

**GUIDA PER BAMBINI E GENITORI
D'ACCOMPAGNAMENTO ALLA MOSTRA**

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



PICCOLA INTRODUZIONE PER I GRANDI

Questa guida è stata concepita allo scopo di rendere il giovane visitatore (dagli 8 anni circa) pressoché autonomo all'interno dello spazio espositivo. La presenza di un adulto è tuttavia raccomandata poiché alcune spiegazioni richiedono un approfondimento maggiore e determinate attività potrebbero rivelarsi complesse se svolte in completa autonomia.

Tramite questo strumento i bambini sono invitati ad esplorare i segreti che circondano gli oggetti e le immagini presenti all'interno della mostra. Grazie a differenti percorsi teorici, che hanno lo scopo di svelare curiosità inattese e raccontare aneddoti divertenti, sono immersi nell'universo delle prime immagini in movimento.

I percorsi sono inoltre integrati da attività ludico-educative da svolgere durante la visita. Queste hanno lo scopo di rendere la visita maggiormente interessante e di permettere al bambino di apprendere divertendosi.

Come utilizzare la guida

La guida è stata concepita al fine di essere utilizzata durante il percorso di visita. E' divisa in 9 parti come le sezioni dell'esposizione e rispetta l'ordine di accesso alle differenti sale (la sezione "Erotismo" è stata esclusa poiché l'accesso è negato ai minori di 18 anni).

Ogni pagina è divisa in due sezioni. Si consiglia di tagliare i fogli seguendo con le forbici il tratto della linea nera e sovrapporre in seguito le pagine fissandole insieme con una graffetta. In questo modo avrete un piccolo libretto poco ingombrante che i bambini potranno portare facilmente con loro.

A parte, è proposto un gioco conclusivo: "IL VIAGGIO DEL LANTERNISTA". Lo scopo è di far rivivere in modo divertente la visita alla mostra e di riprendere le nozioni apprese durante il percorso.

UN SALTO INDIETRO NEL TEMPO... (...o grande introduzione per i piccoli)

Non serve la macchina del tempo per andare indietro di qualche secolo. Se ad esempio provi ad esplorare la soffitta o lo sgabuzzino della nonna ti capiteranno in mano vecchi album fotografici con foto dai colori strani, vecchi macinini da caffè, mobili dalle porte scricchiolanti e dai cassetti bloccati.

Ti sarai probabilmente già chiesto perché nessuno ha mai pensato di buttare via queste vecchie cose. Perché tenerle in un luogo buio a fare la polvere?

Ecco, questi vecchi oggetti sono testimoni del tempo che passa, raccontano anche loro in qualche modo ciò che hanno vissuto. Se ti avvicini, li guardi attentamente, li tocchi e ci accosti l'orecchio, li sentirai parlare del loro passato. Ed è per questo motivo che molta gente ha deciso di conservarne alcuni anche se ormai non si usano più.

C'erano, e ci sono ancora oggi, delle persone che vanno alla ricerca di questi oggetti ormai divenuti rari. Girano per mercati e fiere, si intrufolano in vecchi granai abbandonati e percorrono il mondo. Le loro case (e non solo le soffitte) straripano di curiosi aggeggi. Si racconta che un collezionista un po' matto abbia conservato per molti anni vecchi film e lanterne magiche nella sua vasca da bagno!

Questi oggetti preziosi devono essere però conservati in luoghi adatti, altrimenti rischiano di deteriorarsi con il passare del tempo. Hanno dunque bisogno di una casa tutta per loro: è così che nascono alcuni musei.

Il luogo che visiterai oggi, mostra dunque un tesoro nascosto. Niente vecchi macinini da caffè né mobili scricchiolanti. Ciò che è conservato qui è un qualcosa di ancora più antico e misterioso. Una vera e propria macchina delle meraviglie: la lanterna magica!

Ma non è il caso di svelare tutto ora...pronto a fare un lungo viaggio nel tempo? Allacciati le cinture, sarai catapultato nell'anno 1659 e viaggerai fino ai nostri giorni!



...E LA VISITA COMINCIA

Questa mostra presenta una grandissima collezione di vetri per lanterne magiche. Per la prima volta nella storia dell'umanità una scatola in legno permetteva di proiettare delle immagini ingrandite; immagini a volte molto, ma molto strane!

Esse rappresentavano fantasmi, mostri, vampiri, cuochi trasformati in maiali, demoni, creature scimmiesche, diavoli alati, funamboli, arlecchini, serpenti, mari in tempesta, ecc.

A volte facevano paura, e a volte facevano ridere... e pensa un po', questa scatola magica aveva anche il potere di far conoscere le scienze e di far compiere lunghi viaggi immaginari agli spettatori che in realtà se ne stavano seduti comodamente sulle loro poltrone.



Ma se proiettava solo delle immagini, cosa aveva di così tanto magico questo oggetto?

