

corso di COSTUME
1° anno

ATTIVITA' FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	MODULI DIDATTICI	CFU
DI BASE	DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE	L-FIL-LET/10 LETTERATURA ITALIANA	strutture narrative	4
		L-FIL - LET/11 LETTERATURA ITALIANA CONTEMPORANEA	letteratura e cinema 1	2
	DISCIPLINE STORICHE	M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA	storia e critica del film	4
	DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE	SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E COMUNICATIVI	cinema e costume 1	3
CARATTERIZZANTI	DISCIPLINE CRITICHE, SEMIOLOGICHE E SOCIO-ANTROPOLOGICHE	M-FIL/04 ESTETICA	estetica dell'opera cinematografica	2
			il cinema del reale	2
			la comunicazione attraverso il suono 1	2
	DISCIPLINE STORICO-ARTISTICHE	L-ART/03 STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	cinema e arti visive	2
		L-ART/02 STORIA DELL'ARTE MODERNA	storia dell'arte e stilistica 1	4
	DISCIPLINE LINGUISTICHE	L-LIN/12 LINGUA E TRADUZIONE - LINGUA INGLESE	inglese	3
	MUSICA E SPETTACOLO TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE	L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE	fondamenti del linguaggio cinematografico 1	2
ICAR/17 DISEGNO		progettazione originale del costume 1	12	
ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE		INF/01 INFORMATICA	costume digitale 1	2
LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE			ricostruzione di un costume d'epoca 1	6
			processo di lavorazione e organizzazione del reparto costume finalizzato al set cinematografico	2
			art direction di trucco e acconciatura 1	2
			preparazione e riprese corto di finzione 1	6
TOTALE CFU				60

STRUTTURE NARRATIVE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE

Settore disciplinare: L-FIL-LET/10 LETTERATURA ITALIANA

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: PRIMO

Durata: 32 ORE

Nome del docente: FABIO MORICI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo del corso è fornire le conoscenze base della costruzione narrativa di un racconto cinematografico e non solo: la struttura in tre atti, gli archetipi narrativi, il tema, l'arco di trasformazione del personaggio... Il corso prevede una prima parte teorica, coadiuvata da visione e studio di film; e una seconda parte pratica, in cui gli allievi, in team, scrivono un soggetto, realizzando una presentazione corredata di note di reparto, che mostri la consapevolezza della funzione narrativa delle varie scelte fatte.

PROGRAMMA

8 lezioni da 4 ore ciascuna.

Lezione 1 e 2: Fondamenti della narrazione: personaggio, conflitto, obiettivo esteriore/interiore, suspense, archetipi narrativi, arco di trasformazione, tema.

Lezione 3 e 4: La struttura in tre atti: viaggio dell'eroe, mondo ordinario VS straordinario, incidente scatenante, primo turning point, mid point, secondo turning point; conflitto, risoluzione, climax, catarsi.

Lezione 5 e 6: Visione e commento di film sulla base di quanto appreso.

Lezione 7: Gli allievi, divisi in team, presentano un pitch per un soggetto, e ricevono un feedback dal docente.

Lezione 8: Gli allievi, sulla base del primo feedback, presentano una prima bozza del soggetto che porteranno all'esame, e ricevono un editing dal docente.

Testi di riferimento

Dara Marks "L'arco di trasformazione del personaggio"

Chris Vogler "Il viaggio dell'eroe"

Modalità di verifica

L'esame prevede, nella prima fase, la consegna via e-mail di un progetto scritto.

Nella seconda fase, il progetto inviato viene presentato durante il colloquio orale con il docente.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Conoscenza base della struttura in tre atti e degli archetipi narrativi; comprensione di come ogni reparto concorra alla costruzione narrativa del film.

LETTERATURA E CINEMA 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE

Settore disciplinare: L-FIL-LET/11 LETTERATURA ITALIANA CONTEMPORANEA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: PRIMO

Durata: 24 ORE

Nome del docente: FLAVIO DE BERNARDINIS

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Il modulo Letteratura e cinema 1 riguarda i rapporti tra la scrittura in generale e il film. Si va dal testo poetico appositamente elaborato da Marguerite Duras per Alain Resnais in *Hiroshima mon amour*, ai dialoghi estratti direttamente dai testi redatti dai personaggi storici rappresentati, come le parole di Giuseppe Mazzini direttamente prelevate dagli scritti del personaggio, in *Noi credevamo di Martone*. E poi ovviamente i film tratti da opere letterarie, comprese quelle teatrali, e i testi infine non di finzione, quali i reportage giornalistici, o le memorie e i diari. L'obiettivo è quindi sensibilizzare l'allievo a una concezione di letteratura esplicitamente funzionale al lavoro filmico, e la capacità quindi di convertire in linguaggio cinematografico tutto ciò che è scrittura nel senso ampio e diffuso appena descritto.

PROGRAMMA

Il lavoro di Kubrick sui romanzi da cui i suoi film sono tratti.

Il testo poetico della Duras per Resnais.

Le traduzioni filmiche di testi teatrali quali *La ronde* di Schnitzler effettuata da Ophuls, *Breve incontro* di Coward per David Lean, oppure il lavoro di Ronconi/Sanguineti sull'*Orlando furioso* per la trasposizione televisiva del poema ariostesco.

I generi letterari e i generi cinematografici: un confronto.

Dall'inchiesta al film: *Tutti gli uomini del presidente* di Alan J. Pakula

Dal racconto orale al film: il Neorealismo secondo la seconda prefazione a *Il sentiero dei nidi di ragno* di Italo Calvino.

Gli scrittori come sceneggiatori: Flaiano e Pinelli per Fellini

Il cinema di Luchino Visconti e la letteratura del '900.

Testi obbligatori

I. Calvino, *Autobiografia di uno spettatore*

G. Rondolino, *Luchino Visconti*, UTET, 2002

Modalità di verifica

Verifica orale a fine modulo.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Capacità di valutare la scrittura letteraria e paraletteraria in funzione della transcodificazione filmica.

STORIA E CRITICA DEL FILM

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE STORICHE

Settore disciplinare: M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 100 ORE

Nome del docente: FLAVIO DE BERNARDINIS

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Come dalla bibliografia allegata, il corso intende affrontare una panoramica della storia del cinema, prevalentemente sonoro, sia dal punto di vista storico che critico-estetico. Storia, ossia il percorso dell'arte cinematografica nei primi 125 anni, e Discorso, ovvero tutto ciò che il cinema ha riguardato e riguarda, devono coabitare il più possibile. L'obiettivo è la capacità di leggere un film nell'oscillazione dialettica appunto tra Storia e Discorso. Il metodo è quello, da un lato, della visione guidata di film o sequenze da film, dall'altro di discussione sul materiale appena visto, e i relativi approfondimenti dal punto di vista delle poetiche e dei contesti socio-culturali implicati dai film visionati.

PROGRAMMA

Visione guidata di sequenze tratte da Paisà (Rossellini), L'oro di Napoli (De Sica) : il Neorealismo e del Post-Neorealismo.

Visione di Hiroshima, mon amour (Resnais), Vivre sa vie (Godard), sequenze tratte da I 400 colpi (Truffaut): la Nouvelle Vague e le sue premesse.

Gioventù, amore e rabbia (Richardson), Il servo (Losey): il Free Cinema e i suoi sviluppi.

Tristana (Bunuel) e la poetica del Surrealismo.

Una vampata d'amore (Bergman) e la poetica dell'Espressionismo

La dolce vita e Il Casanova (Fellini): l'evoluzione felliniana del Neorealismo.

L'avventura (Antonioni): il cinema d'autore oltre il Neorealismo

La commedia cinematografica italiana: sequenze da film di Scola, Comencini, Monicelli.

2001: odissea nello spazio, Arancia meccanica, Barry Lyndon, Shining, Full Metal Jacket, Eyer Wide Schut (Kubrick) – Il cinema di Stanley Kubrick come esempio di massima adesione tra poetica d'autore e estetica del cinema.

Rashomon (Kurosawa), La cerimonia (Oshima), sequenze tratte da I racconti della luna pallida d'agosto (Mizoguchi): il cinema giapponese del II dopoguerra.

Sentieri selvaggi e L'uomo che uccise Liberty Valance (Ford): la poetica della Frontiera nel cinema americano classico

Testi obbligatori

Fernaldo di Giammatteo, *Storia del cinema*, Marsilio, 1998

Flavio De Bernardinis, *L'immagine secondo Kubrick*, Lindau, 2002

G.C Argan, *La storia dell'arte* (dispense del docente)

Modalità di verifica

Verifica orale a fine modulo.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Capacità di leggere e interpretare un film, nel contesto di ricezione del film stesso, sia storico che critico-estetico.

CINEMA E COSTUME 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE

Settore disciplinare: SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E
COMUNICATIVI

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 80 ORE

Nome del docente: M. MILLENOTTI, G. ARENA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo che si pone il modulo è quello di rendere consapevole l'allievo del maggior numero di esempi di realizzazione e visione del costume del presente e del passato attraverso la visione di film in cui il costume, per motivi diversi, è protagonista.

Gli allievi vengono inoltre guidati a formarsi dal punto di vista visivo con un dibattito che segue la visione del film.

PROGRAMMA

I film in programma sono spesso finalizzati alle esigenze didattiche del momento. Possono rappresentare diversi aspetti della realizzazione di un periodo storico indicando i risultati più felici come quelli meno desiderabili dal punto di vista della maturità estetica e non solo.

Inoltre, la visione di film in costume dà la possibilità di approfondire la conoscenza e l'osservazione critica dei diversi costumisti del presente e del passato e come il connubio con il regista abbia dato esiti diversissimi .

