

UN FILM DI ANIMAZIONE DEL LICEO ARTISTICO M. BUNIVA

ANIMATI

PASSO A PASSO NELL'ARCHEOLOGIA DEL CINEMA

IL MAKING OF



**CINEMA
E IMMAGINI
PER LA SCUOLA**

MIC Direzione Generale
**CINEMA e
AUDIOVISIVO**

MIM Ministero dell'Istruzione
e del Merito

M. BUNIVA
Istituto di Istruzione Superiore
PINEROLO

1. EST. STAZIONE FERROVIARIA, NOTTE

Siamo all'imbrunire e il cielo, velato da qualche nube, si sta tingendo con i colori del tramonto, le luci della città iniziano ad accendersi. Gli edifici in lontananza appaiono come nere silhouette, in primo piano si erge la stazione ferroviaria con il suo grande orologio illuminato. Un mezzo volante ad elica attraversa il cielo.

CAMERA FISSA - TOTALE

- SUONI DELLA CITTÀ ED ELICHE DEL MEZZO VOLANTE -

2. INT. BANCHINA DEL TRENO, NOTTE

Il treno al binario è pronto per la partenza: le porte di salita sono aperte, la locomotiva già in moto. Sulla banchina le viaggiatore è appoggiate ad un palo, la porta di salita di un vagone è di fronte a lui.

CAMERA FISSA - PA VIAGGIATORE TRE QUARTI DI SPALLE

- PER TUTTA SCENA 2: SUONI DELLA STAZIONE, BRUSIO, VOCIARE -

Rivolgendo lo sguardo di lato emette un fischio di richiamo

PPP VIAGGIATORE

- FISCHIO DI RICHIAMO -

L'assistente risponde con un cenno ed un suono

PPP ASSISTENTE

- VERSO ASSISTENTE DI RISPOSTA -

Carica dei bagagli l'assistente è in testa al binario. Si avvia svolazzando verso le viaggiatore e procedendo costeggia il treno lungo la banchina

CM - CARRELLATA LATERALE - GREEN SCREEN

- BRUSIO PRODOTTO DALLO SVOLAZZARE DELL'ASSISTENTE -

I bagagli (connotati da adesivi ed etichette?) ondeggiando lungo il tragitto

DETT BAGAGLIO

l'assistente prosegue e raggiunge le viaggiatore

CM - CARRELLATA LATERALE

3 due si accingono a salire sul treno dirigendosi verso la porta di salita del vagone

PA - DI SPALLE CAMERA FISSA

- RUMORI DEL TRENO CHE AVVISANO LA PARTENZA IMMINENTE -

Le viaggiatore dà uno sguardo al biglietto controllando i posti assegnati.

SOGGETTIVA - DETT BIGLIETTO

3. INT. SCOMPARTO, PORTA DI COLLEGAMENTO, NOTTE

Le viaggiatore apre la porta di collegamento dei vagoni

PM DI SPALLE - CAMERA FISSA

DETT MANIGLIA PORTA SCORREVOLE E MANO

- APERTURA PORTA SCORREVOLE, PASSI -

4. INT. VAGONE 1 E VAGONE 2, NOTTE

Le viaggiatore, seguita a breve distanza dall'assistente, attraversa il primo vagone alla ricerca del posto.

(... Descrizione interno
vagone, presenza comparse
passeggeri,)

CM - DI PROFILO - CARRELLATA LATERALE

- RUMORI INTERNO VAGONE... -

Proseguono lungo il secondo vagone trovando i propri posti. L'assistente sistema i bagagli e 3 due si accomodano sedendosi una a fianco dell'altra. Il treno parte.

CM - DI PROFILO - CAMERA FISSA

- RUMORE TRENO IN MOVIMENTO (FINO A SCENA 12) -

5. INT. SCOMPARTO, SEDILI, NOTTE

Le viaggiatore ripone il biglietto in una tasca. La luce si spegne per un attimo, si riaccende e torna a spegnersi. Buio. Il treno è entrato in una galleria.

PM FRONTALE - CAMERA FISSA

6. INSERTO ANIMAZIONE OMBRE CINESI

Nella sequenza di ombre cinesi compaiono anche 3 due protagonisti in versione silhouette

- MUSICA -



Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC Ministero della Cultura e MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito cinemaperlasuola.istruzione.it

IIS Michele Buniva di Pinerolo
Dirigente Danilo Chiabrando

Coordinamento scientifico e progettazione
Docenti Beatrice Piva, Nicolas Macello

Segreteria e gestione
Dsga Marlisa Simbolo, Laura Fortunato, Maria Luisa Cugliari, Teresa Zanni, Carolina Scalise, Elena Bonetto

Docenti
Silvia Accordino, Monica Bruera, Valeria Bongiovanni, Sudha Castiglione, Luisa Collica, Angela De Rosa, Roberto Ferraris, Paola Leone, Gaetano Limoli, Francesco Messina, Alessandra Munafò, Diego Scursatone, Stefano Simone

Classi a.s. 22_23
2A, 2B, 2D, 2E, 3A ARC, 3A AUD, 3B AUD, 4A ARC, 4A FIG, 4B FIG, 4A AUD, 4B AUD, 4A PIT, 4B PIT, 4C PIT, 4D PIT, 5A FIG, 5A AUD, 5B AUD

Partners
Museo Nazionale del Cinema di Torino, Museo del Precinema collezione Minici Zotti di Padova, APM Scuola di alto perfezionamento musicale di Saluzzo, Accademia di Musica di Pinerolo, Politecnico di Torino ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione, Libera Accademia d'Arte Novalia, Baracca&Burattini aps, Stefano Bessoni, Umberto Mosca, Vibes Video Beckwith Studio, Piemonte Movie e Cinema delle Valli, Cinema Massaua Cityplex
IC E. De Amicis di Luserna San Giovanni, IC di Cavour

Progetto grafico
Liceo artistico M. Buniva indirizzo audiovisivo multimediale

Pinerolo ottobre 2023



ANIMATI: PASSO A PASSO NELL'ARCHEOLOGIA DEL CINEMA



UN FILM DI ANIMAZIONE DEL
LICEO ARTISTICO M. BUNIVA



INTRODUZIONE



ANIMATI nasce dall'idea di trasformare la scuola una piccola casa di produzione cinematografica all'interno della quale studenti e docenti collaborano e lavorano come reparti produttivi, con ruoli e compiti specifici. L'obiettivo: realizzare un cortometraggio in stop motion.

Grazie al finanziamento ricevuto nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione e del Merito il progetto ha preso vita.

Questo catalogo raccoglie, in sintesi, il percorso compiuto per la realizzazione.

8 le fasi principali: dall'ideazione alla diffusione del prodotto concluso passando per la ricerca, la scrittura, la progettazione, la produzione e la post produzione.

15 i docenti interni coinvolti, 19 le classi dell'Istituto Michele Buniva (circa 340 gli studenti e le studentesse) 12 i partner esterni: università, scuole di alta formazione, musei, professionisti del settore.

Almeno 500 le ore di attività a partire da gennaio fino a dicembre 2023.