Devi sapere che nel 1600 la gente comune non era abituata a vedere delle figure. I dipinti erano presenti solo sui muri e sui vetri delle chiese e la fotografia non esisteva ancora. Inoltre, la maggior parte delle persone non possedeva libri, la carta e la penna erano oggetti preziosi e i bambini non potevano disegnare immagini a meno di tracciarle per terra o sulla neve.

Così, le immagini prodotte da queste strane scatole, apparivano magiche a gente che non aveva mai visto nulla di simile fino a quel momento.

Ma non sembrano anche a te un po' misteriose?

Sono talmente grandi e luminose che invadono le stanze. Si spostano, appaiono dal nulla, scompaiono...Effettivamente forse un po' magiche lo sono!

INGRESSO

“La danza della morte”

Il libro manoscritto che troverai all’inizio dell’esposizione è stato scritto nel 1659 da un famoso astronomo (uno scienziato del cielo) olandese di nome **Christiaan Huygens**.

Si dice che questo scienziato non solo abbia inventato la lanterna magica (intorno alla metà del 1600), ma abbia anche disegnato uno dei primi vetri per lanterna.

Questo vetro rappresenta uno scheletro che compie diversi gesti: si toglie la testa, se la mette sulle spalle, si diverte a lanciarla in aria per poi agitare infine il suo braccio destro. Nel suo progetto Huygens aveva trovato anche il modo di dare vita a questo personaggio, facendolo muovere magicamente. Ma come?

Sembra che abbia anticipato una delle tecniche di animazione che andrà molto di moda nel 1800: la sovrapposizione di due lastre di vetro, raffiguranti, ad esempio, una lo scheletro e l’altra la sua testa o il braccio. Tenendo fissa una lastra e muovendo l’altra, si ottiene il movimento dell’immagine.

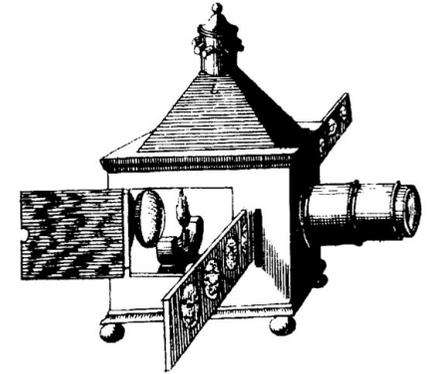
Convinto che si trattasse di creazioni di poca importanza, Huygens terrà nascosta l’invenzione della lanterna magica e dei vetri animati.

LO SAPEVI CHE: La lanterna magica fu per molto tempo chiamata anche “*lanterna di paura*” proprio per gli effetti prodotti nello spettatore e per le sue immagini mostruose che raffiguravano spesso scheletri, demoni e fantasmi.



Com’è fatta questa scatola magica?

La lanterna magica è una scatola di legno, latta, rame o cartone, che proietta su un telo bianco o su un muro delle immagini dipinte su una lastra di vetro con colori trasparenti. Ma per vedere bene le immagini bisogna essere in un luogo completamente buio.



Come si utilizza una lanterna? Basta introdurre la lastra rovesciata nel “*passavedute*”, davanti alla luce di una candela o di una lampada a petrolio (all’epoca dell’invenzione della lanterna la lampadina elettrica non esisteva ancora) e... magia delle magie, ecco che le immagini multicolori si metteranno a brillare sul muro bianco!

Il lanternista

Grazie a queste immagini così affascinanti, la lanterna magica si diffuse rapidamente in ogni parte del mondo, perfino in Cina! E come? Tramite i lanternisti. Il mestiere del lanternista era compiuto da uomini e a volte anche da donne molto forti. Essi percorrevano chilometri e chilometri portandosi in spalla un enorme scatolone che conteneva la lanterna magica.

Questi ambulanti passavano per città e villaggi, giravano per le strade gridando richiamando l’attenzione degli abitanti.

LO SAPEVI CHE: Il mestiere del lanternista era molto pericoloso. Le lampade usate da questi ambulanti per illuminare la lanterna e proiettare le immagini erano molto potenti. Esse contenevano infatti grandi quantità di gas che spesso, fuoriuscendo, potevano causare delle vere esplosioni e anche dei grandi incendi.

Durante il giorno i lanteralisti andavano di casa in casa per presentare il loro spettacolo. La sera, invece, occupavano le piazze che si riempivano di grandi e piccini, meravigliati davanti a questo spettacolo di colori e suoni.

Accompagnati spesso da uno strumento musicale, i lanteralisti proiettavano i vetri commentando le immagini, raccontavano storie e facevano parlare i loro personaggi.



L'ABC del lanteralista

- C come CAMINO. La lanterna magica possiede un camino. Esso ha la stessa funzione di quello delle case: fa uscire il fumo della candela o della lampada e raffredda l'apparecchio.
- C come CONDENSATORE. La lanterna magica ha bisogno di una lente che concentra i raggi di luce sul vetro da proiettare.
- L come LUCE. La lanterna magica funziona con la luce. Essa può provenire da una candela, una lampada a petrolio o una lampadina elettrica ed è collocata all'interno della scatola, sotto al camino. La luce serve a far viaggiare le immagini dalla lanterna al muro.
- O come OBIETTIVO. La lanterna magica è dotata di una o più lenti che ingrandiscono le immagini proiettate.
- P come PASSAVEDUTE. Il vetro da proiettare viene inserito, capovolto, tra il condensatore e l'obiettivo nell'apposito passavedute.
- R come RIFLETTORE. La lanterna magica ha bisogno di uno specchio concavo, collocato dietro la fonte di luce, che raccoglie i raggi luminosi e li riflette sulle lenti del condensatore.

