



DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO IN TECNICHE DI ALLESTIMENTO SCENICO

PROGRAMMA DELLE SELEZIONI

Gentile candidata, gentile candidato, le selezioni rappresentano un momento molto importante, in cui abbiamo la possibilità di incontrarti e capire se la nostra offerta formativa coincide con le tue aspettative.

Desideriamo sviluppare le potenzialità che ti permetteranno di affrontare adeguatamente il percorso accademico e la futura carriera professionale, per questo motivo vogliamo essere sicuri di condividere gli stessi obiettivi.

Il numero limitato di studenti che selezioniamo assicura non solo un alto livello della didattica e un rapporto diretto con i docenti, ma permette anche un'organizzazione efficace delle esercitazioni pratiche, componente fondamentale della nostra metodologia.

Siamo consapevoli che i colloqui possono essere stressanti e faticosi ma ci impegneremo per rendere la tua esperienza il più possibile interessante e stimolante!

SESSIONI DI SELEZIONE E POSTI DISPONIBILI

Per l'ammissione al corso sono previste due sessioni di selezione:

- **Prima selezione (Early Bird):** prima sessione, rivolta principalmente agli studenti motivati a candidarsi in anticipo per l'anno accademico successivo. Gli iscritti a questa sessione giudicati IDONEI beneficiano di una scontistica applicata alla prima rata di partecipazione, come esplicitato nel bando alla sezione **COSTI**;
- **Seconda selezione (Ordinary):** seconda sessione, finalizzata ad assegnare i posti rimanenti in seguito alle idoneità della prima sessione.

La maggior parte dei posti disponibili viene assegnata con la prima selezione, nell'ambito della quale possono essere assegnati fino all'**80%** dei posti disponibili per il corso.

IMPORTANTE:

1. i candidati giudicati NON IDONEI in seguito alla prima selezione possono ricandidarsi alla seconda selezione ripetendo il processo di iscrizione come indicato nel bando alla voce **COME ISCRIVERSI**. Qualora vengano giudicati IDONEI in seguito a questa ulteriore partecipazione, potranno iscriversi al corso alle condizioni economiche previste per i partecipanti alla seconda sessione.



2. potranno partecipare alla prima sessione delle selezioni anche i candidati non ancora diplomati e che sosterranno l'esame di maturità nell'anno scolastico in corso. Per i candidati giudicati IDONEI, l'ammissione al Corso avverrà "con riserva" e potrà completarsi dopo il conseguimento del titolo di studio richiesto, come esplicitato nel bando alla sezione **PROFILO CANDIDATO - Requisiti richiesti**.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELLE SELEZIONI

Quando e dove?

Le selezioni si terranno presso la nostra Accademia in via S. Marta 18, Milano, in due sessioni:

- Prima selezione: **si terrà indicativamente tra il 12 e il 16 maggio 2025**
- Seconda selezione: **si terrà indicativamente tra il 22 e il 25 settembre 2025**

Qualora si rendesse necessario la commissione potrebbe chiedere a coloro che risiedono a Milano e provincia di sostenere il colloquio orale il giorno successivo rispetto a quello in cui si è svolto il test scritto.

Come si svolge?

Dopo la chiusura delle iscrizioni, riceverai una mail con data e orario in cui presentarti. Le prove saranno articolate in 2 fasi distinte: la prima dedicata a una prova scritta, la seconda a un colloquio motivazionale. Il test scritto avrà la durata di **30 minuti**. A seguire potrai sostenere il colloquio individuale della durata indicativa di **20 minuti**.

L'Accademia è in una zona centrale di Milano, non molto distante da Piazza Duomo e dal Teatro alla Scala. È raggiungibile facilmente: le fermate della metropolitana più vicine sono Cordusio, Duomo e Missori.

Una volta raggiunta l'Accademia troverai le indicazioni per raggiungere l'aula d'attesa per il test scritto e per il colloquio.

Cerca di organizzare il tuo viaggio garantendoti un buon margine di tempo, così sarai certo di arrivare puntuale all'appuntamento.