1. Foto di gruppo
"ANIMATI"

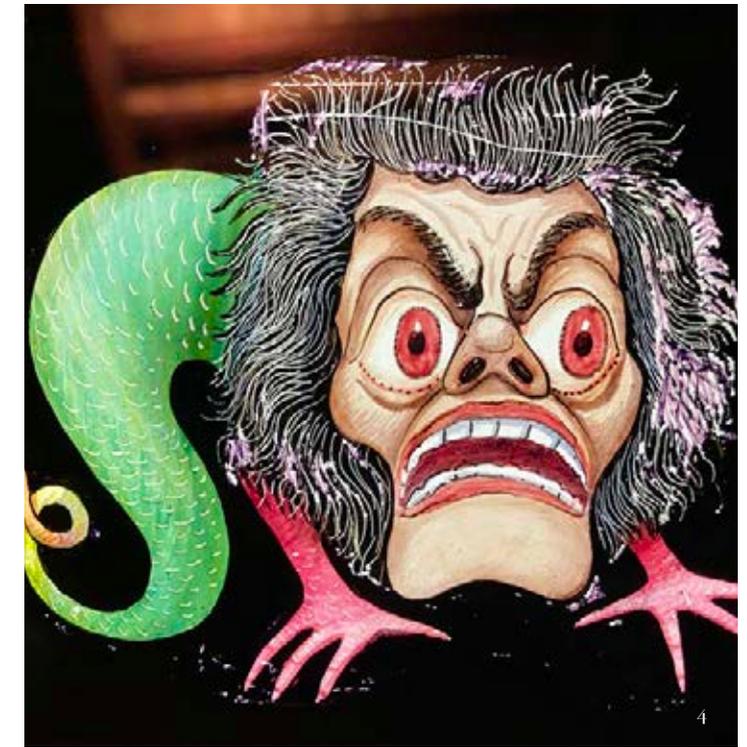


I RICERCA

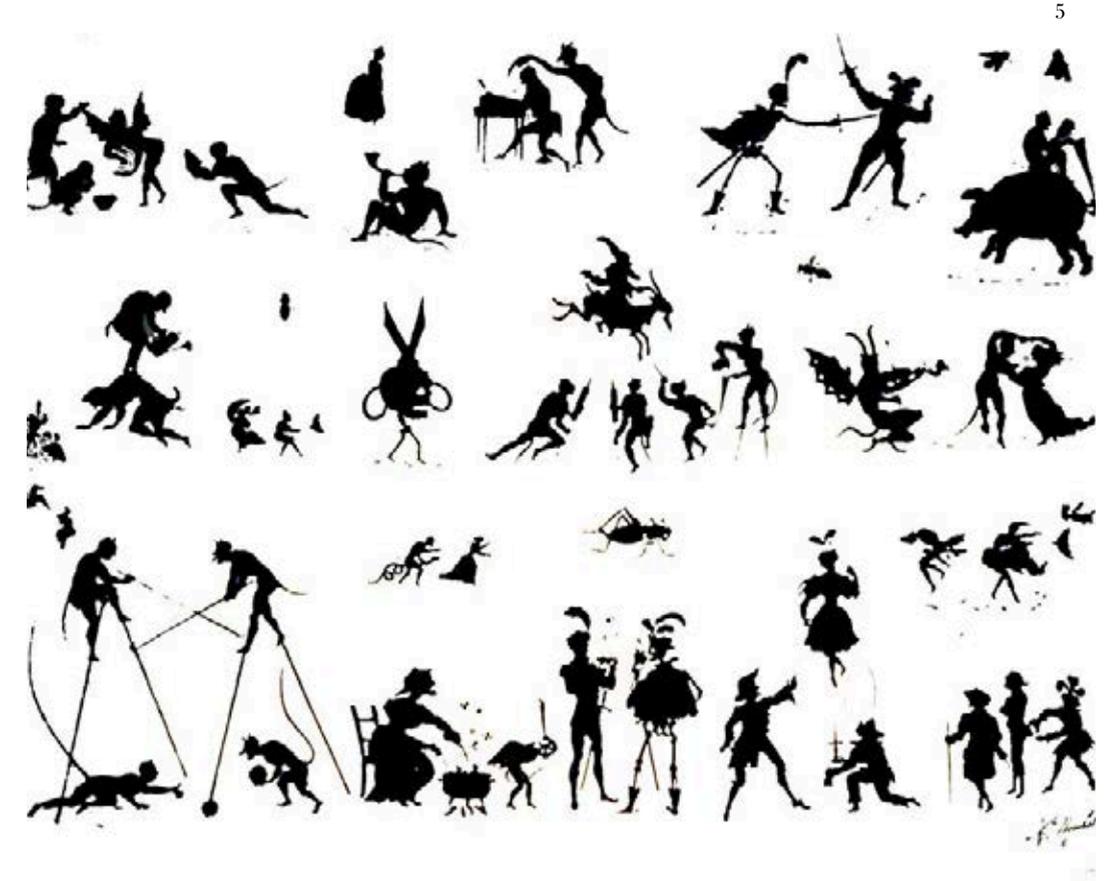
Il primo passo, dopo la pianificazione del lavoro, è stato quello di raccogliere stimoli ed informazioni intorno al soggetto della storia che volevamo narrare: il PRECINEMA. L'insieme di sperimentazioni e di giochi ottici che hanno costruito il cammino delle immagini verso il movimento fino all'invenzione del cinema, sono state il punto di partenza per lo sviluppo della nostra sceneggiatura.

La narrazione è un viaggio, reale ed immaginario, a bordo di un treno che conduce due viaggiatori all'interno di mondi effimeri e inafferrabili composti da ombre cinesi, taumatropi, zootropi e fantascopi fino a giungere alla più grande illusione mai inventata: il cinema.

Grazie alla collaborazione con il Museo Nazionale del cinema di Torino e con il museo del precinema Minici Zotti di Padova siamo andati nelle sedi museali a toccare con mano le collezioni ripercorrendo la storia delle immagini in movimento e potendo vedere in azione: lanterne magiche, fantascopi, ombre cinesi.



1. Museo del Precinema Minici Zotti di Padova: fenachistoscopi
2. Visita al Museo Nazionale del Cinema di Torino
3. Museo del Precinema Minici Zotti di Padova: fenachistoscopi
4. Museo del Precinema Minici Zotti di Padova: vetro per lanterna magica
5. Museo Nazionale del Cinema di Torino: silhouette





II CHARACTER

Scritta la sceneggiatura le classi dell'indirizzo Arti Figurative hanno sviluppato i personaggi attraverso la progettazione del character design.

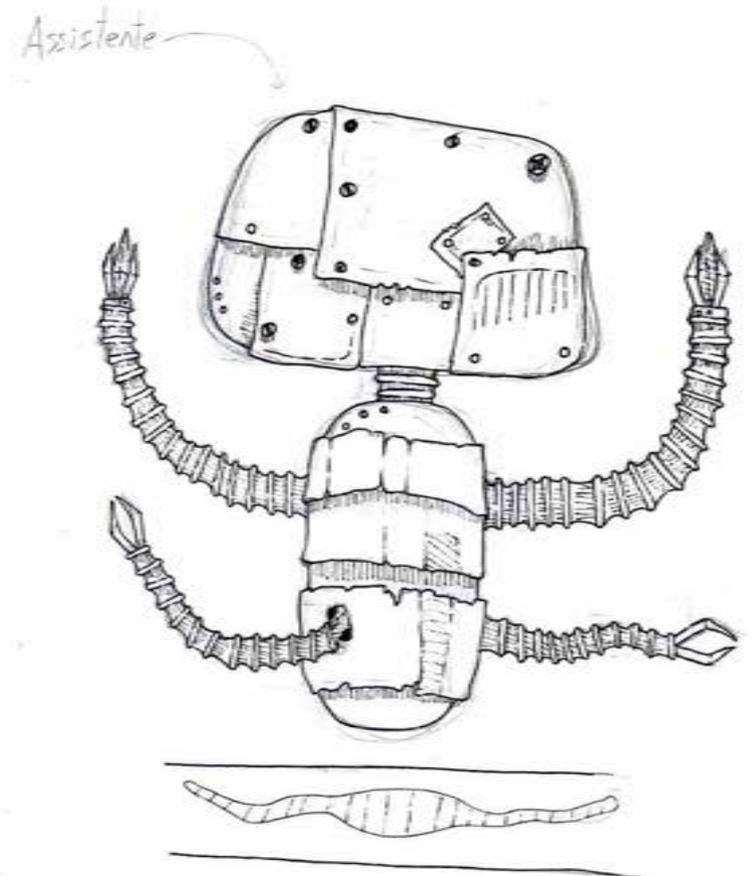
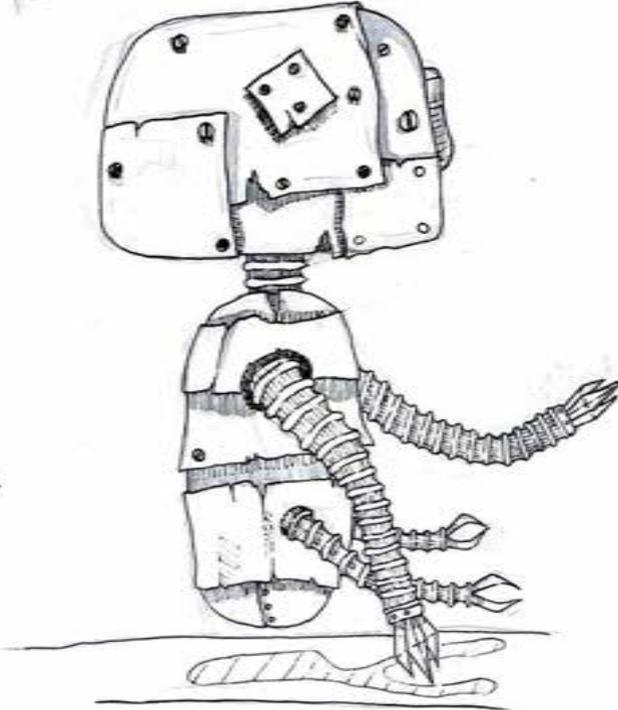
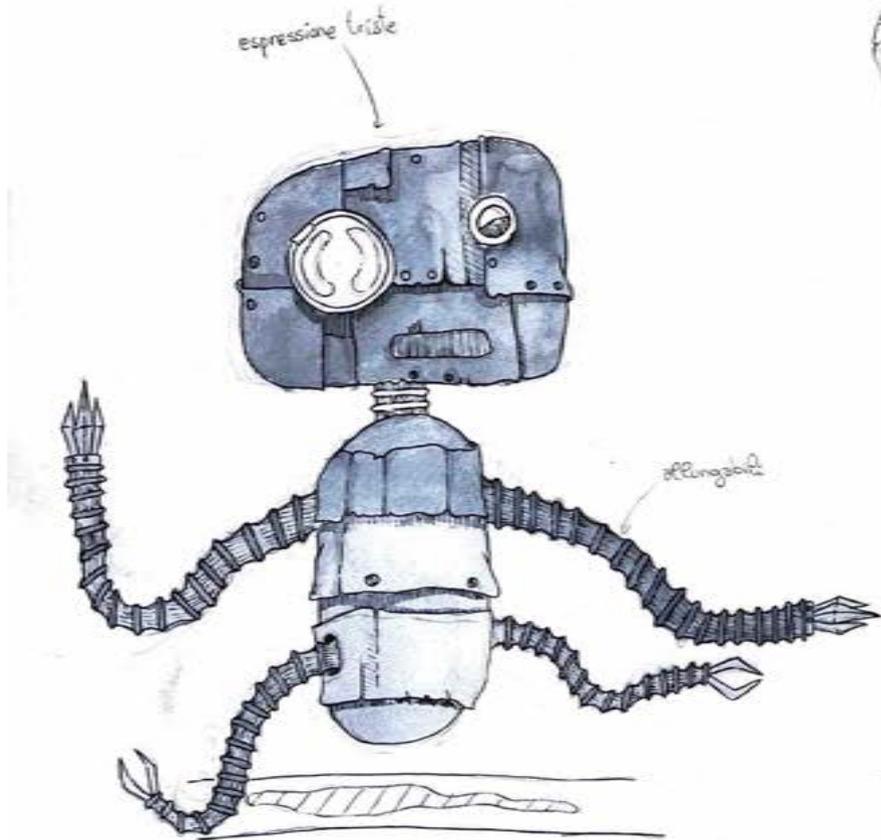
I docenti delle discipline d'indirizzo, con il supporto della Libera Accademia d'Arte Novalia, hanno affiancato ciascun studente nell'elaborazione della propria personale proposta progettuale.

Ispirandosi alla sceneggiatura gli studenti e le studentesse hanno creato l'aspetto dei personaggi e ne hanno comunicato le personalità attraverso la rappresentazione grafica delle espressioni facciali, delle pose statiche e di quelle dinamiche.

Sono così nati quasi 80 personaggi, ciascuno caratterizzato da stili, fattezze e personalità differenti.