1) VITA QUOTIDIANA

I lanteralisti si divertivano anche a raffigurare e raccontare storie semplici e della vita di tutti i giorni: pastori che si incontrano e si scambiano il buongiorno, uomini che pescano, donne alle prese con bambini capricciosi, bambine che saltano la corda, artigiani e contadini al lavoro, bambini che giocano su un'altalena.



In un'epoca in cui i giornali, la radio e la televisione non erano ancora stati inventati, la lanterna aveva anche il compito di trasmettere gli ultimi avvenimenti politici o sociali: Il colera si diffondeva in un paese? Ecco che i lanteralisti mostravano e raccontavano le disgrazie della malattia. L'Imperatore vinceva una battaglia? Immediatamente circolavano vetri che ricostruivano l'evento ed esaltavano il valore dei soldati.

Una lanterna magica in famiglia (Sala 1)

La lanterna arrivò anche nelle case di alcune famiglie.

Nella seconda metà dell'800, il conte Giacomo della famiglia **Bracci Testasecca** di Montepulciano, decise di acquistare una lanterna speciale con tre obiettivi. Ma perché tre e non uno? Perché con tre obiettivi gli spettacoli erano più ricchi e curiosi, e le immagini si animavano quasi come in un film! E in effetti, la scatola magica seppe subito sorprendere i grandi e i piccoli della famiglia.

LO SAPEVI CHE: Questa famiglia nobile utilizza ancora oggi la lanterna magica, e sembra che questa abbia più successo della radio e della televisione! I bambini, i ragazzi e gli adulti di casa Bracci Testasecca si divertono a spaventare amici e parenti di passaggio, proiettando sul muro giganteschi scheletri che si tolgono la testa, maghi strampalati con quattordici teste, spettri e demoni spaventosi ma anche immagini buffe di nani che si trasformano in giganti e tante altre stramberie.

Emile Reynaud e il teatro ottico (Sala 3)

La lanterna magica non fu la sola macchina delle meraviglie a raccontare e mettere in scena i gesti quotidiani. Nel 1888 fu inventato un altro strumento di grande valore. Esso era capace di divertire e sorprendere con simpatiche scenette della vita di tutti i giorni. Il suo nome è **teatro ottico** e il suo inventore si chiama **Emile Reynaud**.

Il teatro ottico, manipolato dal suo inventore, metteva in scena delle storielle animate di qualche minuto, chiamate "*Pantomime lumineuse*". Esse furono, e sono considerate tutt'oggi i primi disegni animati della storia del cinema.

La fabbricazione di queste scenette era un lavoro molto delicato. Per tre minuti di storia Emile Reynaud doveva dipingere a mano più di 500 immagini su delle piccole lastre di gelatina.

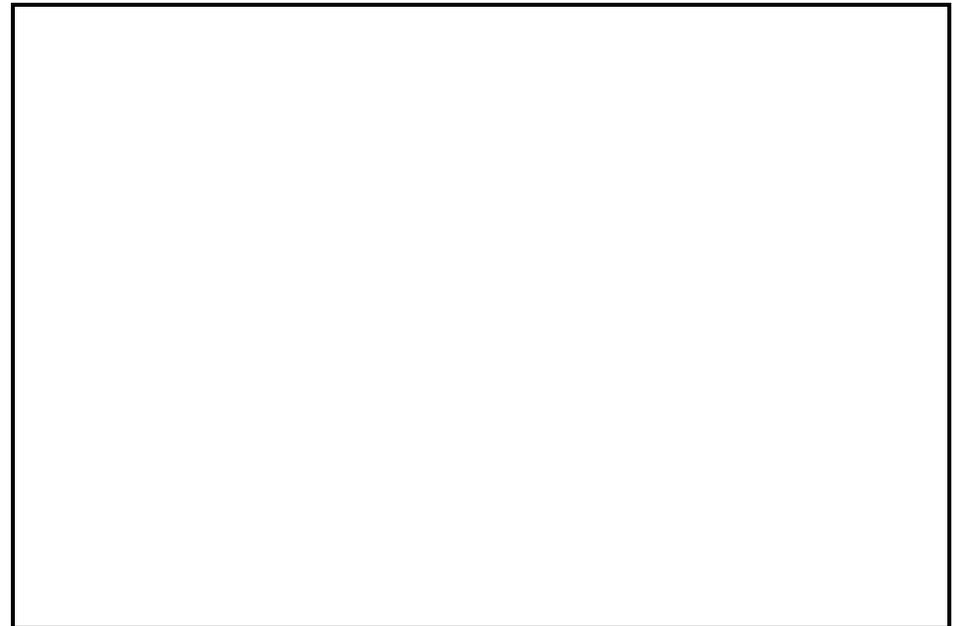
Gli spettacoli di Emile Reynaud ebbero un grande successo. Egli rappresentava le sue "*Pantomime lumineuse*" in un teatro parigino (Il Musée Grévin) e le proiezioni erano sempre arricchite da musiche realizzate dal vivo ed effetti sonori.

