SUD E MAGIA

VISIONI ANIMATE

Edizione Didattica

ISIS "Pitagora" Montalbano Jonico

MANUALE PER LE SCUOLE

Introduzione al tema della magia e dei rituali magici in Basilicata. Breve percorso sul pre-cinema e sull'animazione cinematografica

SUD E MAGIA
Visioni animate

Soggetto Capofila
ISIS "Pitagora" - Montalbano Jonico

Scuole Partner
I.C. "Padre Pio da Pietrelcina" - Pisticci
I.C. "Luigi Settembrini" - Nova Siri
I.C. "L. Milani" - Policoro
I.C. "Fabrizio De Andrè" - Scanzano J.
I.C. "Isabella Morra" - Valsinni - Colobraro

In collaborazione con
Comune di Colobraro
Comune di Montalbano J.
Namavista Film
CineParco Tilt
Lucania Film Festival
Mediterraneo Cinematografica
Ass. Sognando il Magico Paese

Direzione Generale CINEMA e AUDIOVISIVO MiC

CINEMA E IMMAGINI PER LA SCUOLA

MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito

INIZIATIVA REALIZZATA NELL'AMBITO DEL PIANO NAZIONALE CINEMA E IMMAGINI PER LA SCUOLA PROMOSSO DA MIC E MIM.

INDICE

Breve storia della Magia 4
Premessa

Definizione e significato 5

Egitto 6

Mondo greco-romano antico 6

Medioevo 8

Età moderna e contemporanea 9

Il pensiero magico nelle società umane 11
Un'attività irrazionale e primitiva?

Magia e religione 11

Tipi di Magia 12

Questione magica e questione meridionale 14
La magia in Basilicata
Ernesto De Martino e la ricerca sul campo

I rituali magici in Basilicata 18
Pratiche e oggetti della Magia Lucana: il kit della maciara

Amuleti e rituali ai giorni nostri 21

Il Cinema è Magia 25

Le origini: archeologia del Cinema o pre-cinema 28

Proiezioni di immagini su uno schermo 28

Ricerca sul fenomeno dell'illusione del movimento 38

Nascita e sviluppo della fotografia 48

Nasce il Cinema 51

I principi dell'animazione cinematografica 53

La tecnica classica e corredo tecnico 53

Glossario 62

BREVE STORIA DELLA MAGIA
Premessa

La magia ha da sempre suscitato grande fascino e una grande curiosità tali da permeare le società umane fin da tempi remotissimi. Anche se dell'epoca preistorica non abbiamo certezze circa l'esistenza di pratiche magiche esistono tuttavia molti oggetti o espressioni artistiche a cui viene attribuita, dagli studiosi, una valenza magica, come ad esempio le pitture rupestri che raffigurano scene di caccia che sono interpretate come riti propiziatori. La magia è sempre stata considerata come una forma di conoscenza attraverso cui l'uomo ha cercato di spiegare e controllare il mondo. Per questo forse la si ritrova molto spesso nei racconti di fantasia, nei racconti popolari, nella letteratura e nel cinema. Basti pensare, per fare solo qualche esempio, alle favole di "Biancaneve" e di "Cenerentola", alla trilogia de "Il Signore degli anelli" di *Tolkien* e alla saga di "Harry Potter". Gli antropologi hanno tentato di spiegare questa grande presenza della magia nel mondo e nella società interpretandola, di volta in volta, come una forma di pensiero primitivo, come una via individuale verso il soprannaturale, come un modo di far fronte a situazioni di ansia e pericolo, come un pensiero pre-scientifico o, infine, come un qualcosa che va al di là delle spiegazioni offerte dalla scienza.

"Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello" (2001) di P. Jackson tratto dal romanzo di J. R. Tolkien

DEFINIZIONE E SIGNIFICATO

La parola magia deriva dal greco "magéia", da cui il latino "magia", indicava l'insieme delle attività e abilità dei Magi

L'antropologo e storico delle religioni *Mircea Eliade* (1908-1986) in molte delle sue opere distingue l'esperienza religiosa dall'esperienza magica. Per *Eliade* l'esperienza religiosa è intesa come una manifestazione del sacro, una "ierofania", mentre l'esperienza magica è intesa come una manifestazione della potenza, una "cratofania". La religione cerca l'esperienza del sacro con riferimento a Dio o all'assoluto. La magia tende invece a ricercare il contatto con forze e entità "occulte" che possono essere controllate e manipolate accrescendo la potenza del mago. Quindi il concetto centrale per comprendere la magia è quello di potenza. I motivi per cui si desidera controllare e dominare queste forze possono essere sia materiali, come la ricchezza e il dominio sulle altre persone, che nobili, come il miglioramento di se stessi e dell'umanità. Quindi si può definire la magia come l'insieme di tecniche per manipolare le forze soprannaturali a fin di bene o di male.

La parola **magia** deriva dal greco *magéia*, da cui il latino magia, e indicava l'insieme delle attività e abilità dei Magi (mágoi), i sacerdoti mazdei addetti al culto di *Mazda*, sistema di credenze diffusosi grazie agli insegnamenti del profeta *Zarathustra* (Zoroastro) in Iran a nell'Asia centrale, fra il VI secolo a. C. e IX secolo d.C.

In molte fonti storiche il termine "magia" viene anche utilizzato per definire le pratiche astrologiche e divinatorie dei *Caldei*. I Caldei provenivano dalla Mesopotamia, detta Caldea dai greci, terra appartenente all'antico Impero persiano, conquistato da *Alessandro Magno,* che corrisponde all'attuale Iran.

In questa antica area geografica si trovano molte testimonianze di rituali di magia cerimoniale. Infatti tutte le fonti antiche raccontano di pratiche magiche, come l'utilizzo di "parole magiche" che hanno il potere di comandare gli spiriti. Le formule di queste cerimonie e riti magici dovevano essere pronunciate con molta cura dagli stregoni-sacerdoti che potevano servirsi anche di bacchette, oggetti rituali, simboli o elementi naturali come l'acqua, molto usata nelle esorcizzazioni poiché simboleggiava la presenza del dio dell'acqua.

Quest'ultima veniva, infatti, cosparsa sulla vittima nel corso degli incantesimi per rappresentare la liberazione dall'influenza del demone, oppure la saliva era ritenuta molto potente contro i demoni.
Era diffuso anche l'uso di animali, piante o minerali che si pensava avessero differenti poteri. Si credeva, ad esempio, che corvi e falchi possedessero poteri soprannaturali, mentre i gufi erano associati ai demoni e agli spiriti maligni.
Il mago poteva utilizzare anche un cerchio magico per difendersi dagli spiriti invocati e vari amuleti che rappresentavano l'immagine del demone per esorcizzarlo.
Il *talismano* o *amuleto* è un oggetto simbolico della magia nel mondo arabo. Qui magia e religione hanno un confine molto labile. Infatti, di magia si parla nel Corano e nella Sunna.
Il talismano può essere usato sia come protezione contro il malocchio (ad esempio la Mano di Fatima); per propiziare fortuna; per ottenere l'aiuto della divinità e infine per evocare spiriti, demoni o entità malvagie come nella negromanzia.

EGITTO

L'antico Egitto è fortemente intriso di magia e credenze occulte. La magia, *heka* in egizio, era considerata una forza primordiale antichissima, più antica di tutti gli dei, nata insieme al demiurgo, il dio creatore dell'universo che, proprio grazie alla sua forza, ha creato tutto ciò che esiste. Secondo gli egiziani, l'uomo, come tutti gli esseri viventi, era in balia di forze ostili o favorevoli, di esseri visibili o invisibili e il tutto era impregnato di una forza spirituale che i sapienti egizi chiamavano heka, un termine che probabilmente significa "governare le potenze".
L'heka era strettamente legata alla religione, e infatti la maggior parte dei maghi furono sacerdoti, che per poter "imparare" le pratiche della scienza magica dovevano studiarla sui papiri custoditi all'interno delle biblioteche annesse ai templi più importanti o nel palazzo del faraone.
Heka era dunque una forza soprannaturale, una sorta di energia essenziale che circolava nell'universo degli dei e in quello degli uomini e che dominava e alimentava la vita. Tutti ricorrevano alla magia: i comuni mortali, i faraoni, gli dei e persino i morti. Gli uomini potevano usarla per difendersi dalle insidie della vita, i morti, invece, avevano bisogno di heka per superare le insidie dell'aldilà. Le stesse divinità erano intrise di magia e simbolicamente se ne nutrivano.

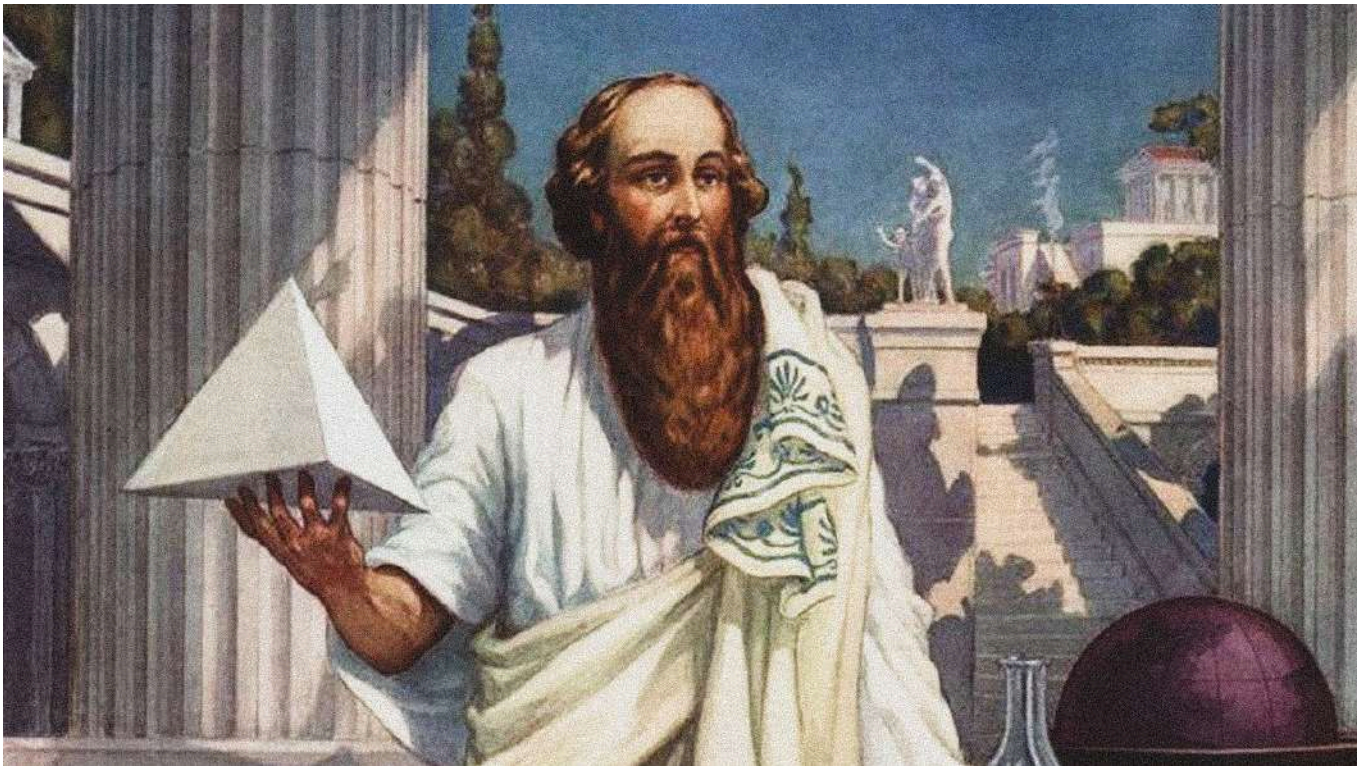
MONDO GRECO-ROMANO ANTICO

Nel mondo greco-romano antico ebbe luogo quella fusione dei riti magici con elementi dell'astrologia e dell'alchimia, che sarà alla

base del pensiero magico dei secoli successivi.
In Grecia fu *Erodoto* a coniare il termine «mago» per indicare un sacerdote di una tribù della Persia antica. Dal IV secolo a.C. il vocabolo *mageia* cominciò ad essere utilizzato per indicare un insieme di dottrine nate dalla mescolanza di tradizioni arcaiche e le pratiche rituali ereditate dai Persiani.

Intorno alla figura di Pitagora si è sviluppato un alone di leggenda e mistero alcuni sostenevano avesse poteri magici

Nel mondo omerico e fino alla prima metà del V secolo a.C. non esiste per i Greci il concetto di magia, ma solo di prodigio inteso come intervento divino. Nell'Odissea, infatti, incontriamo il personaggio della dea *Circe*, che solo in seguito è stato travisato come «maga Circe». Tuttavia, anche in Grecia, come nella maggior parte delle culture antiche e moderne, sono esistite credenze e pratiche magiche che in qualche modo si fondevano con la scienza e la religione.
Pensiamo ad esempio a *Pitagora*, filosofo e matematico vissuto nel VI secolo a.C., che in Magna Grecia aveva fondato una scuola che somigliava ad una setta religiosa, nella quale la conoscenza era riservata a pochi adepti che erano tenuti a mantenerne il segreto. Intorno alla figura di Pitagora si è sviluppato un alone di leggenda e mistero: alcuni sostenevano che avesse poteri magici come il potere di predire gli eventi, o di apparire in due luoghi contemporaneamente, di placare le tempeste, di incantare le belve con la sola forza della sua voce. Inoltre, Pitagora credeva nella metempsicosi, o reincarnazione, e nella trasmigrazione dell'anima da un corpo ad un altro, umano o animale. La stessa scienza filosofica e matematica per Pitagora aveva un significato soteriologico: era una via per la purificazione e la salvezza dell'anima. Per questo Pitagora è stato considerato un mago più che uno scienziato.
Nella tarda antichità, in epoca precristiana, si assiste all'affermarsi della teurgia, la cui provenienza è spesso attribuita, dagli stessi teurghi, all'antico Egitto. Si tratta di una pratica magico-religiosa con la quale si presumeva di mettersi in relazione con gli dei e di potere agire sulla loro volontà in modo da effettuare, col loro aiuto, cose miracolose, soprannaturali.
Verso il III-IV d.C. compaiono anche trattazioni filosofiche a favore di tale pratica, in particolare per opera del filosofo neoplatonico



Pitagora

Giamblico. Nella letteratura latina si trovano numerose testimonianze relative a tutta una serie di attività occulte.
Esperimenti di negromanzia, animali parlanti, statue che camminano, filtri d'amore, metamorfosi, divinazioni, talismani che curano le malattie, sono solamente alcuni degli oggetti e dei rituali magici adoperati dai maghi che compaiono nelle opere di *Orazio, Plinio il Vecchio, Virgilio, Porfirio,* ed altri. Tuttavia le leggi del diritto romano prevedevano pene severe per quanti utilizzavano mezzi magici per conseguire scopi criminali.

MEDIOEVO

Nel Medioevo (fino al XII secolo) il mondo naturale rappresenta un insieme di simboli e segni che significano e rimandano ad una realtà più profonda. A fenomeni e oggetti naturali sono attribuiti significati di carattere morale o religioso. Ad animali, piante, minerali e pietre preziose sono attribuite straordinarie virtù terapeutiche e poteri occulti, simpatie e antipatie. La differenza tra un evento naturale e uno prodotto per mezzo della magia non è affatto netta, e assai sfumati sono i confini tra magia e religione, tra portenti prodotti dal mago ed eventi miracolosi, tra oggetti con poteri magici e reliquie.
Anche se la Chiesa disapprova ogni forma di magia, i fedeli (ma spesso anche membri del clero) associano l'uso di reliquie a quelle di amuleti, preghiere a formule magiche, in primo luogo per scopi

terapeutici, ma anche per esigenze della vita quotidiana. La diffusione della magia nella società medievale è molto vasta ed è presente in tutti gli strati sociali, incluso il clero. Nei penitenziali sono spesso indicate espiazioni per pratiche di magia (evidentemente molto comuni), quali la produzione di talismani, l'uso di formule magiche e la divinazione.

La magia medievale fonde, spesso senza distinguerli, riti propri della religione cristiana con pratiche magiche derivanti dal più antico mondo pagano. Piuttosto sfumate sono le differenze tra preghiere, scongiuri, esorcismi e formule magiche, utilizzate tanto da laici che dal clero, e finalizzate ad allontanare forze malefiche e neutralizzare fatture. Uno dei criteri per distinguere tra magia lecita e illecita è lo scopo per cui sono utilizzate cerimonie, formule e riti: se il fine è danneggiare una persona o la sua proprietà, allora coloro che praticano la magia incorrono nell'accusa di stregoneria.

Verso il XII secolo si afferma la distinzione tra la magia naturale da una parte, e la magia demoniaca (o cerimoniale) dall'altra. Quest'ultima è considerata una pratica illecita, che, rifiutando Dio, si rivolge ai demoni per ottenere il loro aiuto. Molto diffusa era una forma di divinazione utilizzata anche dal Clero, la **bibliomanzia**, una pratica che permetteva di ottenere risposte consultando direttamente il testo biblico: colui che la esercitava poneva la domanda, chiudeva gli occhi e apriva a caso il libro indicandone un punto preciso col dito. Anche per questo motivo, insieme alla paura di un'interpretazione personale e ereticale del testo sacro, nel XIII secolo la Chiesa Cattolica proibì a i laici di possedere una copia della Bibbia e ordinò che tutte le versioni nelle lingue parlate venissero bruciate!

ETA' MODERNA E CONTEMPORANEA

Nell'età moderna, agli inizi del **Rinascimento**, in parallelo alla rivoluzione scientifica inaugurata da *Galileo Galilei*, si assiste contemporaneamente al crescere degli interessi scientifici e alla riscoperta della magia. Questa è distinta in **magia naturalis** (la magia "bianca"), quella accettata da Dio, quindi considerata legittima, e in **magia demonica** (la magia "nera"), ritenuta illecita e riprovevole. Quest'ultima, infatti, per sua natura ricorre al malvagio e le sue azioni sono guidate dal potere dei demoni. La magia naturalis, invece, indica nient'altro che la capacità di agire sulle strutture profonde e le forze occulte che animano la natura.

L'uomo, per l'umanesimo rinascimentale, è un soggetto in grado di agire con potenza sulla natura. Il mago è una sorta di "sacerdote", un servitore dell'universo, sot-

toposto alle leggi del Creatore, lo scienziato che, come tale, coglie gli intrecci che regolano il mondo. E così il mondo è regolato dagli stessi principi che regolano i rapporti umani: attrazione e repulsione delle forze. Proprio perché in questo universo ogni parte è legata all'altra e l'uomo è il microcosmo che può coglierne le segrete corrispondenze.
Il mago è il prescelto: **fare una "magia" significa coniugare il mondo.**
In tal senso la magia è intesa come una sorta di nuova scienza, proprio perché il suo fine ultimo è investigare la natura.
Così, le credenze magiche e astrologiche convivono con la scienza moderna dell'inizio. Infatti, magia, scienza e tecnica sono intese come le capacità umane in grado di modificare la natura. Il filosofo rinascimentale *Tommaso Campanella*, ne "Il senso delle cose e della magia", sottolinea che la magia è una capacità di accedere a misteri della natura che, perduto il suo mistero, diventa scienza. In questo passaggio, con scoperte tecnologiche come macchine volanti e orologi, l'arte magica diventa "volgare", cioè accessibile al volgo nei suoi elementi e nelle sue procedure, perdendo così il suo carattere esoterico e misterioso.
Nel XVII secolo, il Secolo dei Lumi, proprio al culmine della tradizione magica, scoppia una nuova polemica contro la cultura magico-alchimistica. L'illuminismo, erede dello sviluppo delle correnti filosofiche del razionalismo e dal meccanicismo cartesiano e dell'empirismo di *Hobbes*, *Lock* e *Hume*, produrrà un lento declino della magia.
Con l'avvento dell'Illuminismo, infatti, la magia, appare definitivamente sconfitta e bandita della cultura dominante. Relegata in una specie di limbo, riesce tuttavia a sopravvivere, nell'ambito delle correnti sotterranee della Massoneria.
La seconda metà del XIX secolo è caratterizzata da un rinnovato interesse nei confronti dell'occultismo e dell'esoterismo magico.
Alla fine dell'Ottocento iniziarono a sorgere numerose organizzazioni e società segrete nelle quali la magia aveva un ruolo significativo.
Oggi, risulta più difficile dare un senso preciso all'esperienza del magico dato che la parola magia viene utilizzata per descrivere una molteplicità di fenomeni assai diversi l'uno dall'altro. Attualmente, quando si parla di magia, vengono in mente le sfere di cristallo, i tarocchi, gli incantesimi, i giochi di prestigio, gli oroscopi, i portafortuna o spettacoli di illusionismo. Uno scenario complesso, dove hanno trovato spazio anche ciarlatani sedicenti maghi di studi televisivi dove le consulenze avvengono con le telefonate a pagamento e la cartomanzia online a cui si rivolgono migliaia di persone nel tentativo di risolvere le proprie problematiche. Pertanto, quella di magia

appare essere una categoria dai confini piuttosto fluidi che difficilmente si lascia imprigionare in una definizione netta.