Il test scritto

Prevede 30 domande a risposta chiusa, relative a questi argomenti:

- 10 domande introduttive di cultura generale riferite all'ambito dell'arte e dello spettacolo
- 20 domande relative ai termini generali dello teatro e dello spettacolo e a qualche termine specifico relativo agli allestimenti scenici.

Per rispondere alle domande del test scritto potrai fare riferimento alla dispensa allegata di seguito, in cui troverai tutte le informazioni necessarie.

Il colloquio individuale

Il colloquio sarà un'opportunità per mostrare le tue caratteristiche migliori. Per aiutarti a farle emergere ti potremmo chiedere:

- un approfondimento relativo al test scritto che avrai svolto;
- domande sul tuo percorso scolastico e su eventuali esperienze professionali o di tirocinio;
- domande sulle motivazioni che ti hanno spinto a tentare di intraprendere questo percorso di studi e sui tuoi interessi verso questa professione;



- domande sul tuo interesse riguardo al mondo del teatro, della musica, del teatro musicale e dello spettacolo in generale;
- eventuali esperienze riguardo all'allestimento di eventi live, spettacoli teatrali e/o concerti attraverso l'analisi del materiale fotografico da te portato (portfolio facoltativo).

Che cosa devi portare?

Dovrai presentarti a tutte le prove di selezione con un documento di identità valido.

In fase di colloquio è possibile consegnare un portfolio (facoltativo) per raccontare tue eventuali esperienze nell'ambito dello spettacolo a cui hai preso parte.

Come preparare il portfolio?

Per affrontare le selezioni non è necessario portare nessun tipo di materiale. Puoi però, se lo desideri, presentare alla commissione, il giorno del colloquio, una selezione di fotografie o materiali audiovisivi da te realizzati nell'ambito di progetti scolastici, tirocini, esperienze professionali o progetti personali.

Questo materiale dovrà però essere facilmente accessibile e di rapida consultazione, perciò raccomandiamo di non superare le 20 fotografie o la durata di 4 minuti complessivi per quanto riguarda i progetti video, e consigliamo di portare un proprio pc portatile o tablet con il materiale fotografico o video già pronto per essere visualizzato con la commissione.

Chi incontrerai?

Una commissione formata da alcuni docenti, dal coordinatore didattico e dal tutor del corso.

Alcuni suggerimenti

- Presentati con una chiara idea del perché tu voglia studiare Tecniche di allestimento scenico all'Accademia Teatro alla Scala
- Dedica tempo alla preparazione del colloquio interrogandoti sulle motivazioni che ti hanno spinto a sostenere la prova di selezione e sulle tue soft skills
- Informati sulle attività della nostra Accademia e del Teatro alla Scala
- Non avere timore di porre domande

DIPLOMI ACCADEMICI DI I LIVELLO

Dispensa in preparazione al test di ammissione



DIPLOMI ACCADEMICI DI I LIVELLO

Dispensa in preparazione al test di ammissione

Gentili candidati,

la seguente dispensa vi aiuterà nella preparazione ai test di ammissione ai Trienni AFAM dell'Accademia Teatro alla Scala.

Il test di ammissione al **Triennio in Tecniche di Allestimento scenico** verterà sui **capitoli 1** (generale) e **2** (specifico), quello per **Multimedia per le performing arts** sui **capitoli 1** (generale) e **3** (specifico) e quello per **Costume per lo spettacolo** sui **capitoli 1** (generale) e **4** (specifico).