Con la nascita del cinema nel 1895 il successo dei suoi spettacoli diminuì drasticamente. Deluso ed amareggiato, Emile Reynaud distrusse le attrezzature e gettò le bande nella Senna. Solo pochissime bande, tra cui *Attorno a una cabina (Autour d'une cabine)* si salvarono.

LO SAPEVI CHE: La banda del disegno animato di Emile Reynaud *Attorno a una cabina (Autour d'une cabine)*, contiene 636 immagini e misura 45 metri. I colori sono gli stessi di quelli utilizzati per i vetri della lanterna magica.

✦ **Realizza la pubblicità per lo spettacolo di Emile Reynaud**
Osserva lo spettacolo *Attorno a una cabina (Autour d'une cabine)* di Emile Reynaud. Immagina ora di dover promuovere la proiezione di questo spettacolo. Realizza dunque una pubblicità che possa richiamare tutti i tipi di pubblico. Essa dovrà essere caratterizzata da qualche linea di testo e da uno o più disegni. Cerca di immergerti nell'immaginario di uno spettatore di fine '800 il quale non ha mai visto delle immagini in movimento.

Scrivi e disegna qui la pubblicità dello spettacolo di Emile Reynaud. Cerca di essere molto accattivante...E' importante che tu riesca ad attirare il più gran numero di spettatori possibile!



2) VIAGGI

In un'epoca in cui i mezzi di trasporto erano ancora molto limitati e in cui la fotografia non era ancora stata inventata, la lanterna magica permetteva di viaggiare e di scoprire il mondo. Gli spettatori si lasciavano trasportare in città lontane, verso paesaggi sconosciuti e, addirittura, anche nello spazio!

A volte, con grande stupore degli spettatori, un paesaggio cambiava lentamente colore, passando dal giorno alla notte e viceversa. Ma in che modo? Il lanternista alternava le proiezioni di due lanterne magiche o utilizzava speciali lanterne con due o tre obiettivi. 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.

Con un sistema di "dissolvenze", gli artisti spegnevano lentamente la prima lanterna ed accendevano lentamente la seconda facendo apparire poco a poco la notte.



Dalla fine degli anni Cinquanta dell'Ottocento, grazie all'apertura in Inghilterra di una bellissima e lussuosa sala di proiezione, la **Royal Polytechnic Institution**, si iniziarono a realizzare dei vetri per lanterna magica molto realistici: i disegni ottenuti con l'aiuto di aghi e pennelli molto sottili, erano caratterizzati da un'infinità di dettagli, vere e proprie opere d'arte.

🔍 Un passo indietro

Sai quali mezzi di trasporto esistevano all'epoca dell'invenzione della lanterna magica (1659)?

E sai anche in che periodo è stata inventata la fotografia?

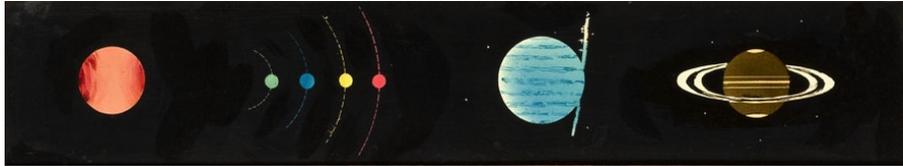
(Troverai le soluzioni alla fine del documento).

🔍 **Dove ti trovi?** Immagina di compiere un viaggio. Scegli 3 vetri che rappresentano luoghi lontani, presenti nella sezione "Viaggi" dell'esposizione. Annota quindi nella tabella il luogo in cui ti trovi e gli elementi di ogni immagine che ritieni più importanti. Attenzione! La tabella ti sarà richiesta in seguito per il gioco conclusivo "Il viaggio del lanternista". Compila quindi la scheda con attenzione e conservala per poterla riutilizzare.

Tabella "Viaggi"

Nome vetro			
In che luogo ti trovi?			
Cosa vedi nell'immagine?			

3) SCIENZA E INSEGNAMENTO



Fin dalla sua nascita gli scienziati si lasciarono incuriosire dalla lanterna magica e studiarono diversi modi per utilizzare questa macchina delle meraviglie per scopi scientifici.

Dai Gabinetti di Fisica la lanterna fece rapidamente il suo ingresso anche nelle scuole e fu utilizzata per insegnare la storia, le scienze naturali e tutte le altre discipline. Fu ad esempio adoperata per lo studio degli insetti che, inseriti nei vetri e proiettati sul muro, assumevano proporzioni gigantesche lasciando trasparire ogni minimo dettaglio.