IL PENSIERO MAGICO NELLE SOCIETÀ UMANE

Un'attività irrazionale e primitiva?

Sulla base dell'antropologia evoluzionistica, inaugurata da *James Frazer* (1854-1941) l'evoluzione umana è stata interpretata come il trionfo della ragione e della scienza sulla credenza. *Frazer* guardava con scetticismo alle pratiche magico-religiose e alle credenze della società, le interpretava come dei tentativi inadeguati di spiegare gli eventi, come forme di pensiero irrazionale e primitivo. Per questo, la magia è stata considerata a lungo come un fenomeno tipico del pensiero primitivo.
L'evoluzione umana, secondo *Frazer* sarebbe avvenuta attraverso tre età: età del pensiero magico, età del pensiero religioso, età del pensiero scientifico. Vale a dire che col tempo, attraverso l'esperienza, gli uomini si sarebbero resi conto della debolezza del pensiero magico per comprendere e controllare i fenomeni naturali come le calamità naturali, le malattie e la morte. Pertanto, essi si sarebbero rivolti a entità sovraumane quali dei e spiriti. Così, all'età della magia sarebbe successa l'età della religione. Nell'età moderna, in cui il pensiero si va ulteriormente sviluppando, anche la religione entra in crisi e lascia spazio alla scienza, fondata sull'esperimento e sulla conoscenza delle leggi naturali. Per *Frazer* magia, religione e scienza rappresentano tre stadi successivi di sviluppo della mente umana. Se ancora nel mondo moderno sono presenti maghi e stregoni, essi sono solo sopravvivenze, residui di un pensiero irrazionale e arcaico.

MAGIA E RELIGIONE

All'inizio del Novecento le tesi di *Frazer* vennero riviste. Alcuni antropologi sostennero che magia e religione nascono dalla stessa esigenza, ovvero dal tentativo dell'uomo di controllare le forze della natura e di dare un senso alla vita e al mondo. Magia e religione non sono due stadi consecutivi del pensiero umano, ma sono compresenti in molte società: ciò che le differenzia è il fatto che la magia è una pratica individuale, mentre la religione è un fenomeno comunitario, solenne, ufficiale che si esprime in riti pubblici e in credenze diffuse. Inoltre, la magia si pone obiettivi limitati e precisi (per esempio favorire la presenza di una selvaggina abbondante, la crescita dei raccolti), mentre la religione si presenta come una riflessione più generale sull'uomo e sul suo posto nel mondo.
La magia è un sapere più tecnico, un fare (in molte lingue la radice *mag* del termine greco *mágos* vei-

cola l'dea di "plasmare" di 'fare') e per questo alcune scienze moderne come la farmacia, la medicina, la metallurgia trovano le loro radici in pratiche magiche (si pensi al nesso tra alchimia e chimica).
In alcuni casi, quindi, la scienza moderna rappresenta un'evoluzione della magia. Tuttavia, anche se la magia tende a evolversi nella scienza, occorre osservare che magia, religione e scienza sono tre fenomeni presenti praticamente in ogni società umana e in ogni tempo.
Oggi gran parte degli studiosi della magia hanno abbandonato le spiegazioni di tipo evoluzionistico. Per essi la magia non è un fenomeno esclusivamente primitivo. In effetti, in nessuna società del passato si è fatto così intenso ricorso a indovini, cartomanti, veggenti e simili come nelle moderne città di oggi. Questa constatazione ha spinto gli antropologi a cercare altre spiegazioni della magia.
Mentre gli evoluzionisti avevano fatto della magia lo stadio di sviluppo iniziale dell'intelletto umano, l'antropologia funzionalista successiva, rifiutando il paradigma evoluzionista, si concentra sulla sua efficacia, sul suo carattere pratico e psicologico.
Bronislaw Malinowski (1884-1942), un grande antropologo funzionalista di origine polacca, in seguito alla ricerca da lui svolta presso gli abitanti delle isole Trobriand (Arcipelago del Pacifico, appartenente alla Nuova Guinea), si soffermò sulla finalità pratica della magia. La sua funzione è quella di ritualizzare l'ottimismo umano.
Attribuendo all'individuo poteri straordinari la magia serve a dominare il caso e a prevenire gli eventi avversi o incontrollabili, alleviando la frustrazione di non riuscire a manipolare l'ambiente a proprio vantaggio.
I Trobriandesi praticano la magia durante i lunghi viaggi in piroga per scongiurare l'arrivo di tempeste e il formarsi della nebbia che rende difficile orientarsi. Essi praticano la magia nei loro orti per proteggere le coltivazioni da siccità, parassiti e tempeste tropicali.
Sanno bene che occorre costruire con attenzione le piroghe e che la capacità di orientarsi è essenziale per portare a buon fine un viaggio: ma sanno altrettanto bene che a volte il sapere e la buona volontà non sono sufficienti per scongiurare pericoli e insidie.
La magia infonde coraggio, spinge i navigatori e orticoltori a fare meglio il proprio lavoro. In questo senso essa è efficace.

TIPI DI MAGIA

La magia, attribuita a torto o a ragione a innumerevoli società umane, è stata classificata in alcune categorie diventate nel tempo piuttosto celebri. La magia può essere di due tipi:
- la magia nera, che si avvale di

spiriti maligni, per scopi malvagi, e consiste in una seria di operazioni, oggetti, gesti e parole, condotte su qualcosa che è appartenuto o che è stato in contatto con la persona che si vuole colpire. Per esempio, fabbricare l'immagine di una persona e trafiggerla con lame o spilli, credendo che le ferite inferte si trasferiscano alla persona odiata, è una forma di magia nera presente o attribuita a molte società. La stregoneria è una forma particolarmente diffusa di magia nera: lo stregone, grazie ai suoi poteri spirituali, è in grado di colpire, in modo consapevole o meno, il suo nemico con malattie che possono provocarne la morte. Anche il fattucchiere compie azioni di magia nera servendosi di oggetti (capelli, ossa, strumenti in legno e in pietra) e formule magiche;

- la magia bianca, o magia curativa, che in base agli stessi principi è volta a produrre effetti benefici sul soggetto prescelto, fino a portarlo anche alla guarigione da qualche malattia e ad allontanare calamità naturali (cicloni, terremoti, siccità) o fenomeni dannosi in genere (malattie, morte). Per esempio, in molte società arcaiche (composte di cacciatori e raccoglitori, di pastori, di agricoltori) esistono pratiche magiche volte a provocare la pioggia. Gli abitanti delle piccole isole dello Stretto di Torres (tra l'Australia e la Nuova Guinea) affidavano ad alcuni specialisti il compito di isolarsi nella boscaglia, di preparare "fosse della pioggia", di recitare incantesimi rivolti ai vari tipi di nuvole (rosse, scure, bianche) al fine di favorire le precipitazioni.

Fonti:
Treccani.it

Enciclopedia dei ragazzi

Studenti.it

QUESTIONE MAGICA E QUESTIONE MERIDIONALE - LA MAGIA IN BASILICATA

Ernesto De Martino e la ricerca sul campo

Ernesto De Martino è considerato uno degli antropologi più originali del secondo Novecento italiano anche per il metodo da lui adottato nelle sue ricerche. Egli, infatti, affiancò la ricerca sul campo al lavoro d'equipe. Si recava di persona nei luoghi che intendeva studiare, partecipava attivamente alla vita della comunità, per conoscere meglio coloro che avrebbe intervistato: contadini e parte più povera e disagiata della popolazione. In queste indagini si avvaleva della collaborazione di specialisti di vari ambiti (musicologi, medici, psichiatri, psicologi, storici delle religioni) sviluppando un approccio capace di cogliere le diverse sfumature dei fenomeni da lui studiati. Negli anni Cinquanta, decise di dedicarsi allo studio delle sopravvivenze magiche nel Sud Italia e nella realtà contadina con lo scopo di ricostruire una storia religiosa del sud della penisola. Egli condusse le sue ricerche, in Lucania, Puglia e Campania. A partire da queste indagini, pubblicò tre testi che costituiscono la cosiddetta trilogia meridionalistica:

"Morte e pianto rituale. Dal lamento funebre antico al pianto di Maria" (1958) nel quale ha riportato la sua indagine sul lamento funebre e il pianto per i defunti, uno strumento per superare il dolore e il trauma della morte di un caro.

"Sud e magia" (1959), una storia della religione nel Sud Italia (in particolare Lucania, Calabria e Campania), in cui si occupò di ricostruire e analizzare la convivenza tra magia e cattolicesimo.

"La terra del rimorso. Contributo a una storia religiosa del Sud" (1961), risultato della ricerca condotta in Salento sull'antico rito contadino del tarantismo.

Al centro di questi libri c'è il concetto di magia. Questa non è considerata espressione dell'irrazionale o residuo di una cultura primitiva, ma si tratta di una specifica espressione culturale. Per *De Martino*, la magia, rifiutata dalla modernità a favore della scienza, non è espressione dell'irragionevolezza, ma è ricerca di sicurezza psicologica e strumento efficace per fronteggiare le difficoltà della vita.

"Sud e Magia" - La magia come risposta alla crisi della presenza

Ernesto De Martino (1908-1965) in Sud e magia, approfondisce le motivazioni della persistenza dei rituali magici e delle credenze ancora presenti nella Basilicata degli anni '50. Ricostruisce il ruolo della magia nella vita quotidiana dei contadini lucani.

Lamento funebre - Archivio Fotografico Franco Pinna, Roma / Courtesy Admira, Milano

In questo contesto le varie credenze magiche erano contraddittoriamente confuse e mischiate con la devozione religiosa popolare e con la liturgia cattolica ufficiale. Per *De Martino* il motivo principale di questa strana esperienza, insieme magica e religiosa, consiste nella necessità da parte degli individui di assicurarsi una **protezione psicologica** di fronte alla difficile quotidianità del Mezzogiorno, caratterizzato da precarietà economica, incertezza sul futuro, forze naturali e sociali non controllabili, assenza di assistenza sociale e un lavoro agricolo arretrato ed estremamente faticoso.

In questo contesto si verificava quello che *De Martino* definisce **"crisi della presenza"**, una condizione in cui l'individuo, di fronte a particolari condizione (malattia, morte, migrazione, conflitti morali) sperimenta un'incertezza, una crisi radicale, e si scopre incapace di agire per cambiare le cose. La magia lucana rappresentava uno strumento di riscatto da questa crisi e di rassicurazione per il proprio "esserci".

De Martino, sulla base delle sue ricerche stila una lista di disturbi e delle relative cause scatenanti la crisi della presenza. La fascinazione, per esempio.

Secondo la magia cerimoniale, la fascinazione (in dialetto "fasciatura o affascino") è uno stato psichico che crea impedimento e inibizione nel paziente rendendolo incapace di scegliere e di decidere. Il soggetto si sente dominato ed ha la sensazione di **"essere-agito-da"** una forza che ha il potere di annullare le sue facoltà di scelta, mettendolo in una condizione di passività. "L'essere agito da", per *De Martino*, è uno stato in cui l'individuo può trovarsi a causa di fatti scatenanti come la perdita di un caro, un evento traumatico, la fine di una storia d'amore, condizioni di estrema povertà. Questa condizione, che porta il soggetto ad uno stato di alterazione della coscienza che causa una perdita del controllo di sé e delle proprie azione, sfocia appunto in una **"crisi della presenza"**. E' proprio per fronteggiare questo rischio che il rito magico viene in soccorso alla volontà di "esserci".

De Martino riteneva che queste tradizioni fossero ancora presenti in quegli anni in Lucania, malgrado la civiltà moderna, perché in realtà larghi strati sociali della popolazione, erano ancora governati da un regime arcaico di esistenza.

In questo contesto, la magia agiva come una protezione nei momenti di precarietà materiale e psicologica; risolveva i possibili problemi che potevano presentarsi nei momenti più importanti della vita di una persona, occasioni che potevano essere maggiormente a rischio di fallimento e di invidia.

Ad esempio, molti rituali erano legati alla gravidanza, al parto e all'allattamento perché, mancan-

Contadino lucano durante un rituale magico per scongiurare la grandine. Immagine dal film "Magia Lucana" di L. Di Gianni

Colloquio a San Costantino Albanese (PZ) nel corso dell'inchiesta sulla magia condotta in Lucania da De Martino. In foto una maciara, De Martino e parte dell'équipe (1957). © Fototeca Gilardi

do un sistema di assistenza sanitaria accessibile, costituivano l'unico aiuto di cui si poteva disporre.

La miseria culturale

Già al tempo della ricerca di *De Martino*, il Meridione d'Italia costituiva un problema nella coscienza di storici, economisti e sociologi. Anche se, della "questione meridionale" si inizia a parlare dall'unità d'Italia, di fatto, nessuno fino ad allora aveva affrontato il problema della "cultura" contadina del Sud". *De Martino* considera la "cultura contadina del Sud" come una complessa e specifica concezione del mondo, collocata sul fondo di una società storicamente determinata.

Per tanto, *De Martino* condusse la sua ricerca a contatto diretto con i contadini del Sud per analizzare a fondo il folklore religioso che caratterizzava la loro cultura. A questa decisione contribuirono enormemente l'uscita del libro di *Carlo Levi* "Cristo si è fermato a Eboli" e l'incontro con *Rocco Scotellaro*, il poeta-contadino di Tricarico, che raccontavano di un mondo arcaico relegato al di fuori della storia.

De Martino attribuiva la persistenza di questa concezione arcaica del mondo ad una ragione storica, come espressione di una società rimasta per secoli nell'isolamento. La "miseria culturale", egli afferma, è lo specchio di una miseria psicologica determinata da condizioni storiche e sociali imposte all'intero Mezzogiorno da un regime di subalternità plurisecolare e che pure in epoca contemporanea, in certa misura, persiste o fa pesare le sue conseguenze a lungo termine.

Il folklore religioso appare dunque come il riflesso della "non-storia" del Sud, e cioè della continua repressione subita da parte dei poteri centrali e delle istituzioni ufficiali che la emarginarono e la sfruttarono.

I RITUALI MAGICI IN BASILICATA - PRATICHE E OGGETTI DELLA MAGIA LUCANA: IL KIT DELLA MACIARA

Immaginiamo di fare un viaggio nel tempo e di calarci, come fece *De Martino*, in quel mondo antico e magico narrato e studiato dall'antropologo.

Come vedremo le pratiche utilizzate fondono elementi della religione cristiana con le credenze popolari, che hanno, come abbiamo visto, origini antichissime.

Fascinazione (in dialetto "fasciatura o affascino")

La "fasciatura" provoca cefalea, sonnolenza e ipocondria, si mette in atto attraverso tre mezzi: l'occhio (lo sguardo), la mente (il pensiero malevolo), la mala volontà (l'intenzione invidiosa).

La fascinazione prevede un "fascinatore", cioè colui che la provoca, e una vittima. Quando la vittima è umana si tratta di "malocchio" o

"invidia". Può essere scaturita involontariamente o con un cerimoniale. Una donna afflitta da mal di testa di sospetta natura magica, ad esempio, può versare una goccia di olio in un recipiente d'acqua e osservare se l'olio si espande o meno, se si espande è fasciatura, se non si espande è un comune mal di testa. Se la fasciatura è accertata, la donna getta l'acqua per strada davanti alla prima persona che passa affinché quest'ultima, calpestando il liquido, prenda su di sé la fasciatura e ne liberi la vittima. In altri casi, invece, se si è certi di essere vittima di fascinazione, ci si reca da un operatore magico (Maciara) che, tracciando con il pollice un piccolo segno di croce sulla fronte del paziente, recita una formula che normalmente prevede riferimenti alla religione. Se il cliente lacrima o sbadiglia durante il rituale vuol dire che è stato affascinato. La funzione degli operatori magici è di riassorbire le negatività e di reintegrare la volontà nel paziente che, a causa della fasciatura, non è più in grado di agire.

A Colobraro c'è una pratica specifica che fornisce alcuni indizi sull'autore della fasciature: se l'operatore recitando la formula sbadiglia al "Pater" (la preghiera del "Padre Nostro") è segno che il fascino è opera di un uomo, se sbadiglia all' "Ave Maria" si tratterà di una donna, e, infine, se lo sbadiglio insorge al "Gloria" (la preghiera "Gloria al Padre"), l'autore del fascino sarà un prete. A Picerno, si fa una distinzione fra "malocchio semplice e malocchio secco": il primo si manifesta all'improvviso, il secondo condiziona la vittima per un certo periodo di tempo. Il malocchio semplice si scioglie con la formula *"due occhi ti feriscono e tre ti guariscono, dammi il nome del Padre, del Figliuolo e dello Spirito Santo"*. I due occhi si riferiscono allo sguardo malevolo, i tre occhi appartengono all'operatore magico e il numero tre è un evidente richiamo al Cristianesimo.

Il malocchio secco si scioglie con la frase convenzionale: *"occhio secco da dove sei venuto, addosso a (nome della persona) sei finito, tu nell'inferno devi finire, nel nome del Padre, del Figliuolo e dello Spirito Santo; palma benedetta, rosmarino benedetto, incenso benedetto; dammi il nome del Padre, del Figliuolo e dello Spirito Santo"*.

Qualche volta la maciara realizza un laccetto nero che il paziente deve portare sempre con sé per difendersi dal malocchio; ha tuttavia una durata limitata, dopo la quale occorre procurasene un altro.

L'intervento magico permette anche la guarigioni da malattie come il "male dell'arco", cioè l'itterizia che provoca l'ingiallimento della pelle e delle parti bianche dell'occhio, non è una malattia ma è il segnale di qualche piccola disfunzione nell'organismo.

Si contrae, secondo il pensiero magico, urinando contro l'arcoba-

leno; per liberarsi, il malato, prima del sorgere del sole e senza rivolgere parola a nessuno, deve uscire di casa e passare sotto tre archi in muratura ripetendo "precise formule magiche". In questo modo si restituisce agli archi di pietra il male che il poveretto ha assorbito dall'arcobaleno.
Tra i mal di testa sospetti troviamo lo "scindone", che nella medicina popolare è collegato al sole. Si contrae dopo una giornata lavorativa nei campi. Il mattino seguente il povero contadino, dovendo tornare alla fatica dei campi, ricorre alla pratica risolutiva: appena sorge il sole, si pone di fronte ad esso, allunga le braccia e mormora: *"buon giorno santi sole a li piedi del Signore da lu petto ne leva l'affanno da la testa lu gran dolore, buon giorno santi sole!"*.
Per proteggere le coppie appena sposate dagli influssi magici negativi, si usa mettere una serie di oggetti sotto il letto nuziale.
A Pisticci, si pongono spilli ai quattro lati del letto, mentre, nella parte sottostante falce e forbici.
A Colobraro, si nascondono falce, forbici aperte, setaccio (per trattenere la malignità) e un pezzo di corda di campana.
A Valsinni, una lettera scritta, o un giornale, in quanto la scrittura impegna il "fascino" a leggere i caratteri e questo richiede tempo e fatica, soprattutto per i semianalfabeti. Le formule usate per la guarigione nascono sempre da leggende tramandate. Infatti, per curare il mal di pancia, le frasi che vengono recitate durante il rituale alludono ad una storia. Un santo in incognito, chiede ospitalità ad una coppia. L'uomo fu cortese, la donna si comportò maleducatamente, il santo la punì con mal di pancia ma, per intercessione del marito, la guarì recitando uno scongiuro con cui si riferiva al pessimo trattamento ricevuto.