È anche interessante osservare come nel tempo la visione del costume si sia modificata completamente, con particolare attenzione a tutti quei costumisti che hanno apportato dei cambiamenti nel campo della visione del costume.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

Valutazione in itinere sulla base della partecipazione e della capacità di elaborare le nozioni trasmesse.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Alla fine del modulo, gli allievi avranno acquisito una maggiore consapevolezza delle possibilità espressive nell'ambito del costume nel cinema.

ESTETICA DELL'OPERA CINEMATOGRAFICA

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: DISCIPLINE CRITICHE, SEMIOLOGICHE E SOCIO-ANTROPOLOGICHE

Settore disciplinare: M-FIL/04 ESTETICA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: SECONDO

Durata: 16 ORE

Nome del docente: ROBERTO PERPIGNANI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Un'approfondita e originale analisi di significativi esempi filmici volta ad individuare l'evoluzione dell'estetica cinematografica per comprenderne a pieno le possibilità espressive.

PROGRAMMA

Proiezione di brani di film presi dalla storia del cinema dalle origini ad oggi e loro analisi volta a sviluppare nello studente la capacità di leggere il linguaggio cinematografico.

Testi di riferimento

Modalità di verifica:

Esame scritto: un breve elaborato sul programma svolto.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Sviluppare nello studente la capacità di leggere per poi usare consapevolmente il linguaggio cinematografico in tutte le sue diverse componenti.

IL CINEMA DEL REALE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE

Settore disciplinare: M-FIL/04 ESTETICA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: PRIMO

Durata: 16 ORE

Nome del docente: GIANFRANCO PANNONE

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Scopo del corso di Cinema del reale è quello di trasferire agli studenti una conoscenza basilica del genere documentario raffrontandola con il cinema di finzione riferito alla realtà. L'approccio metodologico è, dunque, quello di accostare un certo numero di film documentari storici e più recenti ad alcuni film di finzione assimilabili al cinema del reale, comprendendo anche determinate forme di ibridazione. Tutto questo a partire dagli elementi di distinzione che differenziano il cinema documentario dal cinema di finzione in ambito teorico. Partendo dall' "ambiguità del reale" il percorso comincerà da una provocazione che la regista Agnès Varda lanciò nei primi anni sessanta: "DOCUMENTARE O DOCUMENTIRE?" Si "mente" nel momento in cui lo sguardo dell'autore è mosso dall'adozione di un punto di vista sulla realtà; ed è appunto da qui che le lezioni frontali con gli studenti è previsto che si trasformino in un confronto attivo, che vedrà gli studenti stessi riflettere sul complesso rapporto tra cinema e realtà. Ragionare, per esempio, sull'eredità del Neorealismo italiano o sui vasi comunicanti tra il Cinema diretto e il New american cinema

fino ai grandi autori americani dei primi anni settanta, ha lo scopo di restituire agli studenti parentele e legami storici che uniscono inevitabilmente il passato al presente, offrendo così una visione d'insieme del Cinema tutto.

PROGRAMMA

Durante il corso, dopo un necessario cappello introduttivo di ordine teorico, anche passando per i pensieri di teorici del cinema come André Bazin e Bill Nichols, attraverso la visione di spezzoni tratti da film documentari ed anche di alcuni film di finzione, si attiverà un confronto, che comprenderà infine il configurarsi degli approcci possibili riguardanti il racconto della realtà: l'intervista, il "pedinamento" dei testimoni, la "messa in scena", la voice over, la colonna sonora musicale, il suono diegetico, affrontandoli dal punto di vista della regia, della fotografia, del suono, del montaggio e, non ultimo, della produzione; senza dimenticare alcuni aspetti d'ordine documentaristico che riguardano i costumi come la scenografia, e, infine, gli effetti speciali.

Testi di riferimento

Obbligatorio: Il documentario, l'altra faccia del cinema, di Jean di Breschand (Lindau Editore)

Facoltativi: E' reale? Guida empatica del cinedocumentarista, di Gianfranco Pannone (Artdigiland Editore)

Introduzione al documentario, di Bill Nichols (Castoro Editore)

L'arte dell'ascolto e mondi possibili, di Marianella Sclavi (Le vespe)

I film di riferimento:

Paisà, di Roberto Rossellini (episodi napoletano e del Delta padano)

Alcuni cortometraggi di Vittorio De Seta: Parabola d'oro e Un giorno in Barbagia

Le maitre fou, di Jean Rouch

I 400 colpi, di Francois Truffaut

The salesman, dei Fratelli Maysles

Welfare e Basic training, di Frederick Wiseman

Faces, di John Cassavetes

Taxi driver, di Martin Scorsese

Dagherréotypes, di Agnès Varda

Etre et avoir, di Nicholas Phlibert

Bowling for Columbine, di Michael Moore

Apocalisse nel deserto, di Werner Herzog

Route one: USA, di Robert Kramer

D'Est, di Chantal Akerman

Elegia, di Aleksandr Sokurov

Due episodi della serie doc "The first person", di Errol Morris

Latina/Littoria e Sul vulcano, di Gianfranco Pannone

Videocracy, di Erik Gandini

La bocca del lupo, di Pietro Marcello

Notturmo, di Gianfranco Rosi

Close-up. di Abbas Kiarostami

Modalità di verifica

Prova scritta.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Una maggior consapevolezza sulle potenzialità del linguaggio cinematografico a partire dalla realtà.

LA COMUNICAZIONE ATTRAVERSO IL SUONO 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE

Settore disciplinare: M-FIL/04 ESTETICA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: PRIMO

Durata: 16 ORE

Nome del docente: SERGIO BASSETTI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Attraverso la presentazione in didattica frontale di segmenti e clip esemplari tratti dalla storia del cinema e "dell'ascolto", e dai confronti e scambi dialettici che se ne possono ricavare, si procede all'analisi e valutazione di ogni risorsa dell'arsenale sonoro musicale e non musicale: la voce quindi, e poi il suono ambientale, i rumori ed effetti sonori, e infine la musica. Di tutte queste frazioni vengono esaminati la morfologia; la portata comunicativa in senso informativo, espressivo e simbolico; l'efficacia narrativa; l'impatto sulla ricezione spettatoriale; il grado di coerenza e compiutezza formale: in conclusione, la loro identità nel discorso sonoro.

PROGRAMMA

Il corso, nella sua articolazione biennale, indaga le forme e le metodologie e analizza i modi operandi adottati in un ampio numero di film seminali che hanno rivoluzionato o quantomeno ridefinito valore e funzioni del sonoro cinematografico.

Testi di riferimento

Michel Chion, L'audiovisione, Lindau, Torino 1997

Kathryn Kalinak, Musica da film. Una breve introduzione, EDT. Torino 2012

Modalità di verifica

Prova orale alla conclusione dell'annualità.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

A fine annualità lo studente dovrà aver acquisito competenze sufficienti ad affrontare analiticamente e criticamente l'ascolto dei "testi sonori" del film, valutandone pertinenza, carattere informativo, valenze connotative, plusvalori simbolici ed eventuali ricadute sulla coesione intratestuale.

CINEMA E ARTI VISIVE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: DISCIPLINE STORICO-ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/03 STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: SECONDO

Durata: 16 ORE

Nome del docente: TOMMASO STRINATI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'insegnamento si basa sullo stretto rapporto che è possibile stabilire tra le metodologie e gli obbiettivi degli artisti d'età antica e moderna con la tecnica e la poetica cinematografica.

I reparti che concorrono alla realizzazione di un film ripetono trasformandole le medesime attività di una bottega pittorica come quella di Giotto nel XIV secolo.

PROGRAMMA

Lezioni frontali sull'arte e la messa in scena di Giotto, Raffaello, Caravaggio, Rembrandt, Tiepolo e Picasso ecc. ecc. Viceversa lezioni frontali su grandi registi, Antonioni, Ferreri, Visconti, Peter Greenaway ecc. ecc. E il loro evidente rapporto con l'arte in ogni forma e stile.

Testi di riferimento

- 1) Roma di Sisto V, Arte e architettura e città fra Rinascimento e Barocco.
- 2) Il maestro delle imprese di Traiano, Ranuccio Bianchi Bandinelli.
- 3) Man Ray, The artist and his shadows, Artur Lubow.
- 4) Picasso, The self portraits, Pascal Bonafoux.

Modalità di verifica

Interrogazioni orali.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Conoscenza di base di diverse correnti artistiche e loro collegamento allo sguardo cinematografico.

STORIA DELL'ARTE E STILISTICA 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: DISCIPLINE STORICO-ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/02 STORIA DELL'ARTE MODERNA

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 80 ORE

Nome del docente: TOMMASO STRINATI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Conoscenza approfondita e analisi della storia dell'arte esclusivamente attraverso i vari stili e stilemi che hanno caratterizzato e determinato le varie epoche storiche.

PROGRAMMA

Lezioni mirate al film-progetto del corso di Scenografia dal punto di vista degli artisti-pittori-scultori-architetti protagonisti dell'epoca presa in esame.

Testi di riferimento

1. L'arte romana al centro del potere – R.P. Bandinelli
2. L'arte moderna – 1770/1970 – G.C. Argan
3. Il significato delle arti visive – Erwin Panofsky

4. Retorica e logica – Giulio Preti

Modalità di verifica

Esame finale orale.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Capacità di analizzare un'epoca storica attraverso le correnti artistiche da essa espresse.

INGLESE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: DISCIPLINE LINGUISTICHE

Settore disciplinare: L-LIN/12 LINGUA E TRADIZIONE – LINGUA INGLESE

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 72 ORE

Nome del docente: JOANNA KOPPF

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo di questo corso è fornire agli studenti una solida conoscenza della lingua inglese, sia per comunicare in ambito cinematografico che in contesti più generali. La metodologia utilizzata combina didattica frontale, esercitazioni guidate e laboratori pratici. Le lezioni frontali saranno incentrate sulla grammatica e sul vocabolario specifico del settore cinematografico, mentre le esercitazioni guidate e i laboratori pratici aiuteranno gli studenti a migliorare le loro abilità di ascolto, lettura, scrittura e conversazione in inglese.

