainate da uno o più cavalli e le navi, ma quest'ultime al posto del motore avevano delle grandi vele che sfruttavano il vento per avanzare.
- **Terzo giocatore:** Si tratta della fotografia, la cui invenzione è attribuita al francese Louis-Jacques-Mandé Daguerre che nel 1839 brevettò il **dagherrotipo**.
- **Quarto giocatore:** Durante i loro spettacoli i lanternisti facevano calare lentamente la notte utilizzando in alternanza due lanterne magiche. Esse proiettavano due immagini diverse dello stesso paesaggio: un'immagine era stata dipinta con i colori del giorno e l'altra con i colori della notte. Spegnendo lentamente la prima lanterna ed accendendo lentamente la seconda, la notte calava poco a poco.

## 12) RELIGIONE E INSEGNAMENTO:

- **Primo giocatore:** Agli studenti di scienze naturali venivano mostrate degli insetti ingranditi: venivano inseriti tra due vetri e proiettati sul muro. assumevano proporzioni gigantesche e potevano essere studiati nei minimi dettagli.
- **Secondo giocatore:** Nel 1600 le chiese erano gli unici luoghi a possedere dei dipinti sui muri e sulle vetrate.
- **Terzo giocatore:** La lanterna fu utilizzata molto anche dai religiosi per far conoscere la storia della Bibbia e per spaventare il pubblico con terrificanti rappresentazioni dell'inferno.
- **Quarto giocatore:** La lanterna fece rapidamente il suo ingresso nelle scuole per l'insegnamento delle scienze, della storia, delle religioni e della geografia.

## 13) ULTIMA CASELLA:

- **Primo giocatore:** Per illuminare la lanterna e proiettare le immagini, i lanternisti utilizzavano candele, lampade ad olio, petrolio o gas.
- **Secondo giocatore:** Emile Reynaud fu l'inventore del **teatro ottico**.
- **Terzo giocatore:** Emile Reynaud dipingeva a mano le bande per il suo teatro ottico. Per tre minuti di storia Emile Reynaud doveva dipingere su delle piccole lastre di gelatina più di 500 immagini.
- **Quarto giocatore:** Il cinema dei fratelli Lumière nasce nel 1895, mentre il teatro ottico fu inventato nel 1888.

## PER APPROFONDIRE

### Per i piccoli

Per saperne di più sulle lanterne magiche:

- *Lanterne magiche*, di Elodie Imbeau, Coll. A occhi aperti, edizioni ETS, 2010.  
(a partire dai 6 anni).

Prima edizione pubblicata nella collana "Atelier Cinéma" coeditato da La Cinémathèque française e Actes sud junior (2006).

Disponibile presso il Bookshop de La Venaria Reale.

### Per insegnanti e genitori

- Donata Pesenti Campagnoni, *Quando il cinema non c'era. Storie di mirabili visioni, illusioni ottiche e fotografie animate*, UTET Università, Torino, 2007

- Donata Pesenti Campagnoni, Paolo Bertetto, *La Magia dell'immagine: Macchine e spettacoli prima dei Lumières nelle collezioni del Museo Nazionale del Cinema*, Museo Nazionale del Cinema, Electa, Milano, 1996

- Laurent Mannoni, *La grande arte della luce e dell'ombra. Archeologia del cinema*, Lindau, Torino, 2000

- Laurent Mannoni e Donata Pesenti Campagnoni, *Lanterna magica e film dipinto: 400 anni di cinema*, Il Castoro/Museo Nazionale del Cinema, 2009

## SITI INTERNET

[www.lemacchinedellameraviglia.it](http://www.lemacchinedellameraviglia.it)

[www.lavenaria.it](http://www.lavenaria.it)

[www.museocinema.it](http://www.museocinema.it)

[www.cinematheque.fr](http://www.cinematheque.fr)

Sezione specifica sulle lanterne magiche: [www.cinematheque.fr/fr/expositions-cinema/lanternemagique/presentation.html](http://www.cinematheque.fr/fr/expositions-cinema/lanternemagique/presentation.html)

A cura di Serena Busato

La guida è stata progettata in collaborazione con il Servizio Pedagogico de La Cinémathèque française, in seguito alla mostra *Lanterne magique et film peint, 400 ans de cinéma* Parigi, 14 ottobre 2009 - 28 marzo 2010

Realizzata in collaborazione con i Servizi Educativi del Museo Nazionale del Cinema, in occasione dalla mostra *Le macchine della meraviglia. Lanterne magiche e film dipinto, 400 anni di cinema*

Sale delle Arti, Venaria Reale

Venaria, 22 luglio - 7 novembre 2010

a cura di Donata Pesenti Campagnoni e Laurent Mannoni

Il progetto è stato realizzato nell'ambito del Master professionale di II livello in "Didactique de l'image", presso l'Université de la Sorbonne Nouvelle, Paris 3 di Parigi.

### Immagini

- Pagina 1: Collezione Centre National de la Cinématographie di Parigi

- Pagine 3, 4, 6, 19 e 22: Collezione La Cinémathèque française di Parigi

- Pagine 5, 7, 8, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 20, 23, 24 e 26: Collezione Museo Nazionale del Cinema di Torino

Una produzione:



 La Venaria Reale