

ADA.22.02.11 - IDEAZIONE, REALIZZAZIONE E SCELTA DEI COSTUMI DI SCENA

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 2 - Progettare i costumi, attraverso bozzetti, disegni e schede tecniche, con campionature dei materiali e individuare i cambi di costume dei personaggi scena per scena

1 - BOZZETTI, DISEGNI E SCHEDE TECNICHE

Grado di complessità 2

1.2 SPOGLIO DELLA SCENEGGIATURA

Effettuare lo spoglio della sceneggiatura, ovvero il raggruppamento organico del fabbisogno di costume diviso per numero di scena, protagonisti, piccoli ruoli, figurazioni e divise varie, attraverso un sistema manuale o con programmi digitali (Word, Magic Movie, Sync on Set, ecc.) e seguendo i criteri di raggruppamento tipologico, quali: genere (maschile o femminile), stagioni, passaggi temporali, interno/esterno, giorno/notte, sinossi e fabbisogni specifici di costume come da sceneggiature

Grado di complessità 1

1.1 DISEGNI: BOZZETTI/FIGURINI CON METODI DIGITALI

Realizzare i bozzetti virtuali avvalendosi dell'ausilio dei moderni sistemi multimediali (es. tavolette grafiche, software Photoshop o illustrator), rispettando i principi di anatomia umana e proporzioni

1.1 DISEGNI: BOZZETTI/FIGURINI CON METODI TRADIZIONALI

Elaborare bozzetti, modelli o schizzi utilizzando strumenti da disegno quali matite, acquarelli, tempere e china, rispettando le proporzioni anatomiche e illustrando dettagliatamente le caratteristiche sartoriali degli abiti nell'evoluzione drammatica del personaggio all'interno dell'opera. Presentazione del lavoro alla regia attraverso un "mood-board"

2 - INDIVIDUAZIONE DEI MATERIALI E PREVENTIVO

Grado di complessità 2

2.2 PROGETTAZIONE DEI MATERIALI

Progettare i materiali nelle varie tipologie di allestimento (cinema, teatro lirico e di prosa, studi televisivi, spazi espositivi) nel rispetto delle differenti normative di sicurezza

2.2 RICERCA E CAMPIONATURA

Campionare nelle sartorie e nei negozi dei vari fornitori i materiali per la realizzazione dei costumi tradizionali (tessuti, foderami, pelli, passamanerie, bottoni, piume, ecc.) e di fantasia (pvc, plastiche,

ADA.22.02.11 - IDEAZIONE, REALIZZAZIONE E SCELTA DEI COSTUMI DI SCENA

gomme, colle, ecc.)

2.2 EFFETTI SPECIALI E COSTUMI

Realizzare, quando il copione lo esige, l'adattamento del costume all'abbigliamento tecnico per la protezione dell'attore (imbragature, ginocchiere, mute e protezioni varie), prevedendo riproduzioni dello stesso identico modello di costume, in versione doppia, tripla, quadrupla, in caso siano previsti effetti speciali (es. sangue, colpi in arrivo, pioggia, fango, neve, bruciature) e adattando lo stesso a esigenze di Green Screen e Blue Screen

Grado di complessità 1

2.1 BUDGET E PREVENTIVO COSTUMI

Redigere il totale di spesa di tutte le voci e concordare con la produzione l'ammontare finale del budget per il film, la serie o lo spettacolo sulla base dello spoglio del copione e del documento riportante le quantità di costumi occorrenti (da noleggiare, acquistare o realizzare ex novo) sia per gli attori protagonisti che per le figurazioni, nonché i fabbisogni di scena (esigenze doppi/tripli e tutti i relativi accessori, scarpe, gioielli, ecc.)

2.1 PREVENTIVO SUL PERSONALE DI REPARTO COSTUMI

Definire e concordare con la Produzione, dopo la valutazione del grado di complessità del lavoro e presa visione del Piano di Lavorazione (PdL), l'assunzione del personale (sarti, assistenti, aiuti) con le caratteristiche professionali adatte a garantire la realizzazione dei costumi come da Ideazione artistica e nei tempi stabiliti dal PdL

ADA.22.02.11 - IDEAZIONE, REALIZZAZIONE E SCELTA DEI COSTUMI DI SCENA

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 1

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Sceneggiatura
- Caratteristiche dei personaggi (personalità, status sociale, stile di vita, ecc.)
- Ambientazione storica e di contesto
- Proporzioni anatomiche e caratteristiche attori
- Caratteristiche dei materiali tessili
- Personale da impiegare in fase di realizzazione dei costumi
- Fornitori
- Effetti speciali previsti

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di disegno a mano e con utilizzo di applicativi dedicati
- Metodi e tecniche di presentazione di un progetto
- Metodi e tecniche tradizionali o digitali di raggruppamento organico del fabbisogno di costumi per numero di scena, protagonisti, piccoli ruoli, figurazioni
- Metodi e tecniche di redazione di un budget
- Tecniche di selezione dei fornitori

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Bozzetti/figurini disegnati con metodi digitali o tradizionali
- Mood board disegnato
- Fabbisogni di costumi definiti
- Budget e preventivo costumi e accessori definito
- Piano di lavorazione definito
- Materiali progettati
- Fornitori selezionati

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Due sceneggiature (con ambientazioni storiche e di contesto differenti)

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: a partire da input dati, disegno di uno o più costumi di scena (bozzetto a mano e suo sviluppo con software dedicati)
2. Colloquio tecnico relativo alla descrizione delle modalità, delle tecniche e dell'utilizzo di dati per

ADA.22.02.11 - IDEAZIONE, REALIZZAZIONE E SCELTA DEI COSTUMI DI SCENA

la definizione del fabbisogno di costumi

ADA.22.02.11 - IDEAZIONE, REALIZZAZIONE E SCELTA DEI COSTUMI DI SCENA