PROGRAMMA

Il programma del corso prevede le seguenti attività:

Lezioni frontali su grammatica e sintassi inglese, con particolare attenzione al linguaggio tecnico del settore cinematografico.

Esercitazioni guidate per approfondire la comprensione del testo, l'ascolto e l'analisi di dialoghi e scene tratte da film e documentari in lingua inglese.

Laboratori pratici in cui gli studenti lavoreranno in gruppo per scrivere e recitare dialoghi, presentazioni e pitch in inglese, legati al mondo del cinema e della produzione cinematografica.

Visione e analisi di film e documentari in lingua inglese per familiarizzare con il lessico e le espressioni comuni utilizzate nell'industria cinematografica.

Esercizi di role-play e simulazioni di situazioni professionali nel settore cinematografico, per aiutare gli studenti a sviluppare le competenze necessarie per interagire con efficacia in inglese.

Modalità di verifica

Esame finale orale.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Al termine del corso, gli studenti avranno acquisito le seguenti competenze:

Capacità di comprendere e utilizzare efficacemente il linguaggio tecnico specifico del settore cinematografico in inglese.

Abilità di comunicare in inglese in contesti sia professionali che informali, con particolare attenzione al mondo del cinema e della produzione cinematografica.

Competenza nella comprensione del testo e dell'ascolto di materiali audiovisivi in lingua inglese, come film, documentari e interviste.

Abilità di scrittura e presentazione in inglese, incluse proposte di progetto, sceneggiature e pitch.

Capacità di lavorare in gruppo e di interagire con efficacia con colleghi e professionisti del settore cinematografico in lingua inglese.

FONDAMENTI DEL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: PRIMO

Durata: 16 ORE

Nome del docente: RENATO MURO

OBIETTIVI E METODOLOGIA

La prima parte del corso si concentra sullo studio e l'analisi degli elementi fondamentali che caratterizzano il linguaggio cinematografico, con lo scopo di uniformare il livello di conoscenze degli allievi provenienti da diversi ambiti disciplinari.

La seconda parte è invece incentrata sul movimento della macchina da presa e il suo uso espressivo, attraverso la visione e l'analisi approfondita di sequenze cinematografiche, lo studio del *découpage* e delle scelte stilistiche, tecniche ed espressive, con particolare attenzione agli autori contemporanei.

Durante le lezioni, vengono inoltre proiettate, commentate ed analizzate le esercitazioni realizzate settimanalmente durante il laboratorio di Grammatica della regia.

PROGRAMMA

Gli elementi minimi del linguaggio cinematografico.

Fotogramma, inquadratura, scena e sequenza.

La scala dei campi e dei piani.

Le ottiche e il loro utilizzo espressivo.

Il taglio, il tempo e il ritmo.

Orientare lo spettatore: la regola dei 180° , inquadrature corrispondenti e controcampi.

Scene con più personaggi, scavalcamento del campo, regole ed eccezioni.

Il fuori campo.

Il punto di vista : visivo, narrativo, ideologico.

Il movimento della macchina da presa.

L'inquadratura fissa e il movimento interno.

La panoramica: l'osservatore.

La macchina a mano: qui e ora.

Il carrello: l'esploratore.

La realtà che irrompe nella finzione.

Lo sguardo dell'autore nel cinema contemporaneo.

Testi di riferimento

L'abc del linguaggio cinematografico - Arcangelo Mazzoleni - Audino Editore

CONSIGLIATO

Fuck The Continuity - Miguel Lombardi - Audino Editore - CONSIGLIATO

Incontri alla fine del mondo - Werner Herzog - Minimum Fax - CONSIGLIATO

L'occhio del regista - Minimum Fax - CONSIGLIATO

Note sul cinematografo - Robert Bresson - CONSIGLIATO

Modalità di verifica

Valutazione in itinere.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Al termine del corso gli studenti avranno acquisito una conoscenza approfondita delle basi del linguaggio cinematografico. Avranno inoltre sviluppato la capacità di analizzare una sequenza cinematografica e comprendere le scelte espressive e stilistiche operate dal regista.

PROGETTAZIONE ORIGINALE DEL COSTUME 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO TECNICHE DELLA MODE E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: ICAR/17 DISEGNO

Numero di crediti attribuiti: 12 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 240 ORE

Nome del docente: M. MILLENOTTI, V. GENTILI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Attraverso la progettazione dei costumi di una sceneggiatura/ racconto/ testo teatrale, l'allievo affronta tutte le tematiche che la figura del costumista dovrà intraprendere nel suo lavoro, apprendendo un metodo di lavoro applicabile ad ogni circostanza.

Lezioni frontali e attività di progettazione e di laboratorio.

PROGRAMMA

Il programma prevede la realizzazione di tutte le fasi necessarie alla progettazione dei costumi da parte di un allievo attraverso le seguenti fasi:

-lettura e spoglio di una sceneggiatura;

-studio della storia del costume inerente la sceneggiatura o il testo di riferimento;

- studio del personaggio;
- documentazione tratta della pittura dalla fotografia e dei materiali iconografici atti allo studio della realtà specifica del personaggio;
- scelta delle fisicità utilizzabili per il personaggio e il loro sviluppo;
- progettazione grafica del costume dei personaggi relativi al progetto che comprenda anche la progettazione dei dettagli di acconciatura e trucco;
- campionatura dei tessuti finalizzata al progetto.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La verifica finale avverrà attraverso la valutazione globale del progetto realizzato, nonché tenendo conto del percorso in itinere che ha portato l'allievo al risultato ottenuto.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Le competenze che è possibile acquisire attraverso questo modulo sono varie: lo studio e la comprensione approfondita di un'epoca storica, come si progetta un costume, come adattare un costume ad un personaggio, il lavoro sull'attore, la realizzazione di un bozzetto sono solo una parte dei temi trattati nel corso di questo ciclo di studi .

L'acquisizione di un metodo che accompagni sempre più consapevolmente l'allievo nelle fasi di preparazione di un progetto cinematografico dal punto di vista del costume è la finalità ultima di questo modulo didattico.

COSTUME DIGITALE 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare: INF/01 INFORMATICA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 50 ORE

Nome del docente: LUIGI MARCHIONE

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo del modulo di "costume digitale" è quello di trasmettere le competenze necessarie per rendere l'allievo in grado di progettare ogni tipo di bozzetto, che sia di epoca o contemporaneo, con l'ausilio delle tecnologie più moderne per essere al passo coi tempi rispetto alle innovazioni che riguardano il mestiere di costumista in tempo reale. Le lezioni, spesso sotto forma di intensivo, vengono effettuate direttamente con l'utilizzo di computer aventi processori e programmi adeguati all'obiettivo finale del modulo.

PROGRAMMA

Gli argomenti trattati sono molto vari ed hanno lo scopo di esplorare tutte le possibilità fruibili dalla tecnologia digitale. Il programma parte quasi sempre da un'epoca scelta con il coordinatore sulla base delle esigenze didattiche del momento. La velocità e le caratteristiche del mezzo permettono inoltre di esplorare vari stili di bozzetto per trovare la

propria espressione personale oltreché progettare il costume, il trucco, l'acconciatura e tutte le varie modifiche sul volto e sulla fisicità dell'attore.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

Al termine del modulo la valutazione sarà effettuata sulla base del progetto realizzato da ogni allievo.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Al termine del modulo l'allievo sarà in grado di svolgere tutti gli aspetti della progettazione di un costume utilizzando un supporto digitale.

RICOSTRUZIONE DI UN COSTUME D'EPOCA 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: SECONDO

Durata: 120 ORE

Nome del docente: LUCA COSTIGLIOLO

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Attraverso il modulo di ricostruzione di un costume d'epoca l'allievo si confronta direttamente con le problematiche connesse alla costruzione di un abito d'epoca.

Il metodo consiste con il realizzare con la guida del tagliatore un abito di un'epoca stabilita seguendo tutti i criteri di realizzazione che appartenevano a quel tempo in modo da ottenere un costume molto vicino all'originale; nel 2018, una parte dei costumi realizzati durante questi intensivi è stata oggetto di una mostra a palazzo delle esposizioni.

PROGRAMMA

L'epoca sarà scelta in base alle esigenze didattiche del momento . Le fasi in programma previste per questo modulo sono le seguenti:

-documentazione sul periodo scelto;

- individuazione di un progetto che esprima al meglio i canoni estetici del periodo scelto;
- progettazione dell'abito da realizzare;
- campionatura dei tessuti;
- realizzazione del cartamodello;
- realizzazione da parte di tutti gli allievi con la guida dell'esperto dell'abito in oggetto;
- realizzazione di foto con l'ausilio di un modello avente le caratteristiche fisiche che incarnino l'estetica dell'abito.

Nella biblioteca Luigi Chiarini della fondazione centro sperimentale di cinematografia sono conservati diversi album che raccolgono le foto dei costumi realizzati nell'arco di queste lezioni.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La valutazione avverrà in itinere nel corso dell'esperienza laboratoriale di realizzazione dell'abito.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Tale esperienza è di fondamentale importanza per la preparazione dei futuri costumisti che dovranno guidare in sartoria la realizzazione dei costumi relativi ai loro progetti.

PROCESSO DI LAVORAZIONE E ORGANIZZAZIONE
DEL REPARTO COSTUME FINALIZZATO AL SET CINEMATOGRAFICO

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE,
TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: SECONDO

Durata: 20 ORE

Nome del docente: VIRGINIA GENTILI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Lo scopo del corso è quello di formare gli allievi per ciò che concerne la preparazione al set, dopo la prima preparazione progettuale. Gli studenti imparano a leggere un Ordine del Giorno, ad organizzare una prova costume, ad affrontare un noleggio, a riconoscere i vari ruoli e le relazioni che si instaurano in una troupe, ma anche a strutturare un preventivo di acquisto e di noleggio. Le lezioni avvengono con didattica frontale, con esercitazioni guidate e infine con la preparazione alle esercitazioni (cortometraggi).

