

# **CLASSE 24/A - DISEGNO E STORIA DEL COSTUME**

## **Programma d'esame**

**CLASSE 24/A - DISEGNO E STORIA DEL COSTUME**

## **Temi d'esame proposti in precedenti concorsi**

**CLASSE 24/A - DISEGNO E STORIA DEL COSTUME**

# Programma d'esame

*Classe 24/A*

## **DISEGNO E STORIA DEL COSTUME**

L'esame comprende una prova scritto-grafica e una prova orale.

Le indicazioni contenute nelle « Avvertenze generali » sono parte integrante del programma di esame.

### *Prova scritto-grafica*

La prova multidisciplinare scritto-grafica è inerente sia ad aspetti tecnico-culturali e metodologico-didattici sia alle problematiche di ricerca e scelta di soluzioni progettuali funzionali al tema proposto. (Esempi: costume per spettacolo; abito o capo spalla ispirato ad un determinato periodo artistico; trasformazione, nel senso di riproposta e di attualizzazione di particolari di abbigliamento tratti da opere d'arte o da modelli di stilisti).

Durata della prova: 8 ore.

Premesso che gli insegnamenti compresi nella classe di concorso in oggetto si connotano per la loro reciproca complementarità, in tale prova il candidato dovrà dimostrare:

- 1) di saper elaborare, sia attraverso la conoscenza dei principali movimenti artistico-culturali nel loro rapporto con l'arte applicata sia attraverso la comprensione dell'importanza delle tradizioni folcloristiche e storiche in riferimento all'arte della moda e del costume, percorsi progettuali di ricerca, di analisi, di utilizzazione (nel senso di riproposta e di attualizzazione) del costume-moda negli aspetti stilistici qualificanti;
- 2) di avere padronanza dei metodi di rappresentazione della geometria descrittiva e di conoscere l'uso di software per la progettazione.

Per quanto attiene alla elaborazione dei percorsi progettuali, il candidato dovrà documentare le singole fasi del progetto con l'applicazione di adeguati metodi di visualizzazione e rappresentazione grafica, geometrica, cromatica. Dovrà inoltre definire, in una fase scritta, gli intendimenti relativi al programma esecutivo correlando tema, materiali, mezzi operativi scelti e controllo del processo.

## *Prova orale*

Il candidato dovrà dimostrare:

- 1) padronanza dei contenuti disciplinari cui le prove si riferiscono;
- 2) capacità espositive e comunicazionali;
- 3) capacità didattico-organizzative di inserimento dell'argomento proposto dalla commissione in un piano didattico coerente e di eventuali collegamenti con altre discipline del curriculum;
- 4) capacità di scelta e di utilizzo degli strumenti didattici, ivi compreso l'uso appropriato di tecnologie (lezione partecipata, lavagna luminosa, strumentazione computerizzata, ecc.).

Il candidato dovrà anche dimostrare di conoscere metodologie di insegnamento e grafico-progettuali connesse alle discipline di insegnamento di cui alle classi di concorso:

- 7/C - Esercitazioni di abbigliamento e moda;
- 14/D - Arte del taglio e della confezione.

Il candidato dovrà inoltre dimostrare di saper organizzare un intervento didattico, in un tempo definito e in condizione di simulazione, su un argomento proposto dalla commissione e scelto fra quelli compresi nell'*Allegato A* e discutere gli argomenti oggetto della prova scritta e della prova scritto-grafica.

Il candidato dovrà anche dimostrare di conoscere criteri di verifica e di valutazione di processo e di prodotto.

---

## **ALLEGATO A**

### *a) DISEGNO - Ambiti:*

- tecniche e strumenti
- geometria descrittiva e metodi di visualizzazione
- disegno compositivo
- disegno della figura umana
- disegno di abbigliamento

In particolare:

- teoria del colore
- strumenti e materiali di base; tecnologie computerizzate
- composizione, scomposizione, decodificazione di forme modulari bidimensionali
- geometria descrittiva: proiezioni ortogonali, proiezioni assometriche, prospettiva

- composizione e scomposizione volumetriche; sviluppo di solidi
- schematizzazione di immagini reali in volumi
- regole di rappresentazione del corpo umano, con particolare riferimento ai canoni storici
- la figura umana nelle diverse posture e in movimento
- disegno a "plat" di capi di abbigliamento

#### *b) DISEGNO PROFESSIONALE*

- capi base dell'abbigliamento
- metodologie, problematiche e tecniche di progettazione di una collezione di moda
- ciclo di produzione industriale e ciclo di produzione artigianale
- figurino di laboratorio e figurino di tendenza
- verifica della fattibilità del progetto figurino nell'ambito della produzione artigianale e/o industriale
- sistema CAD-Graphic e strumentazione computerizzata
- caratteristiche dei materiali e loro uso finalizzato all'abbigliamento