Capitolo 1: Dizionario generale dello spettacolo

Per Trienni in Tecniche di Allestimento Scenico, Multimedia per le performing arts, Costume per lo spettacolo

1.1 Lessico teatrale di base

Allestimento

procedimento necessario alla realizzazione di una rappresentazione teatrale (messa in scena). È caratterizzato da due aspetti fondamentali: la fase progettuale, che consiste nella preparazione dei disegni tecnici che forniscono le istruzioni per la realizzazione delle idee artistiche (espresse dal regista, dallo scenografo progettista, dal light designer, dal costumista), nello studio delle questioni relative alla sicurezza e nell'organizzazione del lavoro dei vari reparti (tra cui l'ignifugazione di tutti gli elementi di scena, ossia il trattamento con prodotti che ne rallentino un'eventuale combustione); l'aspetto esecutivo, che comprende la costruzione in palcoscenico e la movimentazione di scene, oggetti, proiettori luci, suoni, videoproiezioni... È coordinato dal direttore tecnico (in alcuni teatri chiamato anche direttore dell'allestimento scenico). In fase di rappresentazione prevede il coordinamento del direttore di scena.

Attrezzeria

tutti gli oggetti di scena che formano "l'arredamento" dello spettacolo, secondo le indicazioni dello scenografo. Le piccole attrezzerie escono dalle quinte portate dall'attrezzista durante il cambio di scena.

Atto

unità di suddivisione principale di un dramma, di un'opera o balletto, che può essere ulteriormente suddivisa in quadri — sezioni di norma caratterizzate da unità di luogo e tempo — e in scene. Nelle pause tra un atto e l'altro avvengono i cambi di scena, in cui macchinisti, meccanici e attrezzisti riallestiscono il palcoscenico con l'ambientazione dell'atto successivo (scenografie e quinte, oggetti, arredi), spostando nel retropalco, ai lati del palcoscenico e nel sottopalco gli elementi dell'atto precedente.

Balletto

nell'accezione più ampia, qualsiasi spettacolo fondato sul movimento corporeo a tempo di musica, che segue uno schema precostituito di passi, detto coreografia.

Cartellone

programma della stagione di un teatro.

Cast

insieme delle persone che prendono parte alla realizzazione di uno spettacolo teatrale, di un film o di una trasmissione televisiva. Si può suddividere in: cast artistico, in cui possiamo distinguere chi si occupa dell'ideazione (concept) dello spettacolo (compositore, librettista, regista o coreografo, costumista, light designer, scenografo) da chi mette in scena la performance (cantanti, musicisti, ballerini, coro); cast tecnico, che prevede coloro i quali realizzano l'allestimento, altrimenti detti "maestranze".

Libretto

testo di un'opera lirica costituito dalle parole destinate a essere cantate e declamate dagli interpreti. Viene solitamente redatto da un poeta che collabora con il compositore, chiamato librettista (in alcuni casi corrisponde con il compositore stesso).

Opera lirica

genere teatrale e musicale che unisce accompagnamento musicale, canto, gestualità, luci e scenografia. Le parole che vengono cantate (il "libretto") mettono in scena una storia a cui prendono parte i personaggi.

Proiettori

in teatro è il termine tecnico con cui vengono definiti i fari che compongono l'impianto illuminotecnico.

Repertorio

insieme delle opere che vengono riproposte ciclicamente nelle programmazioni stagionali di un teatro.

Scenografia

insieme delle componenti visive attraverso le quali prende forma l'ambientazione di un allestimento teatrale. Può prevedere elementi pittorici, plastici, architettonici e videoproiezioni. Tra gli elementi pittorici, i principali su tela sono:

- **FONDALI**: elementi scenografici dipinti che chiudono sul fondo la scena, appesi con corde e realizzati partendo da una superficie che può essere costituita da vari materiali (stoffa, tulle, pvc, ecc.).

- **QUINTE**: pannelli o tele dipinti solitamente posizionati ai lati della scena che, oltre allo scopo decorativo, servono per chiudere gli spazi laterali, impedendo agli spettatori di vedere aree del palco utilizzate per scopi di servizio. Sono solitamente realizzate in tessuto e intelaiate in legno e sono quasi sempre disposte simmetricamente in coppie.

- **TRAGUARDI** (detti anche "cieli"): telette poste al di sopra della scena per impedire al pubblico di vedere la parte alta del palcoscenico. La parola deriva dal verbo "raguardare".