Questa scatola magica fu utilizzata anche dagli astronomi per comprendere i principali fenomeni del cielo, e per studiare gli astri, i moti celesti e l'atmosfera.

I primi vetri astronomici erano dipinti a mano e illustravano immagini del Sole e della Luna, di pianeti, costellazioni e altri fenomeni.

🌟 La lanterna e le scienze naturali

Cerca nell'esposizione i vetri che raffigurano degli insetti. Secondo te sono stati dipinti, fotografati o sono dei veri insetti inseriti tra due lastre? (Troverai la soluzione alla fine del documento).

4) ARTI E SPETTACOLI

Aguzza la vista! In questa sala c'è una lanterna magica un po' particolare, si distingue dalle altre lanterne soprattutto perché è in ceramica, ma non solo! È stata realizzata pochissimo tempo fa da un famoso artista di nome **Ugo Nespolo** insieme ad una serie di vetri da proiezione. Sapresti riconoscere queste opere?

La lanterna era chiamata magica anche grazie ai magnifici colori che venivano proiettati sui muri e sui teli bianchi. Dipingere sui vetri era una vera e propria arte. Era infatti necessaria una grandissima abilità per disegnare su una superficie così piccola.

LO SAPEVI CHE: Uno dei materiali usati all'epoca per dipingere di rosso sui vetri di lanterna è una resina rossa chiamata "*Sangue di drago*".

I film dipinti

Nel 1895, due fratelli francesi che di cognome facevano **Lumière**, inventarono il **cinematografo** e grazie a questa macchina altrettanto magica, nacque il cinema. I primi film erano muti e in bianco e nero. La gente, abituata ai colori spettacolari delle proiezioni di lanterna magica, non accettò volentieri un mondo senza colore, né suono.

Come fu dunque risolto questo problema? Si incominciò a colorare direttamente sulla pellicola con differenti tecniche e così, ben presto il cinema diventò colorato come le proiezioni della lanterna magica. E per il suono? Gli spettacoli cinematografici furono inoltre arricchiti da musiche eseguite dal vivo.

Uno dei primi film dipinti della storia del cinema si chiama *La Danse serpentine* e fu realizzato dai fratelli Lumière nel 1897. Esso mette in scena uno spettacolo ispirato alla danzatrice americana **Loïe Fuller**. Nel film, il vestito della ballerina, minuziosamente colorato a mano direttamente sulla pellicola, cambia magicamente tinta ad ogni movimento.

❖ **La danza serpentina** Cerca nell'esposizione il film della danzatrice dai vestiti colorati che volteggiano e cambiano colore. A quale animale è ispirata questa danza? (Troverai la soluzione alla fine del documento).

Il teatro d'ombre

Scenografi, coreografi, maghi, ombromani, ballerini si sono serviti della lanterna magica. La grande arte delle ombre fu riprodotta e trasmessa anche grazie alla lanterna.

Come i lanternisti, anche gli artisti di ombre si servivano della luce e proiettavano grandi ombre su teli bianchi. Ma l'invenzione di questi spettacoli risale a ben molto prima della nascita della lanterna magica.

In Oriente si ritagliavano delle sagome che rappresentavano uomini, animali e oggetti. Erano figure molto articolate alle quali venivano aggiunte delle bacchette che permettevano una facile manipolazione.

Durante lo spettacolo, le ombre di questi personaggi apparivano misteriosamente davanti ad un pubblico molto sorpreso. Ma in che modo?

Dietro a un telo bianco nascosto alla vista del pubblico, l'artista manipolava le sagome che, illuminate da una potente lampada, creavano le ombre sul telo dando vita a un vero e proprio spettacolo che divertiva gli spettatori.



5) RELIGIONE ED ESOTERISMO

Nel 1671, il padre gesuita **Athanasius Kircher** presenterà al Collegio romano una scena del Cristo sulla croce dipinta su una lastra di vetro per lanterna magica.

Da quel momento in poi anche i religiosi utilizzeranno la lanterna per far conoscere la storia della Bibbia e per spaventare il pubblico con terrificanti rappresentazioni dell'inferno.



LO SAPEVI CHE: Si dice che Athanasius Kircher sia stato uno dei più famosi decifratrici di **geroglifici**, il sistema di scrittura utilizzato dagli antichi egizi a partire dal 3000 a.C. circa.

Adamo ed Eva

Cerca nell'esposizione il vetro che raffigura Adamo ed Eva. In questo episodio biblico i due uomini faranno una cosa proibita. Quale? E quale animale li convincerà a trasgredire? Una buona osservazione dell'immagine potrà aiutarti... (troverai la soluzione alla fine del documento).

6) IL MONDO CAPOVOLTO



La lanterna magica creava a volte un mondo un po' strampalato: durante gli spettacoli, personaggi molto curiosi apparivano sullo schermo, davanti ad un pubblico davvero meravigliato! Immagini di cuochi che si trasformavano improvvisamente in vitelli, gendarmi che si trasformavano in tigri, scheletri che danzavano, pentole piene di mostri, diavoletti, demoni panciuti, creature scimmiesche...Queste immagini multicolori mescolavano insieme reale e fantastico.