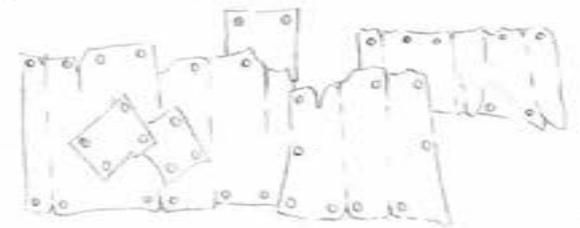


1. Studio character
design Nicholas
Bruni



- Caratteristiche Opilla:
- È STATO COSTRUITO DAL PROTAGONISTA CON L'ACCIAIO PRINCIPALMENTE;
 - NONOSTANTE SIA DI PICCOLE DIMENSIONI HA UNA GRANDE FORZA, PUÒ SOLEVARE FINO A 300 Kg;
 - POSSIEDE 4 BRACCIA, DUE DELLE QUALI NON SONO SIMMETRICHE (QUELLE INTERIORI);
 - LE BRACCIA POSSONO ALLUNGARSI DI CIRCA 20 METRI IN PIÙ;
 - NON HA L'ASPETTO DI UN ROBOT MODERNO PERCHÉ IL PROTAGONISTA HA PRESO TUTTI I MATERIALI DA UNA DISCARICA;
 - NON CAMBIA L'ESPRESSIONE DEL "VISO".

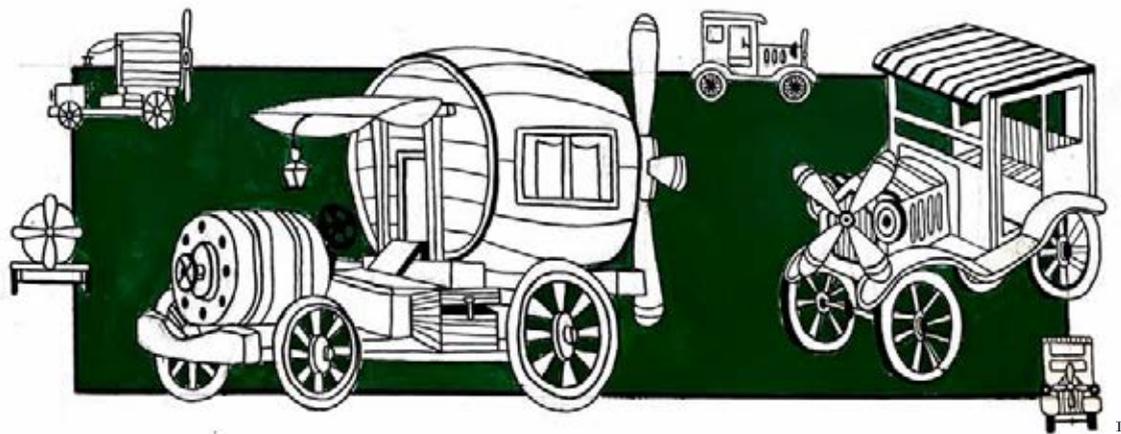
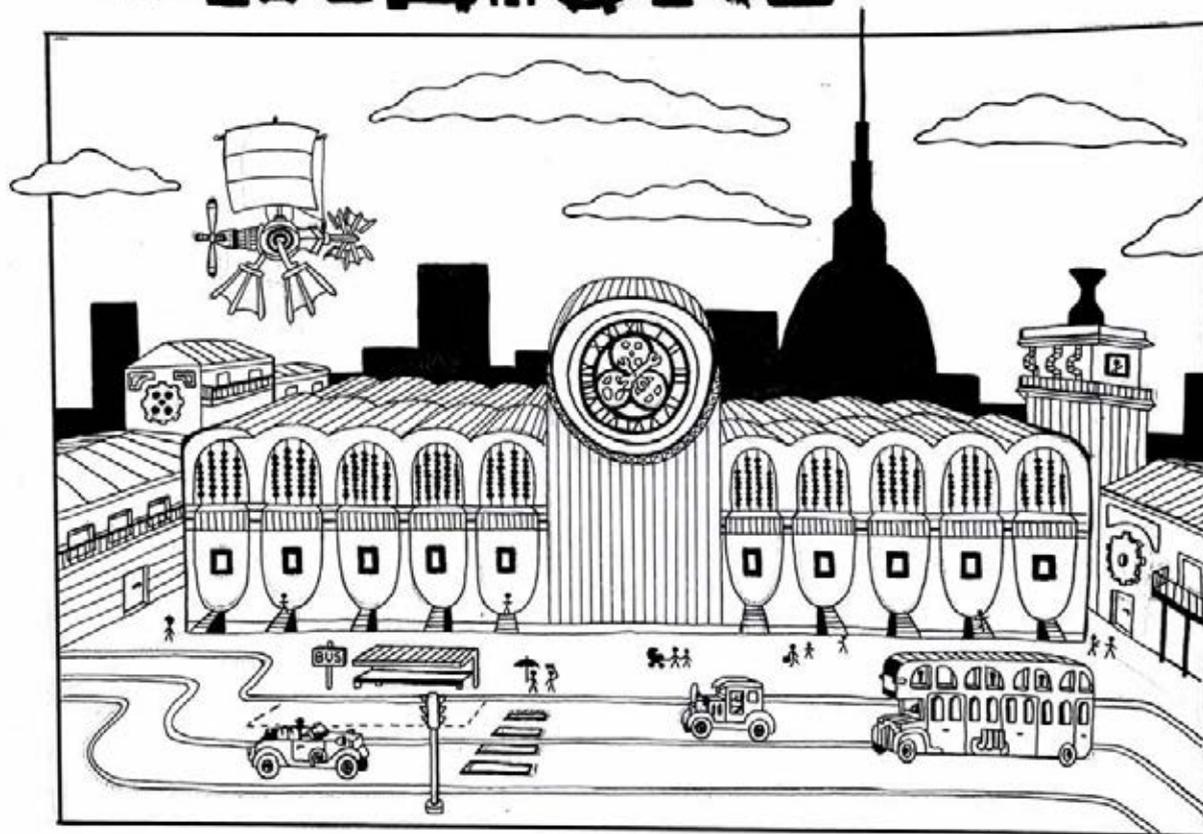
TURN AROUND



GALESI
EDOARDO

EXTEMPORE STAZIONE

ESTERNO
SCENA 1



III SCENOGRAFIA

L'insieme degli elementi visibili sulla scena (ad esclusione dei personaggi) paesaggi, costruzioni, case, locali, arredi, oggetti, strade ecc. costituisce la scenografia. Le classi dell'indirizzo Architettura e Ambiente hanno progettato e realizzato il mondo all'interno del quale i personaggi del cortometraggio avrebbero preso vita.

Basandosi sulla sceneggiatura gli studenti e le studentesse si sono suddivisi il lavoro di progettazione e, coadiuvati dai docenti di laboratorio e dalla Libera Accademia d'Arte Novalia, hanno immaginato i cinque ambienti dentro i quali si sviluppa la narrazione: l'esterno della stazione ferroviaria, la banchina del treno, il vagone bar, il vagone passeggeri e la sala cinematografica.

