

Costume per lo spettacolo (ABPR32) c.f. 10

Finalità del corso

Il corso è indirizzato alla preparazione degli studenti per affrontare le varie fasi della progettazione del costume teatrale. Partendo da una breve analisi dei vari periodi della storia del costume che si andranno ad affrontare, verranno sviluppati i vari aspetti ad essa inerenti: **lo studio delle forme** e la **rappresentazione grafica di un abito storico**. Una significativa parte del corso sarà spesa per introdurre una metodologia relativa alla ricerca iconografica: la documentazione sarà una fase importantissima per poter affrontare per illustrare graficamente un progetto di costume per lo spettacolo. 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. Verranno, quindi, forniti quegli strumenti teorico-pratici che consentono di padroneggiare il disegno sia per quel che riguarda gli aspetti meramente tecnici che quelli più strettamente "artistici".

Obiettivo finale sarà quello di fornire agli studenti la capacità di saper presentare un progetto di costume declinandolo con tutte le sue componenti principali quali disegni esecutivi, disegni in scala, studio dei particolari, disegno degli accessori e rappresentazione dei materiali scelti, realizzazione di un book che racconta per immagini tutte le fasi della progettazione del costume per lo spettacolo.

In tale contesto di sicuro interesse sarà la visione di film e rappresentazioni teatrali nei quali il costume ha una profonda valenza filologica. Non si trascurerà di proporre agli studenti la visione e consultazione di riviste e pubblicazioni di Costume e di Moda dell'ultimo secolo.

L'esame consisterà nella presentazione del book che raccoglierà tutti i progetti svolti durante l'anno accademico e nel corso del tempo. Il book consisterà in una raccolta delle tavole originali successivamente ordinate e rilegate o in una stampa del formato digitale del proprio portfolio.

Sono richieste le seguenti esercitazioni

ESERCITAZIONE 1 ANATOMIA

Il corpo nudo. Tavole anatomiche, figura in proporzione, posizioni e posture, body types, particolari anatomici, testa, acconciature, mani e piedi. Copie dai documenti.

Disegno dei modelli viventi. Copia dal vero.

ESERCITAZIONE 2 PROGETTAZIONE DEI COSTUMI DI UN'OPERA DEL COMMEDIOGRAFO PLAUTO

La figura vestita. Attraverso l'osservazione dei modelli studiati preparare i corpi master da utilizzare come basi per la progettazione dei costumi.

2.2 Ipotizzare i corpi master per la progettazione dei personaggi di un testo teatrale: Le Nuvole di Aristofane. Disegnare tutti i corpi master dei personaggi comprese maschere e calzature.

2.3 Comporre i bozzetti composti da maschera, abito, calzature

ESERCITAZIONE 3 IL COLORE, I TESSUTI E LA LORO RAPPRESENTAZIONE

Il colore e i tessuti. Fare una ricerca iconografica riferita all'antichità romana. A partire dalla documentazione estrarre una gamma di colori che esprimano il carattere dell'epoca. Creare i tasselli colorati per creare la campionatura base dei colori.

Disegnare tutti i personaggi del testo dopo aver accuratamente effettuato lo spoglio. Eseguire tutti i passaggi per ottenere una coloritura ad acquerello utilizzando la gamma

precedentemente creata, curate i dettagli, le ombre e le luci e tutti i particolari dell'immagine, dalle pieghe del pannello agli accessori più minuti.

3.2 Rendering dei tessuti

Conoscere i tessuti principali e la loro distinzione. Creare una campionatura di tessuti raccogliendo pezzettini di tessuti e creare il proprio book di ispirazione al testo di Aristofane e all'iconografia dell'arte e dell'abbigliamento greci.

A partire dalle tipologie di tessuti raccolti, illustrare graficamente rendendo l'effetto della stoffa partendo da un'osservazione visiva e tattile delle stoffe le principali famiglie di tessuti.

Illustrazione dei bozzetti che contengano al loro interno descrizione dettagliata dei differenti tessuti scelti.

ESERCITAZIONE 4 DISEGNO TECNICO

Disegnare il manichino sartoriale base maschile e femminile in visione frontale, laterale, di tre quarti e posteriore.

Sulla base appena realizzata disegnare 3 dei costumi progettati costume ripreso da documentazione, attraverso una visione schematica dell'abito, descrivendo tutti i dettagli sartoriali.

Disegnare parrucche, scarpe, maschere, ricercando all'interno dell'epoca i più interessanti e peculiari modelli formali.

Una volta completato il progetto creativo dei costumi su tema scelto, create il vostro book di presentazione scegliendo l'impaginazione più adatta al progetto svolto.

Bibliografia e sitografia

Z. de Vincentiis, M. Carbone, *Costumi, 10 lezioni di progettazione*, Dino Audino, 2019.

Ceccoli A., Vallerga P., *Moda, l'evoluzione del costume e dello stile*, Gribaudo, 2016

Katherine Strand Holkeboer, *Patterns for Theatrical Costumes: Garments, Trims, and Accessories from Ancient Egypt to 1915* (Inglese), 1993

<http://www.pinterest.com>

<http://www.metmuseum.org>

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

<https://www.tumblr.com/>

<http://www.vam.ac.uk/>