Fonti:
"Sud e Magia" di E. De Martino, Feltrinelli, 2002

"La fine del mondo. Contributo all'analisi delle apocalissi culturali" di E. De Martino, Torino, Einaudi, 1997

Agenzia di stampa consiglio regionale Basilicata

Studenti.net

Treccani.it

Testimonianze orali e pratiche di forme di magia cerimoniale

AMULETI E RITUALI AI GIORNI NOSTRI

Ripercorrendo la storia della magia e il focus sulle pratiche della magia cerimoniale lucana studiata da *Ernesto De Martino* negli anni 50 verrebbe da pensare che le pratiche magiche siano scomparse lasciando il passo alla razionalità e al pensiero scientifico.
D'altra parte già negli anni della sua ricerca sul campo tra i contadini lucani, *De Martino* aveva registrato una certa riluttanza da parte di questi a parlare di magia, quasi come se se ne vergognassero e, ancora oggi, se si domanda alle persone più anziane nei nostri paesi, queste inizialmente negheranno di esserne a conoscenza o di avere mai avuto a che fare con tali pratiche che, più che legate alle arti magiche, sarebbero il frutto di una sapienza antica ormai estinta. In seguito, però, se ci si avvicina con delicatezza all'argomento, una volta conquistata la loro fiducia cominceranno a raccontare dei ricordi di persone, spesso vicine di casa, che avevano la particolare capacità di "vedere l'affascino" e magari di essere stati loro stessi "visti" da queste donne quando erano bambini.
Ma siamo sicuri che tutto questo sia veramente svanito nel tempo? Se ci pensiamo bene, la nostra società è ancora profondamente permeata da questo retaggio del passato, come dimostra anche la persistenza di alcuni simboli o oggetti usati ancora oggi come amuleti.
In giro per il mondo si possono trovare infatti tanti oggetti portafortuna legati alle tradizioni locali ed è curioso vedere come alcune di queste abbiano una valenza "universale".
Nella nostra Matera, abbiamo ad esempio il **Cucù**, un piccolo fischietto in terracotta a forma di galletto che con le sue due note riproduce il canto del gallo che annuncia il ritorno della luce dopo l'oscurità della notte; in Africa, troviamo il **Gris-Gris**, un amuleto in grado di proteggere chi lo indossa dal diavolo.
Si tratta di una piccola borsa, su cui possono essere scritti alcuni versi del Corano e al cui interno ci possono essere erbe, olii, pietre etc.: vi ricorda qualcosa?
In Turchia, invece, il Nazar Bonjuk (detto anche occhio di Allah) è il più famoso amuleto contro il "Malocchio" e protegge chi lo indossa dall'invidia.
La parola nazar deriva dall'arabo e significa letteralmente "sguardo". Tutte le culture attribuiscono allo sguardo un grande potere.
E il timore che l'occhio potesse veicolare influssi negativi - il malocchio - è stato associato di volta in volta nei secoli a strabici, zingari, persone con i capelli rossi, uomini che portavano gli occhiali scuri.
Ogni giorno compiamo, più o meno consapevolmente, dei gesti

Cucù di Matera - Tradizionale fischietto che raffigura il gallo

riconducibili alla sfera della "superstizione".
Incrociamo le dita e ci diciamo "in bocca al lupo" per augurarci buona fortuna, ci preoccupiamo se un gatto nero ci attraversa la strada o sentiamo una civetta cantare alla nostra finestra, o ancora se si rompe uno specchio perché, si sa, sono 7 anni di sfortuna! E allora ci proteggiamo facendo degli scongiuri, il gesto delle corna con le mani, o tocchiamo ferro o un ciondolo a forma di cornetto e cerchiamo di evitare numeri, come il 17, considerato porta-sfortuna.
Molto spesso però non sappiamo neanche quale sia l'origine di questi gesti… vediamone qualcuno!
Quella del gatto nero portatore di sfortuna è una credenza che risale al Medioevo, quando gli uomini si spostavano in carrozza lungo strade completamente buie.
Capitava, allora, che i cavalli si spaventassero alla vista dei due occhi gialli dei gatti neri che sbucavano all'improvviso, e che si imbizzarrissero provocando degli incidenti anche mortali.
A quell'epoca poi, il gatto nero era considerato il compagno diabolico delle streghe (per la sua abitudine a uscire di notte) e il suo colore era

associato all'inferno e al lutto.
Aprire un ombrello in casa "attirava" la miseria sulla famiglia.
Non solo perché spesso lo si teneva aperto quando c'erano perdite d'acqua dai tetti rotti, ma anche perché richiamava alla memoria il "baldacchino" che veniva tenuto sulla testa del prete quando portava l'estrema unzione ai moribondi.
Lo specchio ha un forte valore simbolico, fin dall'antichità è stato considerato carico di poteri magici capace di duplicare le cose e le persone in esso riflesse: questa caratteristica può aver spinto in passato a pensare che infrangere l'immagine riflessa equivalesse in qualche modo a uccidere la persona stessa o a farle del male.
Religioni come Islam o Ebraismo consigliano di capovolgere gli specchi durante la veglia funebre, per evitare che l'anima del defunto possa rimanere bloccata impedendole così di lasciare il mondo terreno.
I 7 anni di disgrazie sono frutto della credenza degli antichi romani che la vita di un uomo si rinnovasse ogni 7 anni.
La tradizione del corno napoletano, uno dei più noti simboli di Napoli, conosciuto in tutto il mondo, risalirebbe addirittura alla preistoria, quando si usava appendere le corna degli animali uccisi all'ingresso delle capanne come simbolo di potenza e protezione (secondo una leggenda il corno napoletano rappresenta il fallo di *Priapo*, il Dio della Prosperità, che i Greci ritenevano protettore dalla cattiva sorte; infatti vari simboli di questo genere sono stati ritrovati agli scavi di Pompei ed Ercolano)
La credenza che il sale caduto in terra porti sfortuna e povertà deriverebbe dalla sua rarità e dal suo costo elevato.
Per allontanare la maledizione bisognava allora buttarsi alle spalle tre pizzichi di sale, anche quando a cadere era l'olio, altrettanto prezioso e sacro già per gli antichi e per i Cristiani che lo utilizzano da sempre nei loro riti.
Il ferro di cavallo è uno degli oggetti portafortuna più conosciuti in assoluto, e ci sono diverse leggende sull'origine di questa credenza, a seconda del luogo o del tempo in cui si è originata.
Nel Medioevo, siccome la polvere di ferro era utilizzata per allontanare il malocchio e le malattie, anche il ferro del cavallo trovato per caso fungeva da amuleto.
Nella cultura paleocristiana era considerato un amuleto perché la sua forma ricordava la lettera C di Gesù Cristo.
La tradizione più nota è legata all'episodio di un santo inglese e arcivescovo di Canterbury, *Dunstano*, noto per le sue astuzie nel combattere il diavolo.
Un giorno infatti, quando era ancora un umile maniscalco, il diavolo gli avrebbe chiesto di ferrare il suo cavallo. Il santo avrebbe invece inchiodato il ferro agli zocco-

li del diavolo, liberandolo solo in cambio della promessa che non sarebbe più entrato nelle case in cui fosse stato esposto un ferro di cavallo.
Questi sono solo alcuni esempi di simboli ancora presenti nelle tradizioni popolari.
Non possiamo poi tralasciare l'influenza che ha l'astrologia su una grande parte della popolazione! Soprattutto all'inizio di un nuovo anno, tantissime persone consultano oroscopi per conoscere i pronostici sui diversi aspetti della vita.
Cosa ci spinge ancora oggi a ricorrere ad amuleti portafortuna? Ad incrociare le dita come gesto scaramantico? Ad augurarci "in bocca al lupo" prima di un esame o un compito in classe?
Oggi tutto questo appare forse come l'eredità sbiadita di un mondo oramai quasi scomparso, ma se è vero che ogni generazione ha i suoi valori e ideali, allo stesso tempo si trova a fronteggiare le proprie difficoltà che sono il frutto del tempo in cui vive, e il tema della crisi della presenza sembra in qualche modo sempre attuale, anche in questa società sempre più governata dalla tecnologia e iperconnessa.
Negli ultimi tempi si sente spesso parlare di FOMO – Fear Of Missing Out, letteralmente "paura di essere tagliati fuori", una sindrome di cui sempre più persone ammettono di soffrire. Indica una forma d'ansia eccessiva dovuta al continuo desiderio di "essere connessi", sempre in contatto con le attività che svolgono gli altri e la paura di esserne esclusi. Un desiderio che nasce da un bisogno di relazione del tutto umano, di sentirsi parte di un gruppo, di comunicare e di stare con l'altro.
Se per *De Martino* gli uomini reagivano alla crisi della presenza attraverso la pratica di riti magici, quali sono invece oggi gli strumenti, i gesti o i rituali a cui le ultime generazioni fanno ricorso per affrontarle?

Fonti:
"La maciara indaffarata. Lessico della magia lucana" di Angelo L. Larotonda

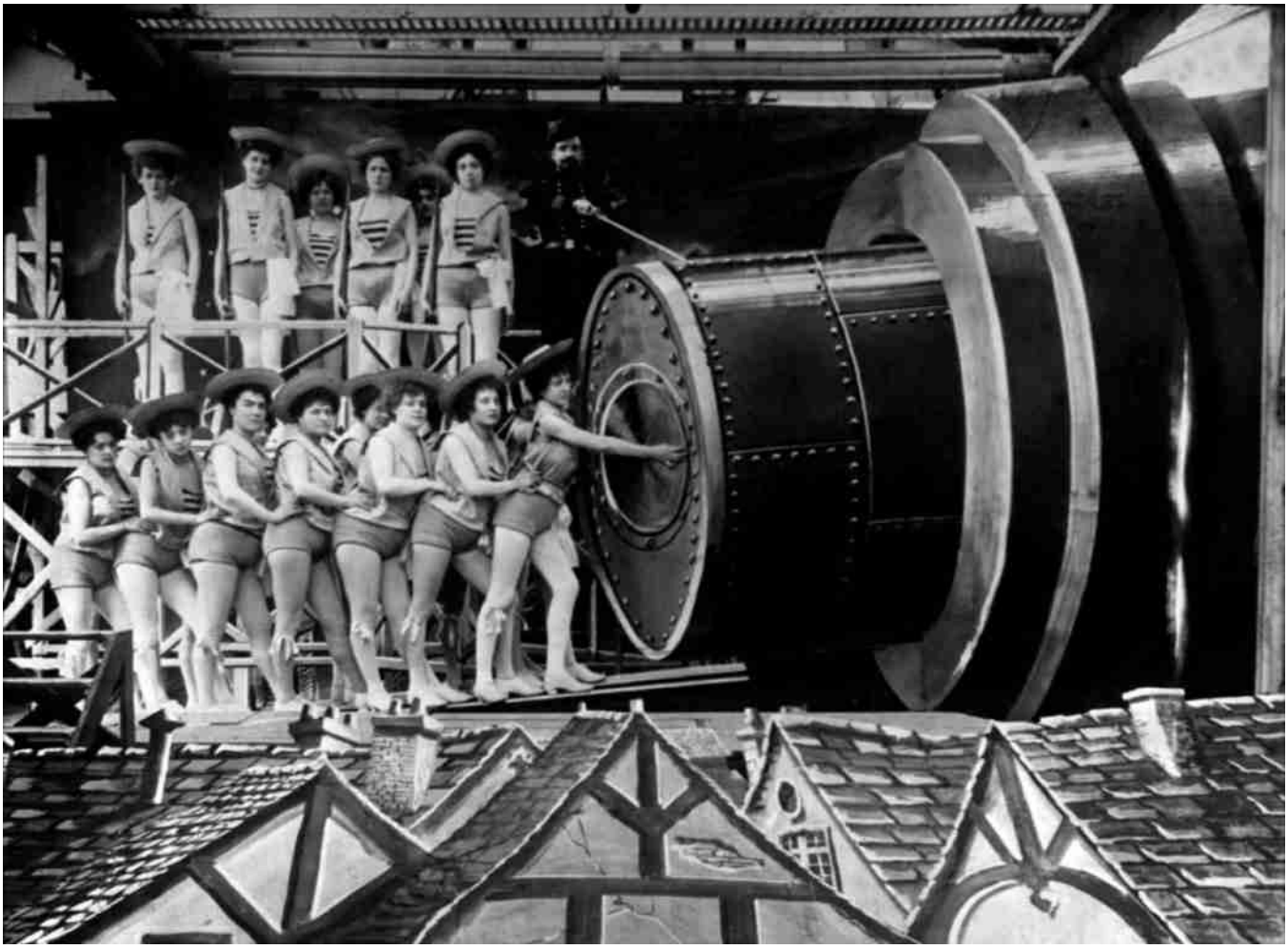
Studenti.net

Treccani.it

IL CINEMA E' MAGIA

La riflessione che potremmo fare è che il Cinema, fin dalle sue origini, è stato associato ad un processo magico. Basta pensare ai complicati congegni che hanno anticipato e determinato la nascita del cinema, apparecchi, sempre più sofisticati, capaci di simulare la realtà su di una superficie e di animare figure di per sé statiche.
Gia dalla camera oscura, oggetto in grado di catturare e proiettare la realtà, *G. Della Porta* ci fornice una descrizione dettagliata del funzionamento e delle potenzialità dell'apparecchio, associandolo alla **magia**. *Della Porta* ci presenta una nuova definizione di mago: il mago come "scienziato", come colui che conosce le scienze della natura.
L'autore, infatti, fa riferimento alla magia definendo le tradizioni magiche **pratiche naturali al servizio dell'uomo**, e **poiché la "magia" si basa sulla conoscenza della natura delle cose è in grado di produrre "effetti meravigliosi"**.
Ed è proprio il potere di meravigliarci e di sorprenderci che fa del cinema un linguaggio strettamente legato alla magia fin dalle sue origini. Se attraversiamo tutte le scoperte scientifiche fatte nel corso della storia unite agli studi che hanno dato vita alla creazione dei complessi dispositivi del pre-cinema, ci accorgiamo che tutti scaturivano nell'osservatore il prodigioso sentimento della meraviglia, il dispiegarsi sotto i nostri occhi di qualcosa di eccezionale e inatteso. Dalla lanterna magica al primo gioco ottico del pre-cinema, il "Taumatropio", fino ad arrivare a "L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat" dei fratelli *Lumière*, il pubblico ha assistito, nel corso della storia, a prodigi in grado di meravigliare, di stupire e di farci "balzare dalla sedia" come avviene, ancora tutt'oggi, quando guardiamo un film.
Il Cinema, fotogramma dopo fotogramma, ci dà l'impressione che qualcosa stia accadendo realmente di fronte ai nostri occhi. Lo stesso fotogramma è un trucco, un gioco di prestigio, un inganno capace di riprodurre un finto movimento composto dal succedersi di immagini statiche.
Allo stesso modo la possibilità di simulare la realtà, di riprodurla e di catturarla, ha affascinato e sbalordito l'uomo fin dai tempi più remoti. Ma mentre da una parte si sono compiuti grandi sforzi per afferrare la realtà, dall'altra il mondo visibile si è dimostrato presto un limite da superare, ci si domandò se non fosse più sensato catturare l'invisibile e aprire mondi immaginari. Questa natura magica del cinema si è rivelata fin dai suoi albori, già nella sua archeologia, basta pensare agli spettacoli fantasmagorici di *Robertson*, in cui si simulavano, con la proiezione di immagini, apparizioni spettrali.

Così, mentre i fratelli *Lumière*, a cui viene attribuita la nascita del cinema, con il loro cinematografo documentano scorci di mondo e frammenti della realtà è con *Georges Méliès* che il cinema si è sviluppato come **linguaggio** spingendolo oltre i limiti del mondo visibile. Questo regista, illusionista e attore ha aperto le porte a tutte le potenzialità di questo nuovo strumento capace di narrare storie straordinarie e aprire mondi immaginifici. Con le sue opere visionarie l'autore ha dato vita alla fantascienza cinematografica, ma la sua produzione è variegata, *Méliès* sperimenta i generi più diversi: film dal vero alla maniera dei Lumière e fatti di cronaca più o meno spettacolari ricostruiti in studio.
Per realizzare i suoi film cercò ispirazione nella storia, nella religione e nella letteratura. Con la sua opera "Viaggio nella Luna" *Méliès* attinge a fonti letterarie, fornendo un'interpretazione comica e surreale della scienza e della tecnica, raggiungendo, attraverso la sperimentazione, tutte le possibilità di questo nuovo mezzo espressivo: il Cinema. Ha realizzato moltissimi film di cui circa duecento sono stati conservati. La sua fortuna vide però una rapida decadenza.
Negli Stati Uniti, infatti, la sua opera fu illegalmente duplicata, con grave danno per il regista che ancora non aveva tutelato i suoi diritti che, all'epoca, aveva per i film una protezione analoga a quella dei libri. Il metodo artigianale che determinava la superiore qualità delle sue opere (rigore di esecuzione dei trucchi, qualità delle invenzioni figurative, esattezza dei ritmi) male si conciliava con le esigenze di un mercato che richiedeva prodotti di più rapida esecuzione e a prezzi competitivi.
Tuttavia *Méliès* è considerato il primo regista della storia del cinema, con la sua straordinaria capacità visionaria ha reso questo strumento un linguaggio, una forma d'arte e con la sua grande abilità tecnica può essere annoverato come l'inventore dei principali effetti speciali ancora in uso nella settima arte.