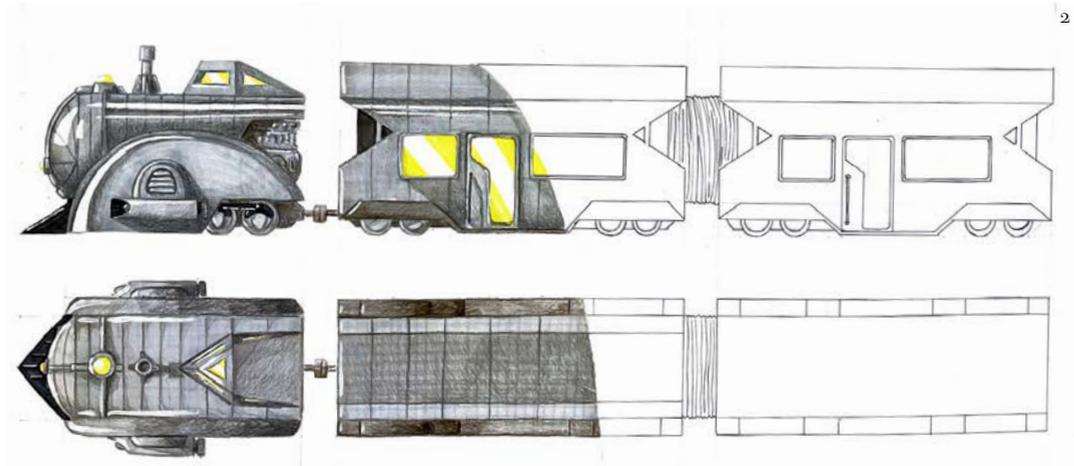
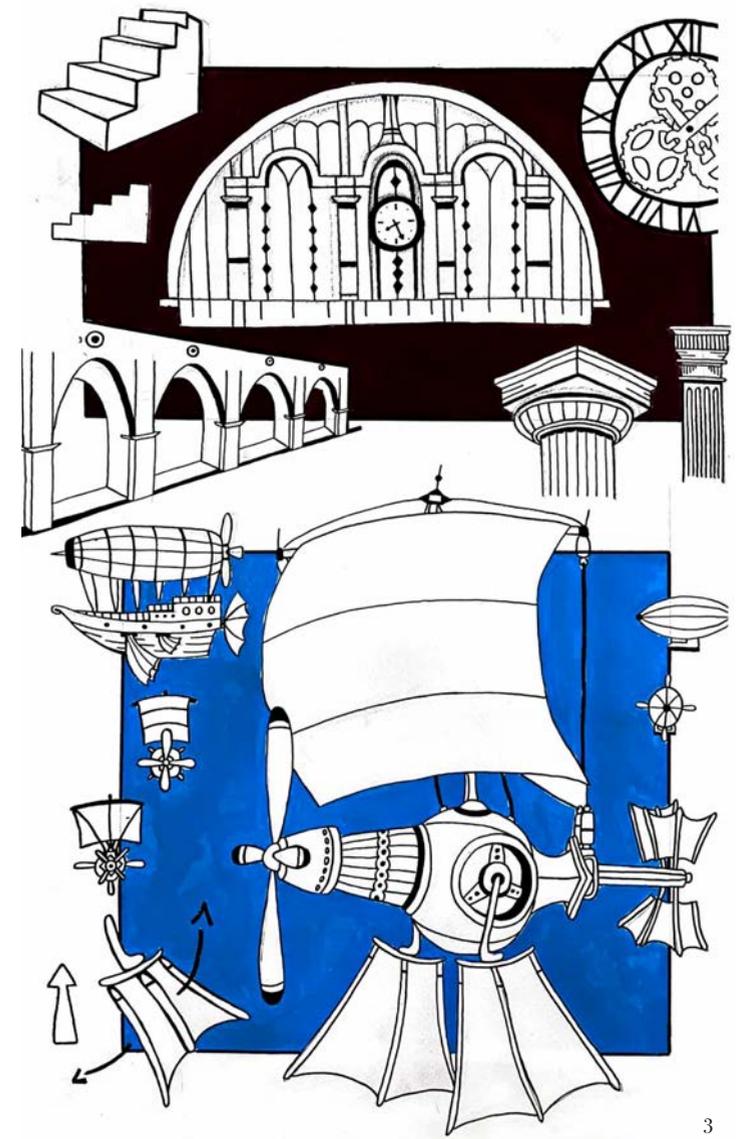
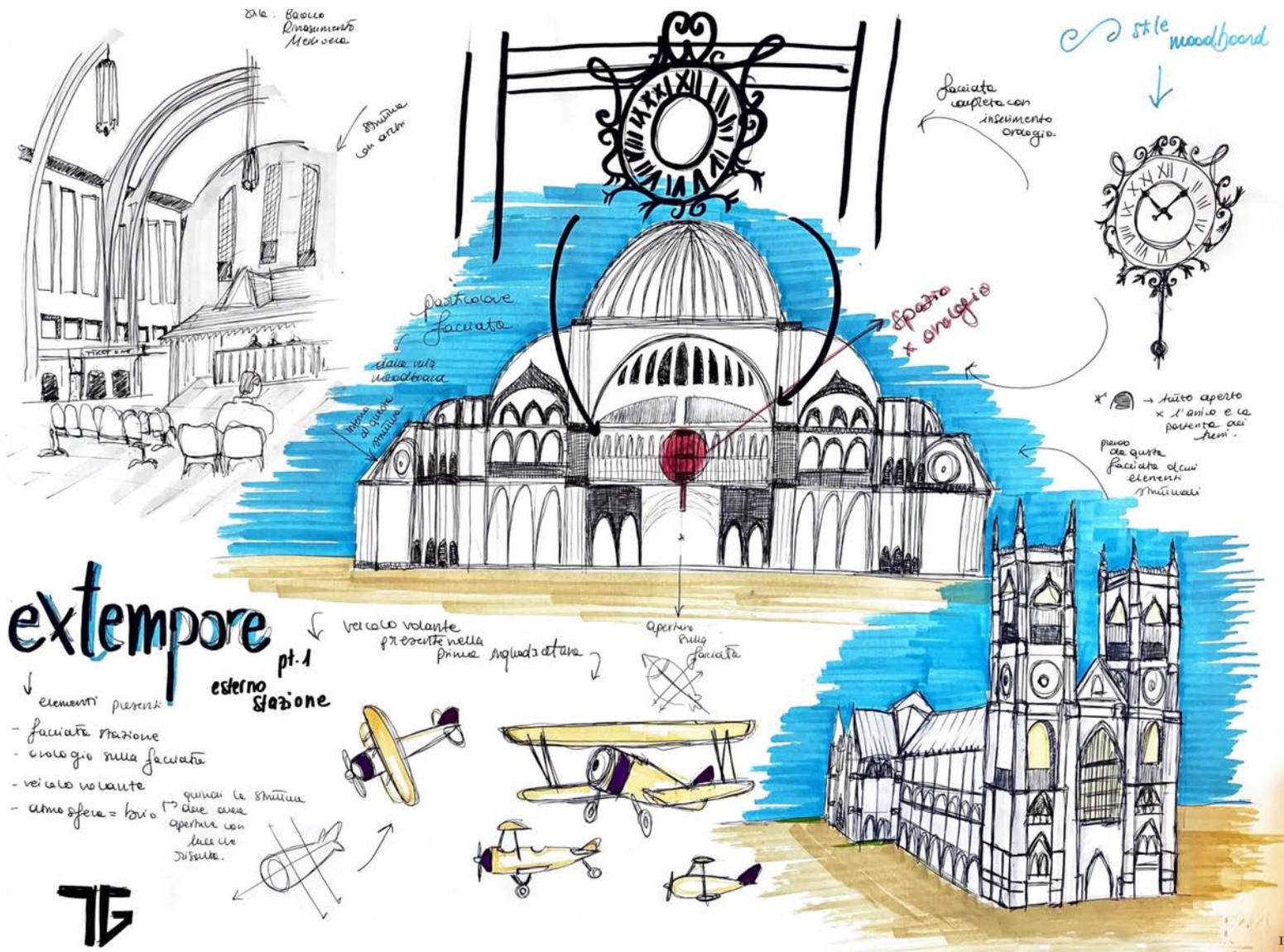
Terminata la progettazione gli stessi disegnatori hanno dato vita alle proprie idee costruendo le scenografie: balsa, legno, cartone, colla e materiali di recupero sono stati i principali elementi costruttivi utilizzati. Utensili da ferramenta e falegnameria gli strumenti di lavoro, l'ausilio della stampa 3D per alcuni dettagli.

Gli scenografi dell'associazione Baracca&Burattini hanno affiancato docenti e studenti nella fase realizzativa.



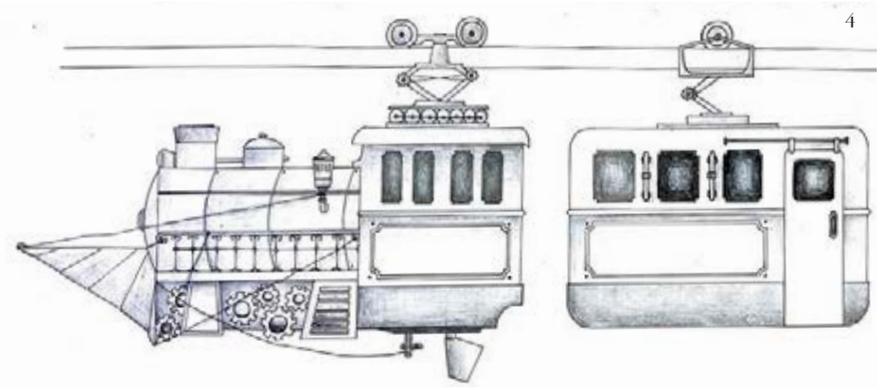
1. Extempore
esterno stazione
Amedeo Petra

2. Sebastian
Iordachel, Davide
Triberti, Lorenzo
Barisciani, Marco
Lo Castro

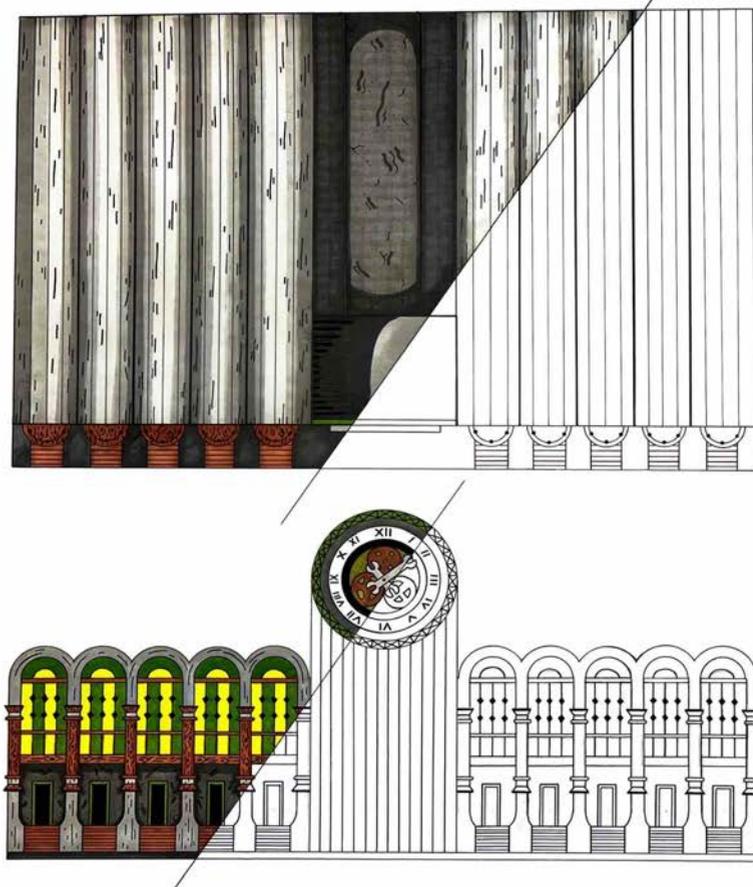


2

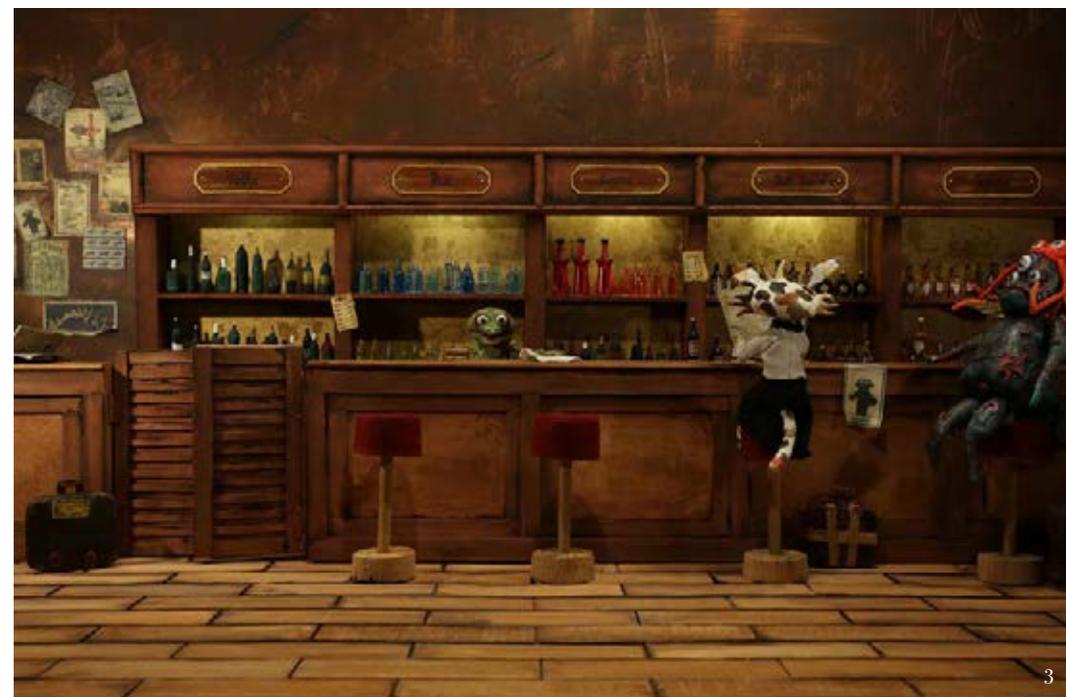
1. Extempore esterno stazione Gaia Tilomelli
2. Studio per treno Davide Triberti
3. Extempore esterno stazione Amedeo Petra
4. Studio per treno Lorenzo Barisciani



