



Disegno per la progettazione per costume (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 "metaprogetto" 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 qual 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.

Risultati di apprendimento previsti:

Conoscenza e capacità di comprensione

Buona conoscenza delle tecniche di rappresentazione grafica con particolare riferimento alle tecniche per la produzione di disegni in scala, gestione delle proporzioni, canoni di rappresentazione. Non si trascurerà di fornire agli studenti quelle nozioni di base che permettono una più precisa rappresentazione dei tessuti

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Attraverso l'acquisizione da parte degli allievi della capacità di padroneggiare il disegno nelle sue principali tecniche di rappresentazione sarà possibile dar vita all'intero flusso legato alla rappresentazione della progettazione del Costume. L'allievo sarà in grado dai primi schizzi di passare alla definizione del progetto finale vero e proprio attraverso le varie fasi proprie di tale settore. L'allievo, inoltre, sarà in grado di discriminare quale fra le tecniche apprese sia la migliore per lo sviluppo del progetto.

Autonomia di giudizio

Capacità di raccogliere informazioni ed ispirazione per la stesura del progetto attraverso il collezionamento di documentazione quali immagini pittoriche e non, audiovisivi e testi. Attraverso l'analisi critica lo studente

sarà in grado di saper riconoscere gli elementi stilistici principali da rappresentare ed utilizzare quelle metodologie acquisite durante le lezioni teoriche.

Abilità comunicative

Capacità di comunicare informazioni, idee e giudizi con proprietà di linguaggio e complessa articolazione di pensiero. Capacità di declinare attraverso il segno grafico quanto elaborato in altre forme. Capacità di rappresentare in tutte le sue fasi produttive un costume per lo spettacolo.

Capacità di apprendimento

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 fondamentali delle principali tecniche di disegno e rappresentazione e si specializzerà in quelle proprie della progettazione del costume. Verranno forniti anche quegli strumenti informatici, in grado di velocizzare e potenziare, grazie a servizi a valore aggiunto, il processo di rappresentazione.

Prerequisiti

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 particolare 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 "metaprogetto" in grado di descriverlo compiutamente.

Contenuti

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, 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. 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.

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.

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

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

Janet Arnold, Patterns of Fashion The cut and construction of clothes for men and women c 1560-1620, ed McMillan

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

Lucy Johnston, "Nineteenth-century Fashion in detail" V&A publication, 2005 <http://www.apparelnews.net/>;

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/>

Il programma è stato redatto in conformità con gli indicatori di Dublino ed è conforme agli standard europei