Immagini dal film "Viaggio nella Luna"(1902) di G. Méliès

LE ORIGINI: ARCHEOLOGIA DEL CINEMA O PRE-CINEMA

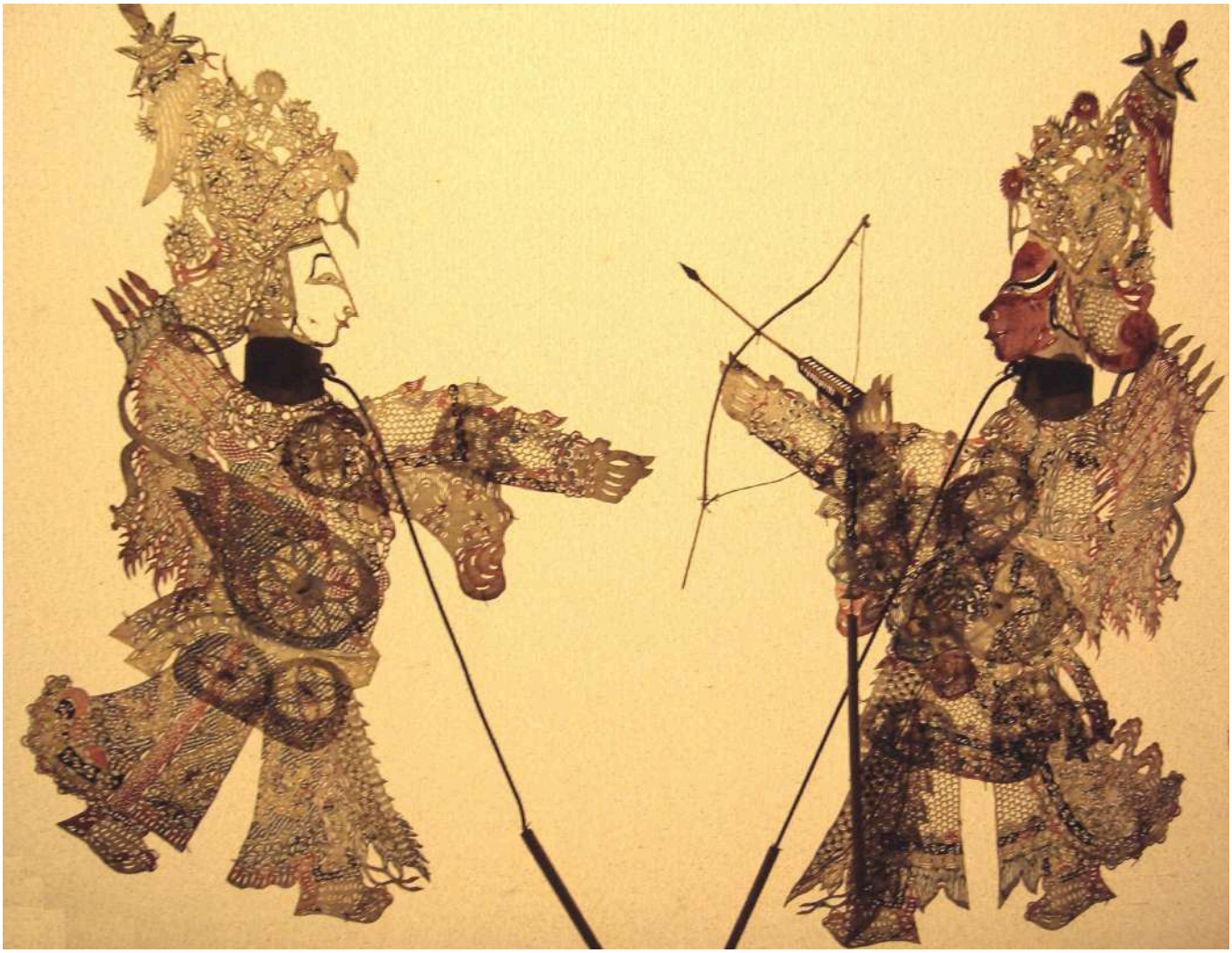
La nascita del cinema, come lo conosciamo oggi, viene attribuita ad un'invenzione di *Edison* perfezionata dai Fratelli *Lumière* e resa pubblica nel 1895 a Parigi.
In realtà è il risultato di un lungo percorso, a carattere internazionale, che vede coinvolte le diverse forme di spettacolo e di rappresentazione unite alle tante scoperte tecniche e scientifiche fatte nel corso della storia.
Questo periodo di sperimentazioni viene indicato con il termine **pre-cinema** o **archeologia del cinema**. Frutto di scienziati, artisti, filosofi e ricercatori di tutto il mondo, possiamo suddividere in tre settori gli studi che hanno dato vita alla settima arte:
1) Proiezione di immagini in movimento su uno schermo
2) Ricerca sul fenomeno dell'illusione del movimento
3) Nascita e sviluppo della fotografia
Ma facciamo un passo indietro.
La volontà umana di riprodurre immagini in movimento ha origini molto lontane, ritroviamo degli esempi infatti già nelle pitture rupestri, così come anche il desiderio di proiettare immagini semoventi su uno schermo ha interessato antiche civiltà.

Pittura rupestre

1) PROIEZIONI DI IMMAGINI SU UNO SCHERMO

Ombre cinesi / Teatro delle ombre
Partiamo dal principio.
Per avere degli esempi più concreti si dovrebbe partire dalle "ombre cinesi" o "teatro delle ombre" nato 5000 anni fa. Si tratta della proiezione, su un telo bianco, di ombre ottenute con vari oggetti e con raffinate marionette manovrate da attori. La fonte luminosa è il fuoco. Venivano narrati eventi storici e leggende popolari.

Ombre Cinesi o Teatro delle Ombre



Marionette per Ombre Cinesi o Teatro delle Ombre

Ad Instambul esistono delle scuole per imparare questa antica rappresentazione teatrale delle Ombre Cinesi che riscuote, ancora oggi, molto successo

Camera oscura e Lanterna magica

Un passo importante è la scoperta della **camera oscura** e l'invenzione delle lenti.

Nel Rinascimento, grazie alle innovazioni che l'ottica può offrire, si diffondono dei congegni in grado di facilitare l'acquisizione delle immagini e agevolare gli artisti nel disegno.

I pittori del rinascimento utilizzano questi dispositivi per rappresentare con maggior precisione la realtà esterna tridimensionale sulla superficie bidimensionale della tela. Uomini di cultura e di scienza descrivono, in alcuni testi, la Camera oscura.

Il grande *Leonardo Da Vinci* nel "Codice Atlantico" (1478 al 1519) ci parla di immagini catturate e proiettate grazie ad un "occhio artificiale" mentre *Giovan Battista Della Porta* nel 1589 pubblica un libro con una descrizione accurata dell'oggetto.

La camera oscura è un dispositivo composto da una scatola chiusa a cui viene praticato un piccolo foro detto stenopeico. La luce, entrando dal foro, proietta sul lato opposto della scatola l'immagine di ciò che sta fuori. La camera oscura può essere riprodotta anche all'interno di una stanza perfettamente oscurata. Tenendo aperto soltanto un piccolo foro là dove c'è una finestra o fonte di luce solare, noteremo che la luce proveniente dal foro proietta sulla parete opposta della stanza un'immagine del paesaggio esterno, rovesciata sopra/sotto e destra/sinistra.

L'immagine, appare capovolta per una semplice legge ottica.

Il foro stenopeico viene presto sostituito con una lente e successivamente con un obiettivo, con un conseguente innalzamento della qualità e della luminosità.

Inoltre la lente ha la funzione di proiettare l'immagine in posizione diritta. Molti apparecchi, per questo motivo, ancora oggi, vengono chiamati "camere" come ad esempio le attuali fotocamere.

Dalle strabilianti scoperte della camera oscura, *Athanasius Kircher* realizza un importante dispositivo da lui descritto nel 1646: la **lanterna magica**.

La lanterna magica funziona in maniera analoga al moderno proiettore per diapositive ed è, in qualche modo, l'antenata del moderno proiettore cinematografico. Grazie ad un sistema ottico e alla fonte luminosa di una candela o lampada ad olio, proietta e ingrandisce su uno schermo bianco o su una parete immagini dipinte su appositi vetrini. Il sistema ottico è costituito da un obiettivo e da lenti biconvesse.

L'apparecchio, di cui pochi ne conoscevano il funzionamento, fu

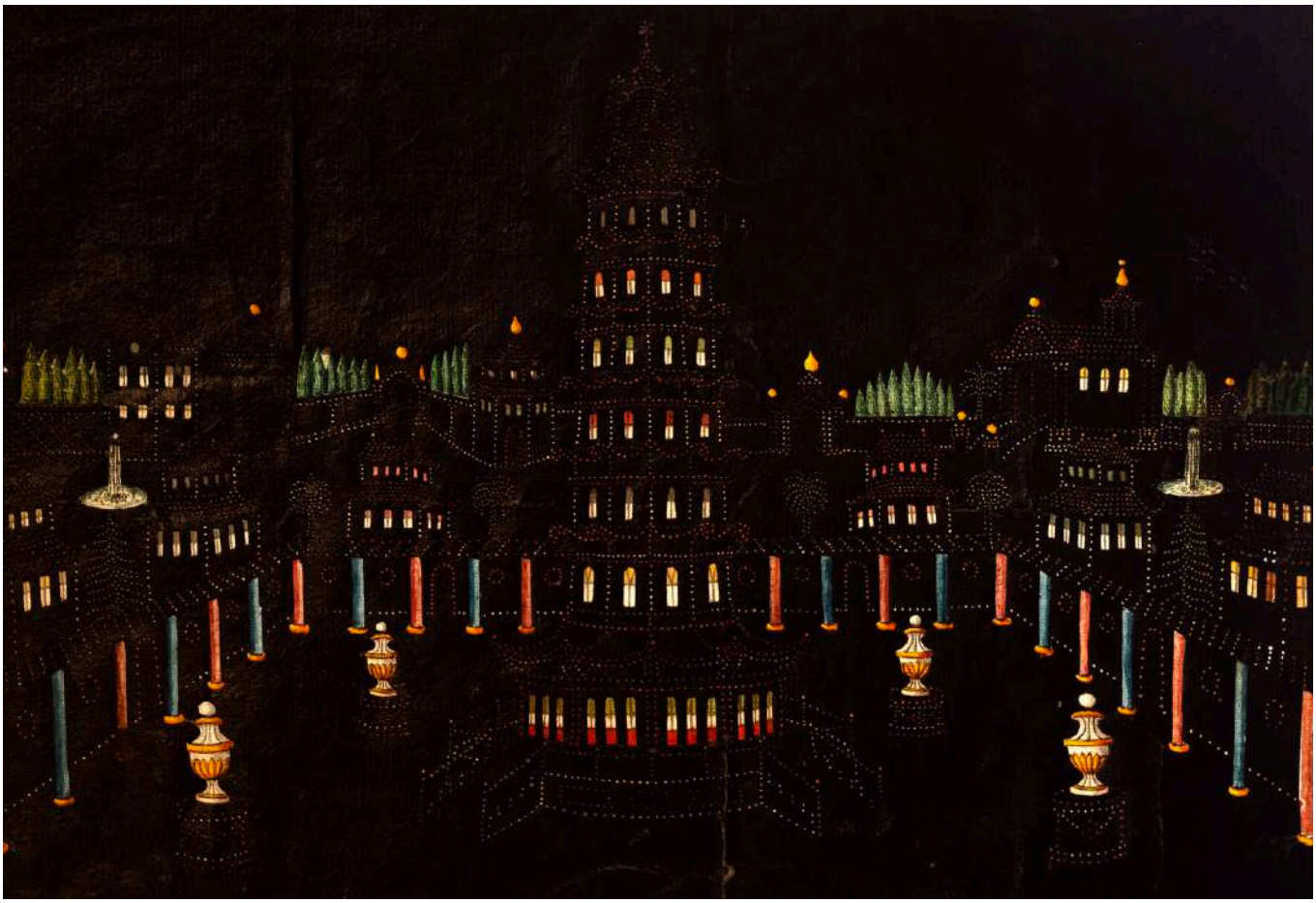
Lanterna Magica

Vetrini per Lanterna Magica

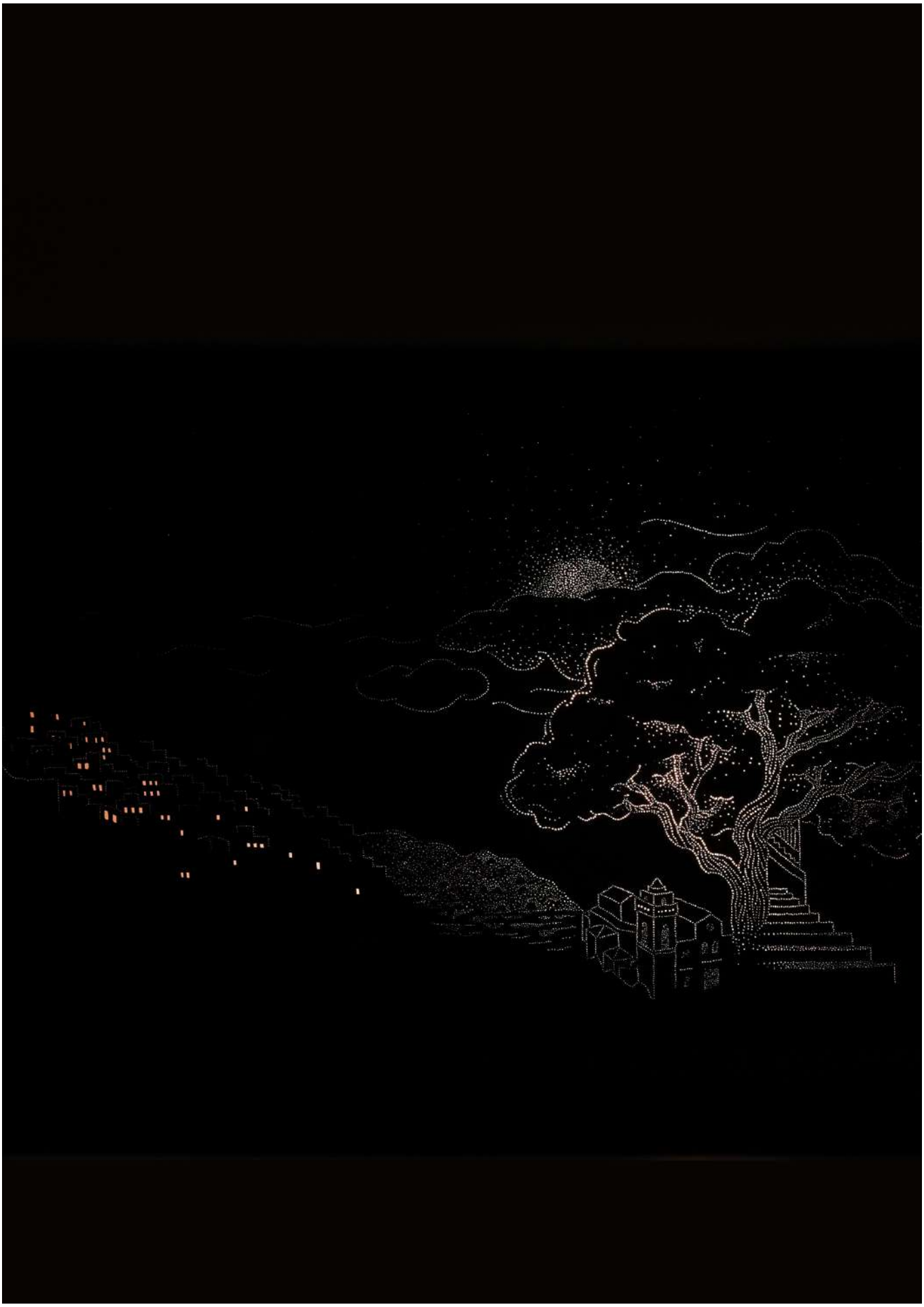
spesso associato alla magia e alla stregoneria.
Lo strumento si diffonde velocemente grazie ai cosiddetti "lanternisti", una figura professionale che vaga di paese in paese mettendo in scena dei veri e propri spettacoli nelle feste o nei mercati. Il lanternista colloca la lanterna magica accanto agli altri baracconi da fiera, a volte vende anche medicine ed elisir, racconta viaggi ed esperienze straordinarie. È un personaggio guardato con sospetto, spesso minacciato e arrestato.

Il "lanternista" vaga di paese in paese con la lanterna magica mettendo in scena dei veri e propri spettacoli nelle feste e nei mercati

Questi tipi di spettacoli sono nuovi per il pubblico dell'epoca anche se siamo ancora nell'ambito della rappresentazione teatrale. Gli strumenti conosciuti non sono ancora abbastanza evoluti per raccontare delle storie solo attraverso l'uso delle immagini. Per questo motivo, la proiezione di illustrazioni messe in sequenza, erano sempre accompagnate da un commento parlato, da un narratore che facilitava la comprensione delle immagini al fine di raccontare aneddoti ed eventi storici.
Questa figura di narratore, presente fisicamente alle rappresentazioni, viene conservata in tutti gli spettacoli del cinema delle origini. Nel Settecento e nei primi dell'Ottocento si diffonde anche una particolare macchina detta ***mondo nuovo*** (o mondo novo). Come per la lanterna magica, le immagini sono retroilluminate, ma per poterle visualizzare, il singolo spettatore deve guardare all'interno di una grande scatola di legno attraverso dei fori provvisti di lenti biconvesse creando un effetto tridimensionale. Il dispositivo permette di ammirare immagini molto realistiche dipinte da scenografi e artisti. Sagome di carta e scorci di città sono retroilluminati ricreando l'effetto del giorno e della notte. La sensazione che si ha è di assistere ad uno spettacolo immersivo.

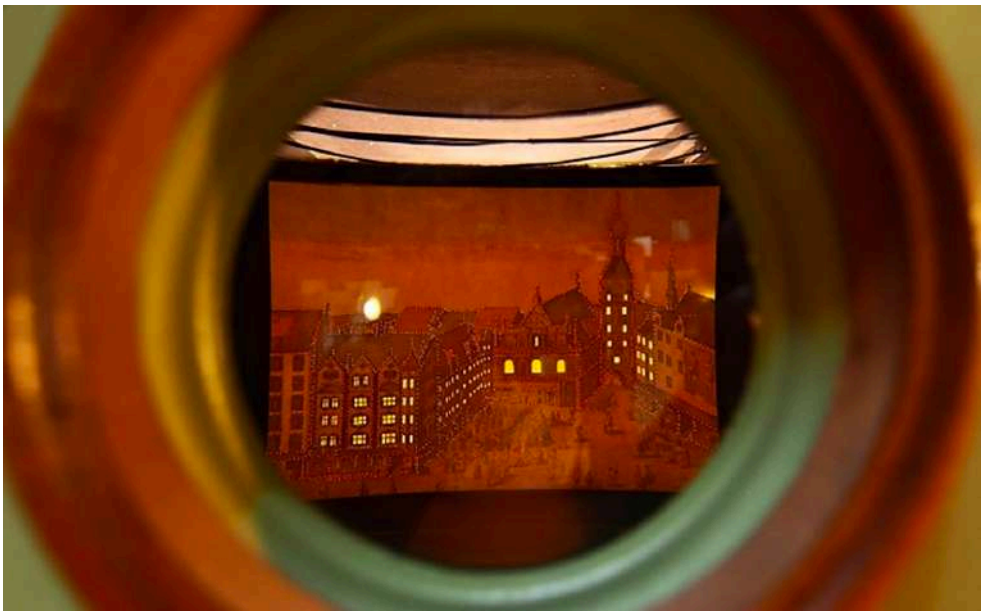


Veduta effetto notte del Mondo Novo



Veduta effetto notte della Città di Matera (Mondo Novo)