4



1

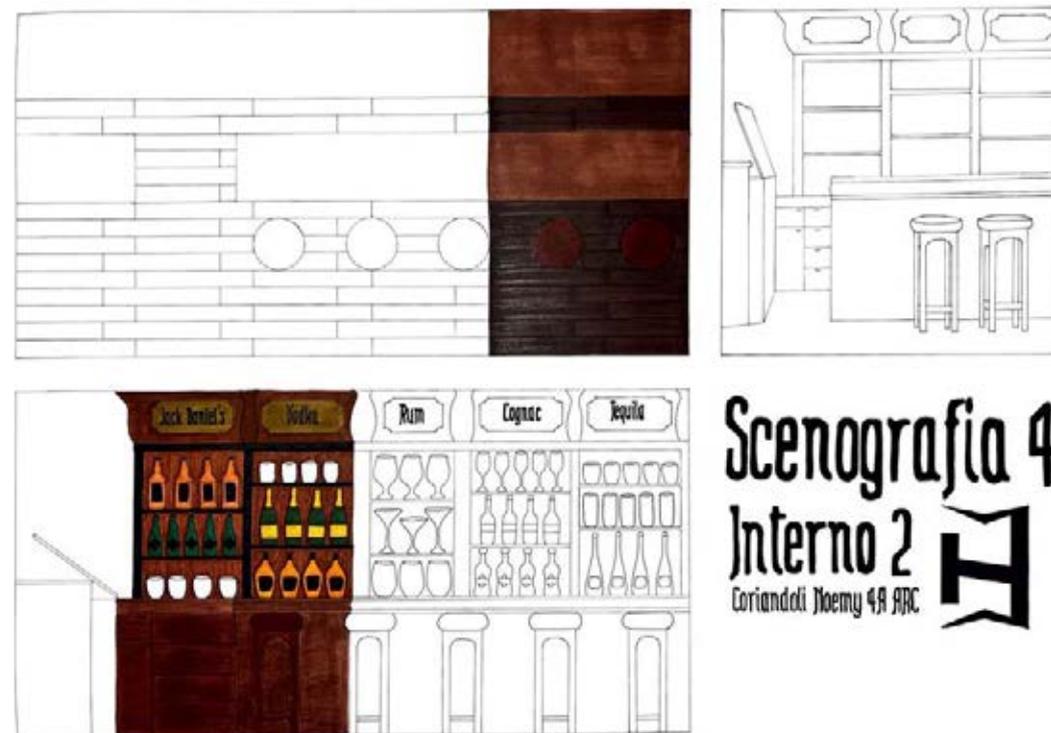


3

1. Progetto esterno stazione Amedeo Petra
2. Scenografia esterno stazione classe 4A arc
3. Progetto interno scomparto bar Noemy Coriandoli
4. Scenografia scomparto bar classe 4A arc



2



4

Scenografia 4
Interno 2
 Coriandoli Noemy 4A ARC

ANIMATI

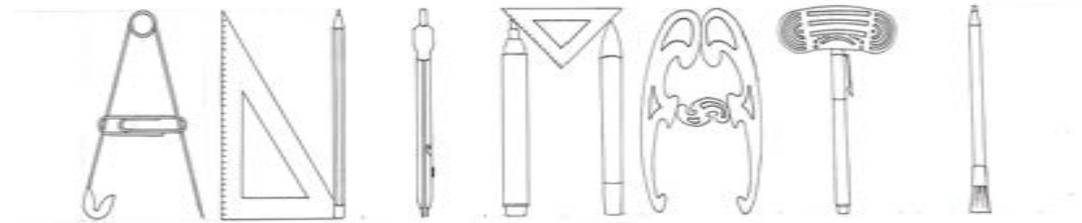
ANIMATI

ANIMATI

ANIMATI

ANIMATI

ANIMATI



ANIMATI

ANIMATI

ANIMATI

ANIMATI

1. Studio per titolo 4A ARC

Amedeo Petra, Rachele Nucera, Elisa Crisci, Marco Lo Castro, Sebastian Iordachel, Denisa Hasanllari, Noemi Molineris, Noemy Coriandoli, Francesca Bertone, Lorenzo Barisciani, Caterina Agù

IV BURATTINI



Tra le diverse tecniche di animazione stop motion quella scelta per la realizzazione del nostro cortometraggio è stata la puppet animation.

I veri attori protagonisti di questa tecnica di animazione sono i burattini che possono essere fabbricati in molti modi diversi e con i materiali più disparati: come gomma, silicone, gommapiuma, paste modellabili essiccabili all'aria, cartapesta, plastilina, legno, stracci, pezzi di vecchi giocattoli...

Un workshop di quattro giorni intensivi, nelle vacanze di carnevale, ha visto all'opera un gruppo di venti partecipanti, composto da docenti e studenti che, fianco a fianco, si sono cimentati nell'apprendimento di quest'arte.

A guidare, passo a passo, il lavoro l'illustratore e animatore stop motion Stefano Bessoni.

Ciascun partecipante ha adottato un character e, a partire dallo scheletro/armatura, ha dato gradualmente forma al personaggio disegnato fino a completarlo con costumi e accessori.

Il difficile compito di creare un burattino adatto a recitare muovendosi docilmente tra le mani dell'animatore è stato affrontato con entusiasmo e grande coinvolgimento di tutti i partecipanti.

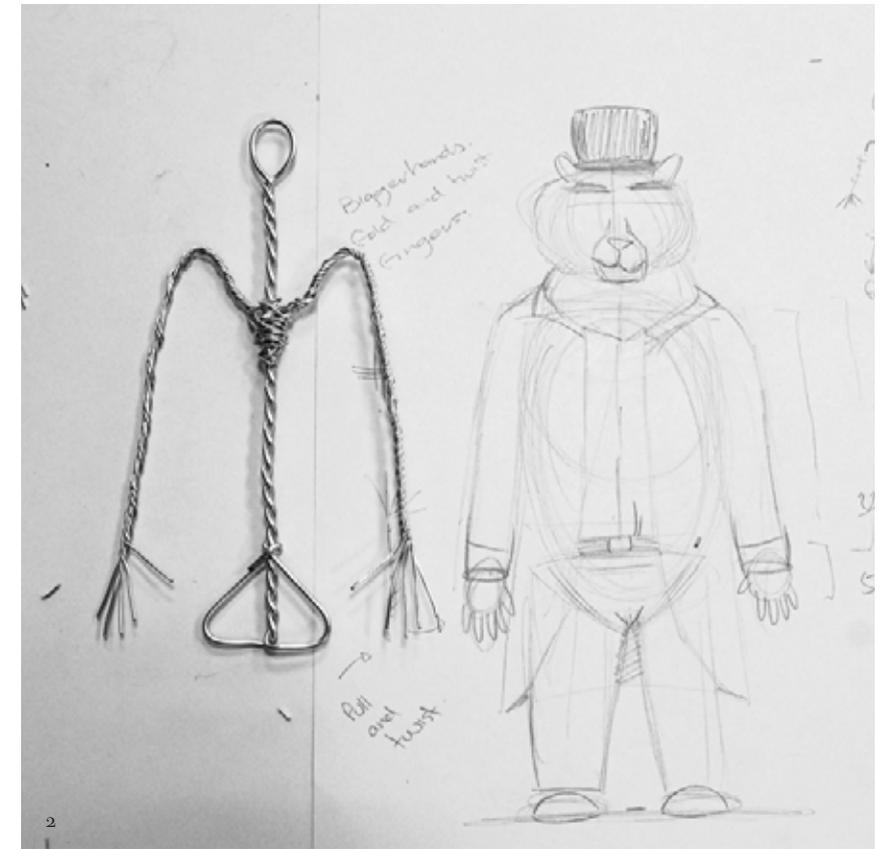
1. L'assistente,
burattino
coprotagonista.