I vetri animati

Prima ancora della nascita del cinema, le lanterne magiche hanno consentito di proiettare delle immagini "in movimento". Le tecniche per animare i vetri erano diverse. Si utilizzavano due o più vetri sovrapposti che venivano posizionati alternativamente davanti alla fonte luminosa. Il movimento era reso possibile tramite tiretti, manovelle e meccanismi manuali.



7) RACCONTI E LEGGENDE

☛ Caccia alle favole

Cerca nell'esposizione i vetri delle favole e delle leggende di: Cappuccetto Rosso, Robinson Crusoe, Il gatto con gli stivali, Pelle d'Asino, La bella e la bestia, La storia della lupa e di Romolo e Remo, Nettuno il dio del mare.

La lanterna magica divenne ben presto anche un giocattolo per bambini e, grazie ai suoi vetri colorati e fantasiosi, contribuì a diffondere racconti, favole e leggende provenienti da tutto il mondo.

A partire dal Settecento, si iniziarono a raffigurare sulle lastre di vetro i racconti di **Perrault**, le favole di **La Fontaine** e le storie mitologiche.

Ma sulle lastre di lanterna magica gli artisti non riuscivano a raffigurare e raccontare la fiaba nei minimi dettagli. Le immagini tralasciavano spesso dei particolari importanti. Il ruolo del lanterриста era dunque fondamentale durante gli spettacoli. Egli doveva completare con la parola, il racconto delle immagini. La narrazione fatta dai lanterristi era considerata una vera e propria arte ed essa veniva chiamata **imbonimento**.



LO SAPEVI CHE: Charles Perrault è l'autore di: La bella addormentata nel bosco, Cappuccetto Rosso, Il gatto con gli stivali, Cenerentola, Pollicino.

LO SAPEVI CHE: Jean de la Fontaine è l'autore di: La volpe e l'uva, La cicala e la formica, La gallina dalle uova d'oro.

Agli inizi dell'Ottocento, soprattutto in Germania e in Francia, si iniziarono a costruire e vendere delle lanterne giocattolo per bambini. Esse però funzionavano davvero!



✪ Improvvisati lanternista!

Nell'esposizione c'è una lanterna che può essere manipolata dai visitatori. Cercala e quando l'avrai trovata inserisci uno dei vetri a tua disposizione al suo interno. Fai scorrere le immagini, osserva proiettate sul muro e inventa una breve storia.

Attenzione! Perché il tuo spettacolo abbia successo, non basterà soltanto commentare le immagini. Durante le proiezioni di lanterna magica, l'**imbonimento** dei lanternisti rivelava ciò che le figure non mostravano e permetteva al pubblico di comprendere totalmente la storia. Fai come questi artisti facevano un tempo, servendoti di tutta la tua immaginazione!

8) ASTRAZIONE

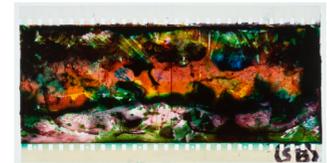
Nel 1800, furono inventati nuovi vetri complessi che presero il nome di **cromatropi**, che assomigliavano a dei fuochi d'artificio. Durante le proiezioni, questi vetri dai disegni geometrici e dalle righe multicolori assorbivano lo spettatore e creavano nel pubblico un effetto di vertigine.

Il cromatropio è costituito da due dischi di vetro dipinti. Fatti roteare, in senso inverso l'uno dall'altro, tramite una manovella e proiettati con la lanterna magica creano effetti di profondità, colore e movimento.



Pittura su pellicola

Diversi cineasti, chiamati cineasti sperimentali, creano ancora oggi dei film senza utilizzare la macchina da presa: dipingono, disegnano o incidono direttamente i fotogrammi della pellicola cinematografica. Molti di questi film sono muti e ricordano spesso dei quadri, ma in movimento.



In Italia

Anche alcuni artisti dell'avanguardia italiana, come il **pittore Luigi Veronesi** e il cineasta-pittore **Cioni Carpi** scelgono la pellicola per creare dei "quadri animati".

Tracce di tracce (1969) è un film di **Paolo Gioli**. Il cineasta si riempie le mani e le braccia d'inchiostro e lascia poi le sue impronte sulla pellicola.

Altri artisti ancora utilizzano sequenze di film realizzati da altri, le modificano e vi aggiungono altre immagini colorate pitturando anche loro direttamente sulla pellicola.

Anthony Mc Call (Sala 11)

★ La magia della proiezione

Abbiamo visto insieme che le immagini per lanterna magica sono dipinte su delle lastre di vetro. Esse vengono successivamente inserite nel **passavedute** della lanterna allo scopo di essere proiettate e ingrandite sullo schermo. Le immagini viaggiano quindi dalla lanterna magica allo schermo. Ma come? Qual è l'elemento che permette alle immagini di compiere questo viaggio? Entra in questa sala scura per scoprire il mistero...

(Troverai la soluzione alla fine del documento).