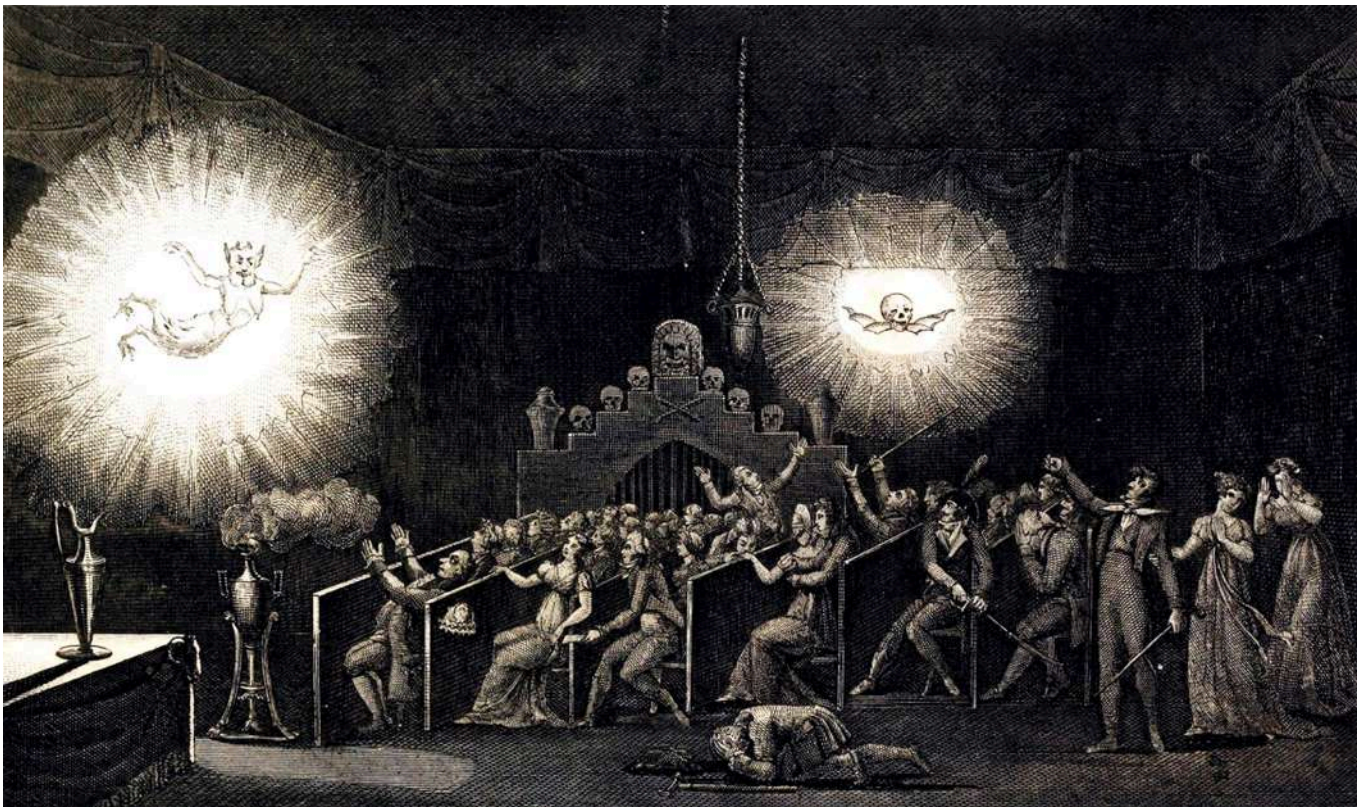
Mondo Novo



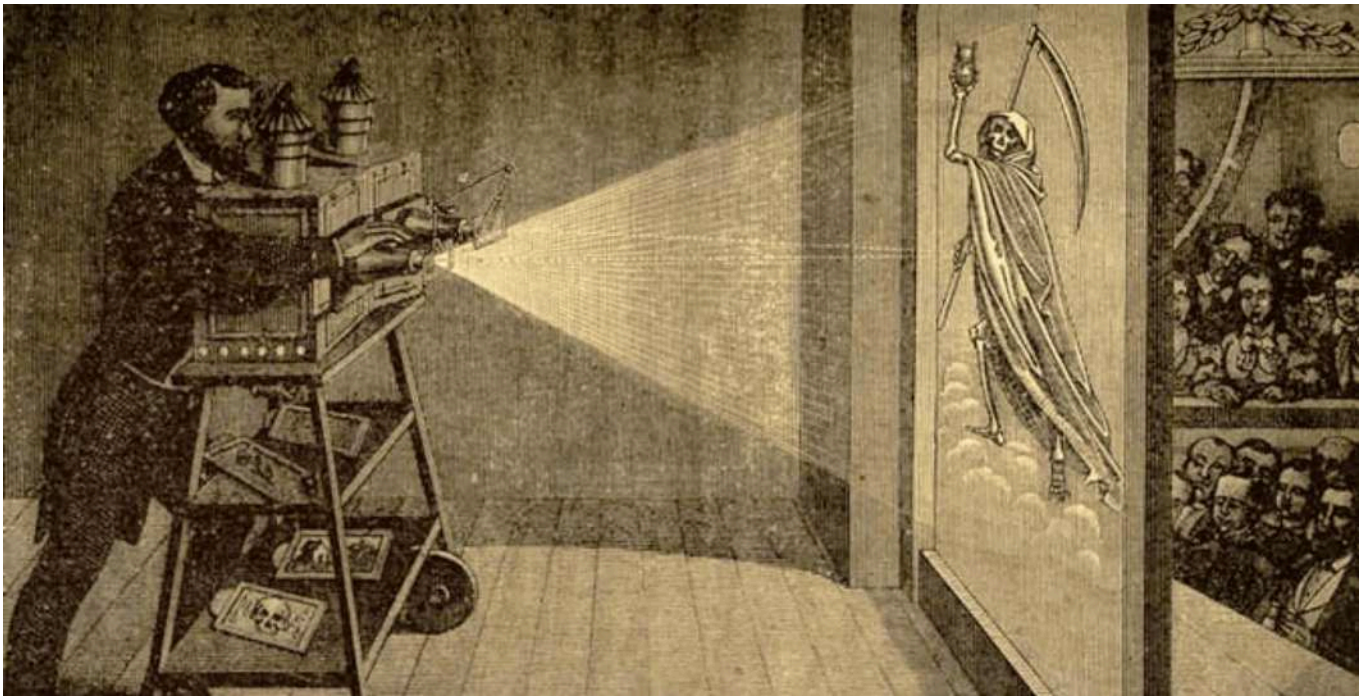
Veduta effetto notte del Mondo Novo

Fantascopio e Fantasmagorie

Nel 1799 *Robertson* (Etienne-Gaspard Robert) costruisce il **fantascopio** un apparecchio composto da più lanterne magiche montate su appositi carrelli e dotati di un obiettivo mobile. Spostando il carrello e muovendo l'obiettivo le immagini possono essere rimpicciolite, ingrandite o sparire. Con questo apparecchio Robertson crea le **fantasmagorie**, spettacoli in cui si evocano spettrali apparizioni accompagnate da suoni e rumori come voci dall'oltretomba e lo stridio di catene creando sgomento tra il pubblico dell'epoca, proprio come i film horror di oggi. Assistere allo spostamento e alla sparizione delle immagini era un'esperienza nuova per il grande pubblico, infatti, c'è da considerare che pochi conoscevano il funzionamento di questi apparecchi altamente tecnologici per l'epoca. Dalla metà dell'Ottocento, con la rivoluzione industriale, molti strumenti si diffondono in quanto iniziano ad essere utilizzati in vari ambiti. Infatti, parallelamente, la lanterna magica viene usata per divulgare temi sacri e a partire dal 1864 diventa uno strumento didattico e riconosciuto dall'Università "La Sorbonne".



Fantasmagorie



Fantascopio

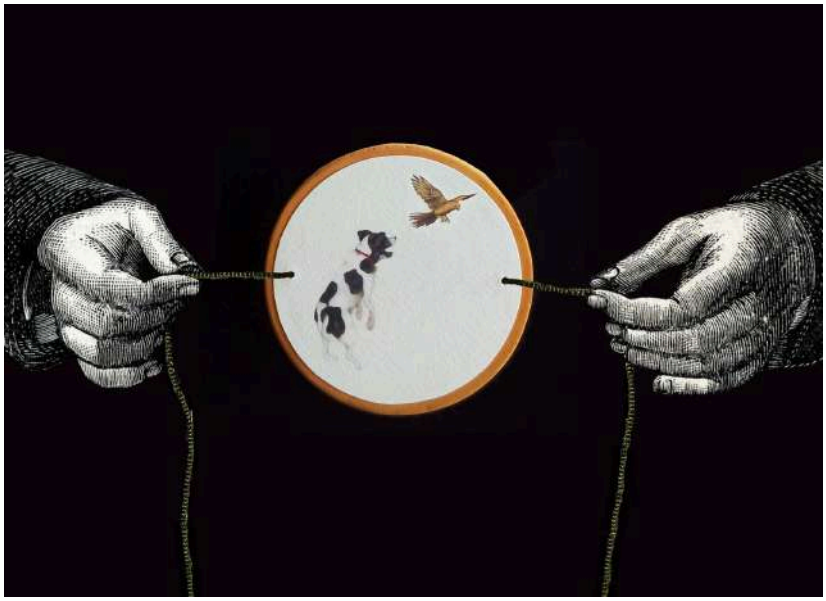
2) RICERCA SUL FENOMENO DELL'ILLUSIONE DEL MOVIMENTO

I 70 anni che precedono l'invenzione dei *Lumière* mostrano un andamento assai articolato nell'invenzione di apparecchi. Un moltiplicarsi di ricerche, di cui cercheremo di analizzare le più importanti.
Dai primi decenni dell'Ottocento, la lunga serie di innovazioni tecniche e scientifiche hanno dato vita alla creazione di bizzarre macchine dai nomi buffi chiamate **giochi ottici del pre-cinema** (o giochi del pre-cinema). In realtà non sono giochi ma vere e proprie invenzioni sperimentali che si basano su grandi scoperte scientifiche come, ad esempio, la percezione del movimento a partire da una rapida successione di immagini statiche.
Partiamo dal principio.
Peter Mark Roget (1779 - 1869) fa un'importante scoperta, che viene da molti definita il big bang del cinema, è il fenomeno della persistenza delle immagini sulla retina dell'occhio umano. Il nostro occhio, infatti, trattiene l'immagine per una frazione di secondo anche dopo la sua scomparsa.
Il saggio di *Roget*, pubblicato nel 1824, ha dato impulso ad un grande fiorire di invenzioni scientifiche come il taumatropio, lo zootropio e altri oggetti, detti appunto, giochi del precinema.
Scopriamo quali sono i più importanti e come funzionano.
Taumatropio (del greco *Thauma* «prodigio» e tema di *Trepo* «volgere»). Si tratta di un disco di

cartone dipinto a mano che ha alle sue estremità due cordicelle. Se sulla faccia di questo disco si disegna ad esempio un uccellino e sull'altra una gabbia, facendo ruotare velocemente il disco sul proprio diametro, l'uccellino apparirà all'interno della gabbia. E' un gioco molto diffuso nell'Ottocento e si ha notizia della sua comparsa intorno al 1824. A differenza di altri successivi giocattoli ottici più evoluti, il taumatropio non utilizza la persistenza retinica per animare l'immagine ma per crearne una nuova fondendo le immagini disegnate su ambedue le facce del disco così da formare, per lo spettatore, una sola immagine più complessa. Questo oggetto è la dimostrazione del fenomeno della persistenza retinica.

Il fenomeno della persistenza delle immagini sull'occhio umano è considerato il big bang del Cinema. Infatti, il nostro occhio, trattiene l'immagine per una frazione di secondo anche dopo la sua scomparsa

Taumatropio visto su due facce

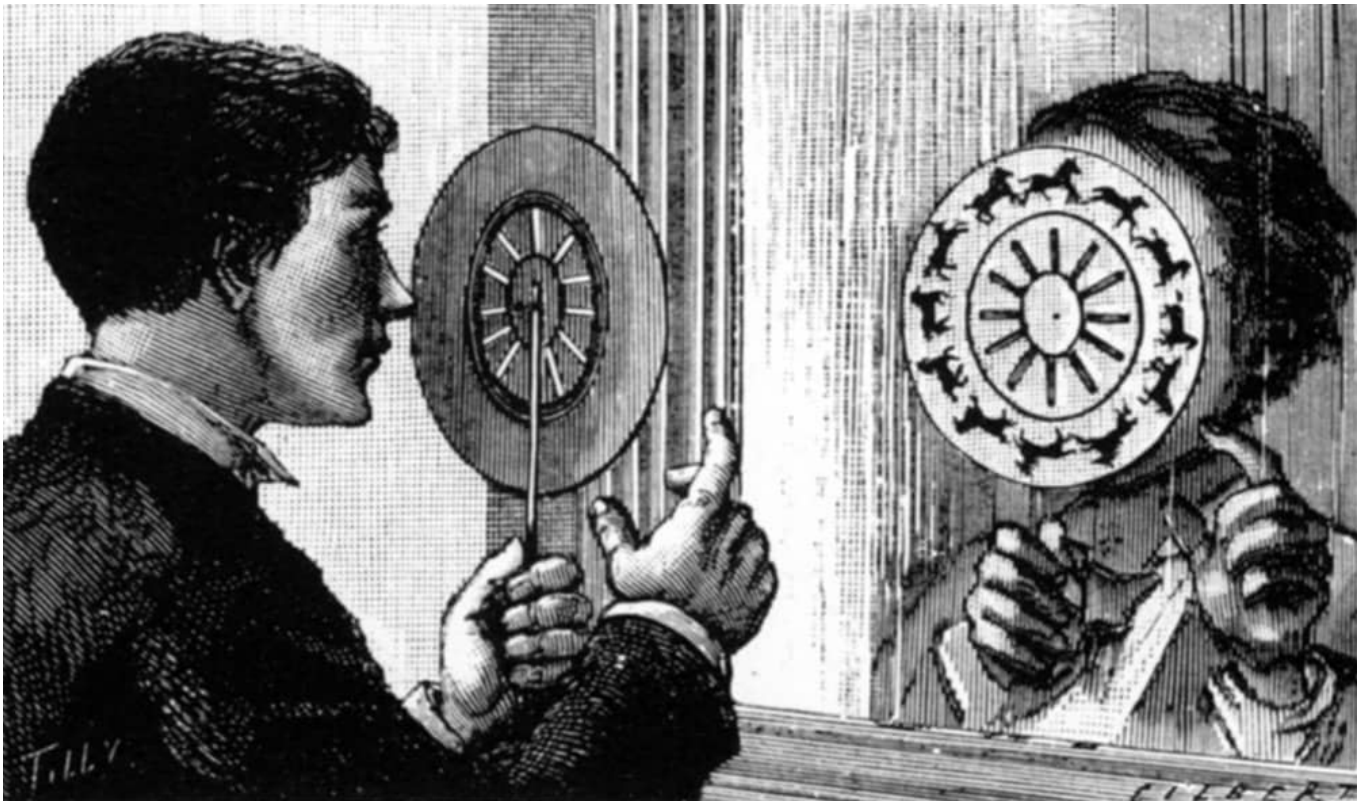


Ruotando velocemente il disco, le due immagini si sovrappongono

Fenachistoscopio

Un passo successivo è il **fenachistoscopio** inventato nel 1833 da *J. A. Plateau*. Il nome deriva dal greco ed è traducibile come "ingannatore".

L'oggetto è costituito da una serie di immagini semplici in successione e riproduce una breve sequenza animata (l'attuale gif), generalmente composta da 13 immagini-fotogrammi. L'apparecchio consiste in un disco di cartone con delle piccole feritoie poste in prossimità del margine; su di una faccia del disco sono dipinte delle figure che differiscono leggermente tra loro e raffigurano la scomposizione di un'azione o di un gesto semplice e ripetitivo. Se di fronte a uno specchio si fa ruotare il disco a una certa velocità, guardando attraverso le feritoie, le immagini riflesse sul vetro si animano dando l'illusione del movimento. L'oggetto diventa presto un passatempo molto popolare.



Fenachistoscopio

Dischi in cartone per Fenachistoscopio con immagini in sequenza

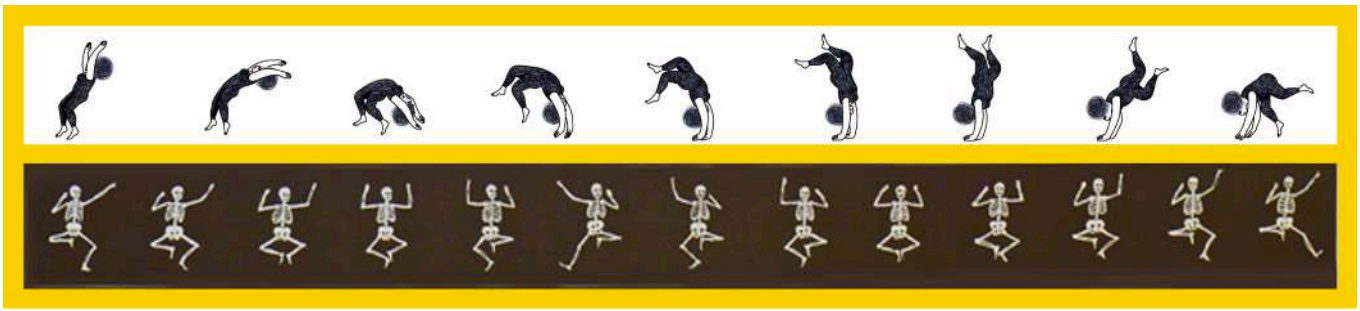
Zootropio

Nel 1834 l'inglese *W. G. Horner* inventa lo **zootropio**, un apparecchio simile al fenachistoscopio ma che non ha bisogno di specchi. Lo zootropio (detto anche ruota della vita o tamburo magico) rappresenta un perfezionamento del fenachistoscopio perché può essere osservato contemporaneamente da più persone. E' composto da un cilindro di legno o metallo. All'interno si trova una striscia di carta disegnata su cui è raffigurato un soggetto in un'azione scomposta in fasi successive di movimento. Facendo girare il cilindro e osservando le immagini attraverso le fessure praticate sui margini, si ha l'impressione di vedere il soggetto in movimento.

Zootropio (riproduzione in formato 120 cm di diametro)

Laboratorio di pre-cinema per le scuole - Matera

Zootropio originale (misura 30 cm di diametro)



Strisce per Zootropio con immagini in sequenza

Mutoscopio

Nel 1889 *Herman Casler* inventa il **mutoscopio**, oggetto composto da una serie di immagini in successione montate attorno ad una ruota. La ruota si muove grazie ad una manovella che fa scorrere le immagini. Rispetto ai precedenti apparecchi, il mutoscopio è composto da un numero superiore di immagini in sequenza. L'oggetto riscuote grande successo in Europa e in America.

