

LE VISITE GUIDATE AL MUSEO

Il Museo Nazionale del Cinema coinvolge i visitatori in un contesto fortemente interattivo e stimolante, ma al contempo di esplorazione complessa, che richiede forme di mediazione non tradizionali. Per questo abbiamo sempre posto un'attenzione particolare alla qualità delle visite guidate: al metodo pedagogico, al rinnovamento dei percorsi, alla formazione delle guide, all'ascolto costante dei suggerimenti degli insegnanti.

I NUOVI PERCORSI TEMATICI

La visita al Museo Nazionale del Cinema è valorizzata dalla scelta di un **percorso tematico**. Articolato su una superficie di 3.200 mq, il Museo racconta la complessa storia delle origini e dell'evoluzione scientifica, tecnologica, produttiva e spettacolare del cinema. In questa ricchissima varietà di oggetti, suggestioni e stimoli, abbiamo selezionato alcuni 'fili rossi' da seguire: si tratta di percorsi di esplorazione tematica attraverso le collezioni del Museo, dedicati all'approfondimento di argomenti trasversali che possono essere collegati in modo interdisciplinare ai programmi scolastici.

Le visite hanno una **durata di ca. 1h40** e, se non specificatamente segnalato, sono rivolte a tutti gli ordini di scuole. Tuttavia sono stati individuati dei 'sotto-percorsi' **differenziati per fasce d'età**: è cura della guida adattare gli argomenti e le attività proposte, anche in accordo con gli insegnanti, e dedicare ai ragazzi momenti di scambio e di confronto per il consolidamento delle conoscenze acquisite.

L'ARCHEOLOGIA DEL CINEMA

I percorsi proposti consentono di conoscere e sperimentare gli spettacoli e le tecniche che hanno preceduto la nascita del cinema. Il percorso guidato si conclude nella grande Aula del Tempio.

La proiezione delle immagini

Entrare in una sala buia, sedersi davanti allo schermo, osservare la danza delle immagini che prendono vita dal raggio di luce che fende l'oscurità: è l'esperienza che rinnoviamo ogni volta che andiamo al cinema, un rito ormai comune ma sempre emozionante, carico di attese e di un certo fascino misterioso. Il buio, la luce e lo schermo sono gli elementi di uno spettacolo antichissimo che ha conosciuto molte precedenti incarnazioni prima dell'avvento del cinema. A partire dal teatro d'ombre, per proseguire con le camere oscure, le lanterne magiche, la fantasmagoria, fino ad arrivare alle nostre sale cinematografiche, la visita ripercorre l'evoluzione delle tecniche per la proiezione delle immagini. Parallelamente si approfondisce la storia degli spettacoli di proiezione: i contesti sociali, i diversi tipi di pubblico, le tipologie di spettacolo, la popolarità dei generi, l'allestimento degli spazi, le strategie pubblicitarie.

Parole chiave: *teatro d'ombre, camera oscura, lanterne magiche, fantasmagoria, sale cinematografiche.*

Le illusioni ottiche

L'ottica è la scienza che studia i fenomeni luminosi e la loro percezione da parte dell'occhio umano. Il percorso presenta le ricerche e i risultati ottenuti nel campo della catottrica (lo studio degli specchi e dei fenomeni di riflessione) e della diottrica (lo studio delle lenti e dei fenomeni di rifrazione). Lenti e specchi, impiegati per ottenere immagini ingrandite, rimpicciolite, deformate, sono parte integrante degli strumenti scientifici, come il microscopio, che hanno modificato la nostra percezione visiva della realtà, ma anche di macchine per lo spettacolo con cui dare forma a illusioni ottiche ed effetti meravigliosi.

Parole chiave: *anamorfosi, paradossi diottrici, camera oscura, scatole ottiche, stereoscopie.*

Il movimento

Il burattinaio del teatro d'ombre muove dietro lo schermo le sagome, talvolta rigide, talvolta snodabili; l'imbonitore di piazza alterna le sorgenti di luce dentro il suo *mondo nuovo* per

simulare il passaggio dal giorno alla notte e viceversa; il 'lanternista' escogita nuovi tipi di vetri animati per ottenere i più disparati effetti di dinamizzazione delle immagini proiettate con la lanterna magica. Ma è solo nella prima metà dell'Ottocento che gli studi sulla fisiologia dell'occhio umano conducono a un nuovo, rivoluzionario sistema per simulare il movimento dell'immagine, sfruttando il fenomeno allora noto come 'persistenza retinica'. Qualche decennio più tardi, lo sviluppo della fotografia istantanea permetterà di aggiungere l'ultimo tassello che porta alla moderna pellicola cinematografica. La visita ripercorre la storia affascinante delle 'illusioni di movimento': gli accorgimenti pre-ottocenteschi per dinamizzare le immagini, i primi dispositivi ottici, gli apparecchi cronofotografici, le macchine da presa e da proiezione del cinema.