Questa stanza buia contiene al suo interno una scultura un po' particolare, fatta di luce e fumo.

You and I, Horizontal è un'opera realizzata dall'artista inglese, **Anthony McCall** nel 2005. Questo **film di luce solida** traccia sulla parete della stanza delle forme geometriche in movimento.

Grazie al fumo bianco diffuso nello spazio, potrai osservare e "toccare" il fascio di luce che trasporta le immagini dal proiettore al muro.

★ Cattura la luce

Esplora la magia della proiezione toccando la scultura di luce nell'installazione di Anthony McCall. Cattura il fascio di luce con le tue mani. Come fa la luce a diventare quasi solida? Cos'è che ti permette di toccarla? (troverai la soluzione alla fine del documento).

9) FANTASMI

Alla fine del XVIII secolo, nasce un nuovo spettacolo, questa volta un po' pauroso: la "**fantasmagoria**", l'arte cioè di far parlare i fantasmi in pubblico".

LO SAPEVI CHE: Negli spettacoli di fantasmagoria gli spettatori non dovevano mai vedere l'apparecchio da proiezione, esso infatti veniva nascosto dietro lo schermo.

Mostri terrificanti si muovevano in ogni direzione. Immerso nell'oscurità, il pubblico assisteva terrorizzato all'assalto dei fantasmi: uno scheletro avanzava nelle tenebre con una falce, una faccia di Medusa si avvicinava, fantasmi spuntavano da tutti gli angoli della sala, si spostavano e facevano l'occholino, parlavano, invadevano lo spazio.



Si trattava in realtà solamente di immagini proiettate dietro a uno schermo (o a volte su del fumo) tramite una lanterna magica nascosta alla vista degli spettatori. Essa non era però una lanterna magica qualsiasi, ma una vera e propria "macchina per generare fantasmi"!

Una macchina per generare fantasmi

Questa macchina per generare fantasmi si chiamava **fantascopio**. Era una lanterna magica appoggiata su un carrello munito di ruote. Esse permettevano al lanternista di muovere la macchina avanti e indietro. In questo modo le immagini fantasmagoriche si allontanavano lentamente dagli spettatori per poi avvicinarsi di nuovo improvvisamente, terrorizzandoli ancora di più.

Alle apparizioni magiche si aggiungevano inoltre degli effetti sonori inquietanti. Alcuni attori, nascosti dal pubblico, davano voce ai fantasmi; un tam-tam ritmava le apparizioni, un'armonica accentuava l'atmosfera lugubre e infine degli odori putridi o d'incenso si diffondevano in sala.



★ L'arte di terrorizzare

Fai un giro nella sezione "Fantasmi" dell'esposizione alla ricerca delle creature più terrificanti. Osserva poi le immagini attentamente. Cos'hanno tutti questi mostri in comune? (troverai la soluzione alla fine del documento).

★ I tre mostri

Scegli tre vetri o tre immagini proiettate di tre mostri diversi. Classificali per ordine di pericolosità e compila la tabella qui sotto. Metti nella prima colonna il mostro più buono, nella seconda quello semi-spaventoso e nella terza quello cattivissimo! Dai poi una piccola descrizione del mostro ponendo l'accento sugli elementi che lo rendono così tanto o così poco pericoloso (esempio: ha dei lunghi artigli ma un muso simpatico, una coda da drago..., ecc.)



Attenzione! La tabella ti sarà richiesta in seguito per il gioco conclusivo "Il viaggio del lanternista". Compila quindi la scheda con attenzione e conservala per poterla riutilizzare!

Tabella "I tre mostri"

NOME vetro MOSTRO DOCILE:	NOME vetro MOSTRO SEMI-SPAVENTOSO:	NOME vetro MOSTRO CATTIVISSIMO:
Descrizione:	Descrizione:	Descrizione:

❖ **La carta d'identità.** Cerca nella sezione "Fantasmi" le immagini di mostri, demoni, e creature spaventose. Scegli tra queste creature quella che ti sembra più curiosa e osservalala attentamente. Compila ora la tabella qui sotto dando un nome al personaggio scelto e crea in seguito la sua carta d'identità. Quando sarai a casa, se ne hai voglia, potrai sbizzarrirti a raccontare anche la sua storia!

Attenzione, questa tabella ti sarà richiesta in seguito, durante lo svolgimento del gioco conclusivo "Il viaggio del lanterриста". Compila quindi la scheda con attenzione e conservala in modo da poterla riutilizzare!

Tabella "Carta d'identità"

CARTA D'IDENTITÀ DEL PERSONAGGIO	RACCONTA LA STORIA DEL TUO PERSONAGGIO
NOME:	
COGNOME:	
ETA':	
PROFESSIONE: da compilare a casa per il gioco conclusivo "il viaggio del lanterриста"	
RESIDENZA:	
SEGNI PARTICOLARI:	

Le passioni dell'anima



È difficile nascondere le emozioni! Quando si è tristi o felici, arrabbiati oppure gelosi, le espressioni sul viso cambiano inevitabilmente...

