

# EMOZIONI ANIMATE

Giocare con il precinema nella scuola dell'infanzia



Che faccia fai quando sei arrabbiato?  
Siamo circondati da emoticon,  
faccette e personaggi caricaturali  
che giocano sull'immediata  
riconoscibilità delle espressioni.

A partire da un approfondimento  
sull'utilizzo delle immagini in  
movimento nella didattica prescolare,  
verranno presentate delle modalità  
per giocare con i bambini a  
riconoscere ed esprimere le proprie  
emozioni in modo inusuale, attraverso  
le tecniche del precinema.



# Le macchine del precinema



Diorama (fine '700)



Taumatropio (1825)





Fenachistoscopio (1832)



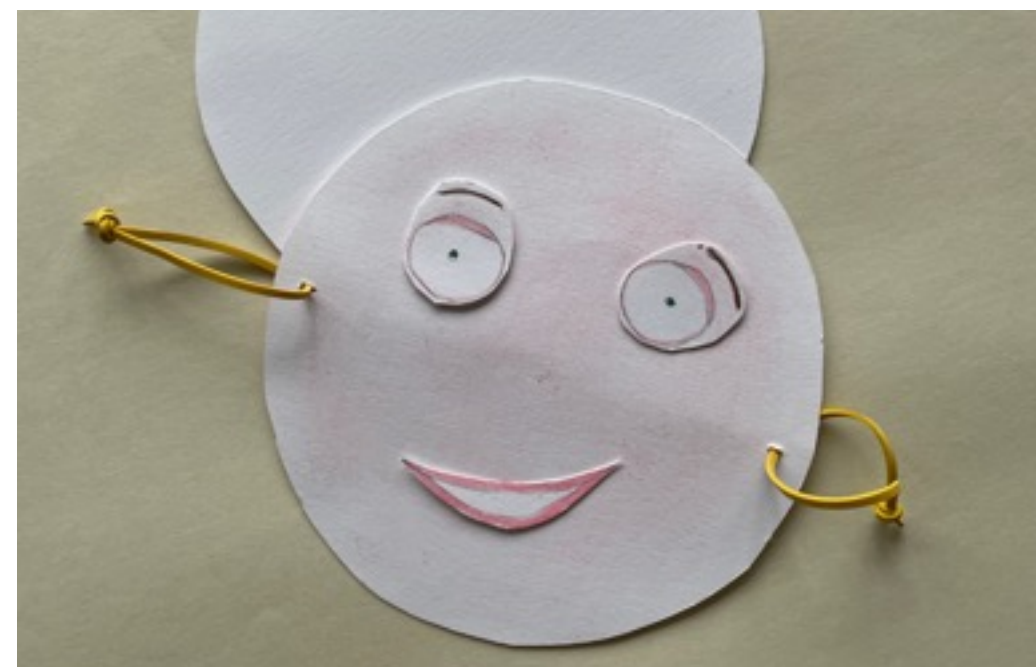
Zootropio (1834)



Cineografo (1868)

# Taumatropio

- Ritagliamo un disco su cartoncino bianco;
- Foriamolo ai lati per inserirvi due cordini o elastici;
- Disegniamo da un lato il “contenitore” e dall’altro lato il “contenuto” ribaltato (vedi esempio). Nel nostro caso, gli occhi e la bocca andranno disegnati su un altro foglio e ritagliati, per renderli interattivi e creare le diverse espressioni;
- Ruotando velocemente il disco tramite i due elastici si avrà la percezione visiva di guardare un’unica immagine.





# Gioco ottico

- Prendiamo due immagini della stessa grandezza. Nel nostro caso un volto con due espressioni diverse;
- Procuriamoci un cartoncino con:  
**base** il doppio della base della foto  
**altezza** uguale a quella della foto  
(es. foto 13x16 -> cartoncino 13x32)
- Pieghiamo a fisarmonica con strisce verticali larghe 2 cm il cartoncino, intagliandolo con un punteruolo per aiutarci
- Ritagliamo le due foto scelte a strisce di 2 cm di larghezza
- Applichiamo la prima foto (vedi es. a lato) sulle facciate pari della fisarmonica e la seconda foto sulle facciate dispari
- Otterremo così un gioco ottico con due immagini diverse in base al punto di vista dell'osservatore





**LABORATORIO  
MULTIMEDIA  
E CINEMA**

[labcinema@comune.torino.it](mailto:labcinema@comune.torino.it)