#### *c) STORIA DELLA MODA E DEL COSTUME*

- il significato dell'abito nella sua evoluzione storica, come espressione della condizione sociale
- le diverse funzioni dell'abito in rapporto al suo utilizzo
- le radici storiche, la funzione e l'eventuale significato simbolico e funzionale degli accessori
- la struttura e la forma dell'abbigliamento in analogia con la struttura e la forma dell'architettura
- particolari tipologici dell'abbigliamento sviluppati attraverso una verticale storica, con particolare riferimento alla loro forma e funzione
- analisi di composizione di linee, forme, volumi dell'abbigliamento storico interpretate e tradotte per la modellistica attuale
- analisi dei tessuti nella loro struttura e gestione decorativa
- il folclore come fonte di ispirazione per la moda
- l'Eclettismo degli stili
- i primi designers nel campo della moda
- l'Arte Noveau
- il Razionalismo
- le riviste di moda e i designers dagli anni venti agli anni novanta

# **Temi d'esame proposti in precedenti concorsi**

## **Classe di concorso**

### **024A Disegno e storia del costume**

**(vecchia denominazione A012 Arte della moda e del costume)**

#### **Concorso ordinario 1982**

##### **I Prova scritto-grafica**

Inerente alla problematica della progettazione dei prodotti seriali. Il candidato svolga il seguente tema:

"A libera scelta, tenendo presenti le metodologie progettuali conosciute, disegnare un motivo di fantasia da realizzarsi in tessuto tricot (magliastoffa) in lana. Utilizzare successivamente il tessuto per una proposta di mantelle, sciarpe, copricapi, ecc., come completamento di una collezione femminile autunno-inverno 1983/84."

La prova consiste in una trattazione scritto-grafica.

Nella fase grafica il candidato dovrà, secondo criteri metodologici di ricerca, documentandone le singole fasi, dare esito alla definizione del progetto, tenendo presente lo spazio fruibile cui è destinato il prodotto, in base alle motivazioni del tema.

Nella fase scritta il candidato dovrà svolgere l'analisi della correlazione tecnologica tra il tema, i materiali ed i mezzi operativi prescelti per la realizzazione degli oggetti.

##### **II Prova scritto-grafica**

Inerente alla problematica della progettazione del costume. Il candidato svolga il seguente tema: "Per uno spettacolo di cabaret dedicato ai Pierrot, si richiede al candidato, secondo i criteri metodologici di ricerca conosciuti, di progettare alcuni costumi ispirati a questa maschera.

Si avverte il candidato che, nell'interno dello spettacolo, tali costumi andranno differenziati, in quanto dovranno essere indossati dagli attori, dai cantanti, dai mimi, dai ballerini e dal presentatore. Naturalmente, tutte le proposte andranno corredate dalla descrizione dei materiali che si intendono utilizzare."

La prova consiste in una trattazione scritto-grafica.

Nella fase grafica il candidato dovrà secondo criteri metodologici di ricerca documentandone le singole fasi, dare esito alla definizione del progetto, tenendo presente l'ambiente cui è destinato il manufatto, in base alle motivazioni del tema.

Nella fase scritta il candidato dovrà analizzare la correlazione tecnologica tra il tema, i materiali ed i mezzi operativi per la realizzazione, illustrando, altresì, le connotazioni storico-stilistiche inerenti il manufatto e storico-filologiche delle fasi operative in rapporto al metodo di visualizzazione adottato.

##### **III Prova scritto-grafica**

Inerente alla problematica di "illustrazione del costume" Il candidato svolga il seguente tema:

"Per la proposta di un presepe vivente, il candidato, con interpretazione ed analisi critica personale, definendo la struttura del linguaggio di rappresentazione figurale, immagini di illustrare, attraverso il disegno, cinque angeli oranti in nuances di colori a scelta del candidato stesso. I disegni devono essere corredate dai grafici illustranti il meccanismo delle ali."

La prova scritta consiste in una trattazione scritto-grafica.

Nella fase grafica il candidato dovrà dare esito alla definizione grafica di costumi per personaggi, in base alle motivazioni del tema, secondo criteri metodologici di rappresentazione figurale.

Nella fase scritta il candidato dovrà illustrare le metodologie in rapporto ai criteri ed alle tecniche prescelte.

### **Concorso ordinario 1984**

#### **I Prova scritto-grafica**

"Si organizzi il procedimento grafico-progettuale, con il relativo processo di visualizzazione, inerente alla produzione seriale di capi di Lingerie (biancheria personale per signora), composti da almeno tre pezzi, di taglia 44/46."

La prova consta di una fase grafica e di una scritta.