Charles Le Brun, il primo pittore del re francese Luigi XIV (detto anche Re Sole), nel 1668 realizzò una lunga serie di disegni sulle passioni dell'anima: visi impauriti, innamorati, disperati, gioiosi, tristi, in collera, addolorati...

LO SAPEVI CHE: Questi efficacissimi disegni ebbero in seguito un gran successo. Nel 1700 furono addirittura riprodotti su vetri per lanterna magica. Cercali, sono esposti qui, in quest'ultima sala. I vetri vennero utilizzati nelle scuole di recitazione per insegnare ai giovani attori come interpretare le differenti emozioni come la tristezza, la rabbia, la gelosia, la felicità.

Bill Viola

Anche questo artista contemporaneo è rimasto affascinato dalle tavole del pittore francese Charles Le Brun e ad esse si è ispirato per creare un'opera d'arte un po' diversa, che utilizza degli schermi video.

Su questi schermi verticali, tre attori riproducono quattro emozioni: la gioia, il dolore, la rabbia e la paura. Ogni attore interpreta le emozioni cambiando però gradualmente espressione.

A prima vista le tre immagini sembrano delle fotografie, ma se guardi attentamente noterai dei movimenti piccolissimi, quasi invisibili, come lo sbattere delle palpebre.

SOLUZIONI

✪ **Un passo indietro.** All'epoca dell'invenzione della lanterna magica i mezzi di trasporto esistenti erano le carrozze trainate da uno o più cavalli e le navi dotate di vele. Per l'invenzione del treno si dovrà aspettare l'inizio del 1800 e per l'invenzione della bicicletta addirittura la metà del 1800.

- La data convenzionale della nascita della fotografia è il 1839, anno in cui il francese **Louis-Jacques-Mandé Daguerre** brevettò il 'dagherrotipo' che consente di fissare in maniera definitiva le immagini ottenute in una camera oscura.

✪ **La lanterna e le scienze naturali.** Gli insetti che osservi in queste lastre di lanterna magica sono veri. Gli scienziati ebbero infatti l'idea di inserire dei veri e propri insetti tra due lastre. L'immagine proiettata sul muro si ingrandiva enormemente, si potevano così distinguere tutti i dettagli e osservare elementi non visibili ad occhio nudo. Questi vetri erano proiettati a scuola e nelle università durante i corsi di scienze naturali.

✪ **La danza di Loïe Fuller.** La danza di questa ballerina non ti ricorda l'immagine di una farfalla? C'è infatti un altro film del 1907 di un autore sconosciuto che si ispira ai movimenti della ballerina Loïe Fuller e il cui titolo è *Farfale*.

✪ **Adamo ed Eva.** Secondo l'episodio biblico, Adamo ed Eva furono i primi uomini creati da Dio. Essi furono messi dal Creatore nel giardino dell'Eden dove fu comandato loro di nutrirsi liberamente di tutti i frutti, tranne di quelli dell'albero della conoscenza del bene e del male. Ma i due uomini, tentati dal serpente, mangiarono il frutto dell'albero proibito. Spesso, questo "frutto proibito" viene rappresentato con una mela, ma nel testo biblico non è specificato di quale frutto si tratti.

✪ **La magia della proiezione.** Come si vede nell'opera di Anthony Mc Call è la luce che trasporta ogni immagine dal proiettore alla parete. Ma come si sa, la luce va velocissima: le immagini sono quindi catapultate sul muro ad una velocità impercettibile! ...Ecco finalmente scoperto il mistero!

Lo stesso procedimento avviene al cinema. Le immagini presenti sulla pellicola cinematografica (**fotogrammi**) passano una ad una dal proiettore allo schermo. La prossima volta che vai al cinema guarda sopra la tua testa e se sarai fortunato potrai vedere nel buio un piccolo fascio di luce che dalla cabina di proiezione posizionata dietro di te, arriva fino allo schermo. In quel caso però non ci sarà il fumo ad aiutarti ma solo un pochino di polvere. Il fascio di luce sarà quindi molto meno visibile!

✪ **Cattura la luce.** È il fumo che rende la luce quasi solida e permette alle tue mani di toccarla.

✪ **L'arte di terrorizzare.** Hai scoperto cos'hanno tutti questi mostri in comune? In molti vetri utilizzati per spaventare gli spettatori viene rappresentato solo il viso delle terrificanti creature. Questo tipo di "inquadratura" è utilizzata anche al cinema soprattutto nei film di paura. Il mostro visto da vicino è molto più spaventoso rispetto ad uno che si confonde con gli altri elementi dell'immagine.

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

www.lavenaria.it

www.museocinema.it

www.cinematheque.fr

Sezione specifica sulle lanterne magiche: www.cinematheque.fr/fr/expositions-cinema/lanternemagique/presentation.html

Sul sito www.lemacchinedellameraviglia.it è disponibile una versione stampabile della guida e il gioco per bambini "Il viaggio del lanternaista" che riassume in chiave ludica il percorso di visita alla mostra.

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 della 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.

Immagine

- 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