

## PRECINEMA. Aspettando i Lumière

Parigi, 28 dicembre 1895: alcuni fortunati spettatori assistono alla prima proiezione cinematografica. Dopo più di cento anni il cinema affascina ancora milioni di spettatori in tutto il mondo nonostante la concorrenza di nuove forme di intrattenimento.

Ma ben poco si sa di questa straordinaria scoperta che ha rivoluzionato la comunicazione, e tanto meno si conosce il percorso che ha portato all'invenzione del cinematografo dei fratelli Lumière.

Castellinaria ricorda le origini del cinema organizzando, nell'ambito del suo programma di educazione all'immagine, una mostra che vuole essere un affascinante viaggio nel pre-cinema, alla scoperta dei giochi ottici e dei dispositivi che hanno preceduto e accompagnato la nascita del cinematografo dei fratelli Lumière.

Le macchine esposte al Castelgrande di Bellinzona sono realizzate in legno e altri materiali e sono le copie fedeli di oggetti originali, di cui riproducono, oltre che l'aspetto, i meccanismi e le funzioni. Il vantaggio, rispetto agli originali, sta nel fatto che possono essere maneggiate senza timore. L'obiettivo è avvicinare bambini e ragazzi al mondo del cinema, stimolando la creatività, lo spirito di collaborazione e una conoscenza critica del linguaggio delle immagini.

Durante il percorso, più che guardare, si tocca e si gioca con gli apparecchi e, con la propria fantasia si ripercorre il cammino della rappresentazione per immagini.

Dalla veduta ottica al teatro delle ombre cinesi; al taumatropio, dal greco girare delle meraviglie, al fenachistoscopio, che sfrutta il fenomeno della persistenza dell'immagine sulla retina che, ancora oggi, sta alla base della visione filmica; alla lanterna magica, con la quale venivano proiettate immagini dipinte a mano su vetro.

Accanto alle riproduzioni, saranno in mostra preziose lanterne magiche e vetrini originali provenienti dalla Cineteca di Milano.

Durante la mostra si potrà frequentare un laboratorio dove i bambini scoprono il segreto delle immagini in movimento, costruendo un taumatropio o inventando una storiella con un flip book.

All'interno della mostra, in un ricostruito Café de Paris dove nel 1895 venne proiettato il primo film dei fratelli Lumière, i visitatori potranno assistere a filmati d'epoca. Il mitico Arrivo del treno alla stazione di La Ciotat, la prima farsa L'arroseur arrosé, le comiche della Keystone.

## FENACHISTISCOPIO

(XIX Secolo)

Ecco come Alphonse Giroux descrive nel suo brevetto l'apparecchio:

*"Questo strumento si compone di una scatola contenente uno specchio e di dischi di cartone colorato rappresentanti diversi soggetti; facendo ruotare il disco grazie a un manico in legno davanti allo specchio, l'occhio viene ingannato dalla velocità di rotazione e dalla combinazione dei soggetti riflessi nello specchio che appaiono quindi in movimento".*



## LANTERNA MAGICA

(XVIII - XIX Secolo)

E' un apparecchio ottico, fornito inizialmente di un solo obiettivo, adatto a proiettare su uno schermo foto o piccole immagini dipinte su vetro, ottenendone un ingrandimento. Fra tutti gli apparecchi del precinema fu il più popolare e il più longevo, mandato in soffitta proprio dall'invenzione del cinematografo. Utilizzata nelle strade da artisti ambulanti, nelle corti e nei salotti da colti lanternisti, fu caratterizzata da grande versatilità d'uso. Durante la Rivoluzione Francese, fu usata per le "Fantasmagorie", immagini terrificanti proiettate in ambienti lugubri, per impressionare il pubblico. In seguito servì a scopi didattici, come testimoniano i numerosi vetri da proiezione a soggetto scientifico, e di catechesi, con proiezioni di immagini religiose nelle chiese. Nell'800 alcuni soggetti iniziano ad essere animati, grazie a piccoli e sofisticati meccanismi.



## ZOOTROPIO

(1834 ca)

*"Poiché in questo caso non è necessario avvicinare l'occhio all'apparecchio ma piuttosto il contrario e la macchina quando gira è completamente trasparente parecchie persone insieme possono ammirare il fenomeno in tutti i suoi effetti..."*  
(William George Horner)

Lo zootropio di William George Horner è una sorta di rielaborazione del fenachistiscopio e, per certi versi, un suo perfezionamento. Invece di essere stampate su un disco e guardate in uno specchio le immagini venivano raffigurate su una striscia di carta. La striscia così ottenuta veniva posta all'interno di un tamburo il cui movimento rotatorio, al solito, dava l'illusione del movimento. Il movimento veniva percepito osservando direttamente le figure attraverso le lunghe e strette fessure del cilindro.





# “ Sperimentiamo con divertenti giochi la magia del precinema ”

Progetto a cura di Emanuela Bergantino

Un percorso ludico alla scoperta della magia della luce, dei colori e delle immagini attraverso la conoscenza e la creazione di strumenti del precinema: teatro delle ombre, taumatropio, flipbook.

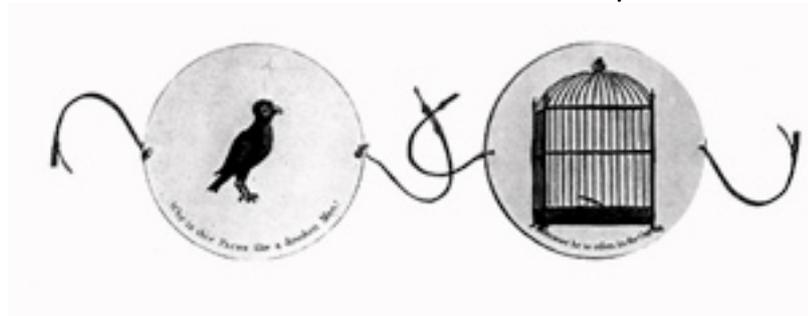
Il progetto prevede la realizzazione di oggetti che appartengono alla archeologia del cinema, con relativa spiegazione che porti passo dopo passo alla comprensione della nascita della settima arte. La realizzazione porta ad una piena partecipazione ed ad una maggiore consapevolezza cognitiva.

## · Teatro delle ombre

L'ombra stimola i sogni e il desiderio di inventare storie, proprio come accade per i film, possibilità di diventare attori e registi di una personale narrazione.

## · Taumatropio

Dal greco *thauma*=meraviglia *tropos*=volgere. Gioco utilizzato nel passato, un dischetto viene fatto ruotare velocemente tramite due fili appesi all'estremità, sulle due facce sono raffigurati disegni che si completano a vicenda. Facendo ruotare il disco velocemente si ha l'impressione di guardare un'unica immagine.



## · Flipbook

L'antenato dei cartoni animati, una serie di illustrazioni che si susseguono, queste, fatte sfogliare velocemente danno la sensazione di percepire il movimento. Divertenti illustrazioni potranno prendere forma.

