

NOME DEL CORSO	PROGETTAZIONE PER IL COSTUME
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Triennio, (Scenografia ind. Arti Drammatiche e Scenografia ind. Cinema Audiovisivo e Multimedia)
ANNO DI INSEGNAMENTO	a.a. 2023/2024
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	6
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Lia Cervi
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	<p>Il corso ha come obiettivo quello di giungere a possedere le modalità di ricerca base per la progettazione e la realizzazione del costume, acquisire abilità manuali e pratiche, esercitare la tattilità e la capacità di diversi materiali per arrivare, infine, alla produzione ed elaborazione di diversi book come richiesto da programma e alla realizzazione finale di alcuni costumi.</p> <p>Il corso è proposto in modalità teorico-laboratoriale, di ricerca e pratico, ha carattere propedeutico e intende fornire la preparazione di base alla disciplina del costume per lo spettacolo. Il corso si articola in due parti: alcune lezioni frontali, di introduzione sugli aspetti culturali e generali della materia progettuale, mentre la maggior parte del corso sarà dedicata all'esercizio pratico e realizzativo e alla documentazione ed elaborazione grafica dei temi affrontati per la ricerca. La progettazione dei costumi parte dall'analisi della sceneggiatura di uno spettacolo, reale o di fantasia, dalla produzione del moodboard di ricerca, dagli schizzi ideativi fino ai bozzetti definitivi dei personaggi, completi di trucco e accessori, per arrivare poi alla realizzazione finale di alcuni dei costumi ideati.</p> <p>L'insegnamento della materia si avvale di una rilevante parte teorica ma viene trasmesso soprattutto attraverso una verifica esperienziale costante, ad ogni lezione corrispondono esercitazioni specifiche sul tema trattato.</p>
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	/
PROGRAMMA DEL CORSO	<ul style="list-style-type: none"> . Presentazione teorica sulla figura e sul lavoro del costumista nello spettacolo . Presentazione teorica sull'importanza e sul ruolo comunicativo del costume all'interno dello spettacolo . Presentazione teorica della struttura del progetto di un costume per lo spettacolo . Presentazione teorica sulla nascita di un costume e la fase di ricerca attorno al <i>moodboard</i>



	<ul style="list-style-type: none"> . Analisi di diverse tipologie di <i>moodboards</i> e sperimentazione . Presentazione teorica sullo spoglio e sull'analisi del personaggio e della sua psicologia da cui trarre le caratteristiche principali che saranno tradotte nel suo costume . Il disegno del bozzetto: analisi di diverse tipologie e la realizzazione delle prime idee attraverso l'uso di silhouette, con tecniche e strumenti differenti . Presentazione teorica sull'importanza dell'informazione cromatica, la realizzazione della tavola colori e la sua giustificazione poetica, fino alla composizione della palette di spettacolo. . Analisi e ricerca: la scelta e la campionatura dei materiali da utilizzare nella realizzazione di ogni singolo costume, pensata tenendo conto di diversi parametri quali la resa finale, la facilità d'utilizzo, il budget. . Il disegno del bozzetto ambientato, il costume in relazione alla scenografia. . presentazione della tavola tecnica per il progetto da fornire al laboratorio sartoriale; silhouette, linea e proporzioni. . Passo per passo realizzazione del primo book <i>IO personaggio</i>. . la progettazione dei costumi in relazione all'azione scenica, esempi ed esercitazioni. . Lo spoglio della sceneggiatura, la ricerca e tutta la progettazione messa in pratica sui costumi. . composizione libera, sulla base di un testo assegnato (secondo book) . Realizzazione di un costume o prototipo o parte di esso (a scelta tra quelli progettati nel corso) da parte di ciascuno studente, il lavoro implica ricerche di costume a livello storico, forme e materiali; mentre a livello pratico, tecniche di manipolazione dei tessuti e dei materiali scelti, ricerca approfondita di lavorazioni e applicazioni, metodi di modifica di abiti preconfezionati, quali invecchiamento, tinture, cuciture, pittura, applicazioni, tessiture, intrecci, ricami, modificazioni e trasformazioni varie decise a seconda del progetto di ogni singolo studente. . Completamento del progetto di presentazione dei diversi book con tavole tecniche, tavola make-up, acconciatura, accessori, ambientazione.
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	Eventuali materiali e indicazioni bibliografiche saranno fornite, di volta in volta, durante le lezioni.
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	Durante ogni lezione settimanale viene posto un obbiettivo e un compito relativo alle tavole di disegni, immagini raccolte e prove materiche da consegnare e valutare insieme. Il materiale preparato di volta in volta, con le eventuali indicazioni date di modifica o