Sipario

drappo di stoffa impiegato per separare la sala dal palcoscenico. Viene aperto e chiuso all'inizio e alla fine di uno spettacolo e delle sue pause, con lo scopo di nascondere il lavoro di riallestimento della scenografia. Esistono varie tipologie di aperture di sipario: tra queste, quella detta "all'italiana" prevede l'apertura dal centro.

Stagione

calendario annuale degli spettacoli di un teatro. Solitamente un teatro ha più stagioni, differenziate in base ai generi (stagione d'opera, sinfonica, di balletto, eccetera...). Ogni stagione inaugura in una data specifica, solitamente determinata da ricorrenze o specifiche tradizioni. La stagione d'opera del Teatro alla Scala (detta anche stagione "scaligera") inaugura ogni anno il 7 dicembre, giorno di sant'Ambrogio (patrono di Milano).

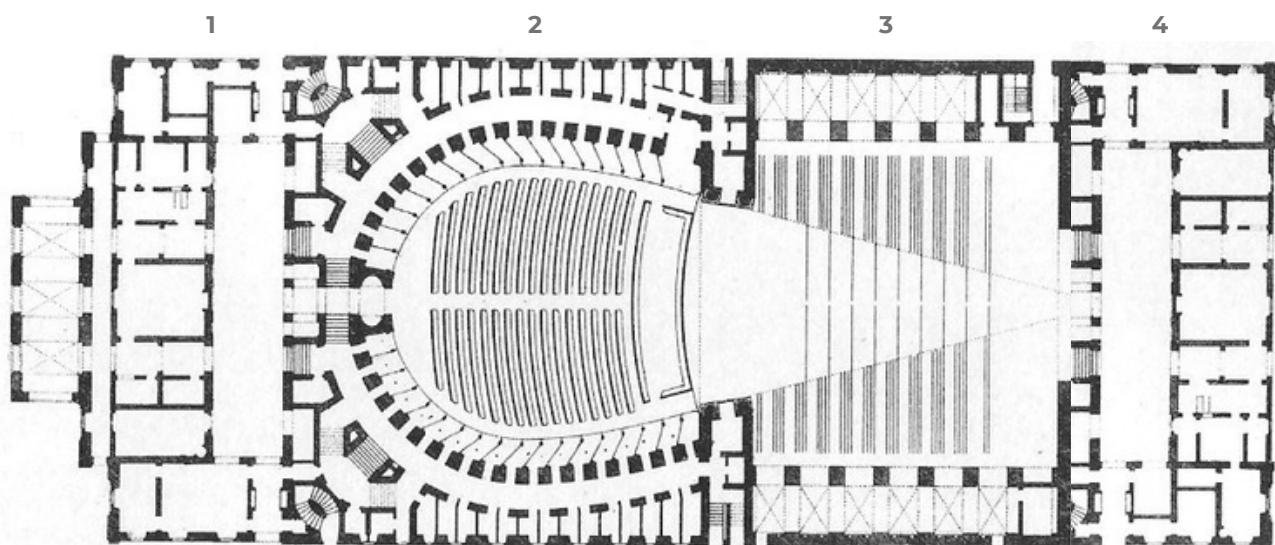
1.2 Le parti del teatro all'italiana

Il teatro è il luogo che, a partire dall'antica Grecia, è stato costruito e debitamente attrezzato per ospitare spettacoli come rappresentazioni, balletti, concerti, ecc.. È caratterizzato dalla suddivisione degli spazi in quattro grandi aree (v. pianta sotto) :

1. le zone di accesso e svago;
2. la sala teatrale;
3. l'area del palcoscenico;
4. le zone di servizio (uffici, sale prove, camerini e laboratori).

Il pubblico ha accesso alle prime due, insieme al personale di sala (le “maschere”); alle ultime due hanno accesso gli artisti, i tecnici e il personale organizzativo e amministrativo.

In Italia, a partire dal XVII secolo, si è diffuso un modello di architettura teatrale chiamato appunto “teatro all'italiana” con la sala teatrale a forma di ferro di cavallo e palchi disposti lungo il perimetro su più livelli e ad accesso indipendente.