Nella fase grafica, in relazione ai materiali messi a disposizione, il candidato dovrà, secondo criteri metodologici di ricerca, documentandone le singole fasi, dare esito alla definizione del progetto, tenendo presente lo spazio fruibile cui è destinato il prodotto, in base alle motivazioni del tema, con l'applicazione di criteri di rappresentazione in funzione dell'esecuzione operativa nella base dei materiali previsti.

Nella fase scritta si richiede l'analisi della correlazione tecnologica tra il tema, i materiali e i mezzi operativi prescelti per la realizzazione; si richiede inoltre di illustrare le connotazioni, anche, eventualmente, in riferimento allo sviluppo delle "taglie" che caratterizzano il tema.

#### **II Prova scritto-grafica**

"Si organizzi il Procedimento grafico-progettuale, definendolo nella struttura formale relativa al costume, inerente ai costumi di scena di almeno tre personaggi, a scelta, di una rappresentazione coreografica ispirata, in chiave moderna, all'inferno di Dante Alighieri."

La prova consta di una fase grafica e di una scritta.

Nella fase grafica, in relazione ai materiali messi a disposizione, il candidato dovrà, secondo criteri metodologici di ricerca, documentandone le singole fasi, dare esito alla definizione del progetto, tenendo presente l'ambiente cui è destinato il manufatto, in base alle motivazioni del tema, con l'applicazione di criteri metodologici di rappresentazione in funzione dell'esecuzione operativa.

Nella fase scritta si richiede l'analisi della correlazione tecnologica tra il tema, i materiali e i mezzi operativi prescelti per la realizzazione; si richiede inoltre di illustrare le connotazioni storico-stilistiche inerenti al manufatto, e quelle storico-filologiche delle fasi operative.

#### **III Prova scritto-grafica**

"Ispirandosi agli usi della corte di Lorenzo il Magnifico il candidato dia esito alla definizione grafica di un costume di dama o di cavaliere."

In una successiva fase scritta il candidato procederà all'illustrazione delle metodologie adottate in rapporto ai criteri ed alle tecniche prescelte.

## **Concorso ordinario 1990**

### Prova scritta

Il candidato dovrà definire gli intendimenti che hanno caratterizzato la produzione delle arti applicate, con particolare riferimento alla «moda e costume», delineati dagli aspetti culturali del «Bauhaus».

Dovrà dimostrare di conoscere le tecniche di insegnamento nonché le metodologie grafico-progettuali e sperimentali connesse alle discipline dei laboratori delle relative sezioni.

E' data facoltà al candidato di corredare la prova con esemplificazioni grafiche da realizzare su fogli formato protocollo di colore bianco.

Durata massima della prova: ore otto.

È consentito soltanto l'uso del vocabolario italiano.

### Prova scritto-grafica

Il candidato dovrà definire il progetto per il costume che «Giacinta» dovrà indossare nella Scena XII - Atto II de «Le smanie per la villeggiatura» (Carlo Goldoni; la prima fu data il 5 ottobre 1761), avendo cura di documentare nella relazione scritta le singole fasi progettuali e gli intendimenti relativi al programma esecutivo.

Durata massima della prova scritto-grafica: ore dieci.

È consentito soltanto l'uso del vocabolario italiano.

## **Concorso riservato 1983 (art.76)**

1) Il candidato immagini di proporre ai suoi allievi la trasposizione cinematografica dei "Promessi Sposi" di Manzoni. Indichi graficamente i bozzetti dei personaggi principali. Successivamente, dal mondo seicentesco, ricavi accessori moderni, progettandoli graficamente ispirandosi all'epoca suddetta (borse, guanti, cintura, cappelli, etc.).

2) Il candidato, ispirandosi al costume popolare regionale italiano, elabori alcuni esempi per una collezione da mare per giovanissimo.

3) Il candidato, ispirandosi al mondo egizio, elabori una o più maschere avveniristiche destinate ad una festa di carnevale per bambini.

## **Concorso riservato 1988**

Il candidato tratti, sotto forma di lezione, uno dei seguenti argomenti, privilegiandone l'aspetto metodologico-didattico con riguardo agli alunni cui la lezione stessa sarebbe destinata.

- 1) Si spieghi l'apporto del neoclassicismo nel campo della moda e se ne illustrino, con opportuni esempi grafici, le sostanziali innovazioni.
- 2) Si enuncino le proposte futuriste circa il rinnovamento del costume e, attraverso la produzione di bozzetti, se ne evidenzino aspetti tuttora ripercorribili e suscettibili di sviluppo.
- 3) Si presentino i Protagonisti della "Carmen" di Bizet e se ne proponano, attraverso l'elaborazione grafica di costumi, due distinte interpretazioni: l'una fedele alla ricostruzione storica, l'altra che si qualifichi come moderna senza peraltro rinunciare alle suggestioni richieste dall'opera.

Il candidato, nell'elaborato, indichi a quale tipo di scuola appartengono gli alunni cui rivolge la propria lezione.