	completamento, e la sua presentazione personale, creativa e professionale, confluirà nella valutazione d'esame (valutazione dei book – valutazione del/dei manufatti pratici – costumi/accessori).
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano

NAME OF THE COURSE	DESIGN FOR THE COSTUME
TYPE	Mandatory
CYCLE	Bachelor
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2023/2024
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Annual
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	6
NAME OF LECTURER(S)	Lia Cervi
LEARNING OUTCOMES	<p>The course aims to achieve the basic research methods for the design and implementation of the costume, acquire manual and practical skills, exercise the tactility and ability of different materials to get, finally, to the production and elaboration of different books as required by the program and the final realization of some costumes.</p> <p>The course is proposed in theoretical-laboratory, research and practical, has a preparatory character and intends to provide the basic preparation to the discipline of costume for the show. The course is divided into two parts: some lectures, introduction on the cultural and general aspects of the project, while most of the course will be dedicated to the practical and implementation exercise and to the documentation and graphic processing of the topics addressed for research. The design of the costumes starts from the analysis of the script of a show, real or fantasy, from the production of the research moodboard, from the ideational sketches to the definitive sketches of the characters, complete with makeup and accessories, and then the final realization of some of the costumes designed.</p> <p>The teaching of the subject makes use of an important theoretical part but is transmitted above all through a constant experiential verification, to each lesson correspond specific exercises on the subject.</p>
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	/
COURSE CONTENT	. Theoretical presentation on the figure and work of the costume designer in the show



	<ul style="list-style-type: none"> . Theoretical presentation on the importance and communicative role of the costume within the show . Theoretical presentation of the design structure of a costume for the show . Theoretical presentation on the birth of a costume and the research phase around the moodboard . Analysis of different types of moodboards and experimentation . Theoretical presentation on the examination and analysis of the character and his psychology from which to draw the main features that will be translated into his costume . The sketch design: analysis of different types and the realization of the first ideas through the use of silhouettes, with different techniques and tools . Theoretical presentation on the importance of chromatic information, the realization of the color table and its poetic justification, up to the composition of the palette of entertainment. . Analysis and research: the choice and sampling of materials to be used in the realization of each individual costume, designed taking into account different parameters such as the final yield, ease of use, budget. . The design of the set sketch, the costume in relation to the scenography. . presentation of the technical table for the project to be provided to the sartorial laboratory; silhouette, line and proportions. . Step by step realization of the first book IO character. . the design of costumes in relation to the scenic action, examples and exercises. . The analysis of the screenplay, the research and all the design of the costumes. . free composition, based on assigned text (second book) . Realization of a costume or prototype or part of it (chosen from those designed in the course) by each student, the work involves historical research, forms and materials; while at a practical level, techniques for handling the fabrics and materials chosen, in-depth research into processing and applications, methods for modifying pre-packaged clothing, such as ageing, dyeing, sewing, painting, applications, weaving, plots, embroidery, modifications and various transformations decided according to the project of each individual student. . Completion of the project of presentation of the different books with technical tables, table make-up, hairstyle, accessories, setting.
<p>RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS</p>	<p>Any materials and bibliographical information will be provided, from time to time, during the lessons.</p>



ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	During each weekly lesson there is an objective and a task related to the tables of drawings, images collected and material tests to be delivered and evaluated together. The material prepared from time to time, with any indications given for modification or completion, and its personal, creative and professional presentation, will be included in the examination evaluation (evaluation of the books - evaluation of/of the practical items - costumes/accessories).
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