La pianta di un teatro all'italiana vista dall'alto: si nota la forma a ferro di cavallo della sala (2)

In passato l'impianto architettonico di questo modello evidenziava le differenze sociali tra le varie classi della società mediante la disposizione dei posti a sedere: la nobiltà occupava i palchi, dove poteva intrattenere relazioni, stipulare contratti, giocare d'azzardo, ecc...; i ceti medi, come commercianti, artigiani, basso clero e militari, si mettevano in platea, in piedi o seduti su panche vendute separatamente dall'ingresso. Questo modello ha mantenuto sostanzialmente la sua struttura originaria fino ai giorni nostri. Dal diciottesimo e diciannovesimo secolo la platea è stata dotata di poltrone ed è divenuta oggi la sezione più ricercata dal pubblico e con costi più sostenuti, mentre i posti più economici si sono trasferiti nelle gallerie, situate sopra i palchi.



La tipica forma “all'italiana” del Teatro alla Scala: si riconoscono la platea in basso, i palchi su più livelli lungo il perimetro a forma di “U” e le gallerie nei due piani più in alto

1 - ZONE DI ACCESSO E SVAGO

FOYER: spazio adiacente alla sala teatrale in corrispondenza del livello della sala stessa, dove gli spettatori si riuniscono prima dell'inizio dello spettacolo e durante gli intervalli.

RIDOTTO: spazio adiacente alla sala teatrale in corrispondenza dei vari ordini di palchi (ridotto dei palchi) o delle gallerie (ridotto delle gallerie). Qui gli spettatori si riuniscono prima dell'inizio dello spettacolo e durante gli intervalli. Originariamente, nel XIX secolo, era anche utilizzato per il gioco d'azzardo come mezzo di finanziamento per gli spettacoli. Oggi viene spesso utilizzato per ospitare eventi collaterali come concerti, conferenze e mostre.

BUCA (o FOSSA) DELL'ORCHESTRA: area situata davanti al palcoscenico sotto al livello della platea, dove suona l'orchestra nascosta alla vista del pubblico durante opere e balletti. Questa è una delle innovazioni introdotte all'architettura teatrale dal compositore Richard Wagner, che denominò questa aerea "golfo mistico", termine tutt'ora in uso.

GALLERIA: categorie di posti, installati sopra agli ordini dei palchi, delimitati dalla sala stessa da un loggiato. In alcuni teatri esistono due piani di gallerie (prima e seconda galleria); il piano più alto (situato nel sottotetto) è chiamato anche LOGGIONE (in gergo teatrale, "piccionaia").

2 - SALA TEATRALE

PALCHI: nel teatro all'italiana, ciascuno degli alloggiamenti destinati al pubblico in cui è suddivisa la parete perimetrale della sala teatrale, e da cui gli spettatori possono seguire lo spettacolo. I palchi sono organizzati su più file sovrapposte, chiamate ordini, e ciascuno può ospitare più spettatori al suo interno. Alcuni palchi sono detti "tecnici", e sono adibiti per ospitare il datore luci con la console, il tecnico del suono con il mixer, le videocamere per le riprese.

PLATEA: spazio centrale a livello della strada, posto di fronte al palcoscenico, nel quale i posti a sedere degli spettatori sono distribuiti su file parallele lievemente in declivio.

3 - AREA DEL PALCOSCENICO

PALCOSCENICO: la parte elevata del teatro, sopra la platea, dove si svolge la rappresentazione teatrale. Delimitato su tre lati dalle componenti della scenografia, può essere nascosto alla vista tramite il sipario.