PROGRAMMA

Approccio ai rapporti con i vari ruoli di una troupe: la Regia, la Produzione, l'Interprete, la Scenografia, etc.

Organigramma del Reparto Costume: dal Costumista agli aiuti. I rapporti con i reparti di Make up e Acconciature.

Il lavoro con i fornitori. La Sartoria, i Calzaturifici, il Make up e le Acconciature, gli Sponsor: dalla gestione del noleggio del repertorio, alla realizzazione di capi nuovi; preparazione delle liste, saper leggere le note di consegna, ddt, gestione dell'arrivo e della riconsegna del materiale.

Gestione del book di preparazione: saper scrivere una lista, richiedere e impostare un preventivo. Gestione del Fondo Cassa, delle Spese e del Riscontro delle spese con la Produzione.

La Prova costume: come preparare la prova. Preparazione delle schede dei raccordi, preparazione delle schede degli attori.

Cosa è un Ordine del Giorno e un Piano di Lavorazione.

Cosa avviene sul set: il lavoro sul camion sartoria, sul set, in preparazione durante la lavorazione, l'avanzamento.

Gestione della chiusura del film: lavanderia e riconsegne.

Testi di riferimento

Modalità di verifica:

La valutazione avviene in itinere e si conclude con la preparazione ai cortometraggi di finzione del 1 anno.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Al termine del Corso gli studenti sapranno come relazionarsi ai vari ruoli del settore, come funziona il proprio reparto e una sartoria. Come si gestisce un book di lavoro, una prova costume, come trattare il materiale in arrivo e in partenza. Come impostare un book di lavoro, cosa avviene durante le riprese e come gestire la chiusura di un film.

ART DIRECTION DI TRUCCO E ACCONCIATURA 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: PRIMO

Durata: 60 ORE

Nome del docente: F. PEGORETTI, NARDI, BLASI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Tale modulo è solitamente successivo alla "ricostruzione di un costume d'epoca" e si pone l'obiettivo di guidare l'allievo nelle complesse fasi della realizzazione di un'acconciatura, sia essa moderna che contemporanea. Dopo aver scelto la fisicità che meglio incarna ed esprime la linea dell'abito realizzato nel modulo di "ricostruzione" o noleggiato per l'occasione, si passa alla progettazione del trucco e dell'acconciatura che segue ad una approfondita documentazione iconografica .

PROGRAMMA

Il programma, ossia l'epoca scelta e la tipologia dei personaggi da realizzare, varia sempre in base alle esigenze didattiche, le fasi di lavorazione invece sono sempre le seguenti:

-documentazione su trucco e acconciatura del periodo scelto relativa anche alle peculiarità del soggetto, scelto secondo i canoni estetici del momento rappresentato;

-Progettazione del trucco e dell'acconciatura del personaggio con diverse varianti;

-Studio dei materiali disponibili dei fornitori per la realizzazione delle acconciature d'epoca (parrucche cinematografiche ,parrucche teatrali ,tessiture, mezze nuche, crespo ecc) allo scopo di esplorare tutte le possibilità realizzabili sul personaggio;

-Realizzazione con l'ausilio di professionisti del cinema del trucco e dell'acconciatura progettati per il seminario dove l'allievo potrà seguire guidando il lavoro del truccatore del parrucchiere;

- Realizzazione di fotografie in cui il soggetto è supportato anche da una piccola ambientazione scenografica e dove l'illuminazione come ogni complemento della composizione siano finalizzati al progetto.

Tale esperienza si rivela di fondamentale importanza per i futuri costumisti che saranno in grado di svolgere il delicato compito di guida del reparto trucco e acconciatura.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La valutazione avviene durante la realizzazione del modulo attraverso la preparazione e il grado di maturazione delle competenze dimostrati dall'allievo.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Capacità, attraverso le caratteristiche di un volto e di un' epoca, di progettare e guidare la realizzazione di un trucco e una acconciatura su un attore che diventi personaggio.

PREPARAZIONE E RIPRESE CORTO DI FINZIONE 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 1°

Semestre: SECONDO

Durata: 80 ORE

Nome del docente: M. MILLENOTTI, V. GENTILI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Lo scopo del corso è quello di formare gli allievi per ciò che concerne la preparazione al set, dopo la prima preparazione progettuale. Gli studenti imparano a leggere un Ordine del Giorno, ad organizzare una prova costume, ad affrontare un noleggio, a riconoscere i vari ruoli e le relazioni che si instaurano in una troupe, ma anche a strutturare un preventivo di acquisto e di noleggio. Le lezioni avvengono con didattica frontale, con esercitazioni guidate e infine con la preparazione alle esercitazioni (cortometraggi).

PROGRAMMA

Approccio ai rapporti con i vari ruoli di una troupe: la Regia, la Produzione, l'Interprete, la Scenografia, etc.

Organigramma del Reparto Costume: dal Costumista agli aiuti. I rapporti con i reparti di Make up e Acconciature.

Il lavoro con i fornitori. La Sartoria, i Calzaturifici, il Make up e le Acconciature, gli Sponsor: dalla gestione del noleggio del repertorio, alla realizzazione di capi nuovi; preparazione delle liste, saper leggere le note di consegna, ddt, gestione dell'arrivo e della riconsegna del materiale.

Gestione del book di preparazione: saper scrivere una lista, richiedere e impostare un preventivo. Gestione del Fondo Cassa, delle Spese e del Riscontro delle spese con la Produzione.

La Prova costume: come preparare la prova. Preparazione delle schede dei raccordi, preparazione delle schede degli attori.

Cosa è un Ordine del Giorno e un Piano di Lavorazione.

Cosa avviene sul set: il lavoro sul camion sartoria, sul set, in preparazione durante la lavorazione, l'avanzamento.

Gestione della chiusura del film: lavanderia e riconsegne.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La valutazione avviene in itinere e si conclude con la preparazione ai cortometraggi di finzione del 1 anno.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Al termine del Corso gli studenti sapranno come relazionarsi ai vari ruoli del settore, come funziona il proprio reparto e una sartoria. Come si gestisce un book di lavoro, una prova costume, come trattare il materiale in arrivo e in partenza. Come impostare un book di lavoro, cosa avviene durante le riprese e come gestire la chiusura di un film.

corso di COSTUME

2° anno

ATTIVITA' FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	MODULI DIDATTICI	CFU
	DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE	L-FIL - LET/11 LETTERATURA ITALIANA CONTEMPORANEA	letteratura e cinema 2	2
	DISCIPLINE STORICHE	M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA	analisi dell'opera audiovisiva 1	4
	DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE	SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E COMUNICATIVI	cinema e costume 2	3
CARATTERIZZANTI	MUSICA E SPETTACOLO TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE	L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO	storia dell'arte e stilistica 2	3
		ICAR/16 ARCHITETTURA DEGLI INTERNI E ALLESTIMENTO	progettazione del costume contemporaneo 1	6
		ICAR/17 DISEGNO	progettazione originale del costume 2	6
			progettazione originale del costume 3	6
ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE		INF/01 INFORMATICA	costume digitale 2	2
LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE			ricostruzione di un costume d'epoca 2	6
			art direction di trucco e acconciatura 2	2
			uniformologia 1	4
			period lab: costume	6
			esercitazioni intercorso	4
			preparazione e riprese corto di finzione 2	6
TOTALE CFU				60

LETTERATURA E CINEMA 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE

Settore disciplinare: L-FIL-LET/11 LETTERATURA ITALIANA CONTEMPORANEA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: PRIMO

Durata: 16 ORE

Nome del docente: FLAVIO DE BERNARDINIS

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Il corso prosegue obiettivi e metodologia del precedente Letteratura e cinema 1, con particolare attenzione alle questioni della serialità, sia al cinema, come 007, sia al di fuori della fruizione in sala, le piattaforme di oggi.

PROGRAMMA

Ian Fleming e il cinema

Il fumetto e il cinema

Testo obbligatorio

Q.Tarantino, Cinema Speculation, La Nave di Teseo, 2023

Modalità di verifica

Verifica orale a fine modulo.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Capacità di individuare e gestire le strutture della serialità e della intertestualità relative al campo socio culturale del cosiddetto postmodernismo.

ANALISI DELL'OPERA AUDIOVISIVA 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE STORICHE

Settore disciplinare: M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 100 ORE

Nome del docente: FLAVIO DE BERNARDINIS

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Il modulo Analisi dell'opera audiovisiva 1 prevede l'obiettivo didattico di condurre l'allievo alla capacità di visionare un'opera audiovisiva (film, serie, programma, format), analizzarla nei suoi elementi costitutivi, sintetizzarla dal punto di vista storico e critico, e esporre pubblicamente il materiale ideato e prodotto.

Il metodo didattico, pertanto, segue tali obiettivi attraverso l'analisi e la discussione di testi audiovisivi selezionati, come da programma.

Alla voce iconografia, si intendono inclusi i contenuti storico-sociali, attinenti alla psiche collettiva di un'area geopolitica determinata.

PROGRAMMA

In sintonia con il modulo didattico di Storia e critica del film 1, il programma prevede innanzitutto l'esercizio di cui a Obiettivi e Metodologia applicato al sistema iconografico del cinema kubrickiano.

Il cinema kubrickiano, in chiave di iconografia, è infatti fondato sulla dialettica strutturale di alcune macrofigure che l'allievo deve individuare e analizzare.

Elementi di iconografia del cinema delle origini, Griffith, Ejsenztein, Vidor, Murnau. Lang, Pudovkin.

