

attività nelle scuole

L'attività pedagogica della coop. **unoteatro** si attua, in prevalenza, nell'ambito del mondo dell'educazione e della **scuola**, attraverso l'attivazione di **laboratori**.

I **laboratori** di formazione e aggiornamento sono **rivolti a**:

insegnanti, animatori ed operatori culturali, bambini, ragazzi e adolescenti, portatori di handicap, adulti e genitori.

Giocando con il teatro è possibile realizzare interventi dove **gesto, segno grafico, musica, manipolazione, immagini**, possono e devono interagire, integrandosi sinergicamente nell'attività di **animazione teatrale**, per arrivare a realizzare un'esperienza di percezione e di **comunicazione globale**.

È possibile organizzare:

- **laboratori brevi** e specifici che affrontino un particolare linguaggio
- **progetti di animazione** che coinvolgano i partecipanti in una più approfondita esperienza di lavoro.

In ogni caso è auspicabile programmare tematiche e modalità di intervento con insegnanti e operatori coinvolti nelle attività.

laboratori:

gesto

espressione corporea

clown e mimo

teatro di figura (ombre, burattini)

costruire lo spettacolo teatrale

suono

animazione musicale

il suono delle cose

il piccolo compositore

il paese della musica

immagine

dal segno al sogno: giocare con le immagini

fotografia

audiovisivo

cinema d'animazione

manualità

burattini, maschere, pupazzi

ideazione e costruzione di libri animati

laboratorio d'aria: aquiloni, mongolfiere



unoteatro

UNOTEATRO Società Cooperativa

via risorgimento, 67 23900 lecco

tel. - fax.: 0341 286506

e-mail: ut@unoteatro.org

<http://www.unoteatro.org>

la strada
delle
immagini



laboratori
d'immagine



I. LETTURA DELLE IMMAGINI

- A. Cos'è un'immagine
- B. Lettura dell'immagine
 - 1. Le vignette
 - 2. Dall'immagine alla frase
 - 3. Dalla frase all'immagine
 - 4. Sequenze di immagini
- C. Manipolazione di immagini
 - 1. Fotomontaggio
 - 2. Espansione
 - 3. Tante immagini in un'immagine
 - 4. Il colore
- D. Le inquadrature
 - 1. Piani-campi
 - 2. Punti di vista

II. IL FUMETTO

- A. Analisi del fumetto
- B. Elementi grafici e verbali
 - 1. Nuvolette
 - 2. Il narratore
 - 3. Parole onomatopoeiche
 - 4. Linee cinetiche
 - 5. Segni particolari
 - 6. Impaginazione
- C. Personaggi
 - 1. Studio dei personaggi
 - 2. Movimento
 - 3. Espressioni del viso
 - 4. Caratteristiche fisiche
 - 5. Carattere
- D. Produzione
 - 1. Definizione dei personaggi
 - 2. La storia
 - 3. Il progetto
 - 4. La realizzazione

III. FOTOGRAFIA

- A. Cenni storici
 - 1. Introduzione
 - 2. Dal disegno alla stampa
 - 3. Le matrici
 - 4. La fotografia
- B. Materiali
 - 1. Carta fotografica
 - 2. Liquido rivelatore e di fissaggio
 - 3. Immagini fotografiche realizzate alla luce
- C. Tecniche
 - 1. Il laboratorio in camera oscura
 - 2. Immagini fotografiche realizzate in camera oscura
 - a. Stampa a contatto
 - b. Quantità di luce
 - c. Dal fototipo (negativo) al positivo
 - d. Il risucchio
 - e. Fototipi fatti a mano

IV. MACCHINA FOTOGRAFICA

- A. Macchina fotografica a foro stenopeico
 - 1. Dalla camera oscura alla macchina fotografica
 - 2. Costruzione della "scatola fotografica"
 - 3. Realizzazione di fotografie con la "scatola"

- a. Inquadrature
- b. Tempi di esposizione
- c. Gli errori più comuni
- d. Immagini sovrapposte
- e. Scatole fotografiche a più obiettivi
- f. Alcune immagini realizzate con le scatole
- g. Esempio di fotoromanzo

V. AUDIOVISIVI

- A. Materiali e tecniche
 - 1. La lanterna magica
 - 2. Telaietti e supporti
 - 3. Scheda di progetto
 - 4. Colori
 - 5. Fotocopia
 - 6. Disegno
 - 7. Oggetti
 - 8. Proiezioni
 - a. La multivisione
 - b. Immagini doppie
 - c. Immagini congruenti
 - 9. Schermi
- B. Produzione

VI. CINEMA D'ANIMAZIONE

- A. Cenni storici
 - 1. I principi dell'illusione cinematografica
 - 2. Immagini fisse e analisi del movimento
- B. Le macchine del cinema
 - 1. Le macchine del cinema
 - 2. Fenachistoscopio
 - 3. Zootropio
- C. Tecnica del cinema d'animazione
 - 1. Flip-book e i disegni in fase
 - 2. Animazione di semplici movimenti
 - 3. Velocità e tempi del movimento
- D. Produzione
 - 1. Introduzione
 - 2. Sceneggiatura
 - 3. Story-board
 - 4. Personaggi
 - 5. Produzione dei disegni
 - 6. Tempi di durata
 - 7. Fondali
 - 8. Alcuni trucchi
 - 9. Foglio di macchina
 - 10. Riprese
 - 11. Cinepresa
 - 12. Montaggio
 - 13. Sonorizzazione
- E. Altre tecniche d'animazione
 - 1. Disegno progressivo
 - 2. Decoupage
 - 3. Ombre e silhouette
 - 4. Materiali tridimensionali
 - 5. Pupazzi
 - 6. Pixillation

VII L'IMMAGINE DIGITALE

- A. Uso delle tecnologie digitali
- B. Immagini e documentazione