

Costume per lo spettacolo Il Triennio (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 e/o cinematografico e performance. Partendo da una breve analisi di alcuni periodi storici selezionati, verranno sviluppati i vari aspetti ad essa inerenti: **lo studio delle forme e la rappresentazione grafica dell'abito abito storico, inclusi i disegni dei particolari dell'abbigliamento che completano l'analisi relativa al costume: parrucche, accessori, attrezzerie.**

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 la progettazione dei costumi di un'opera teatrale e di un'opera cinematografica.

Sono richieste le seguenti esercitazioni

ESERCITAZIONE 1

Tavole anatomiche finalizzate alla rappresentazione dei personaggi

ESERCITAZIONE 2 PROGETTAZIONE DEI COSTUMI DI UN'OPERA

William Shakespeare e il suo teatro. Il costume elisabettiano nelle opere di Shakespeare, aspetti storici, aspetti artistici, progettazione di un'opera.

2.2 Ipotizzare i corpi master per la progettazione dei personaggi di un testo teatrale.

Disegnare tutti i corpi master dei personaggi comprese accessori e calzature.

ESERCITAZIONE 3 IL COLORE, I TESSUTI E LA LORO RAPPRESENTAZIONE

Il colore e i tessuti. Eseguire una ricerca iconografica riferita all'epoca presa in considerazione per il progetto. A partire dalla documentazione estrarre una gamma di colori che esprimano il carattere dell'epoca. Creare una paletta 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 panneggio 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 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 tutti i 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.

ESERCITAZIONE 5 CENNI DI PROGETTAZIONE PER IL COSTUME CINEMATOGRAFICO

A partire da una sceneggiatura di un cortometraggio, progettare le varie fasi di visualizzazione dei personaggi immaginati dalla sceneggiatura.

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

Max Tilke, *A Pictorial History of Costume from Ancient Times to the Nineteenth Century*, Dover Pubns; edizione 23 luglio 2004

Janet Arnold, Jenny Tiramani (Collaboratore), Santina M. Levey (Collaboratore), *Patterns of Fashion 4: The Cut and Construction of Linen Shirts, Smocks, Neckwear, Headwear and Accessories for Men and Women C. 1540-1660* (Inglese) Costume & Fashion, 2008.

Braun, Costigliolo, North, Thornton, Tiramani, *17th Century Men's dress Pattern 1600-1630*, Thames&Hudson, 2016.

<http://www.pinterest.com>

<http://www.metmuseum.org>

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

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

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