Il medesimo esercizio si applica al cinema di Bunuel, in cui il sistema iconografico fa riferimento alla poetica del Surrealismo, e al cinema di Bergman, che attinge all'Espressionismo, e al cinema di John Ford, per l'iconografia della Frontiera, e Hitchcock, per il cinema della modernità..

Elementi di iconografia nel cinema italiano, dal Neorealismo agli anni 2000.

Iconografia del cinema di Lynch, Nolan, Aster, Aronovsky.

Particolare attenzione si rivolge al cinema orientale (cinese, giapponese e coreano), in cui la componente iconografica è parte integrante della struttura filmica.

Introduzione all'iconografia nell'ambito del documentario e la serialità.

Testi obbligatori

Lucio Caracciolo, *La pace è finita*, Feltrinelli

G.C.Argan, *Storia dell'arte moderna 1770-1970*, Sansoni 1973

Modalità di verifica

Verifica orale a fine modulo.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Capacità di analisi strutturale dal punto di vista iconografico e di conseguenza narrativo di un testo audiovisivo.

CINEMA E COSTUME 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE

Settore disciplinare: SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E
COMUNICATIVI

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 96 ORE

Nome del docente: M. MILLENOTTI, G. ARENA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo che si pone il modulo è quello di rendere consapevole l'allievo del maggior numero di esempi di realizzazione e visione del costume del presente e del passato attraverso la visione di film in cui il costume, per motivi diversi, è protagonista.

Gli allievi vengono inoltre guidati a formarsi dal punto di vista visivo con un dibattito che segue la visione del film.

PROGRAMMA

I film in programma sono spesso finalizzati alle esigenze didattiche del momento. Possono rappresentare diversi aspetti della realizzazione di un periodo storico indicando i risultati più felici, come quelli meno desiderabili dal punto di vista della maturità estetica e non solo.

Inoltre, la visione di film in costume dà la possibilità di approfondire la conoscenza e l'osservazione critica dei diversi costumisti del presente e del passato e come il connubio con il regista abbia dato esiti diversissimi .

È anche interessante osservare come nel tempo la visione del costume si sia modificata completamente, con particolare attenzione a tutti quei costumisti che hanno apportato dei cambiamenti nel campo della visione del costume.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

Valutazione in itinere sulla base della partecipazione e della capacità di elaborare le nozioni trasmesse.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Alla fine del modulo, gli allievi avranno acquisito una maggiore consapevolezza delle possibilità espressive nell'ambito del costume nel cinema.

STORIA DELL'ARTE E STILISTICA 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO TECNICHE DELLA MODA E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 60 ORE

Nome del docente: TOMMASO STRINATI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Analisi degli e correnti artistiche che hanno caratterizzato il '900 e influito sulla
cinematografia.

PROGRAMMA

Visione di film e docufilm inerenti a artisti del '900. Visite a gallerie e mostre-palazzi-piazze
ecc. Incontro professionisti del settore.

Testi di riferimento

1. Roma profilo di città – Richard Krautheimer
2. Futurismo 1909-1944 – G. Belli, V. Terraroli ed. Mazzotta

3. Realismo magico – Palazzo reale
4. Maestà di Roma – Universale ed eterna capitale delle arti
5. '800 dal Canova al quarto stato – ed. Skira
6. Le arti a Vienna – la Biennale – ed. Mazzotta

Modalità di verifica:

Esame finale orale

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Conoscenza delle correnti artistiche del '900 e del loro impatto sull'estetica cinematografica.

PROGETTAZIONE DEL COSTUME CONTEMPORANEO 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO TECNICHE DELLA MODA E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: ICAR/16 ARCHITETTURA DEGLI INTERNI E ALLESTIMENTO

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 100 ORE

Nome del docente: ANDREA CAVALLETTO

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo preposto dal modulo è quello di curare in modo particolare la progettazione del costume contemporaneo in tutte le sue sfaccettature e possibilità. Le lezioni avvengono sia attraverso esercitazioni laboratoriali che attraverso lezioni frontali.

PROGRAMMA

Così come per il costume d'epoca, il costume contemporaneo ha bisogno dello stesso tipo di osservazione della moda e della realtà che si riversa in strada nella nostra società. La materia tratterà dell'analisi del mondo contemporaneo dal punto di vista del costume in tutte le sue forme di linguaggio: moda ,arte ,fotografia ,televisione come per gli aspetti realizzativi e produttivi del settore con particolare attenzione ai nuovi orientamenti.

Testi di riferimento**Modalità di verifica**

La modalità di verifica avverrà sia su un piano itinerante al modulo che sulla realizzazione di un progetto.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Il modulo si prefigge di approfondire lo sguardo del futuro costumista sulla realtà contemporanea non solo a vantaggio della preparazione personale ma anche in vista della realizzazione dei corti di regia 2 e dei corti di diploma.

PROGETTAZIONE ORIGINALE DEL COSTUME 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO TECNICHE DELLA MODE E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: ICAR/17 DISEGNO

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: PRIMO

Durata: 100 ORE

Nome del docente: M. MILLENOTTI, G. ARENA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Attraverso la progettazione dei costumi di una sceneggiatura/ racconto/ testo teatrale, l'allievo affronta tutte le tematiche che la figura del costumista dovrà intraprendere nel suo lavoro, apprendendo un metodo di lavoro applicabile ad ogni circostanza.

Lezioni frontali e attività di progettazione e di laboratorio.

PROGRAMMA

Il programma prevede la realizzazione di tutte le fasi necessarie alla progettazione dei costumi da parte di un allievo attraverso le seguenti fasi:

-lettura e spoglio di una sceneggiatura;

-studio della storia del costume inerente la sceneggiatura o il testo di riferimento;

- studio del personaggio;
- documentazione tratta della pittura dalla fotografia e dei materiali iconografici atti allo studio della realtà specifica del personaggio;
- scelta delle fisicità utilizzabili per il personaggio e il loro sviluppo;
- progettazione grafica del costume dei personaggi relativi al progetto che comprenda anche la progettazione dei dettagli di acconciatura e trucco;
- campionatura dei tessuti finalizzata al progetto.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La verifica finale avverrà attraverso la valutazione globale del progetto realizzato, nonché tenendo conto del percorso in itinere che ha portato l'allievo al risultato ottenuto.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Le competenze che è possibile acquisire attraverso questo modulo sono varie: lo studio e la comprensione approfondita di un' epoca storica, come si progetta un costume, come adattare un costume ad un personaggio, il lavoro sull'attore, la realizzazione di un bozzetto sono solo una parte dei temi trattati nel corso di questo ciclo di studi .

L'acquisizione di un metodo che accompagni sempre più consapevolmente l'allievo nelle fasi di preparazione di un progetto cinematografico dal punto di vista del costume è la finalità ultima di questo modulo didattico.

PROGETTAZIONE ORIGINALE DEL COSTUME 3

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO TECNICHE DELLA MODE E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: ICAR/17 DISEGNO

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: SECONDO

Durata: 100 ORE

Nome del docente: M. MILLENOTTI, G. ARENA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Attraverso la progettazione dei costumi di una sceneggiatura/ racconto/ testo teatrale, l'allievo affronta tutte le tematiche che la figura del costumista dovrà intraprendere nel suo lavoro, apprendendo un metodo di lavoro applicabile ad ogni circostanza.

Lezioni frontali e attività di progettazione e di laboratorio.

PROGRAMMA

Il programma prevede la realizzazione di tutte le fasi necessarie alla progettazione dei costumi da parte di un allievo attraverso le seguenti fasi:

-lettura e spoglio di una sceneggiatura;

-studio della storia del costume inerente la sceneggiatura o il testo di riferimento;

- studio del personaggio;
- documentazione tratta della pittura dalla fotografia e dei materiali iconografici atti allo studio della realtà specifica del personaggio;
- scelta delle fisicità utilizzabili per il personaggio e il loro sviluppo;
- progettazione grafica del costume dei personaggi relativi al progetto che comprenda anche la progettazione dei dettagli di acconciatura e trucco;
- campionatura dei tessuti finalizzata al progetto.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La verifica finale avverrà attraverso la valutazione globale del progetto realizzato, nonché tenendo conto del percorso in itinere che ha portato l'allievo al risultato ottenuto.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Le competenze che è possibile acquisire attraverso questo modulo sono varie: lo studio e la comprensione approfondita di un' epoca storica, come si progetta un costume, come adattare un costume ad un personaggio, il lavoro sull'attore, la realizzazione di un bozzetto sono solo una parte dei temi trattati nel corso di questo ciclo di studi .

L'acquisizione di un metodo che accompagni sempre più consapevolmente l'allievo nelle fasi di preparazione di un progetto cinematografico dal punto di vista del costume è la finalità ultima di questo modulo didattico.

COSTUME DIGITALE 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare: INF/01 INFORMATICA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 50 ORE

Nome del docente: LUIGI MARCHIONE

Prerequisiti: OTTIME BASI DI DISEGNO MANUALE

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo del modulo di "costume digitale" è quello di trasmettere le competenze necessarie per rendere l'allievo in grado di progettare ogni tipo di bozzetto, che sia di epoca o contemporaneo, con l'ausilio delle tecnologie più moderne per essere al passo coi tempi rispetto alle innovazioni che riguardano il mestiere di costumista in tempo reale. Le lezioni, spesso sotto forma di intensivo, vengono effettuate direttamente con l'utilizzo di computer aventi processori e programmi adeguati all'obiettivo finale del modulo.