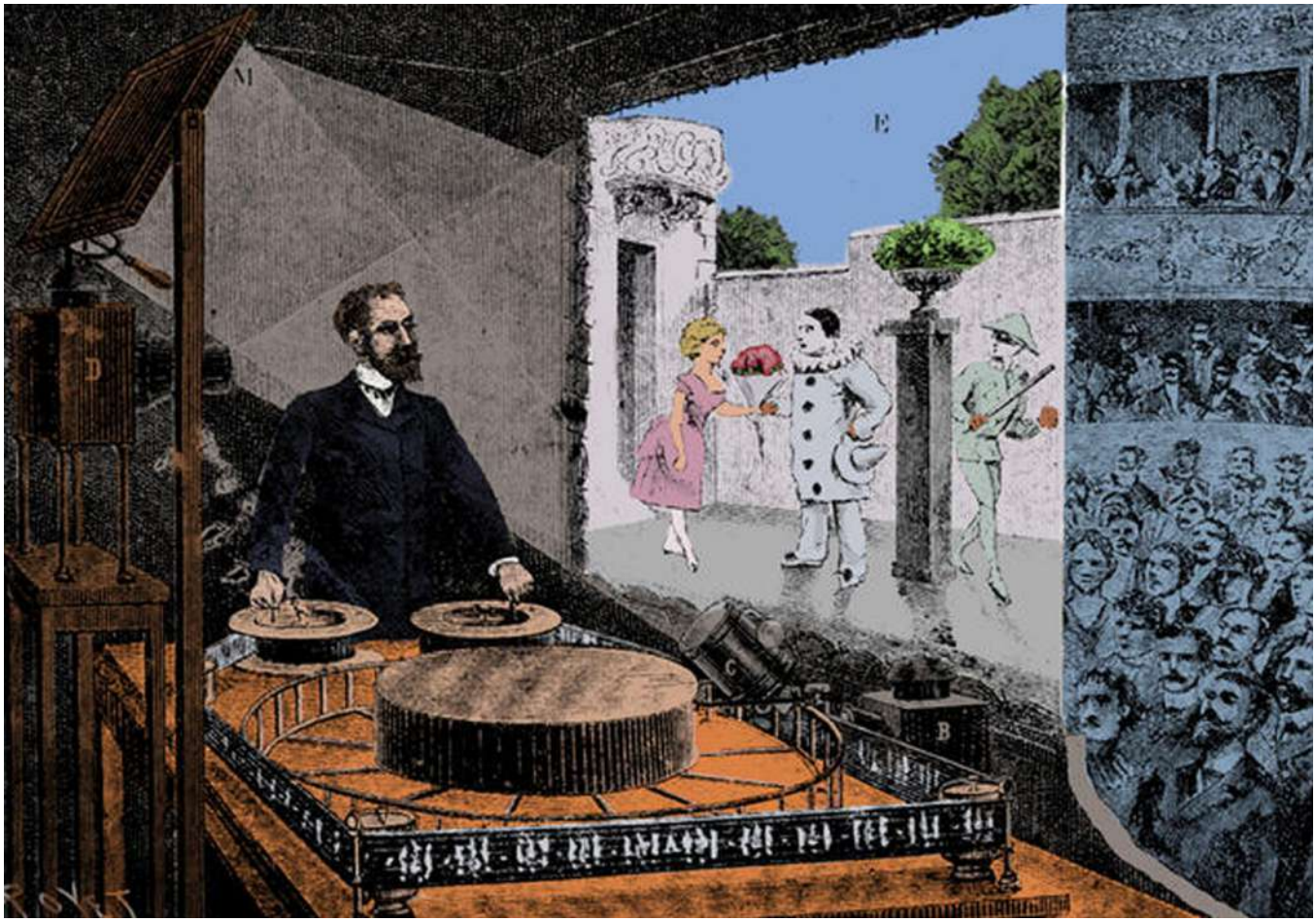
Verso la fine dell'Ottocento *Emile Reynaud* inventa il ***prassinoscopio.*** L'apparecchio è costituito da immagini disegnate su una striscia di carta che si riflettono su un prisma

Mutoscopio

di specchi, non ha fessure. Questo strumento risulta un perfezionamento dello zootropio, infatti grazie all'uso degli specchi riesce a sopperire alla perdita della luce e a ridurre la distorsione delle immagini provocate dalle strette fessure dello zootropio. E' però la grande invenzione del ***teatro ottico*** (1892) a segnare un passaggio importante. Il teatro ottico infatti è una macchina complessa che permette di proiettare, per mezzo di due proiettori, figure in movimento e fondali scenografici. *Reynaud* utilizza una banda flessibile a scorrimento, continua e illimitata (di un materiale detto cristalloide), perforata

Prassinoscopio

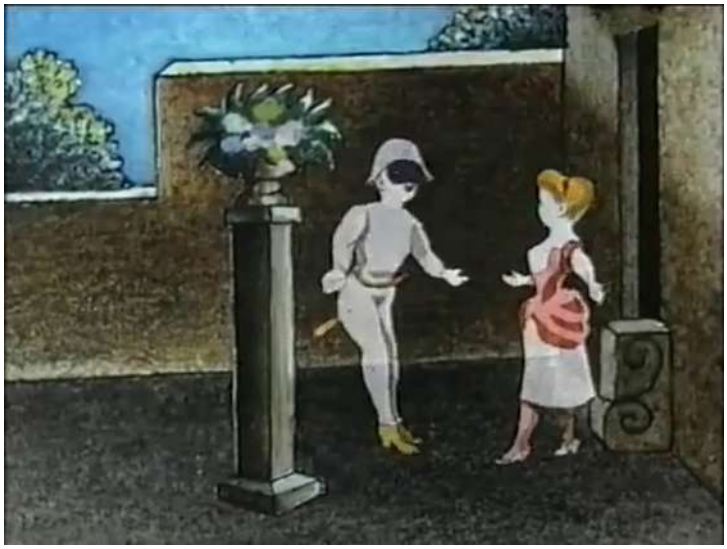
in modo regolare, su cui venivano dipinte le immagini che a sua volta vanivano proiettate. Si tratta delle cosidette "pantomime luminose" che possiamo semplicemente definire favole, della durata massima di quindici minuti, raccontate attraverso singoli disegni da lui realizzati su questa pellicola a scorrimento che si muove su due bobine. Viene superato il grande limite dei giochi del pre-cinema di potere raffigurare solo brevi azioni ripetitive e possiamo definire questa invenziona una sorta di anticipazione del cinema come lo conosciamo oggi e in particolare del cartone animato. La proiezione sullo schermo delle pantomime luminose avviene grazie a un complicato sistema di specchi e fasci di luce che sfruttava l'azione di due lanterne magiche, rispettivamente per le immagini semoventi e per lo sfondo. Il teatro ottico rivoluziona la fruizione delle immagini in movimento, facendone un evento spettacolare di aggregazione. Nel 1892 *Reynaud* stipula un contratto per mostrare i suoi spettacoli ottenendo grande consenso di pubblico e di critica.



Taetro Ottico

Locandina originale dello spettacolo delle Pantomime Luminose di Reynaud

Taetro Ottico



Fotogramma di una Pantomima Luminosa

NASCITA E SVILUPPO DELLA FOTOGRAFIA

Parallelamente a questi studi, nasce e si perfezionata la fotografia. Nel 1822 J. *N. Niepce* si avvicina alla scoperta con i primi esempi, realizza delle lastre su cui sono impresse delle immagini, ancora poco dettagliate, grazie ad un processo ottenuto cospargendo le stesse con sostanze fotosensibili. Con questo sistema, nel 1826, Niepce ottiene quella che per molti studiosi viene considerata la prima fotografia: un'immagine dell'edificio di fronte al suo studio. Il procedimento richiese otto ore di esposizione all'interno di una cassetta di legno, una sorta di camera oscura.
La fotografia nasce, infatti, grazie ai progressi fatti nel campo dell'ottica e della chimica. Spalmando le lastre con determinate sostanze chimiche, una volta inserite nella camera oscura, l'immagine che viene proiettata sopra vi rimane impressa in maniera permanente.
Niepce collabora a lungo con *L. Daguerre.* Quest'ultimo, mette a punto un procedimento più veloce per imprimere le immagini e riesce ad ottenere soggetti più dettagliati, nasce la cosidetta dagherrotipia che prende il nome dal suo imventore. Nel 1839 nasce ufficialmente la fotografia.
Importante è l'apporto di *Henry Fox Talbot*, scopre infatti un procedimento per fissare le immagini su carta e il processo negativo/positivo per ricavare copie da una matrice.
Nel 1888 *Eastman*, fondatore del marchio ***Kodak***, inventa il rullo di celluloide (il rullino) che consentì l'ideazione di macchine fotografiche semplici trasformando la fo-

tografia in un fenomeno rilevante a livello sociale ed economico.
Con lo sviluppo della tecnica fotografica lentamente le immagini fotografiche prendono il posto delle immagini dipinte.
La spinta al passo successivo nella storia del cinema, oltre alla fotografia, è indirettamente determinata da una controversia su come venivano rappresentati i cavalli in corsa nelle antiche stampe di caccia, cioè come sospesi a mezz'aria. Nel 1877 per risolvere la controverisa *E. Muybridge* fotografa un cavallo in corsa.
Il fotografo utilizza 24 macchine fotografiche, sistemate in successione lungo un tracciato per le corse dei cavalli. Ogni singola macchina viene azionata da un filo colpito dagli zoccoli del cavallo stesso. Grazie alle 24 fotografie ottenute da *Muybridge* non c'è più alcun dubbio, in alcuni momenti il cavallo sembrava effettivamenete librarsi in aria.

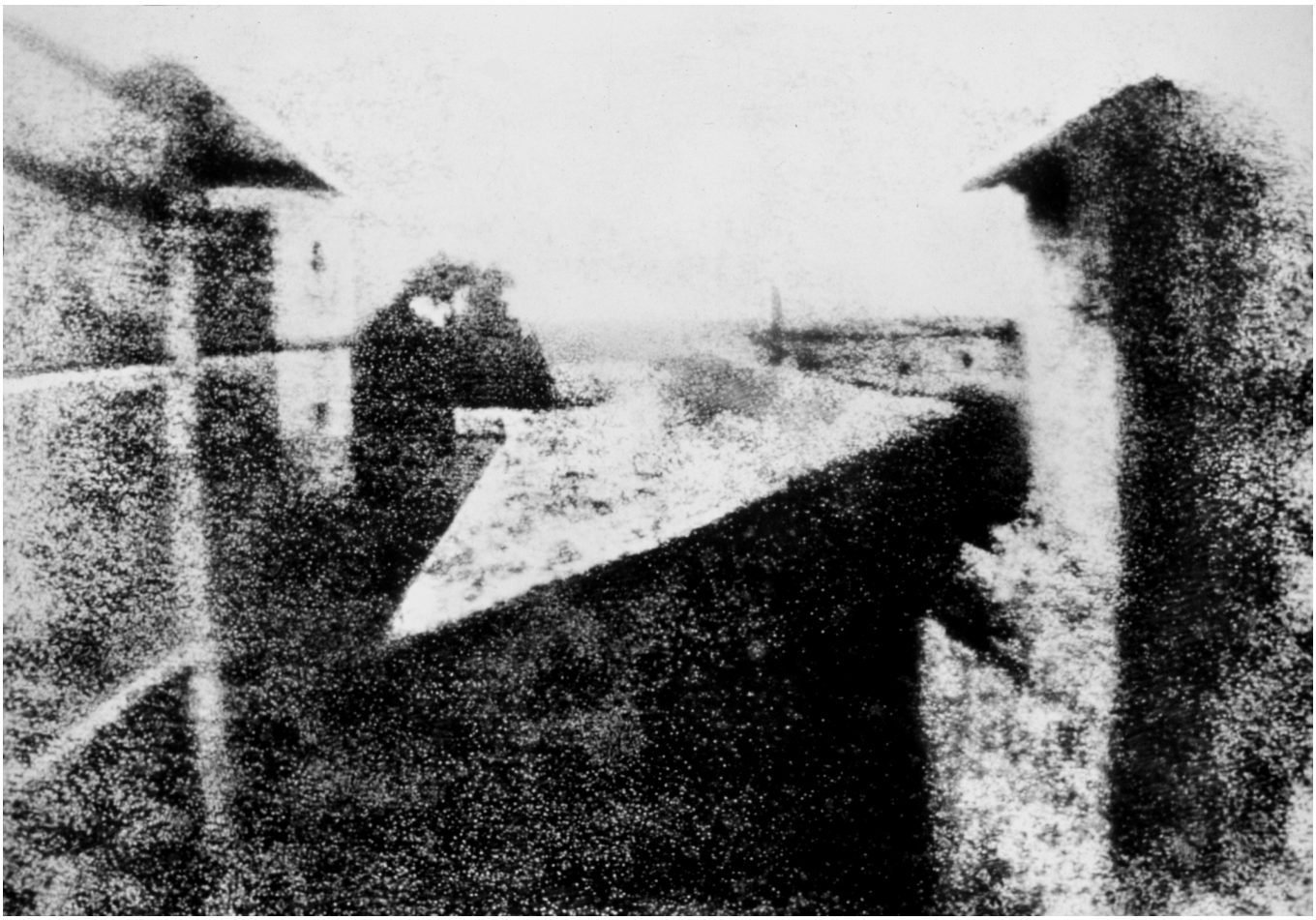
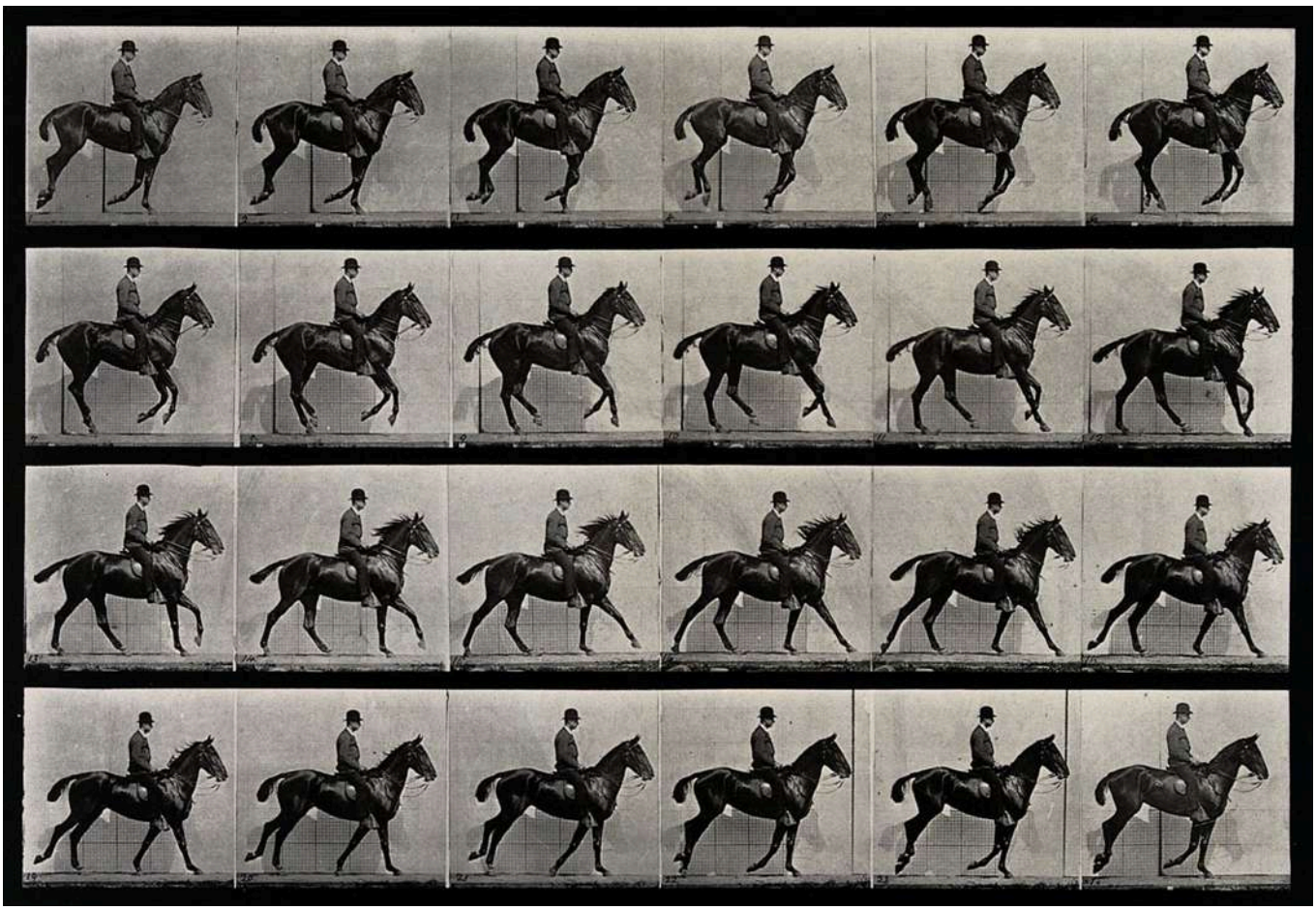


Immagine su lastra del 1826 ottenuta da Niepce

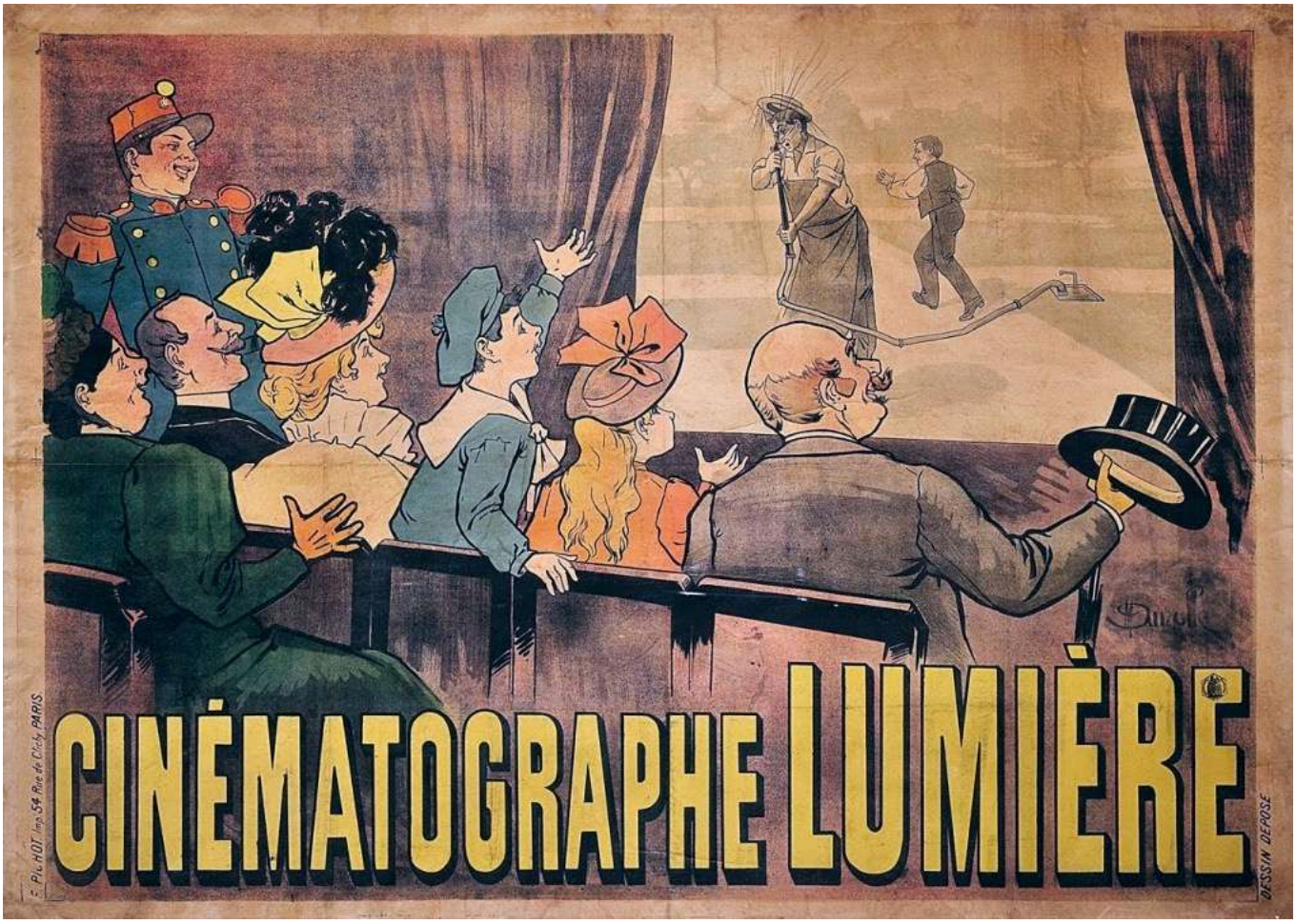
Sopra: Boulevard du Temple (Parigi), Dagherrotipo di Daguerre
Sotto: fotografie di Muybridge del cavallo in corsa



NASCE IL CINEMA

Lo studio del movimento degli esseri viventi, la giusta durata che intercorre tra un fotogramma e l'altro (minimo 16 massimo 24 fotogrammi al secondo) e la scoperta della celluloide rappresentano gli ultimi passi decisivi per la nascita ufficiale del cinema.
Nel 1891 *Edison* presenta la sua invenzione il ***kinetoscopio***, il primo apparecchio della storia per la visione di una pellicola cinematografia. Le immagini, però, possono essere osservate attraverso un apposito oculare da una sola persona alla volta.
Saranno i fratelli *Lumière* con il loro ***Cinematografo*** ad aggiudicarsi il podio e a passare nella storia come coloro che hanno inventato il cinema.
Sulla base del kinetoscopio di *Edison*, i *Lumière* riescono a rendere la visione fruibile ad un pubblico ampio contemporaneamente grazie alla proiezione, su uno schermo, di una pellicola cinematografica.
La prima proiezione con un pubblico pagante avviene il 28 dicembre del 1895 al Gran café di Parigi. Lo stesso anno i *Lumière* brevettano il loro apparecchio.
A questa prima proiezione pubblica assiste anche il grande "mago", illusionista e artista *G. Méliès* che immediatamente vede in questa grande scoperta la potenzialità di un **nuovo linguaggio**.
Nel giro di pochi giorni una grandissima folla accorre per assistere alle proiezioni. E' ufficialmente nato il cinema.
I film proiettati sono una decina e raccontano scene di vita quotidiana per una durata totale di circa 20 minuti di spettacolo: operai e operaie che escono dalla fabbrica, carrozze che passano e, come dimenticare, l'arrivo del treno alla stazione tra lo spavento e l'entusiasmo degli spettatori. Mentre da una parte i *Lumière* riprendono per lo più scene di vita quotidiana talvolta tinte di ironia, dall'altra *Méliès* seppe costruire un universo poetico.
Con la sua straordinaria abilità tecnica può essere considerato l'inventore dei principali trucchi cinematografici ancora in uso.
Nelle sue opere *Méliès* riuscì a combinare il suo spirito autenticamente visionario con il prodigio degli effetti speciali. Come dimentica il suo celebre film "Le voyage dans la Lune" (1902; Il viaggio nella Luna) abitualmente associato alla nascita della fantascienza cinematografica.
Una delle più grandi scoperte del ventesimo secolo si è compiuta.