2. Luca Chiodo,
Stefano Bessoni
e il burattino del
passeggero.





1

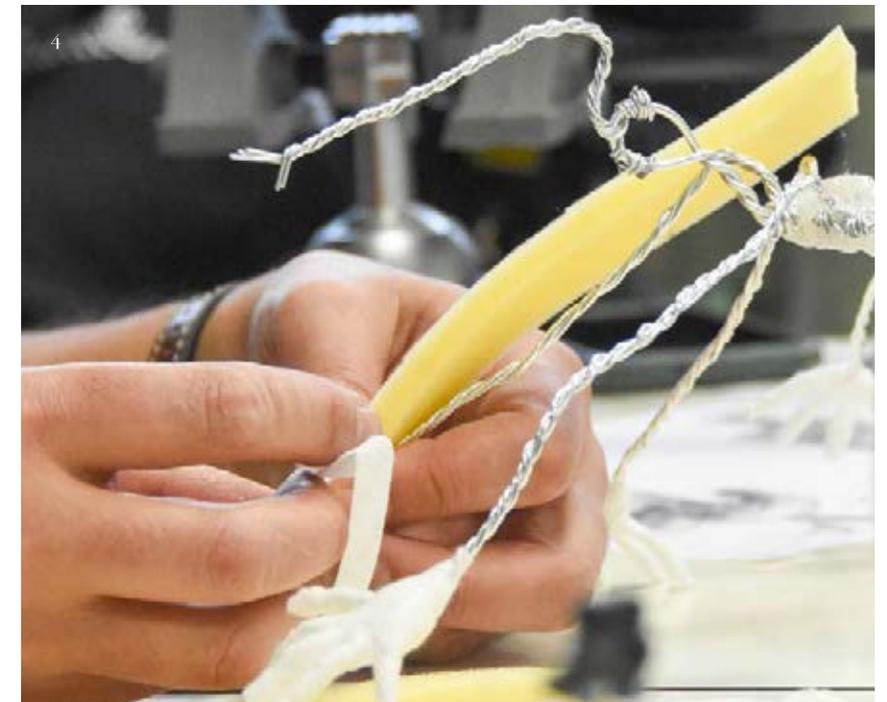


2



3

1. Modellazione testa per burattino
2. Realizzazione scheletro per burattino
3. Modellazione testa per burattino
4. Realizzazione imbottitura dello scheletro



4



1, 2, e 3.
Colorazione e assemblaggio burattini



1. Realizzazione costume per burattino
2. Burattini: Anita Giraud, Serena Binello, Elisa Marchetto, Alice Taraborelli
3. Rifiniture e dettagli
4. Burattini: Beatrice Frigau, Elisa Marchetto, Letizia Melchionna, Monica Bruera, Alessia Testa, Celeste Marchesiello, Nicholas Bruni, Cecilia Gurrieri, Nicolas Bracco, Chris Bordone, Lara Genesisio, Letizia Urso



V ANIMAZIONE

Lavorare in passo a uno significa che, alla frequenza di 24 fps, occorrono 24 fotografie per creare un secondo di animazione. Il passo a due (grazie all'utilizzo di due scatti quasi identici) permette di realizzare un secondo di animazione ogni 12 fotografie. Affinché la ripresa risulti fluida all'osservatore, sono necessarie molte pose, ovvero occorre, tra uno scatto e l'altro, muovere di poco il burattino.

Il nostro cortometraggio ha raggiunto la durata di circa 6 minuti in animazione a passo a due, vi lasciamo fare i conti del tempo e del lavoro che gli studenti e le studentesse dell'indirizzo audiovisivo multimediale hanno dedicato all'animazione!

Muovere gli oggetti e fotografarli però non è sufficiente per dare vita ai personaggi e alle scenografie: dalla composizione dell'inquadratura, alla scelta delle lunghezze focali, ai movimenti della camera, all'illuminazione dello stage per la costruzione della fotografia cinematografica fino all'impegnativo lavoro di immedesimazione/transfer con i personaggi per creare movimenti e atteggiamenti credibili, gli studenti e le studentesse hanno compiuto e realizzato tutte le scelte che infine hanno reso possibile l'animazione.

1. Animazione stop motion classi 4A AUD e 4B AUD

2. Alessia Vottero e Chiara Gai Gischia sul set di animazione





1



2

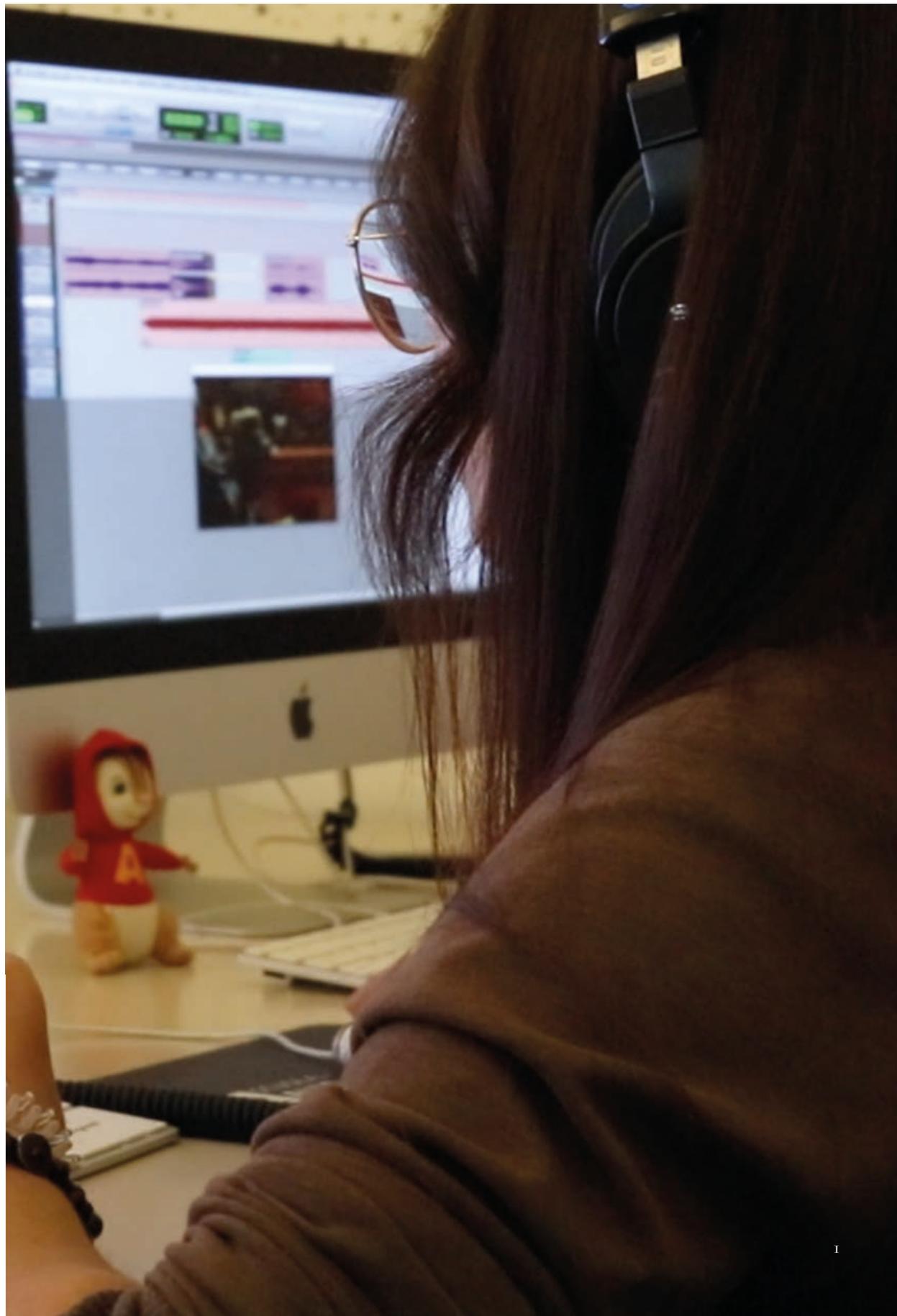
1. Puppet animation
classi 4A AUD e 4B
AUD

2. Software per
l'animazione stop
motion

3. Cut out animation
classi 3A AUD
e 3B AUD



3



VI SUONO e POST PRODUZIONE

Nella visione di un'opera audiovisiva il suono costituisce una parte fondamentale dell'esperienza percettiva: permette di dare voce alle immagini, enfatizzandone il contenuto emozionale.

L'animazione, composta da una sequenza di fotografie, non porta con sé alcun elemento sonoro dalla fase di produzione: il carattere sonoro del cortometraggio è stato realizzato grazie al lavoro di sonorizzazione e alla composizione delle musiche originali.

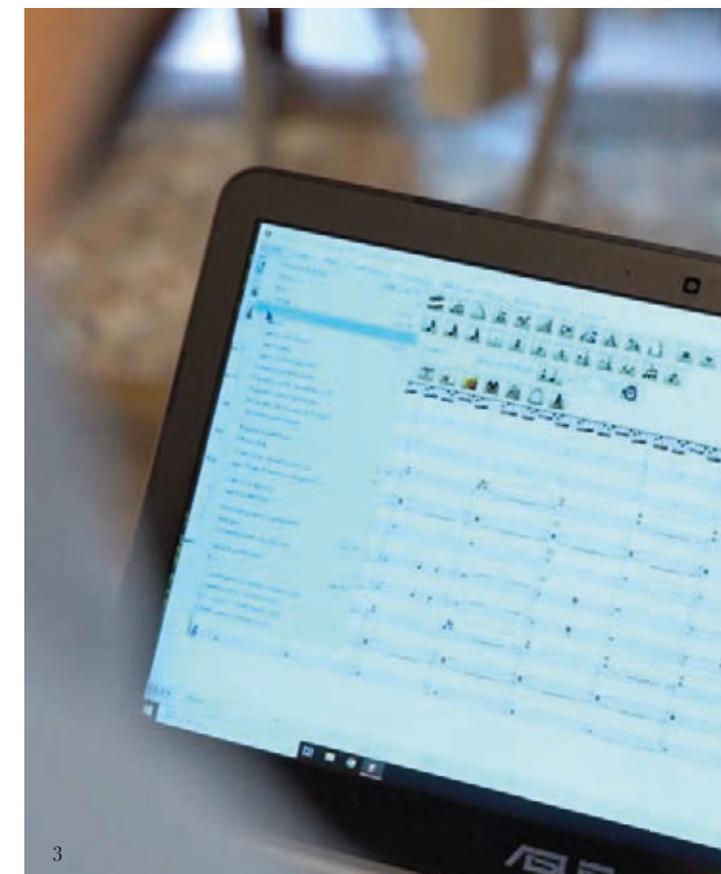
Per quanto riguarda il primo aspetto siamo stati coadiuvati dalla Scuola di Alto perfezionamento Musicale APM di Saluzzo; Marco Canavese ha condotto le classi quarte dell'indirizzo multimediale nell'apprendimento dei rudimenti teorici e pratici della sonorizzazione e del missaggio audio. Inoltre presso la stessa Scuola gli studenti e le studentesse hanno seguito una formazione, condotta da Michele Fornasero, sulle tecniche di color correction e color grading per la fase di post produzione video.

La colonna sonora invece è di Daniele Fasani. Il musicista, tramite l'Accademia di Musica di Pinerolo, è stato coinvolto nel nostro progetto. Mano a mano che la sceneggiatura e gli elementi visivi del cortometraggio prendevano forma, lui immaginava e componeva i brani che accompagnano e valorizzano la nostra piccola opera cinematografica.