PROGRAMMA

Gli argomenti trattati sono molto vari ed hanno lo scopo di esplorare tutte le possibilità fruibili dalla tecnologia digitale. Il programma parte quasi sempre da un'epoca scelta con il coordinatore sulla base delle esigenze didattiche del momento. La velocità e le

caratteristiche del mezzo permettono inoltre di esplorare vari stili di bozzetto per trovare la propria espressione personale oltreché progettare il costume, il trucco, l'acconciatura e tutte le varie modifiche sul volto e sulla fisicità dell'attore.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

Al termine del modulo la valutazione sarà effettuata sulla base del progetto realizzato da ogni allievo.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Al termine del modulo l'allievo sarà in grado di svolgere tutti gli aspetti della progettazione di un costume utilizzando un supporto digitale.

RICOSTRUZIONE DI UN COSTUME D'EPOCA 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 200 ORE

Nome del docente: LUCA COSTIGLIOLO

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Attraverso il modulo di ricostruzione di un costume d'epoca l'allievo si confronta direttamente con le problematiche connesse alla costruzione di un abito d'epoca.

Il metodo consiste con il realizzare con la guida del tagliatore un abito di un'epoca stabilita seguendo tutti i criteri di realizzazione che appartenevano a quel tempo in modo da ottenere un costume molto vicino all'originale; nel 2018, una parte dei costumi realizzati durante questi intensivi è stata oggetto di una mostra a palazzo delle esposizioni.

PROGRAMMA

L'epoca sarà scelta in base alle esigenze didattiche del momento . Le fasi in programma previste per questo modulo sono le seguenti:

-documentazione sul periodo scelto;

- individuazione di un progetto che esprima al meglio i canoni estetici del periodo scelto;
- progettazione dell'abito da realizzare;
- campionatura dei tessuti;
- realizzazione del cartamodello;
- realizzazione da parte di tutti gli allievi con la guida dell'esperto dell'abito in oggetto;
- realizzazione di foto con l'ausilio di un modello avente le caratteristiche fisiche che incarnino l'estetica dell'abito.

Nella biblioteca Luigi Chiarini della fondazione centro sperimentale di cinematografia sono conservati diversi album che raccolgono le foto dei costumi realizzati nell'arco di queste lezioni.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La valutazione avverrà in itinere nel corso dell'esperienza laboratoriale di realizzazione dell'abito.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Tale esperienza è di fondamentale importanza per la preparazione dei futuri costumisti che dovranno guidare in sartoria la realizzazione dei costumi relativi ai loro progetti.

ART DIRECTION TRUCCO E ACCONCIATURA 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: PRIMO

Durata: 60 ORE

Nome del docente: F. PEGORETTI, NARDI, BLASI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Tale modulo è solitamente successivo alla “ricostruzione di un costume d'epoca” e si pone l'obiettivo di guidare l'allievo nelle complesse fasi della realizzazione di un'acconciatura, sia essa moderna che contemporanea. Dopo aver scelto la fisicità che meglio incarna ed esprime la linea dell'abito realizzato nel modulo di “ricostruzione” o noleggiato per l'occasione, si passa alla progettazione del trucco e dell'acconciatura che segue ad una approfondita documentazione iconografica .

PROGRAMMA

Il programma, ossia l'epoca scelta e la tipologia dei personaggi da realizzare, varia sempre in base alle esigenze didattiche, le fasi di lavorazione invece sono sempre le seguenti:

-documentazione su trucco e acconciatura del periodo scelto relativa anche alle peculiarità del soggetto, scelto secondo i canoni estetici del momento rappresentato;

-Progettazione del trucco e dell'acconciatura del personaggio con diverse varianti;

-Studio dei materiali disponibili dei fornitori per la realizzazione delle acconciature d'epoca (parrucche cinematografiche ,parrucche teatrali ,tessiture, mezze nuche, crespo ecc) allo scopo di esplorare tutte le possibilità realizzabili sul personaggio;

-Realizzazione con l'ausilio di professionisti del cinema del trucco e dell'acconciatura progettati per il seminario dove l'allievo potrà seguire guidando il lavoro del truccatore del parrucchiere;

- Realizzazione di fotografie in cui il soggetto è supportato anche da una piccola ambientazione scenografica e dove l'illuminazione come ogni complemento della composizione siano finalizzati al progetto.

Tale esperienza si rivela di fondamentale importanza per i futuri costumisti che saranno in grado di svolgere il delicato compito di guida del reparto trucco e acconciatura.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La valutazione avviene durante la realizzazione del modulo attraverso la preparazione e il grado di maturazione delle competenze dimostrati dall'allievo.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Capacità, attraverso le caratteristiche di un volto e di un'epoca, di progettare e guidare la realizzazione di un trucco e una acconciatura su un attore che diventi personaggio.

UNIFORMOLOGIA 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE,
TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 100 ORE

Nome del docente: REMO BUOSI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Tra gli obiettivi fondamentali del modulo di Uniformologia c'è quello di trasmettere un metodo di studio e di indagine nell'intricato e vasto mondo delle uniformi.

Il corso si svolge attraverso lezioni frontali ed esercitazioni pratiche atte alla vestizione di modelli scelti sulla base dell'estetica del periodo a cui si riferisce l'uniforme studiata.

PROGRAMMA

Il programma è molto vasto ed è strettamente ancorato alle esigenze didattiche del momento, tratta dell'aspetto dell'uniforme nella storia del costume sia nelle varie epoche che contemporaneo.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La valutazione avviene in itinere attraverso la partecipazione degli allievi sia della parte di lezione frontale che laboratoriale.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Al termine del modulo l'allievo, oltre ad aver acquisito una grande mole di notizie sull'argomento attraverso le lezioni frontali, avrà imparato un metodo di ricerca utilissimo in fase di documentazione, che precede la esatta realizzazione di un personaggio in uniforme.

PERIOD LAB: COSTUME

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: SECONDO

Durata: 240 ORE

Nome del docente: M.MILLENOTTI, G. ARENA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Hanno i medesimi standard di quelli industriali. Gli allievi non solo hanno budget importanti e mezzi tecnici professionali ma sono soggetti alle stesse regole dei professionisti del settore, tutto ciò accelera l'ingresso nel mondo del lavoro una volta diplomati. Con il Period Lab gli allievi affrontano le epoche storiche.

PROGRAMMA

Lettura e spoglio copione, relazione con le sartorie, progettazione e realizzazione costumi originali, preventivi realizzativi, organizzazione dei reparti, preparazione e riprese.

Testi di riferimento

Analisi attraverso film, libri, foto, pittura ecc. ecc. del periodo storico preso in esame in ogni suo dettaglio, arredamenti, oggetti, illuminazione, opera stilistica ecc. ecc.

Modalità di verifica:

Bozzetti disegni tecnici, costruzione e linee stilistica di ogni allievo nel proprio lavoro Period lab.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Gli allievi acquisiscono un metodo di ricerca e documentazione culturale e storica del periodo prescelto. Riflettono su questioni espressive legate alla rappresentazione di epoche diverse da quella contemporanea, e al loro confronto con gli altri reperti.

ESERCITAZIONI INTERCORSO

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 200 ORE

Nome del docente: GIOVANNA ARENA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Durante la produzione dei film e esercizi sia filmici che teatrali della scuola (che possano essere di supporto al corso di recitazione di regia o ad altri progetti e corsi che richiedono la collaborazione del corso di costume), gli allievi approfondiranno l'interazione con tutte le altre aree specialistiche attraverso laboratori o esercitazioni guidate.

PROGRAMMA

Il programma si definisce in maniera estemporanea a secondo delle opportunità formative che si profilano durante il corso di studi.

Un esempio di esercitazione intercorso ricorrente è il lab Campari un'occasione per sperimentare la realizzazione di uno spot o di un cortometraggio promozionale avente un

committente con cui relazionarsi ,attori professionisti scelti come promoter e il confezionamento di un prodotto finale che sarà presentato al festival del cinema di Venezia.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La valutazione degli allievi avviene in itinere all'esperienza ,dalla preparazione alle riprese fino alla valutazione del risultato finale relativa alla resa dei costumi.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Durante il lab Campari gli allievi acquisiscono strategie e competenze efficaci alla realizzazione di un prodotto che abbia standard estetici piuttosto ambiziosi.

Più in generale, tutte le esercitazioni intercorso promuovono l'interazione e le competenze necessarie per rapportarsi a tutte le altre aree specialistiche.

PREPARAZIONE E RIPRESE CORTO DI FINZIONE 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 2°

Semestre: PRIMO

Durata: 200 ORE

Nome del docente: M. MILLENOTTI, G. ARENA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Attraverso la realizzazione dei corti di finzione, l'allievo sperimenta tutti gli aspetti del lavoro di costumista: dalla progettazione, alla realizzazione dei costumi, al rapporto con i fornitori di reparto, il regista e con la troupe cinematografica.

PROGRAMMA

Uno dei momenti cardine della didattica del centro sperimentale è quello delle riprese di cortometraggi. A differenza di altre scuole, i nostri set hanno i medesimi standard di quelli industriali: gli allievi non solo hanno budget importanti e mezzi tecnici e professionali, ma sono soggetti anche alle stesse regole e alle stesse limitazioni dei professionisti del settore. Tutto ciò accelera l'ingresso nel mondo del lavoro una volta diplomati.