La prima proiezione pubblica dei Lumière al Gran cafè di Parigi



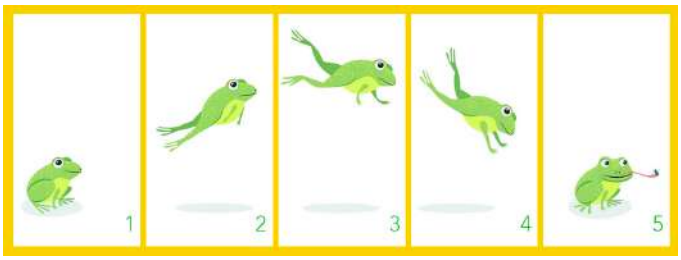
I PRINCIPI DELL'ANIMAZIONE CINEMATOGRAFICA

Dal lontano 1895 il cinema si è evoluto enormemente, basta pensare alla digitalizzazione della pellicola cinematografica, ai nuovi modelli di videocamera, ai droni per le riprese aeree, allo stesso modo anche nel cinema d'animazione si sono fatti passi da gigante.
Grazie ai tanti software, app e strumenti digitali il cinema animato e l'audiovisivo in generale sono più accessibili a tutti anche se, per fare i primi passi, bisogna conoscere qualche piccolo segreto.
Partendo proprio dagli esperimenti del precinema, l'animazione sostituisce le azioni dal vivo simulando il movimento di oggetti e disegni di per sé inanimati.
Come abbiamo visto, si realizzano una serie di fotogrammi singoli in cui un oggetto varia leggermente posizione da un fotogramma e l'altro. Queste immagini, messe insieme ad una velocità massima di 24 fotogrammi al secondo (ma possono essere sufficienti anche 16), creano l'illusione del movimento. Oggi giorno esistono molte tecniche, quindi, quando si realizza un film d'animazione la prima domanda da porsi è quale tecnica vogliamo usare.

LA TECNICA CLASSICA E CORREDO TECNICO

La tecnica più classica dell'animazione, che tra l'altro nasce con il cinema, è detta *frame by frame* (fotogramma per fotogramma) o *passo uno*, viene cioè realizzato ogni singolo fotogramma poi ripreso o fotografato. Le tecniche possono essere varie.
Vediamo degli esempi di animazione frame by frame nel campo dell'animazione 2D, quindi bidimensionale.

- Animazione su trasparenti
E' la tecnica più antica e si ottiene grazie ad una serie di disegni su fogli trasparenti (acetati).
Se per esempio dobbiamo raffigurare una rana che salta bisogna realizzare una serie di disegni che simulano il salto, dobbiamo immaginare di spezzettare le varie posizioni della rana mentre compie l'azione del salto, proprio come il cavallo in corsa fotografato da *E. Muybridge*. Meno fotogrammi realizziamo meno fluido



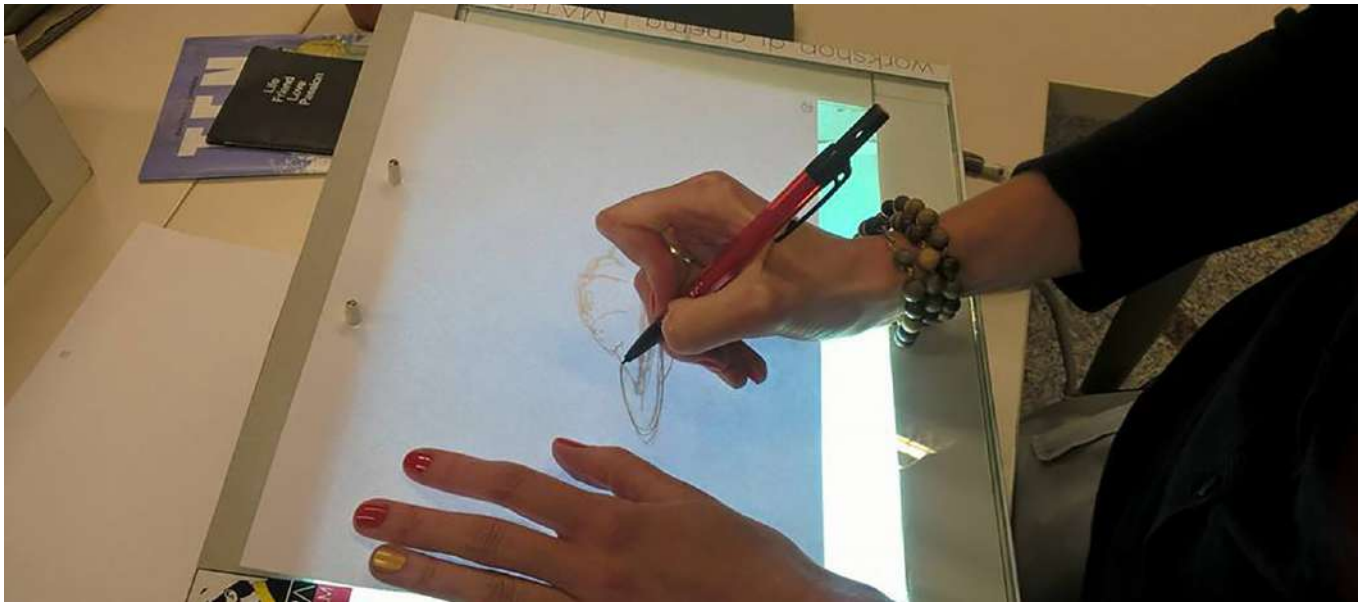
Breve sequenza di una rana che salta

sarà il movimento.
Per realizzare un'animazione bisogna conoscere tre fattori: la durata dell'azione; quali sono le posizioni più importanti dell'azione; quali sono le posizioni intermedie.
Per creare un'azione con la tecnica dell'animazione si procede realizzando le cosidette *posizioni chiave* cioè i movimenti più importanti dell'azione che vogliamo raffigurare. Tra una posa chiave a l'altra andremo a realizzare le *inquadrature intermedie.*
Facciamo un esempio. Per animare un personaggio che compie l'azione di alzare un braccio, le *pose chiave* illustreranno: il braccio lungo il fianco; il braccio alla fine del movimento; il braccio in qualche punto intermedio. Gli animatori considerano ogni posa chiave come punto di riferimento per immaginare il resto dei movimenti intermedi.

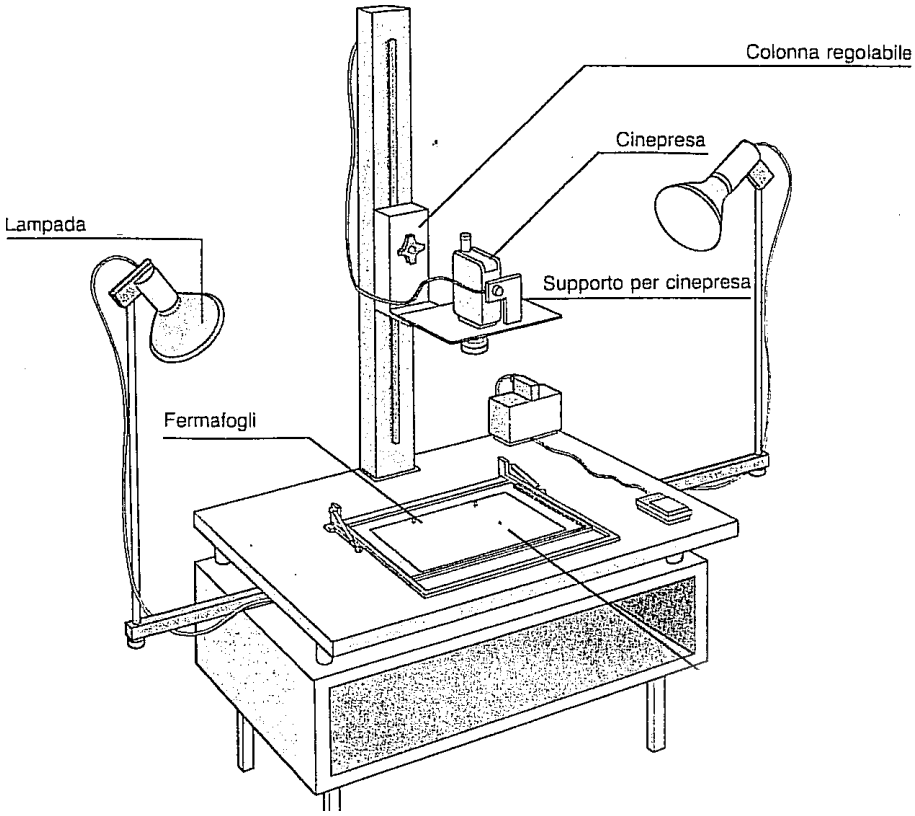
In foto le tre pose chiave numerate

Questo procedimento è di grande aiuto anche per i professionisti.
I disegni si realizzano con l'aiuto di una scatola luminosa retroilluminata (light-box) fornita di due piccoli perni per fissare accuratamente i fogli. I trasparenti avranno due fori per essere fissati sui perni.
Si procede posizionando il primo foglio per disegnare il primo fotogramma, si aggiunge sopra un secondo foglio per disegnare il secondo fotogramma e così via.
In questo modo possiamo vedere il fotogramma precedente che è indispensabile per realizzare quello successivo.
Ogni foglio disegnato, quindi ogni fotogramma, va numerato in ordine di successione.
Si procede con lo strumento scelto per catturare le immagini (cinepresa, fotocamera, macchina fotografica, webcam, smartphone). In ogni caso va montata su una solida base di appoggio: treppiede o cavalletto dotato di un braccio, l'obiettivo va sempre rivolto verso il basso (perpendicolare).
La stabilità è molto importante perché anche un minimo sposta-

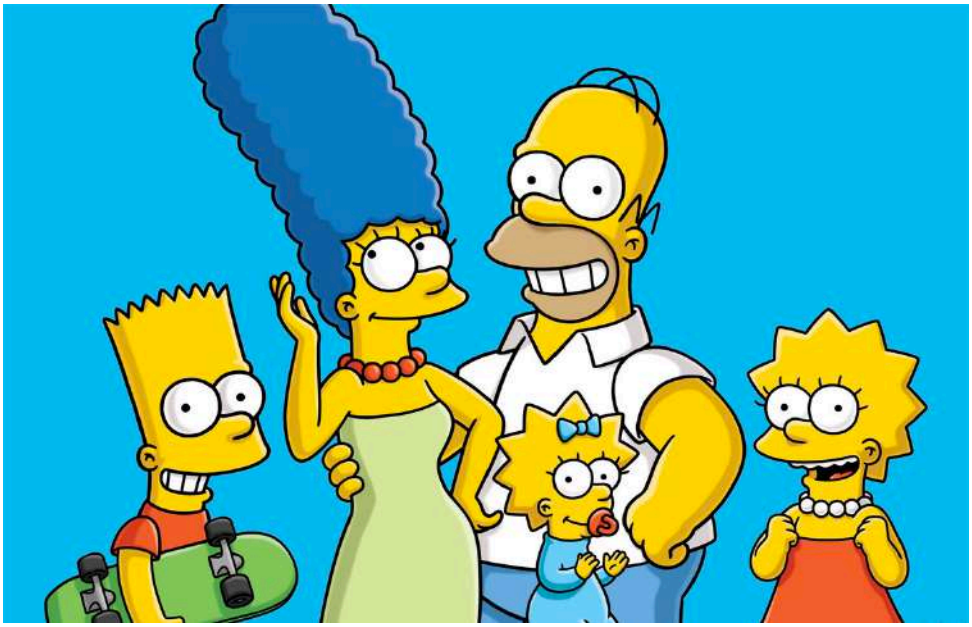
mento della fotocamera risulterebbe nell'animazione sotto forma di un salto. Lateralmente vanno posizionate due lampade.
Una volta puntata la fotocamera su una base di appoggio fissa, si posiziona il primo disegno sul ripiano sottostante con l'aiuto di un fermafogli e si procede scattando una fotografia (o ripresa), poi si fa lo stesso con il secondo disegno e così via. Un esempio famoso di



Sopra: Light box artigianale / Sotto: Set e disposizione delle attrezzature per l'animazione in 2D classica

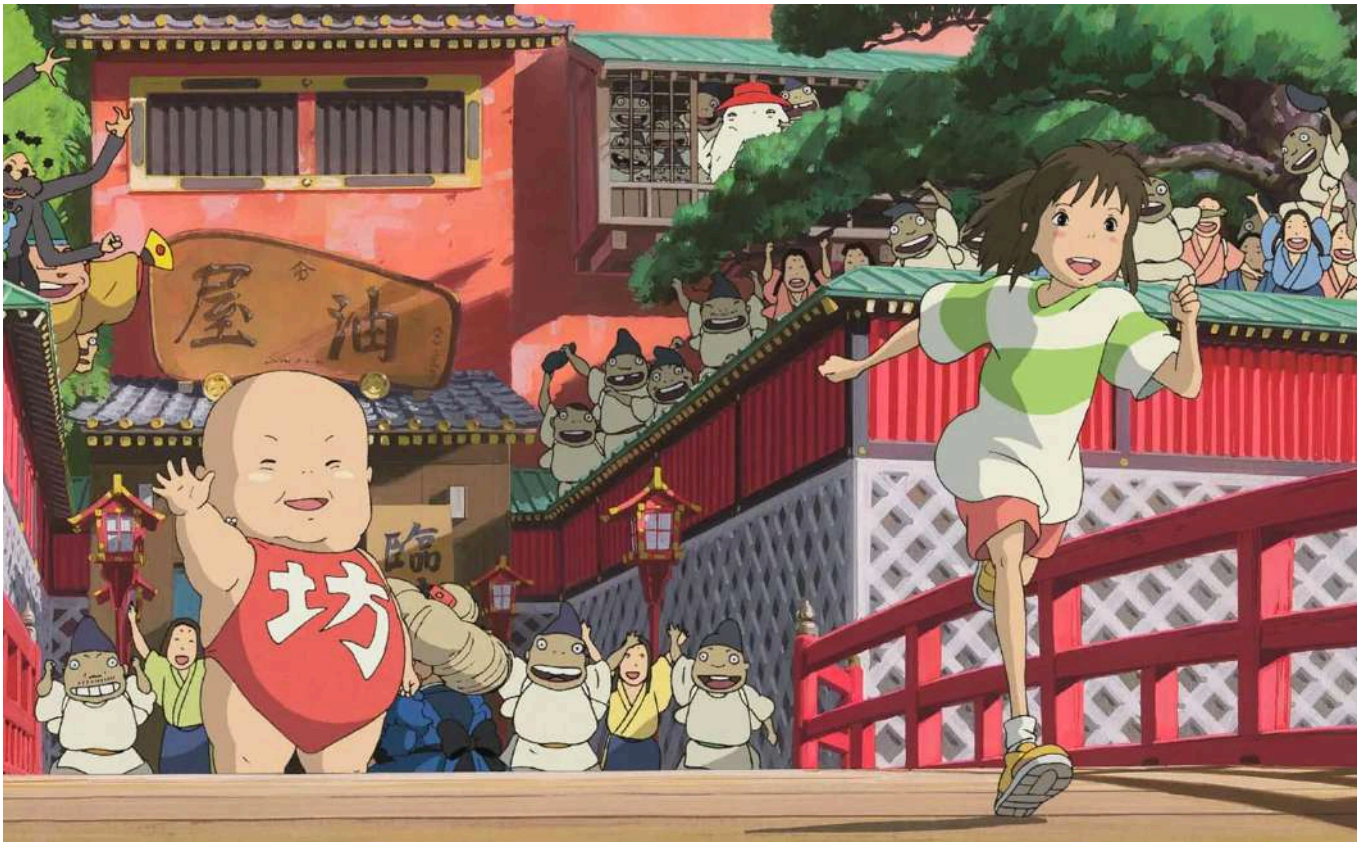


questa tecnica sono i classici della Walt Disney ma anche i più recenti "Simpson" ai suoi albori. Nel famoso film d'animazione "La città incantata" del grande regista *H. Miyazaki* tutti i disegni, i protagonisti e le ambientazioni, sono realizzati a mano e poi scannerizzati e tradotti in formato digitale creando un perfetto connubio tra tecniche moderne e tecniche tradizionali.



"I Simpson"di M. Groening e J. L. Brooks. Prodotto dalla 20th Century Fox Serie nata nel 1987 e ancora in corso

"Biancaneve e i sette nani" (1937) di D. Hand. Prodotto dalla Walt Disney



"La città incantata" (2001) di H. Miyazaki. Prodotto da Studio Ghibli

- Cut Paper

Questa tecnica rientra sempre nel frame by frame (passo uno) in 2D e si realizza con le sagome di carta: figure e forme disegnate su cartoncino e ritagliate.

Il movimento non è simulato dai disegni ma si ottiene muovendo materialmente le figure, cioè spostando leggermente l'oggetto e procedendo con una fotografia ad ogni singolo spostamento.

E' possibile realizzare delle vere e proprie marionette di carta ritagliando ad esempio gli arti e fissandoli con dei fermacampioni. Ovviamente possiamo animare qualsiasi oggetto: foglie, bottoni, stoffe, riso o altri materiali poco spessi.