1. Sonorizzazione
classi 4A AUD
e 4B AUD

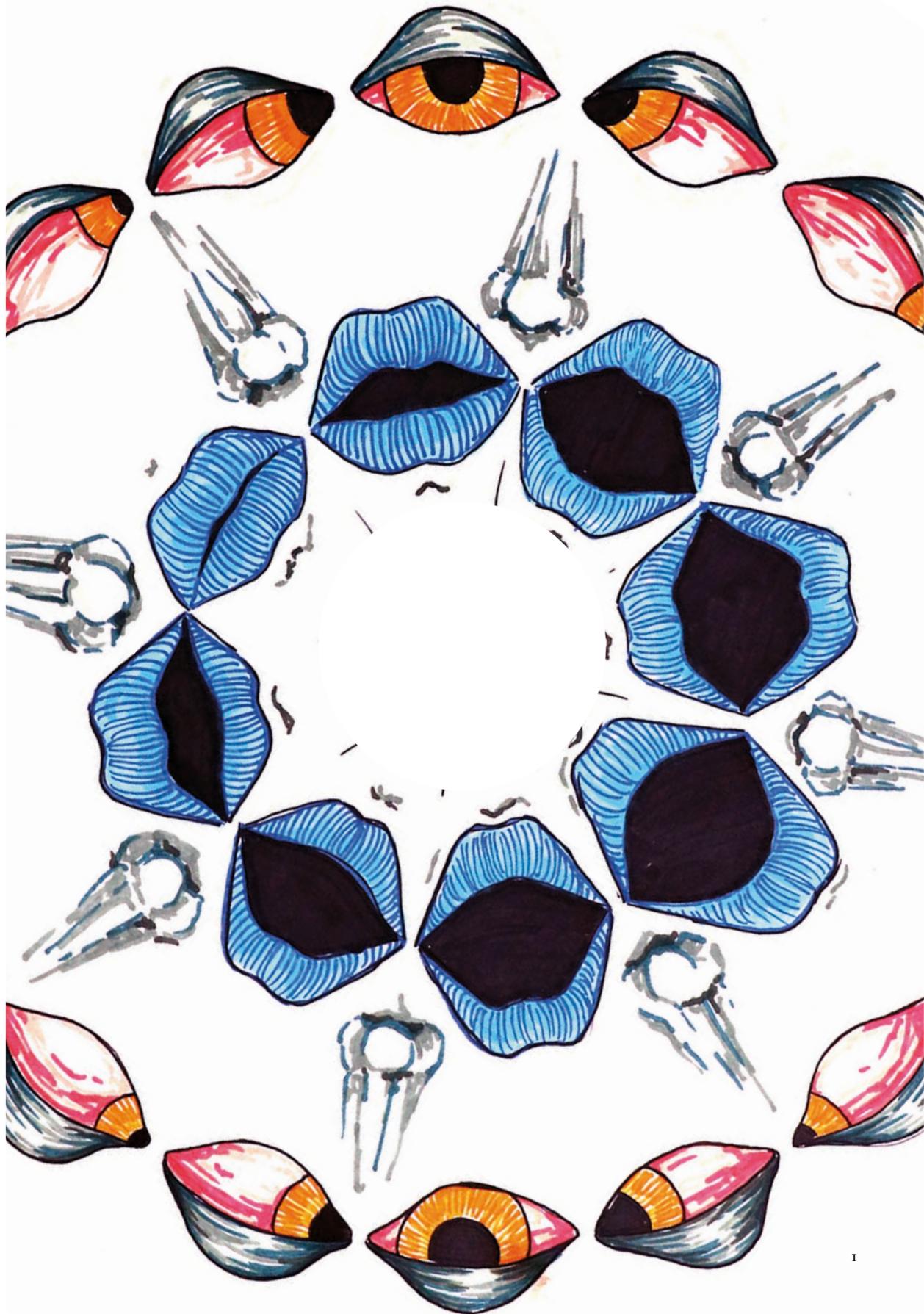
2. Formazione
alla Scuola di Alto
Perfezionamento
Musicale APM di
Saluzzo





1. Workshop di sonorizzazione presso APM di Saluzzo
2. e 3. Danile Fasani compositore delle musiche originali
4. Software per la post produzione audio





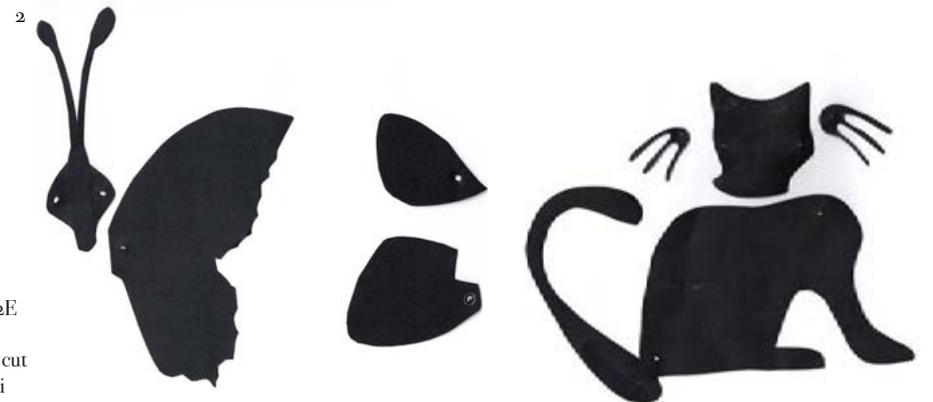
VII GIOCHI OTTICI

I mondi mondi effimeri e inafferrabili in cui il nostro viaggio conduce lo spettatore sono composti da animazioni digitali e cut out animation (animazione stop motion realizzata con ritagli di carta) che rimandano al precinema. Questo termine indica tutti quegli esperimenti, strumenti ed intrattenimenti legati alla proiezione di immagini e alla riproduzione del loro movimento che l'uomo andò realizzando fin dall'antichità.

Le animazioni raffigurano in particolare alcuni dei giochi ottici che hanno costituito la storia delle immagini in movimento.

Gli studenti e le studentesse delle classi del biennio artistico hanno ideato e creato silhouette per ombre cinesi, taumatropi (Mark Roget, 1824), fantascopi (Joseph Plateau, 1833) e zootropi (William George Horner, 1834) ispirandosi agli oggetti originali visti nella collezione del Museo Nazionale del Cinema.

Le classi terze dell'indirizzo audiovisivo multimediale hanno tradotto queste creazioni in animazione digitale inventando le sequenze fantasiose e a tratti psichedeliche che compaiono nel cortometraggio.



1. Fantascopio
classi 2A 2B 2D 2E

2. Silhouette per cut
out/ombre cinesi
classi 2A 2B 2D 2E





1. Fantascopi
classi 2A 2B 2D 2E

2. Zootropi
classi 2A 2B 2D 2E



VIII TITOLI DI TESTA

Luogo rituale che ci si aspetta di ritrovare ad ogni visione, sospeso tra il dentro e il fuori. Quello dei titoli di testa è lo spazio della transizione, una zona indecisa, di passaggio dall'esterno all'interno, dal reale all'immaginario.

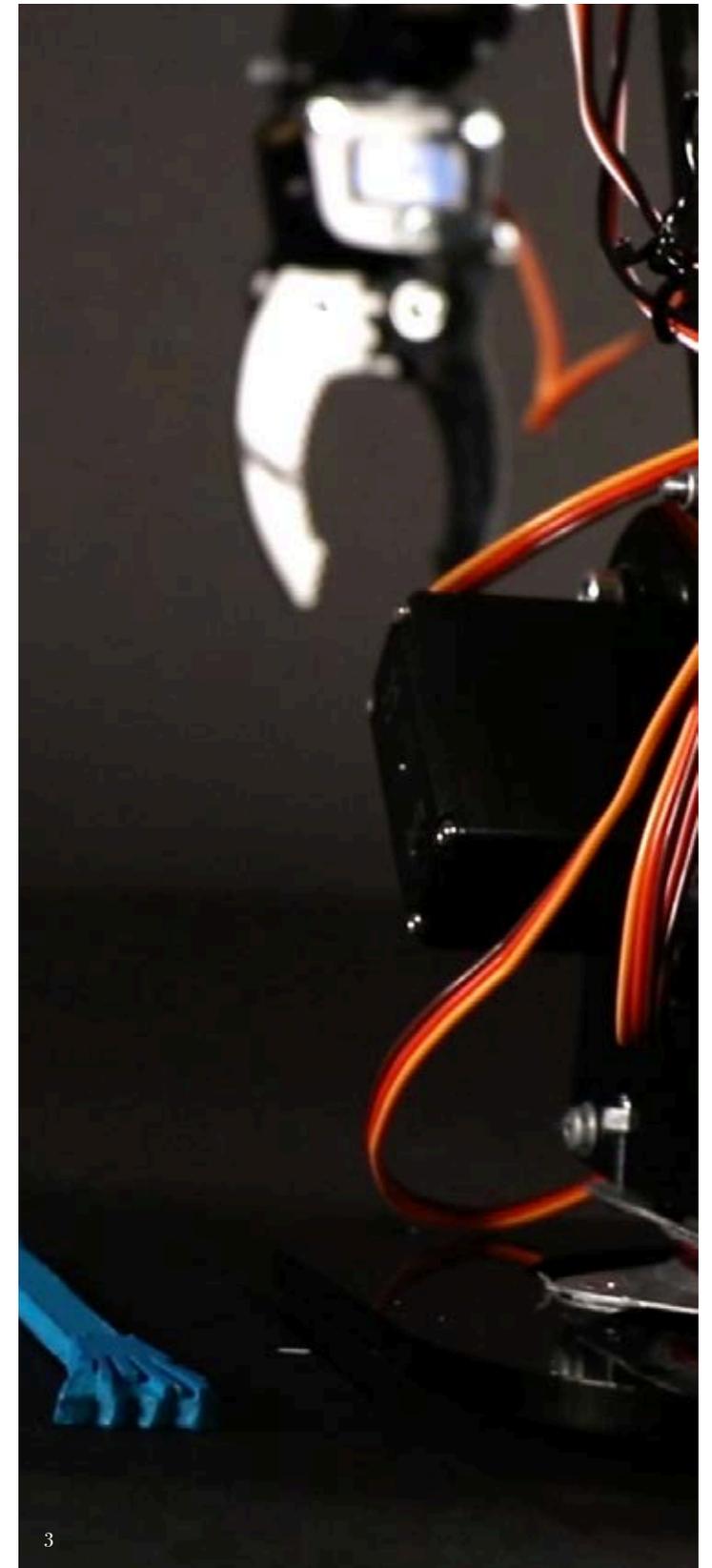
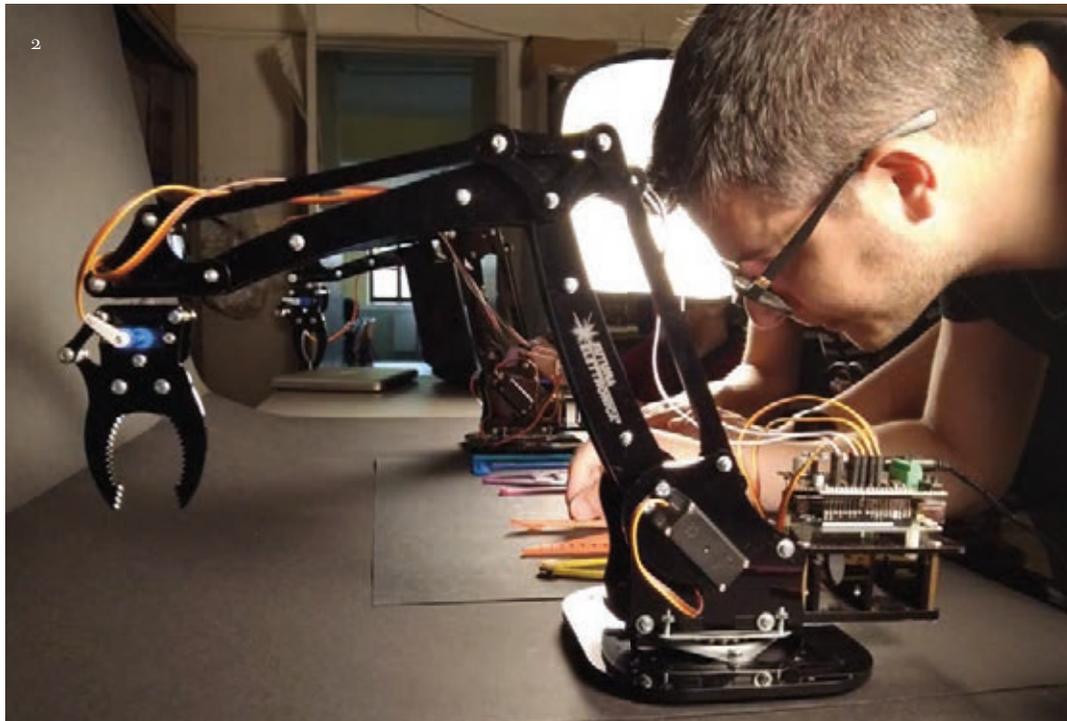
Le classi dell'indirizzo Architettura e Ambiente hanno ideato il titolo ANIMATI, i docenti del corso Informatica e Telecomunicazioni, insieme alle classi quarte dell'indirizzo, hanno programmato i due bracci robotici protagonisti della sequenza. Il movimento che pezzo a pezzo costruisce il titolo è stato infine ripreso nei laboratori dell'indirizzo Audiovisivo Multimediale.