Dal punto di vista del costume, questo modulo permette di mettere in pratica, con le dovute integrazioni, il modulo denominato “progettazione originale del costume”, e prevede le seguenti fasi:

- lettura e spoglio della sceneggiatura;
- scelta della cifra stilistica concordata con i reparti regia e Fotografia;
- lavoro di documentazione finalizzata ai personaggi;
- realizzazione di un preventivo;
- rapporto con i fornitori sponsor o rivendite di abbigliamento e accessori;
- prova costume;
- organizzazione del reparto finalizzato al set;
- riprese sul set cinematografico e coordinamento con i vari reparti, inclusi reparto trucco e acconciatura;
- riconsegna materiali e rendiconto del budget utilizzato;

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La verifica finale sarà effettuata sulla base della maturità e competenza, nonché capacità di crescita espressa dall'allievo durante l'esperienza formativa e dalla visione del risultato finale del progetto da parte dei docenti.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Le competenze acquisite attraverso questo modulo sono senz'altro importanti e riguardano sia la parte organizzativa che artistica del mestiere del costumista.

corso di COSTUME

3° anno

ATTIVITA' FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	MODULI DIDATTICI	CFU
DI BASE	DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE	SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E COMUNICATIVI	cinema e costume 3	2
CARATTERIZZANTI	MUSICA E SPETTACOLO TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE	L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO	analisi dell'opera audiovisiva 2	4
			storia dell'arte e stilistica 3	4
		L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE	art direction trucco e acconciatura 3	4
		ICAR/17 DISEGNO	progettazione originale del costume 4	4
ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE		INF/01 INFORMATICA	costume digitale 3	2
		ICAR/17 DISEGNO	progettazione originale del costume 5	6
			progettazione del costume contemporaneo 2	6
LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE			ricostruzione di un costume d'epoca 3	6
			uniformologia 2	4
			stage	6
PROVA FINALE			preparazione e riprese del film di diploma	12
TOTALE CFU				60

CINEMA E COSTUME 3

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE

Settore disciplinare: SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E
COMUNICATIVI

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 3°

Semestre: ANNUALE

Durata: 96 ORE

Nome del docente: M. MILLENOTTI, G. ARENA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo che si pone il modulo è quello di rendere consapevole l'allievo del maggior numero di esempi di realizzazione e visione del costume del presente e del passato attraverso la visione di film in cui il costume, per motivi diversi, è protagonista.

Gli allievi vengono inoltre guidati a formarsi dal punto di vista visivo con un dibattito che segue la visione del film.

PROGRAMMA

I film in programma sono spesso finalizzati alle esigenze didattiche del momento. Possono rappresentare diversi aspetti della realizzazione di un periodo storico indicando i risultati più felici come quelli meno desiderabili dal punto di vista della maturità estetica e non solo.

Inoltre, la visione di film in costume dà la possibilità di approfondire la conoscenza e l'osservazione critica dei diversi costumisti del presente e del passato e come il connubio con il regista abbia dato esiti diversissimi .

È anche interessante osservare come nel tempo la visione del costume si sia modificata completamente, con particolare attenzione a tutti quei costumisti che hanno apportato dei cambiamenti nel campo della visione del costume.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

Valutazione in itinere sulla base della partecipazione e della capacità di elaborare le nozioni trasmesse.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Alla fine del modulo, gli allievi avranno acquisito una maggiore consapevolezza delle possibilità espressive nell'ambito del costume nel cinema.

ANALISI DELL'OPERA AUDIOVISIVA 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 3°

Semestre: ANNUALE

Durata: 100 ORE

Nome del docente: FLAVIO DE BERNARDINIS

OBIETTIVI E METODOLOGIA

In continuità con il modulo Analisi dell'opera audiovisiva 1, il modulo Analisi dell'opera audiovisiva 2 si concentra nella definizione delle opere più direttamente appartenenti alla tradizione delle avanguardie o delle nouvelle vagues europee, come la New Hollywood, o le scuole dell'est europeo, quali Lodz e la cinematografia sovietica da Quando volano le cicogne di Kalozov in poi. I codici ideologici saranno materia di dibattito per l'allievo che deve evidenziare la capacità di estrarre le strutture ideologiche dai testi esaminati.

PROGRAMMA

Il cinema sovietico del disgelo

La Scuola polacca di Lodz

Ungheria e Cecoslovacchia: Jancso, Stvabo e Forman

Il cinema novo brasiliano

La New Hollywood: Scorsese, Spielberg, Coppola, Lucas, De Palma, Pakula, Penn, Rafelosi

Gli inglesi a Hollywood: Schlesinger e Reisz

La Nouvelle Vague italiana: I fratelli Taviani, Bertolucci, Bellocchio

Testi obbligatori

F.Di Giammatteo, *Storia del cinema*, Marsilio, 1998

F.Di Giammatteo, *Lo sguardo inquieto*, La Nuova Italia, 1995

Modalità di verifica:

Verifica orale a fine modulo.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Saper individuare e estrarre le strutture ideologiche dai testi esaminati.

STORIA DELL'ARTE E STILISTICA 3

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO TECNICHE DELLA MODA E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 3°

Semestre: ANNUALE

Durata: ORE

Nome del docente: TOMMASO STRINATI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Conoscenza e analisi dell'arte contemporanea attraverso i suoi protagonisti e le loro influenze sul cinema o viceversa.

PROGRAMMA

- Capire il linguaggio e lo stile dell'arte contemporanea
- Mezzi di espressione dell'arte contemporanea
- Come usare l'arte contemporanea nelle realizzazioni scenografiche

Testi di riferimento

1. Public art, a reader – Hatye Cantz
2. L'arte americana del '900 – Barbara Mose ed. ERI
3. Pop Art 1956-1968 – Silvana Editrice Scuderie del Quirinale
4. Tutte le strade portano a Roma – ed. Carte segrete

Modalità di verifica

Esame orale.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Conoscenza di varie correnti dell'arte contemporanea attraverso i suoi protagonisti e le loro influenze sul cinema o viceversa.

ART DIRECTION TRUCCO E ACCONCIATURA 3

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 3°

Semestre: ANNUALE

Durata: 100 ORE

Nome del docente: F. PEGORETTI, NARDI, BLASI

Prerequisiti: PARTECIPAZIONE ALLA FASE PREPARATORIA DI STUDIO,
DOCUMENTAZIONE E PROGETTAZIONE

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Tale modulo è solitamente successivo alla “ricostruzione di un costume d'epoca” e si pone l'obiettivo di guidare l'allievo nelle complesse fasi della realizzazione di un'acconciatura, sia essa moderna che contemporanea. Dopo aver scelto la fisicità che meglio incarna ed esprime la linea dell'abito realizzato nel modulo di “ricostruzione” o noleggiato per l'occasione, si passa alla progettazione del trucco e dell'acconciatura che segue ad una approfondita documentazione iconografica .

PROGRAMMA

Il programma, ossia l'epoca scelta e la tipologia dei personaggi da realizzare, varia sempre in base alle esigenze didattiche, le fasi di lavorazione invece sono sempre le seguenti:

-documentazione su trucco e acconciatura del periodo scelto relativa anche alle peculiarità del soggetto, scelto secondo i canoni estetici del momento rappresentato;

-Progettazione del trucco e dell'acconciatura del personaggio con diverse varianti;

-Studio dei materiali disponibili dei fornitori per la realizzazione delle acconciature d'epoca (parrucche cinematografiche ,parrucche teatrali ,tessiture, mezze nuche, crespo ecc) allo scopo di esplorare tutte le possibilità realizzabili sul personaggio;

-Realizzazione con l'ausilio di professionisti del cinema del trucco e dell'acconciatura progettati per il seminario dove l'allievo potrà seguire guidando il lavoro del truccatore del parrucchiere;

- Realizzazione di fotografie in cui il soggetto è supportato anche da una piccola ambientazione scenografica e dove l'illuminazione come ogni complemento della composizione siano finalizzati al progetto.

Tale esperienza si rivela di fondamentale importanza per i futuri costumisti che saranno in grado di svolgere il delicato compito di guida del reparto trucco e acconciatura.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La valutazione avviene durante la realizzazione del modulo attraverso la preparazione e il grado di maturazione delle competenze dimostrati dall'allievo.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Capacità, attraverso le caratteristiche di un volto e di un'epoca, di progettare e guidare la realizzazione di un trucco e una acconciatura su un attore che diventi personaggio.

PROGETTAZIONE ORIGINALE DEL COSTUME 4

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO TECNICHE DELLA MODE E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: ICAR/17 DISEGNO

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 3°

Semestre: PRIMO

Durata: 100 ORE

Nome del docente: M. MILLENOTTI, G. ARENA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Attraverso la progettazione dei costumi di una sceneggiatura/ racconto/ testo teatrale, l'allievo affronta tutte le tematiche che la figura del costumista dovrà intraprendere nel suo lavoro, apprendendo un metodo di lavoro applicabile ad ogni circostanza.

Lezioni frontali e attività di progettazione e di laboratorio.

PROGRAMMA

Il programma prevede la realizzazione di tutte le fasi necessarie alla progettazione dei costumi da parte di un allievo attraverso le seguenti fasi:

-lettura e spoglio di una sceneggiatura;

-studio della storia del costume inerente la sceneggiatura o il testo di riferimento;

- studio del personaggio;
- documentazione tratta della pittura dalla fotografia e dei materiali iconografici atti allo studio della realtà specifica del personaggio;
- scelta delle fisicità utilizzabili per il personaggio e il loro sviluppo;
- progettazione grafica del costume dei personaggi relativi al progetto che comprenda anche la progettazione dei dettagli di acconciatura e trucco;
- campionatura dei tessuti finalizzata al progetto.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La verifica finale avverrà attraverso la valutazione globale del progetto realizzato, nonché tenendo conto del percorso in itinere che ha portato l'allievo al risultato ottenuto.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Le competenze che è possibile acquisire attraverso questo modulo sono varie: lo studio e la comprensione approfondita di un'epoca storica, come si progetta un costume, come adattare un costume ad un personaggio, il lavoro sull'attore, la realizzazione di un bozzetto sono solo una parte dei temi trattati nel corso di questo ciclo di studi .

L'acquisizione di un metodo che accompagni sempre più consapevolmente l'allievo nelle fasi di preparazione di un progetto cinematografico dal punto di vista del costume è la finalità ultima di questo modulo didattico.