ARCATA: area laterale rispetto al piano del palcoscenico; può essere a destra e/o a sinistra dello stesso. Dal momento che in teatro destra e sinistra dipendono dal punto di vista di chi guarda (ossia chi sta in palcoscenico e guarda verso la sala teatrale avrà una percezione inversa rispetto a chi sta in sala e guarda verso il palcoscenico) sono stati coniati due termini tecnici volti a definire senza ambiguità le direzioni. Tali termini sono, nella prassi del Teatro alla Scala:

- **CORTE:** guardando il palcoscenico dal punto di vista del pubblico, la parte a sinistra;
- **STRADA:** guardando il palcoscenico dal punto di vista del pubblico, la parte a destra.

RETROPALCO: zona collocata posteriormente al palcoscenico, nascosta al pubblico poiché coperta dal fondale. Solitamente ospita il materiale scenico ricoverato per la scena successiva.

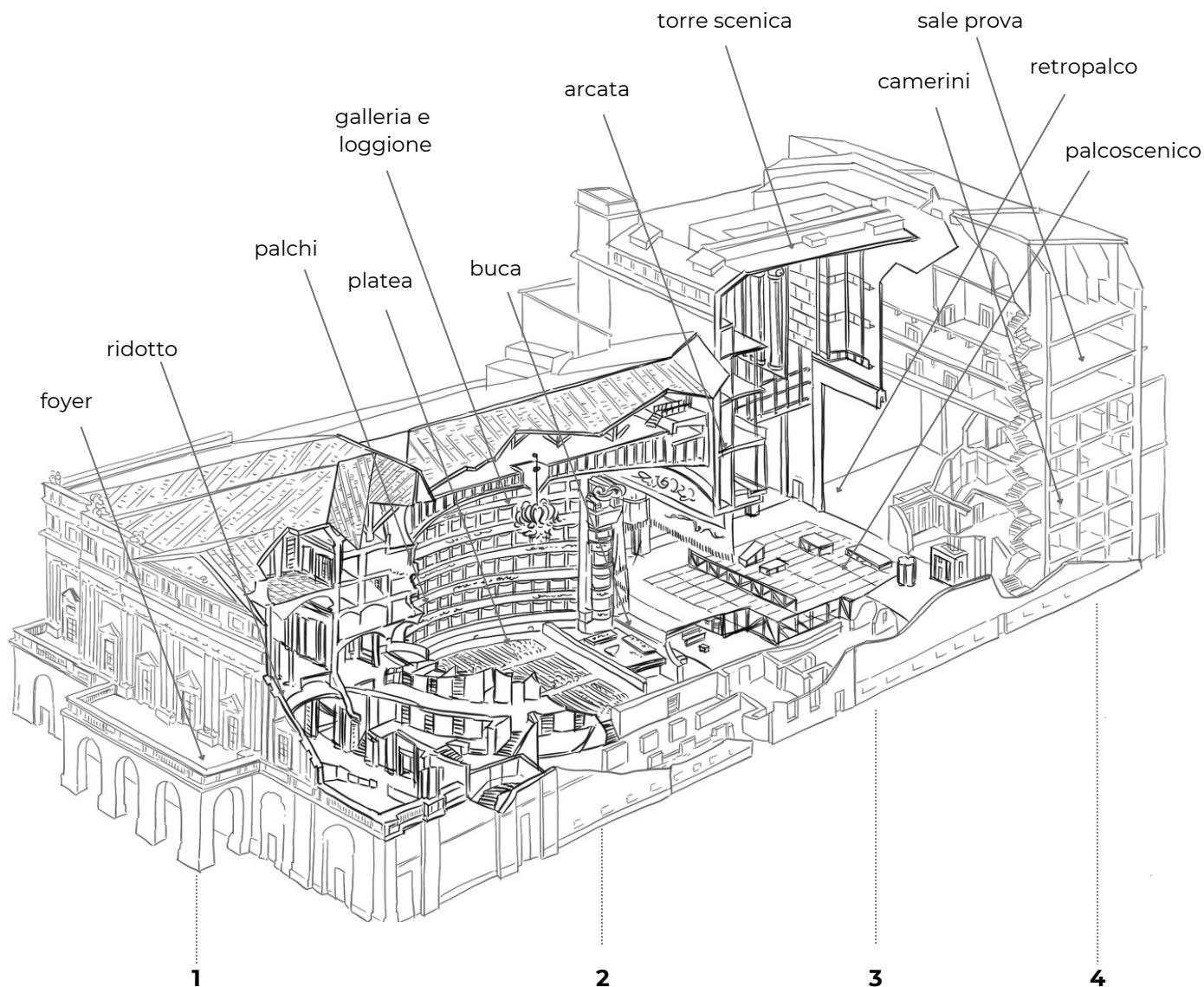
SOTTOPALCO: zona posta sotto al palcoscenico dove vengono ricoverati gli elementi scenografici costruiti di maggiori dimensioni, tramite aperture meccanizzate del palcoscenico stesso. È collegato con la buca del suggeritore e con la botola.