- Animazione tridimenzionale (3D) classica

Per questo tipo di animazioni si usano oggetti tridimensionali e pupazzi in plastilina con parti mobili ma anche, ad esempio, bambole. Anche in questo caso l'animazione si ottiene muovendo leggermente gli oggetti e le singole articolazioni dei personaggi tra una ripresa e l'altra, quindi con la tecnica *passo uno*. I soggetti andranno posizionati su una supeficie piana usando come sfondo cartoncini colorati, fotografie o immagini disegnate. In molti casi le scenografie sono delle vere e proprie ricostruzioni di ambienti realizzati in piccola scala. Un esempio molto noto sono le due opere filmiche di ani-

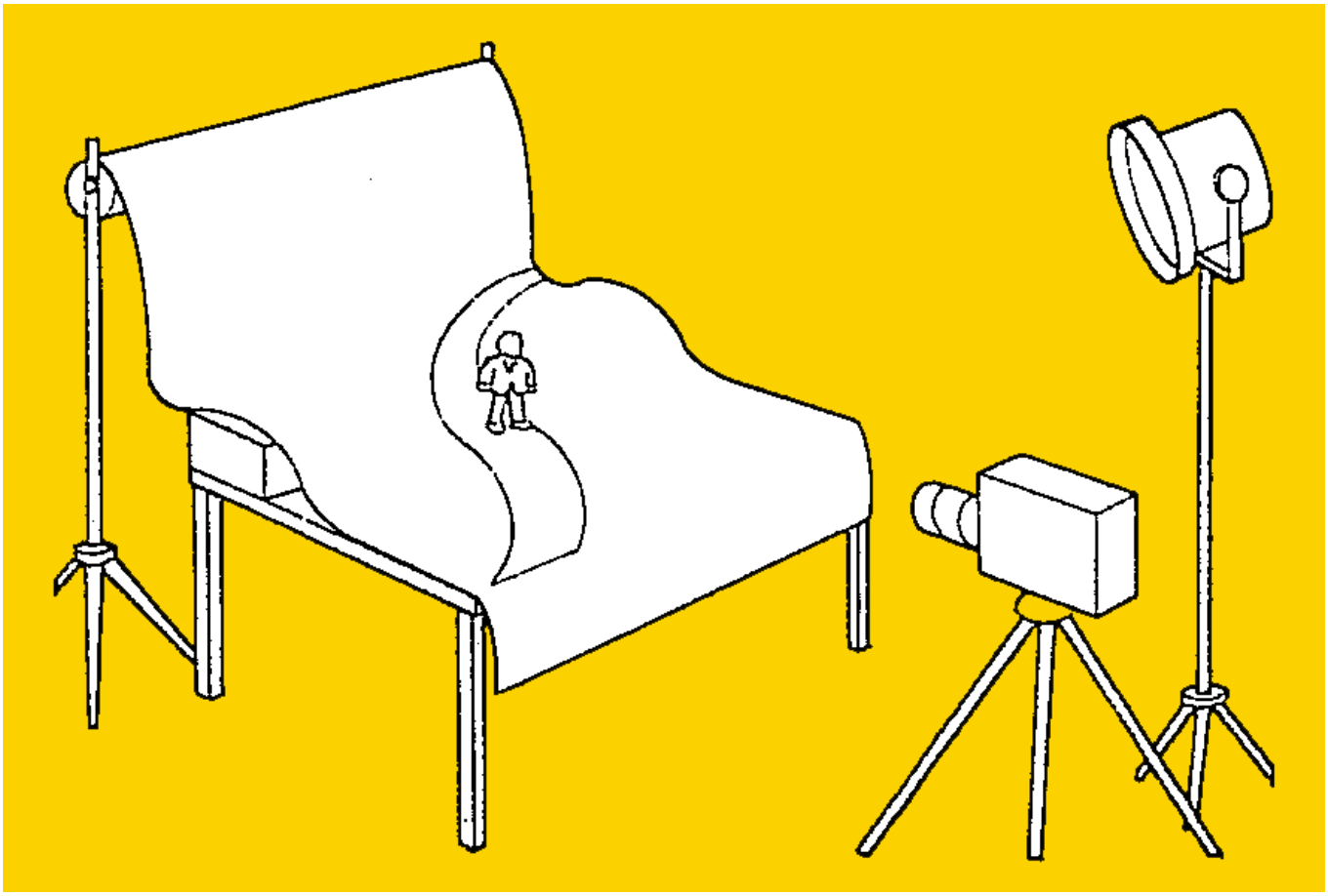
Fotogramma di una animazione in 2D realizzata con la tecnica del Cut Paper

mazione del grande regista Tim Burton: "La sposa cadavere" e "Nightmare Before Christmas". Per la tecnica 3D classica la fotocamera e l'illuminazione sono poste davanti ai soggetti da animare invece che perpendicolare.

Per tutte le tecniche citate si possono utilizzare programmi come ***iStopMotion*** per Mac, ed ora anche

In alto: "Nightmare Before Christmas"(1993) di T. Burton / Sopra: Foto del set

"La sposa cadavere" (2005) di T. Burton



Set e disposizione delle attrezzature per l'animazione 3D classica

per iPhone, oppure ***MonkeyJam*** per pc. Esistono programmi professionali, ad esempio ***Animate***, che ci permettono di realizzare i nostri disegni direttamente dal nostro pc, magari con l'aiuto di una tavoletta grafica o con una apposita penna su Tablet o IPad. Oggi troviamo moltissime App che ci consentono di realizzare, con i nostri cellulari, bellissime animazioni. Alcune hanno immagini predefinite che possiamo personalizzare, altre ci permettono di fotografare o disegnare soggetti ex novo. Tra queste App troviamo ***Stop Motion Studio, Opentoonz*** (gratuita) e ***Brush Ninja*** (gratuita).

Fonti:
Treccani.it

Focus.it

Accademiavenezia.it - dispense "La storia del cinema. Le immagini che si muovono"

"Vedute del Mondo novo" a cura di Donata P. Campagnoni, U. Allemandi & C., Museo Nazionale del Cinema di Torino, Torino - Londra

"La magia naturale. I segreti e le meraviglie della natura" di G. B. Della Porta

"Le origini del cinema. Quando la scienza diventa spettacolo" di Delia De Rosa Martino, Pianetalibro, Cineteca del Mediterraneo

"Manuale di storia del cinema" di Gianni Rondolino, Dario Tomasi, UTET

PICCOLO GLOSSARIO DI CINEMA E MAGIA

ACETATO: foglio di materiale trasparente usato in animazione come sfondo o come livello su cui disegnare i personaggi o gli oggetti animati, così da poter sfruttare la sovrapposizione. L'uso dei fogli di acetato in animazione è stato in gran parte sostituito dall'animazione digitale, ma viene ancora utilizzato da alcuni artisti o studi per creare effetti visivi specifici.

AMULETO: (sinonimo di talismano, portafortuna) oggetto al quale si attribuisce il potere di portare fortuna o scongiurare disgrazie o malanni proteggendo la persona che lo indossa da danni o influenze negative. Spesso è un gioiello, come anello o ciondolo, e può essere realizzato in diversi materiali, come pietre, metalli preziosi, ossa, legno o tessuti. Alcuni amuleti più diffusi sono simboli che rappresentano le divinità come la mano di Fatima, la croce cristiana e l'occhio di Horus. Altri amuleti comuni sono il trifoglio a quattro foglie, il ferro di cavallo, il corno e la zampa di coniglio.

ANTROPOLOGIA: la parola "antropologia" deriva dal greco antico "antropos" che significa "uomo" e "logos" che significa "studio" o "discorso". Quindi, letteralmente, "antropologia" significa "lo studio dell'uomo". Gli antropologi studiano le diverse società e comunità umane in tutto il mondo, cercando di capire come le persone vivono, pensano e si comportano. Un antropologo studia il linguaggio, i sistemi di parentela, l'alimentazione, l'organizzazione economica e politica, la mitologia, i riti religiosi e le tradizioni popolari di tutti i gruppi sociali anche quelli degli angoli più remoti del pianeta. In questo modo, l'antropologia ci aiuta a comprendere meglio noi stessi, le differenze culturali tra popoli e rispettare le diverse comunità umane.

CHIMICA: (in campo fotografico) fornisce alla fotografia una serie di composti fotosensibili, i sali d'argento, che reagiscono alla luce che entra nell'obiettivo creando un'immagine latente sulla pellicola. Successivamente, la pellicola viene immersa in una serie di soluzioni chimiche, chiamate bagni, che sviluppano l'immagine attraverso la riduzione dell'alogenuro di argento in argento metallico nero. Il bagno di fissaggio rimuove la parte non sviluppata della sostanza fotosensibile grazie all'iposolfito che rende solubile il bromuro d'argento non ridotto dall'azione dello sviluppo.

DIGITALE: il termine deriva dall'inglese "digit" che significa "cifra" e si riferisce a qualcosa che è fatto o trasmesso con un sistema numerico, il codice binario, che rappresenta dati, informazioni o segnali. Ad esempio, un'immagine digitale è composta da una serie di numeri che rappresentano i colori dei pixel.

ESOTERICO: dal greco esoterikos, "eso" che significa interno e "teros" comparativo greco in opposizione a essoterico, esterno. Misterioso, incomprensibile. Il termine spesso si riferisce a conoscenze di natura spirituale, filosofica, mistica o scientifica riservate a pochi e quindi non facilmente accessibili o comprensibili. I discepoli di Pitagora ammessi all'interno della scuola e che ascoltavano le sue lezioni venivano chiamati "esoterici" e si distinguevano dagli esterni alla scuola che venivano chiamati "essoterici".

FATTURA: (in campo magico) è un maleficio o sortilegio effettuato a distanza da un operatore magico e ha lo scopo di arrecare danno alla vittima designata. Per le operazioni magiche sono indispensabili alcuni ingredienti o simboli come parti del corpo (una ciocca di capelli, un pezzetto di unghia, una goccia di sangue o saliva); dell'abito o un'immagine della vittima scelta. Per arrestare l'effetto di una fattura, se richiesto, l'operatore magico, compie una controfattura ma per farlo deve prima conoscere la provenienza, l'entità del maleficio e scoprirne l'autore o per lo meno il sesso.

FOTOGRAMMA: singola immagine parte di una sequenza video. Quando le singole immagini vengono riprodotte in rapida successione, normalmente 24 o 30 al secondo, il movimento appare fluido.

FOTOGRAMMI PER SECONDO (FPS): unità di misura della frequenza dei fotogrammi. Indica quante immagini sono riprodotte al secondo per creare l'illusione del movimento.

LAMENTO FUNEBRE: rituale che viene eseguito in diverse culture davanti alla salma del defunto per onorarlo ed esprimere dolore e tristezza per la sua perdita. Il lamento funebre si esprime, in base alle tradizioni popolari e religiose, con diversi strumenti quali: pianti, grida, canti e nenie (queste ultime sono canti molto lenti e ripetitivi tradizionalmente intonati da gruppi di donne pagate per svolgere questa funzione e chiamate "prefiche"). Il lamento funebre è un rituale con un'importante funzione

sociale poiché il dolore personale della perdita viene manifestato alla comunità in modo pubblico e intenso e la comunità stessa vi partecipa aiutando le persone colpite dalla perdita a sfogare le emozioni dolorose e a sentire supporto e vicinanza

MACIARA: dal tardo latino magia, termine dei dialetti meridionali che significa fattucchiera. La maciara è una donna che esercita i poteri delle arti magiche praticando guarigioni, legamenti d'amore, malocchi e fatture e i relativi rituali per scioglierli in base a ciò che le viene richiesto.

MALOCCHIO: composto di malo e occhio. Credenza diffusa presso molte culture in tutti i continenti che attribuisce un potere malefico allo sguardo di alcuni individui. Questa supposta capacità di arrecare sfortuna, danni o malattie può essere esercitata inconsapevolmente, per invidia o per falsa ammirazione nei confronti del malcapitato. In alcune culture, si pensa che per allontanare il malocchio si debbano eseguire rituali specifici, in cui si pronunciano scongiuri, o indossare determinati amuleti o oggetti di protezione.

MATRICE: (in fotografia) dal latino matrix, la pellicola negativa permette di ottenere tramite un processo fisico-chimico detto di "inversione", diverse copie positive della stessa immagine fotografica. Grazie alla tecnica del negativo-positivo le immagini sono illimitatamente riproducibili.

NEGROMANZIA: (variante di necromanzia) deriva dal greco "nekrós" che significa 'morto' e " -manzia" composto di derivazione greca col significato di 'pratica della divinazione'. La necromanzia è, quindi, l'evocazione dei defunti per conoscere il futuro o un sapere enigmatico. Era praticata dai Babilonesi, dai Greci, dai Romani e anche dagli Ebrei.

OTTICA: Arte e tecnica della fabbricazione di strumenti ottici (camere oscure, obiettivi, diaframmi, otturatori)

PELLICOLA: materiale sensibile alla luce, confezionato in fogli o rulli con perforazioni ai bordi del fotogramma, e inserito nelle macchine fotografiche o nella macchina da presa cinematografica. Esistono versioni per riprese in bianco e nero oppure a colori.

RITO: dal latino ritus, indica l'insieme di azioni, parole e

gesti che le persone ripetono con una sequenza prestabilita da una formula fissa e riconosciuta. I riti servono anche per trasmettere valori, visioni del mondo e credenze. Il rito rappresenta un modello rassicurante per la comunità poiché crea un forte senso di connessione con la storia, la tradizione e il sacro ricorrendo a simboli e gesti che hanno un significato speciale per chi partecipa all'azione rituale. I riti esprimono un carattere sacro e per questo si ritrovano nei diversi sistemi religiosi, si pensi alla processione del Venerdì Santo per un Cristiano o al sacrificio di un montone nel giorno della "festa grande" (id al kabir) per un musulmano, ma anche nei sistemi profani, si pensi ai riti patriottici e nazionalisti come le feste nazionali e le commemorazioni dei caduti in guerra.

SCONGIURO: gesto o formula in cui viene implorato un intervento soprannaturale per neutralizzare influssi malefici. Può essere utilizzato per esorcizzare gli spiriti maligni, proteggere una persona dalla sfortuna o dal malocchio, o per impedire che accada qualcosa di negativo.

TARANTISMO: rituale di guarigione dalle origini antiche (1000 d.c) diffuso nel Sud Italia e in particolare nella regione Puglia. Il tarantismo combina elementi musicali, religiosi e di cultura popolare ed ha uno scopo terapeutico, serve cioè a guarire la persona malata, detta "tarantolata" o "tarantata", che vive un profondo malessere fisico e psicologico. In base alla credenza popolare sarebbe il morso di un ragno, la tarantola, che colpisce in estate, a gettare in uno stato di agitazione e disorientamento. Dal termine "tarantola" prende infatti il nome il fenomeno. Durante il complesso rituale del tarantismo la musica, la danza e la richiesta di aiuto a San Paolo (protettore delle persone morse da animali) i malati riescono a liberarsi dal male che li affligge. Il celebre ballo popolare della "tarantella" deriva proprio dal fenomeno descritto, era quindi un ballo terapeutico. Le movenze del ballo riproducono proprio la lotta contro il ragno dal cui veleno e dalla cui possessione ci si deve liberare: i piedi sbattono freneticamente a terra mentre incalza una musica ritmata come per simulare l'animale che viene schiacciato.

TAVOLETTA GRAFICA: strumento utilizzato da artisti digitali come designer, grafici, fotografi o altri creativi per creare disegni o progetti digitali. Si tratta di una periferica del pc, con una superficie tattile sensibile alla pressione che viene esercitata dalla penna che consente di disegnare direttamente sullo schermo del computer, in modo simile all'uso di carta e matita.

SUD E MAGIA
Visioni animate

Soggetto Capofila
ISIS "Pitagora" - Montalbano Jonico

Scuole Partner
I.C. "Padre Pio da Pietrelcina" - Pisticci
I.C. "Luigi Settembrini" - Nova Siri
I.C. "L. Milani" - Policoro
I.C. "Fabrizio De Andrè" - Scanzano J.
I.C. "Isabella Morra" - Valsinni - Colobraro

In collaborazione con
Comune di Colobraro | Comune di Montalbano J.
Namavista Film | CineParco Tilt | Lucania Film Festival
Mediterraneo Cinematografica | Ass. Sognando il Magico Paese

Redazione dei testi
Luciana Vitelli, Luigi Vitelli, Claudia D'Anna

Revisione dei testi, correzioni e integrazioni
Giulia Iacovino, Franco De Nittis

Docenti tutor del Progetto
Giulia Iacovino, Franco De Nittis, Giuseppina Mastrosimone, Maria Grazia Cammarota, Caterina Battafarano, Maria Anna Salvaggio, Gina Gallo, Stella Calandriello, Dolly Troiano, Clara Tufarelli, Roberto Martino, Maria Aliante

Un ringraziamento speciale al Dirigente Scolastico del Soggetto Capofila
Prof.ssa Cristalla Mezzapesa, al DSGA Leonardo Miraglia e al Prof. Giovanni La Colla dell' ISIS "Pitagora" - Montalbano Jonico

Cordinatore di Progetto
Rocco Calandriello

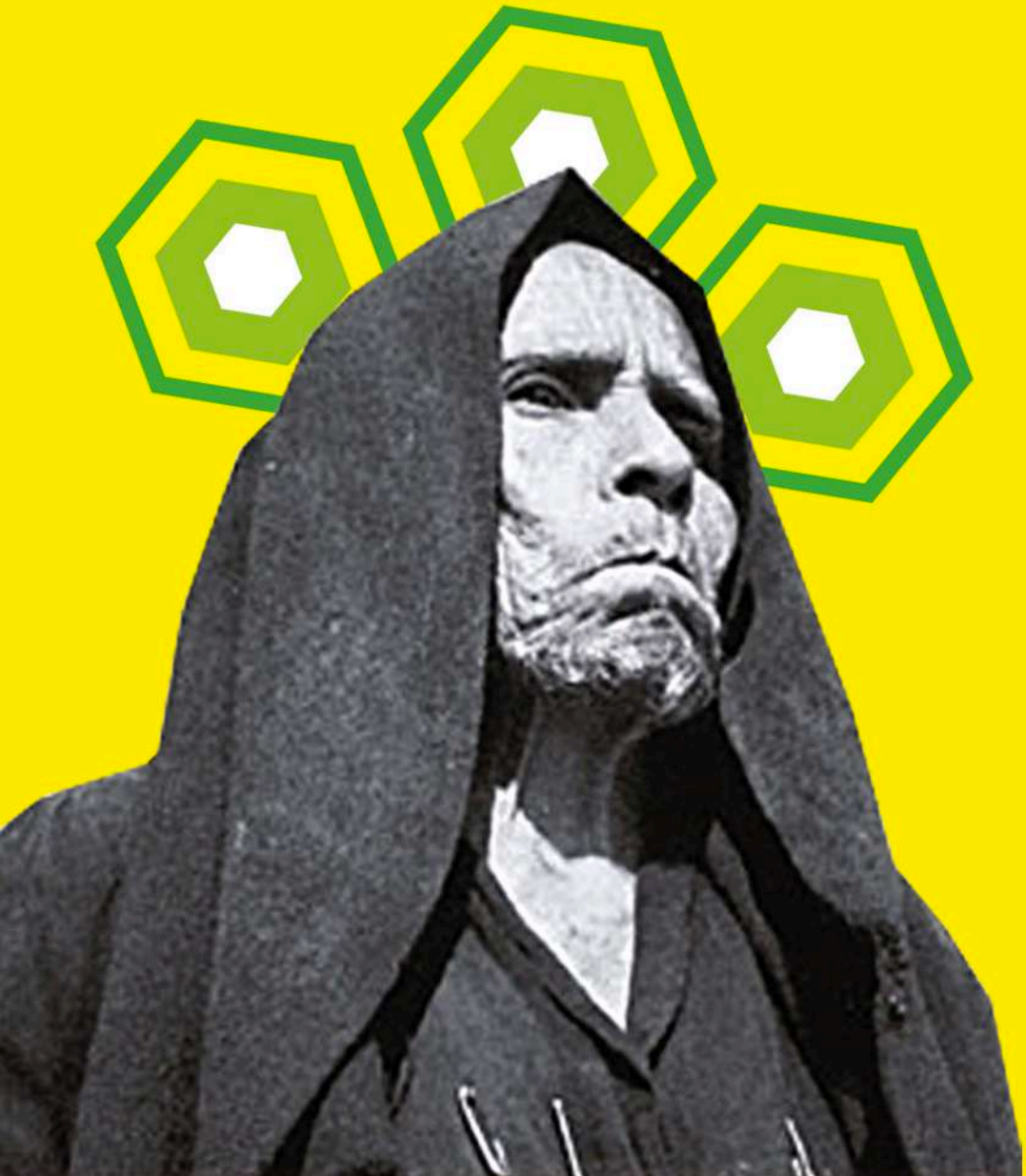
Grafica e impaginazione
Claudia D'Anna

Alcune immagini, ritratte nel manuale, sono state estratte dal web al solo fine illustrativo-didattico e senza scopo di lucro

INIZIATIVA REALIZZATA NELL'AMBITO DEL PIANO NAZIONALE CINEMA E IMMAGINI PER LA SCUOLA PROMOSSO DA MIC E MIM.

SUD E MAGIA

VISIONI ANIMATE

Edizione Didattica

ISIS "Pitagora" Montalbano Jonico