COSTUME DIGITALE 3

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare: INF/01 INFORMATICA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 3°

Semestre: ANNUALE

Durata: 50 ORE

Nome del docente: LUIGI MARCHIONE

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo del modulo di "costume digitale" è quello di trasmettere le competenze necessarie per rendere l'allievo in grado di progettare ogni tipo di bozzetto, che sia di epoca o contemporaneo, con l'ausilio delle tecnologie più moderne per essere al passo coi tempi rispetto alle innovazioni che riguardano il mestiere di costumista in tempo reale. Le lezioni, spesso sotto forma di intensivo, vengono effettuate direttamente con l'utilizzo di computer aventi processori e programmi adeguati all'obiettivo finale del modulo.

PROGRAMMA

Gli argomenti trattati sono molto vari ed hanno lo scopo di esplorare tutte le possibilità fruibili dalla tecnologia digitale. Il programma parte quasi sempre da un'epoca scelta con il coordinatore sulla base delle esigenze didattiche del momento. La velocità e le caratteristiche del mezzo permettono inoltre di esplorare vari stili di bozzetto per trovare la

propria espressione personale oltreché progettare il costume, il trucco, l'acconciatura e tutte le varie modifiche sul volto e sulla fisicità dell'attore.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

Al termine del modulo la valutazione sarà effettuata sulla base del progetto realizzato da ogni allievo.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Al termine del modulo l'allievo sarà in grado di svolgere tutti gli aspetti della progettazione di un costume utilizzando un supporto digitale.

PROGETTAZIONE ORIGINALE DEL COSTUME 5

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare: ICAR/17 DISEGNO

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 3°

Semestre: SECONDO

Durata: 100 ORE

Nome del docente: M. MILLENOTTI, G. ARENA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Attraverso la progettazione dei costumi di una sceneggiatura/ racconto/ testo teatrale, l'allievo affronta tutte le tematiche che la figura del costumista dovrà intraprendere nel suo lavoro, apprendendo un metodo di lavoro applicabile ad ogni circostanza.

Lezioni frontali e attività di progettazione e di laboratorio.

PROGRAMMA

Il programma prevede la realizzazione di tutte le fasi necessarie alla progettazione dei costumi da parte di un allievo attraverso le seguenti fasi:

- lettura e spoglio di una sceneggiatura;
- studio della storia del costume inerente la sceneggiatura o il testo di riferimento;
- studio del personaggio;

- documentazione tratta della pittura dalla fotografia e dei materiali iconografici atti allo studio della realtà specifica del personaggio;
- scelta delle fisicità utilizzabili per il personaggio e il loro sviluppo;
- progettazione grafica del costume dei personaggi relativi al progetto che comprenda anche la progettazione dei dettagli di acconciatura e trucco;
- campionatura dei tessuti finalizzata al progetto.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La verifica finale avverrà attraverso la valutazione globale del progetto realizzato, nonché tenendo conto del percorso in itinere che ha portato l'allievo al risultato ottenuto.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Le competenze che è possibile acquisire attraverso questo modulo sono varie: lo studio e la comprensione approfondita di un'epoca storica, come si progetta un costume, come adattare un costume ad un personaggio, il lavoro sull'attore, la realizzazione di un bozzetto sono solo una parte dei temi trattati nel corso di questo ciclo di studi .

L'acquisizione di un metodo che accompagni sempre più consapevolmente l'allievo nelle fasi di preparazione di un progetto cinematografico dal punto di vista del costume è la finalità ultima di questo modulo didattico.

PROGETTAZIONE DEL COSTUME CONTEMPORANEO 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare: ICAR/17 DISEGNO

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 3°

Semestre: ANNUALE

Durata: 100 ORE

Nome del docente: ANDREA CAVALLETTO

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo preposto dal modulo è quello di curare in modo particolare la progettazione del costume contemporaneo in tutte le sue sfaccettature e possibilità. Le lezioni avvengono sia attraverso esercitazioni laboratoriali che attraverso lezioni frontali.

PROGRAMMA

Così come per il costume d'epoca, il costume contemporaneo ha bisogno dello stesso tipo di osservazione della moda e della realtà che si riversa in strada nella nostra società. La materia tratterà dell'analisi del mondo contemporaneo dal punto di vista del costume in tutte le sue forme di linguaggio: moda ,arte ,fotografia ,televisione come per gli aspetti realizzativi e produttivi del settore con particolare attenzione ai nuovi orientamenti.

Testi di riferimento**Modalità di verifica**

La modalità di verifica avverrà sia su un piano itinerante al modulo che sulla realizzazione di un progetto

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Il modulo si prefigge di approfondire lo sguardo del futuro costumista sulla realtà contemporanea non solo a vantaggio della preparazione personale ma anche in vista della realizzazione dei corti di regia 2 e dei corti di diploma.

RICOSTRUZIONE DI UN COSTUME D'EPOCA 3

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 3°

Semestre: SECONDO

Durata: 200 ORE

Nome del docente: LUCA COSTIGLIOLO

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Attraverso il modulo di ricostruzione di un costume d'epoca l'allievo si confronta direttamente con le problematiche connesse alla costruzione di un abito d'epoca.

Il metodo consiste con il realizzare con la guida del tagliatore un abito di un'epoca stabilita seguendo tutti i criteri di realizzazione che appartenevano a quel tempo in modo da ottenere un costume molto vicino all'originale; nel 2018, una parte dei costumi realizzati durante questi intensivi è stata oggetto di una mostra a palazzo delle esposizioni.

PROGRAMMA

L'epoca sarà scelta in base alle esigenze didattiche del momento .

Le fasi in programma previste per questo modulo sono le seguenti:

- documentazione sul periodo scelto;
- individuazione di un progetto che esprima al meglio i canoni estetici del periodo scelto;
- progettazione dell'abito da realizzare;
- campionatura dei tessuti;
- realizzazione del cartamodello;
- realizzazione da parte di tutti gli allievi con la guida dell'esperto dell'abito in oggetto;
- realizzazione di foto con l'ausilio di un modello avente le caratteristiche fisiche che incarnino l'estetica dell'abito.

Nella biblioteca Luigi Chiarini della fondazione centro sperimentale di cinematografia sono conservati diversi album che raccolgono le foto dei costumi realizzati nell'arco di queste lezioni.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La valutazione avverrà in itinere nel corso dell'esperienza laboratoriale di realizzazione dell'abito.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Tale esperienza è di fondamentale importanza per la preparazione dei futuri costumisti che dovranno guidare in sartoria la realizzazione dei costumi relativi ai loro progetti.

UNIFORMOLOGIA 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE,
TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 4°

Semestre: ANNUALE

Durata: 100 ORE

Nome del docente: REMO BUOSI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Tra gli obiettivi fondamentali del modulo di Uniformologia c'è quello di trasmettere un metodo di studio e di indagine nell'intricato e vasto mondo delle uniformi.

Il corso si svolge attraverso lezioni frontali ed esercitazioni pratiche atte alla vestizione di modelli scelti sulla base dell'estetica del periodo a cui si riferisce l'uniforme studiata.

PROGRAMMA

Il programma è molto vasto ed è strettamente ancorato alle esigenze didattiche del momento, tratta dell'aspetto dell'uniforme nella storia del costume sia nelle varie epoche che contemporaneo.

Testi di riferimento**Modalità di verifica**

La valutazione avviene in itinere attraverso la partecipazione degli allievi sia della parte di lezione frontale che laboratoriale.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Al termine del modulo l'allievo, oltre ad aver acquisito una grande mole di notizie sull'argomento attraverso le lezioni frontali, avrà imparato un metodo di ricerca utilissimo in fase di documentazione, che precede la esatta realizzazione di un personaggio in uniforme.

PREPARAZIONE E RIPRESE CORTO DI DIPLOMA

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: PROVA FINALE

Ambito disciplinare: LABORATORI SEMINARI ATTIVITÀ ARTISTICHE TECNICHE E PER FORMATIVE

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 12 CFU

Corso di I livello in: COSTUME

Anno di corso: 3°

Semestre: ANNUALE

Durata: 320 ORE

Nome del docente: M. MILLENOTTI, G. ARENA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo didattico che si pone questo corso di studi è quello di dare un metodo e di fornire degli strumenti per affrontare il lavoro del costumista ad un livello già ad un ambito professionale. La metodologia consiste nell'effettuare le seguenti fasi: lettura e spoglio della sceneggiatura, scelta della cifra stilistica concordata con i reparti regia e fotografia, lavoro di documentazione finalizzata ai personaggi, realizzazione di un preventivo, rapporto con i fornitori sponsor o rivendita di abbigliamento e accessori proprio costume, organizzazione del reparto finalizzato al Set, riprese sul set cinematografico e coordinamento con i vari reparti, inclusi il reparto trucco e acconciatura. Riconsegna materiali e rendiconto del budget utilizzato.

PROGRAMMA

I film di diploma assieme a quelli del periodo lab sono quelli in cui la scuola impegna più risorse. La preparazione, seguita dai docenti di regia in collaborazione con i docenti degli altri corsi, è più lunga del consueto per cercare di mettere in condizione tutti gli allievi in tutte le fasi della produzione di fare il miglior lavoro possibile. Le riprese vengono effettuate in estate per godere del tempo più favorevole ma anche per poter inserire nell'organico del film come aiuti o assistenti gli studenti di altre annualità non impegnati nella didattica ordinaria .

La Didattica di supporto ai diplomi e relativa alle specifiche sceneggiature.

Testi di riferimento

Modalità di verifica

La verifica avviene in maniera itinerante alla esperienza didattica, in base alla maturità creativa, realizzativa e organizzativa espresse dell'allievo.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

Al termine della realizzazione di questo modulo gli allievi avranno sperimentato con mezzi più ampi tutte le fasi del lavoro del costumista, così come nei laboratori di regia che lo hanno preceduto.

In questa fase l'allievo comincia ad esprimere la propria peculiare identità il proprio gusto e la propria personalità artistica a un livello più maturo.