Al Politecnico di Torino, con i docenti del corso di ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione, gli studenti e le studentesse hanno seguito una formazione orientativa sull'argomento.

1. Programmazione braccio robotico
per l'animazione del titolo classi:
4A PIT, 4B PIT,
4C PIT, 4D PIT.

2. La formazione
al Politecnico di Torino





1, 2, e 3.
Sul set per le riprese
del titolo di apertura



IX DIVULGAZIONE

Conclusa la produzione del cortometraggio e del suo making of (realizzato da Vibes Video Beckwith Studio con un gruppo di studenti delle classi quinte multimediale in percorso Peto) gli studenti e le studentesse delle classi partecipanti hanno organizzato la conduzione delle attività divulgative.

Queste si sono articolate nella presentazione degli elaborati multimediali e in laboratori nelle scuole del territorio, proiezioni al cinema (grazie alla collaborazione di Piemonte Movie, Cinema delle Valli e Cinema Massaua Cityplex), la costruzione di un percorso espositivo e delle relative visite guidate.

Condividere il percorso compiuto e l'esperienza vissuta per la realizzazione di questo lavoro è stata un'ulteriore, appassionante sfida.

I. 2.
Attività laboro-
riale all'Istituto
comprensivo E. De
Amicis di Luserna
San Giovanni





1. e 2.
La classe 5A
AUD all'Istituto
comprensivo E. De
Amicis di Luserna San
Giovanni

3. e 4.
Presentazione alle
scuole secondarie
di primo grado al
Cinema delle Valli di
Villar Perosa.
Beatrice Frigau,
Anita Giraud,
Clelia Genta,
Letizia Urso,
Francesca Bertone,
Ilaria Gilioli,
Martino Moioli,
Aurora Parisi,
Aurora Avallone



7. INT. SCOMPARTO, SEDILI, NOTTE

Lo scomparto è illuminato, con espressione incredula viaggiatore ed assistente si guardano a vicenda, sono cosparsi da pezzetti di carta nera. L'assistente con un rapido movimento si libera dalla carta.

PM FRONTALE - CAMERA FISSA

- SUONO DEL MOVIMENTO PRODOTTO DALL'ASSISTENTE -

La viaggiatore infastidita prende con stizza alcuni pezzetti, apre il finestrino e allunga la mano per gettarli all'esterno. Il paesaggio, ancora visibile alla luce dell'imbrunire, attira la sua attenzione. Il cielo, il profilo delle montagne in lontananza e le prime luci accese degli edifici scorrono veloci, sempre più veloci tanto da trasformarsi in strisce indefinite di colore.

PM DI PROFILO - CAMERA FISSA

- APERTURA FINESTRINO, AUMENTA IL RUMORE DEL MOVIMENTO DEL TRENO. -

8. INSERTO ANIMAZIONE ZOOTROPI

Sequenza animazione zootropi tra le quali compaiono 3 due protagonisti in questa versione.

- MUSICA -

9. INT. SCOMPARTO, FINESTRINO E SEDILI, NOTTE

Il finestrino si richiude improvvisamente sbattendo contro la sua cornice. La viaggiatore è seduto basita al suo posto a fianco del finestrino, dell'assistente non vi è traccia. Una striscia di carta penzola pizzicata dal finestrino.

- RUMORE DEL FINESTRINO CHE SI CHIUDE -

CM DI PROFILO - CAMERA FISSA

Sulla striscia è tracciata una sequenza di disegni che raffigurano l'assistente in pose leggermente dissimili l'una dall'altra.

DETT DISEGNI - CAMERA FISSA

La striscia scivola sul sedile libero di fronte al viaggiatore e appena si posa appare al suo posto l'assistente in carne ed ossa. Frastornata si controlla, tastandoli, arti e busto quindi ruota velocemente la testa da un lato all'altro a verificare il luogo in cui si trova.

PP FRONTALE - CAMERA FISSA

- SUONO DELLA CARTA CHE SCIVOLA, ENFASI COMPARSASSISTENTE -

Al suo fianco una passeggera con indosso un vistoso paio di occhiali da vista dorme beatamente.

Il treno si inclina da un lato, sta effettuando una curva, la passeggera scivola ad invadere parte del sedile occupato dall'assistente. Dal volto gli si sfilano gli occhiali che finiscono accanto all'assistente. Questa incuriosita li prende in mano e se li porta al viso per indossarli.

*oppure: 3 due si ritrovano faccia a faccia, l'assistente attirata dai curiosi occhiali del passeggera decide di sfilarglieli e di portarseli al volto per provarli.

CM FRONTALE OBLIQUA - CAMERA FISSA

- RUMORE DI OGGETTI CHE SCORRONO, PASSEGGGERA CHE RUSSA-

Calzati gli occhiali tutto gli appare sfocato, strizza gli occhi e chiude le palpebre.

SOGGETTIVA CON VIGNETTATURA DELLA MONTATURA

10. INSERTO ANIMAZIONE TAUMATROPI E FENACHISTOSCOPI

Sequenza animazione taumatropi e fenachistoscopi. Protagonise in versione taumatropio.

- MUSICA -

11. INT. SCOMPARTO, SEDILI, NOTTE

L'assistente si sfilano gli occhiali, la viaggiatore è intenta a prepararsi per scendere dal treno.

SOGGETTIVA ASSISTENTE - CAMERA FISSA

- RUMORI GENERATI DALL'AZIONE DI PREPARAZIONE -

12. INT. VAGONE 2, NOTTE

L'assistente recupera velocemente i bagagli e raggiunge la viaggiatore che si sta incamminando lungo il vagone. 3 due arrivano alla porta di collegamento del vagone.

CM DI PROFILO - CAMERA FISSA

- PASSI -

13. INT. SCOMPARTO, PORTA DI COLLEGAMENTO, NOTTE

La viaggiatore apre la porta di collegamento dei vagoni

**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 MINISTERO DELLA CULTURA E MIM MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO [HTTPS://CINEMAPERLASCUOLA.ISTRUZIONE.IT/](https://cinemaperlasuola.istruzione.it/)
GRAZIE ALLA COLLABORAZIONE DEI PARTNERS: STEFANO BESSONI, LIBERA ACCADEMIA D'ARTE NOVALIA, APM SCUOLA DI ALTO PERFEZIONAMENTO MUSICALE DI SALLUZZO, POLITECNICO DI TORINO, ACCADEMIA DI MUSICA DI PINEROLO, MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA DI TORINO, MUSEO DEL PRECINEMA MIMICI ZOTTI PADOVA, BARACCA&BURATTINI, UMBERTO MOSCA, VIBES VIDEO BECKWITH STUDIO, MASSAUA CITYPLEX, PIEMONTE MOVIE.



LIBERA
ACCADEMIA D'ARTE
NOVALIA



Politecnico
di Torino



MUSEO
NAZIONALE
DEL CINEMA
TORINO

Museo del
PRECINEMA
Collezione Mimici Zotti

Baracca & Burattini



Massaua
CITYPLEX

CINEMA
DELLE
VALLI
PIEMONTE



BUNIVA
2023