

Disegno per la progettazione (ABPR16) c.f. 6

Finalità del corso

Il corso è indirizzato alla preparazione degli studenti per affrontare le varie fasi della progettazione del costume teatrale, cinematografico e televisivo. 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". 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 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 avvalendosi dell'utilizzo di programmi a supporto del disegno quali Illustrator, Photoshop.

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. Il corso è organizzato in moduli costituiti da varie unità didattiche. Ad ogni unità didattica saranno associati uno o più contenuti formativi, da fruire anche in accordo al paradigma della formazione a distanza, che supportino le normali attività tipiche di una lezione in presenza. L'approccio pedagogico adottato all'interno del corso sarà quello costruttivista supportato da una metodologia orientata al "problem solving". Il corso terminerà con lo sviluppo da parte dei discenti di un project-work che costituirà la componente operativa di base per la progettazione del costume per le varie forme di spettacolo.

L'esame consisterà nella presentazione in un 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

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

La figura vestita. Attraverso l'osservazione dei modelli viventi preparare i corpi master da utilizzare come basi per la seconda esercitazione. Ipotizzare dei personaggi vestiti secondo una data epoca e un dato carattere suggerito dal tema assegnato. Totale: 10 personaggi. Provare a spaziare tra le varie epoche a cui si è accennato nella lezione 2000 anni di moda in 4 step tenendo inoltre in conto il disegno delle pieghe di posizione,

panneggio, volumi e proporzioni degli abiti. Fare una documentazione attenta di immagini e osservare i dettagli stilistici e formali per il completamento del disegno.

2.2 Ipotizzare i corpi master per la progettazione dei personaggi di un testo teatrale. Disegnare tutti i corpi master dei personaggi comprese teste e calzature.

Esercitazione 3

Il colore e i tessuti. Fare una ricerca iconografica riferita al XVII secolo. 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 una figura in costume o selezionarne una dai 10 bozzetti dell'esercitazione precedente. 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.

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.

Realizzare 3 bozzetti che contengano al loro interno l'illustrazione dettagliata di tre differenti tessuti a scelta purché includano pattern, texture e trasparenze.

Esercitazione 4

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

Ripetere l'esercizio creando un manichino storico: busto XVII secolo.

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

Disegnare parrucche, scarpe, cappelli ricercando all'interno dell'epoca i più interessanti e peculiari esempi.

L'esame consisterà nella presentazione in un 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 book che consisterà in un impaginato delle tavole scannerizzate e organizzate in un portfolio.

L'esame consisterà nella valutazione dei seguenti progetti:

Esercitazione 1

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

La figura vestita. Attraverso l'osservazione dei modelli viventi preparare i corpi master da utilizzare come basi per la seconda esercitazione. Ipotizzare dei personaggi vestiti secondo una data epoca e un dato carattere suggerito dal tema assegnato. Totale: 14 personaggi. Provare a spaziare tra le varie epoche a cui si è accennato nella lezione 2000 anni di moda in 4 step tenendo inoltre in conto il disegno delle pieghe di posizione, pannello, volumi e proporzioni degli abiti. Fare una documentazione attenta di immagini e osservare i dettagli stilistici e formali per il completamento del disegno.

2.2 Ipotizzare i corpi master per la progettazione dei personaggi di un testo teatrale: Il malato immaginario. Disegnare tutti i corpi master dei personaggi comprese teste e calzature.

Esercitazione 3

Il colore e i tessuti. Fate una ricerca iconografica riferita al XVII secolo. 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 una figura in costume o selezionarne una dai 14 bozzetti dell'esercitazione precedente.

A questo punto eseguite 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 vostro book.

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.

Realizzare 3 bozzetti che contengano al loro interno l'illustrazione dettagliata di tre differenti tessuti a scelta purché includano pattern, texture e trasparenze.

Esercitazione 4

Disegnare il manichino sartoriale base in visione frontale, laterale, di tre quarti e posteriore. Ripetere l'esercizio creando un manichino storico: busto XVII secolo.

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

Disegnare parrucche, scarpe, cappelli ricercando all'interno dell'epoca i più interessanti e peculiari esempi.

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

Claire Wilcox, Valerie D. Mendes, *20th-Century Fashion in Detail* (Victoria and Albert Museum), Thames & Hudson, Londra, (£ 24,95).

Lucy Johnston, *19th-Century Fashion in Detail* (Victoria and Albert Museum), Thames & Hudson, Londra, 2016, (£ 24,95).

Susan North, *18th-Century Fashion in Detail* (Victoria and Albert Museum), Thames & Hudson, Londra, (£ 25).

Janet Arnold, *Patterns of Fashion* Vol 1, Vol. 5, ed. McMillan

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

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/>

<http://vestioevo.com/>