Parole chiave: *teatro d'ombre, lanterna magica, giochi ottici, cronofotografia.*

La riproduzione del reale

Catturare e poi riprodurre l'immagine della realtà circostante, la più fedele e dettagliata possibile: la successione degli apparecchi per "riprodurre il mondo in piccolo" attraversa la storia dell'archeologia del cinema, dalla camera oscura alla moderna macchina da presa.

La visita approfondisce le tecniche documentate dalle collezioni del museo, che testimoniano gli sforzi continui di riprodurre fedelmente il reale o di catturare ciò che non è visibile all'occhio umano, a scopo di dimostrazione scientifica, ma spesso anche in contesti di presentazione spettacolare, per suscitare la meraviglia nel pubblico.

Parole chiave: *camera oscura, fotografia, stereoscopia, cronofotografia, kinoscopio, cinematografo Lumière.*

LA MACCHINA DEL CINEMA

L'allestimento ripercorre le fasi di produzione e realizzazione del film, per scoprire tutto ciò che l'immagine sullo schermo nasconde e gli ingranaggi di una macchina produttiva che diventa 'macchina spettacolo'.

Dietro lo schermo: le fasi di realizzazione del film

La fruizione nelle sale è solo il punto terminale di un lungo processo che riguarda l'ideazione, la produzione e la realizzazione tecnica del film. Gli studi, i registi, la sceneggiatura, il casting, i costumi, la scenografia, i movimenti di macchina, la fotografia, gli effetti speciali, il montaggio, sono i protagonisti di questo percorso guidato: una successione di nicchie tematiche, ricche di oggetti di scena, fotografie e bozzetti, illustra ai partecipanti tutto ciò che precede il momento in cui si spengono le luci in sala e la proiezione ha inizio.

Parole chiave: *sceneggiatura, produzione, studi, scenografia, costumi, regia, effetti speciali, montaggio, sonoro.*

I mestieri del cinema

Un film è frutto del lavoro di centinaia di persone che collaborano per dare vita alle storie cinematografiche che ci appassionano. Regista, attori, direttore della fotografia, macchinisti, tecnici del suono, rumoristi, scenografi, coreografi, costumisti, truccatori, sono solo alcuni dei molti professionisti della troupe che contribuiscono alla realizzazione del film: il cinema è quindi un'opera collettiva, oltre che una 'macchina produttiva' estremamente complessa. La guida ne offrirà una panoramica esauriente facendo ampio ricorso a esempi concreti e aneddoti su celebri personaggi della storia del cinema.

Parole chiave: *la troupe cinematografica*

Esperienze sul set (da febbraio 2006)

Il piano di *restyling* dell'allestimento del museo prevede la creazione di nuovi *exhibit* interattivi dedicati al set cinematografico. In questo percorso di visita, che si sofferma in modo particolare sulle tecniche di ripresa, il gruppo potrà simulare con un'interazione diretta alcuni elementi fondamentali per la 'grammatica' del linguaggio cinematografico: la fotografia, i movimenti di macchina, gli effetti speciali, il sonoro.

Parole chiave: *ripresa, inquadratura, movimenti di macchina, illuminazione*

CINEMA E...

Il cinema e la televisione

Sei 'alcove' mettono in scena il rapporto tra il cinema e la televisione, colto nei suoi riflessi domestici. Sugli schermi televisivi brevi montaggi ripropongono in sintesi le immagini dei film che hanno caratterizzato mezzo secolo di cinema prodotto dalla televisione, ma anche l'evoluzione dei linguaggi e della loro fruizione casalinga. Il percorso si conclude nell'Aula del Tempio.

14-18 anni

L'Aula del Tempio

Il cuore del museo è la spettacolare e immensa Aula del Tempio. In questa zona, situata nell'area centrale della Mole, i visitatori si possono accomodare sulle *chaises longues* per assistere ai filmati proiettati in 35 mm. A intervalli regolari le proiezioni si interrompono e la sala si anima con uno straordinario spettacolo di proiezione di immagini giganti sulla cupola.

L'Aula del Tempio è circondata da dieci *chappelles* dedicate al culto del cinema, con suggestive scenografie che raccontano alcuni grandi temi della Settima Arte: il Cinema d'Animazione, il Cinema dell'Assurdo, l'Horror e il Fantastico, il Cinema Sperimentale, Amore e Morte, Cabiria, Torino Città del Cinema, i Generi Western, Musical e Fantascienza.

VISITA GENERALE

La visita introduttiva intende offrire una visione d'insieme di alcune sezioni dell'allestimento (in particolare *l'Archeologia del Cinema* e *la Macchina del Cinema*) presentando le testimonianze più significative della storia del cinema e della sua nascita. Il percorso della visita potrà variare in base agli interessi della classe.