DASL 11 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 2° LIVELLO IN CINEMA E AUDIOVISIVI

Insegnamento	STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME
Codice settore disciplinare	ABST 47
Docente	PROF. RODOLFO BARGELLI
Anno di corso	1°
Semestre di insegnamento	2°
Crediti formativi	4
Propedeuticità	-
Obiettivi formativi	Acquisire le conoscenze di base relative ai rapporti fra Cinematografia, Arte e Moda ed essere in grado di ipotizzare un progetto legato al costume cinematografico
Contenuti del corso	• Analisi dei codici contenutistici e formali legati al Costume Cinematografico. Gli argomenti principali da trattare, sinteticamente, saranno: • Il lavoro del *Costume Designer*: I diversi modi di considerare e sviluppare i soggetti, in relazione alle intenzioni del regista e in collaborazione con le altre specificità creative operanti all'interno del film, come scenografia, arredamento, fotografia. • Esposizione sintetica del ruolo del costume nei diversi generi cinematografici e nelle serie TV: *Historical/Epic* (soggetto trattato: dall'antichità al mondo contemporaneo), *Fantasy, Comic* Movies, *Western, Science Fiction, Steam Punk, e Distopic, Noir, Suspence, Spy Story, Horror, Splatter, Pulp, Drama, Comedy, Musical, Cartoon.*

	• Le più importanti scuole di Costume cinematografico e i relativi protagonisti. • La progettazione dei costumi per un film: analisi del soggetto, lettura della chiave interpretativa scelta dal regista, lavoro di ricerca e conseguente ideazione del costume
Metodologia didattica	Le lezioni si svolgeranno in aula, con il sussidio di video e slides, e comprenderanno commenti e discussioni critiche sui temi proposti. E' prevista, a seconda dello svolgimento effettivo dei punti del programma, una visita al Museo della Fondazione Franco Zeffirelli (Piazza San Firenze 5 , Firenze)

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 1	Introduzione al corso. Il ruolo del costume nelle attività performative, dal corteo storico alla festa popolare, alla manifestazione sportiva, alla rappresentazione teatrale, fino al Cinema. La figura del Costumista (Costume designer): formazione, definizione della figura professionale e sua interazione con il Regista e con gli altri collaboratori : Art Director, Scenografi, Make-up Artist (Trucco e Parrucco), Light Designer, Sound Designer, Tecnici della post-produzione ecc.
	UD 2	Presentazione delle varie tipologie di Costume in relazione al soggetto trattato. Breve presentazione delle figure di Costumisti più importanti nella Storia del Cinema internazionale.
	UD 3	IL COSTUME NEI SOGGETTI CINEMATOGRAFICI AD AMBIENTAZIONE STORICA 1) Il Mondo Antico
	UD 4	2) Il costume nei soggetti ad ambientazione Medioevale
	UD 5	3) Il Costume nei soggetti ad ambientazione Rinascimentale, Barocca e Settecentesca

UD 6	4) Il Costume nei soggetti ambientati nel XIX secolo. Presentazione della ricerca finale
UD 7	5) Il Costume per i soggetti ambientati nel XX secolo e nel mondo contemporaneo. Primo controllo sulla scelta del soggetto per la presentazione finale.
UD 8	6) Il Costume nel genere Fantasy. Verifica dello stato di avanzamento del progetto finale.
UD 9	7) Il Costume nel genere Science Fiction, Steam Punk e Distopico Verifica dello stato di avanzamento del progetto finale
UD 10	8) La contaminazione di generi diversi con il Cinema (Musical, Opera, Balletto, il possibile ruolo di un Costume Designer nel Cinema Documentario ecc.) Revisione dello stato di avanzamento del progetto finale
UD 11	Visita al Museo della Fondazione Franco Zeffirelli
UD 12	Riassunto dei temi trattati e revisione della ricerca per la presentazione all'Esame Finale.

Bibliografia di riferimento	Nadoolman Landis Deborah, *Hollywood Sketchbook. A Century of Costume Illustration*, Harper Design, 2012 Christpher Laverty, *Fashion in Film,* Laurence King Publishing, 2016 Jonathan Faiers, *Dressing dangerously: Dysfunctional Fashion in Film,* Yale University Press, 2013 John Lewis, *Essential Cinema, An Introduction to Film Analysis,* Wadsworth/Cengage, 2013.
Modalità esame finale	**Esame orale con presentazione di una ricerca.** I candidati presenteranno, mediante l'uso di **sussidi audiovisivi**, una ricerca eseguita singolarmente, o in un gruppo composto al massimo da due persone, costituita da **un progetto di costumi per un film** da scegliere liberamente, ma successivamente concordato con il docente. Potrà trattarsi di un ipotetico remake, o anche di un soggetto nuovo proveniente da fonti letterarie, cronaca od altro. Il progetto, in sede di esame, sarà **presentato anche in versione cartacea**. Considerata la probabile provenienza diversificata degli studenti ed anche una altrettanto probabile mancanza di conoscenza dei metodi di rappresentazione grafica manuale, sarà ammessa la realizzazione del progetto mediante programmi di computer grafica.
Software/s richiesto/i	
Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori	Per lo svolgimento delle lezioni in classe saranno necessari: 1 computer ed 1 schermo per proiezione collegati 1 lettore DVD
Incontri o uscite previste.	A seconda dell'effettivo svolgimento del programma raggiunto, è prevista una visita al Museo della Fondazione Franco Zeffirelli, Piazza S. Firenze, 5 – Firenze