

## Corso di metodi e tecniche di rappresentazione del progetto di moda

Docente Marianna Carbone

Cfa 10 125 ore

### Finalità del corso

Il corso ha come obiettivo quello di presentare le principali metodologie utilizzate per la rappresentazione, attraverso il disegno, dei progetti di moda. In particolare, verranno fornite le metodologie fondamentali per la rappresentazione grafica di un prodotto di moda e saranno descritte le principali fasi che portano alla realizzazione della rappresentazione grafica del progetto e della documentazione a corredo della stessa. Verranno, quindi, forniti quegli strumenti teorici e pratici che consentono di padroneggiare il disegno sia per quel che riguarda gli aspetti meramente tecnici che quelli più strettamente "artistici". Oltre alle tecniche di base per la redazione del progetto saranno introdotte quelle componenti che vanno a formare una sorta di "meta progetto" in grado di descriverlo compiutamente. Obiettivo finale sarà quello di fornire agli studenti la capacità di saper presentare un progetto di moda declinandolo con tutte le sue componenti principali quali disegni esecutivi, disegni in scala, disegni a plat, studio dei particolari, disegno degli accessori e rappresentazione dei materiali scelti attraverso l'utilizzo di programmi a supporto del disegno quali Illustrator, Photoshop.

Non è richiesto nessun prerequisito in ingresso.

### Programma

Il corso si articolerà in lezioni frontali che avranno il compito di introdurre gli aspetti culturali e teorici della disciplina e lo sviluppo progettuale, mentre alla didattica laboratoriale sarà demandato il compito di trattare quegli aspetti di ricerca, documentazione ed elaborazione grafica dei temi affrontati, approfondendo in particolar modo le metodologie di rappresentazione grafica. L'allievo dovrà essere in grado di interagire con le principali forme di espressione umane inferendo da esse informazioni e stimoli per poi poter essere in grado di inserirle, una volta interiorizzate, all'interno del proprio lavoro di progettazione. L'allievo apprenderà i fondamenti delle principali tecniche di disegno e rappresentazione e si specializzerà in quelle proprie del progetto di moda. Verranno forniti quegli strumenti informatici in grado di velocizzare e potenziare, grazie a servizi a valore aggiunto, il processo di rappresentazione

### Contenuti

Definizione degli scenari di riferimento alla progettazione per la moda. Appunti per una metodologia progettuale, definizione delle problematiche progettuali relative ai diversi contesti di applicazione del disegno per la moda: dal design per l'abbigliamento alla creazione per la moda.

**ANATOMIA E FIGURINO.** Figura maschile e femminile in proporzione, figura in movimento, testa, particolari anatomici.

Studio da documenti fotografici, rappresentare la figura in 5 differenti prototipi in movimento: frontale, tre quarti, camminata, dietro, fianchi. Dallo schema a filo alla figura.

**STILIZZAZIONE.** Personalizzazione del figurino attraverso l'osservazione e l'analisi di lavori di famosi illustratori con un approccio volto alla ricerca del proprio segno grafico.

**VESTIRE LA FIGURA.** La figura vestita, teoria delle ombre, pieghe di posizione, caduta del tessuto, introduzione ai principali tessuti utilizzati nell'ambito della moda.

**COLORE E MODA.** Il colore e la sua percezione, principi generali di teoria del colore, la palette pantone.

**APPLICAZIONE DEL COLORE E RAPPRESENTAZIONE DELLE SUPERFICI TESSILI.** A questo punto gli studenti avranno una serie di figurini disegnati nudi e vestiti con capi semplici. In queste lezioni affronteremo effetti di visualizzazione dei principali tessuti colorando dei campioncini su cartoncino adoperando tecniche miste mostrando i vari passaggi: acquerello, marker, pastelli, pennini). Campionare e rappresentare i tessuti.

**APPLICAZIONE DEL COLORE E RAPPRESENTAZIONE DELLE SUPERFICI TESSILI.** Effetti di visualizzazione dei principali tessuti colorando dei campioncini su cartoncino adoperando tecniche miste mostrando i vari passaggi: acquerello, marker, pastelli, pennini). Effetti percettivi di diversi tessuti sulla silhouette. Campionare e rappresentare i tessuti.

**IL DISEGNO TECNICO.** Disegno di modelli in piano delle varie tipologie di capi di abbigliamento e altre tipologie merceologiche (accessori, borse, calzature), particolari tecnici, proiezioni ortogonali alla base dello sviluppo del disegno a plat.

**IL DISEGNO TECNICO.** Disegno a plat e impostazione di una scheda tecnica.

**IL RACCONTO DEL PROGETTO.** Tavole di visualizzazione (Moodboard, lifestyle, designer's inspiration, cartella colori e materiale) in relazione al progetto di Fashion design già svolto, selezione delle immagini, delle references, dei documenti, impostazione e stesura di un breve testo per raccontare il concept di un progetto.

Agli allievi verrà fornito un tema su cui sviluppare il project work. Gli allievi dovranno preparare un progetto completo a partire dal tema fornito dal docente.

Modalità d'esame

La valutazione finale si basa sulla presentazione dei progetti grafici e su una discussione orale sulle tematiche sviluppate nel corso.

Criteri di valutazione dell'esame sono:

- a) Capacità di tradurre nel formalismo grafico le idee provenienti dalle analisi e dalle ricerche precedentemente condotte.
- b) Capacità da parte dell'allievo di articolare un discorso complesso e con proprietà di linguaggio sulle tematiche proprie del corso.
- c) Capacità di autonomia nello sviluppare e presentare un lavoro graficamente e concettualmente originale.

Bibliografia e sitografia consigliata

Disegno e illustrazione

Wesent Bryant Michele, Fashion drawing. Illustration techniques for fashion designers (second edition), Laurence king, 2016

Sue Jenkyn Jones, Professione: stilista, Logos, 2011

Maite Lafuente, Fashion Illustration Techniques (Drawing), Evergreen, 2008

E. Kuky Drudi, T. Paci, la figura maschile nel fashion design, Ikon, 2009

Fashionpedia, the visual dictionary of Fashion Design, Fashionary, 2018

Sposito Serenella, Archivio tessile, Ikon, 2017

Basia Szkutnicka, Flats: Technical drawing for fashion design, Laurence King, 2017

Saggi

Nanni Strada, Moda-Design e cultura del progetto, Lupetti, 2013 Bruno Munari, Da cosa nasce cosa, Laterza, 1981

Bruno Munari, Design e comunicazione visiva, Laterza, 1968 Bruno Munari, Artista e designer, Laterza, 1971

Sitografia Fashion design:

<http://www.vogue.it/>

<http://www.fuk.co.uk>

<http://www.londonfashionweek.com/> <http://www.promostyle.com/>

<http://www.style.com/>

<http://www.wgsn.com/>

<http://www.trendstop.com>

<http://www.pinterest.com>

<http://www.metmuseum.org>

<http://www.thesartorialist.com/>