TORRE SCENICA: parte sopra al palcoscenico dove vengono appese le scenografie su tela e i proiettori.

4 - ZONE DI SERVIZIO

CAMERINI: stanze adibite al trucco, all'acconciatura e alla vestizione dell'attore, del cantante, del ballerino. I performer che ruoli principali hanno solitamente un camerino individuale; comparse, coro e membri del corpo di ballo hanno un'unica grande stanza per trucco e acconciatura con dei piccoli camerini per cambiarsi. Solitamente nei camerini sono presenti degli altoparlanti collegati con l'interfono del direttore di scena, che "chiama" di volta in volta chi deve entrare in scena.

SALE PROVA: grandi sale che ospitano, nei giorni precedenti lo spettacolo, le prove del corpo di ballo, dell'orchestra e del coro. Ogni sala è allestita secondo le necessità del personale coinvolto.



1.3 Le principali figure professionali del settore

Figure artistiche coinvolte nell'ideazione dello spettacolo

COSTUMISTA

disegna gli abiti di scena per uno spettacolo o un film, scegliendone lo stile, i tessuti e i colori, collabora con il regista e lo scenografo nella fase creativa e concettuale di una produzione. Lavora in team con l'assistente costumista, il modellista e il tagliatore.

DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA

supervisiona l'illuminazione di una ripresa video, utilizzando sul set luci naturali, luci artificiali o una combinazione di illuminazione naturale e artificiale. In collaborazione con il regista si occupa della gestione del colore dell'immagine video sia in fase di ripresa che in fase di postproduzione.

In molti casi, sempre in collaborazione con il regista, si occupa della scelta delle ottiche e della realizzazione tecnica della messa a fuoco. Può contribuire alla scelta delle locations e degli orari in cui effettuare le riprese, e in alcuni casi anche alla scelta delle inquadrature e dei movimenti di camera.

LIGHT DESIGNER

ideatore e progettista del disegno luci di uno spettacolo. Si chiama anche lighting designer

REGISTA TEATRALE

figura che sovrintende l'idea artistica rappresentata nell'allestimento di uno spettacolo dal vivo. Il suo lavoro creativo è coadiuvato da una serie di assistenti oltre a figure professionali specialistiche quali il costumista, il light designer e lo scenografo progettista.

REGISTA VIDEO

figura che sovrintende l'idea artistica nella realizzazione di un prodotto audiovisivo (film, documentario, videoclip, diretta, ecc...) Il suo lavoro creativo è coadiuvato da una serie di assistenti oltre a figure professionali specialistiche quali il costumista, il direttore della fotografia e lo scenografo progettista.



SCENOGRAFO PROGETTISTA

chi progetta e disegna gli allestimenti scenici di uno spettacolo teatrale, cinematografico o televisivo.

Figure tecniche coinvolte nella realizzazione dell'allestimento

ASSISTENTE COSTUMISTA

collabora durante la ricerca, procura materiali di supporto e mantiene aggiornata la documentazione. Collabora per la campionatura e gli ordini dei tessuti necessari e funge da punto di riferimento per la tintura e l'elaborazione del costume. Tiene aggiornato il book di lavoro e cura gli aspetti merceologici.

ATTREZZISTA

realizzatore, manutentore, trovarobe e responsabile dell'entrata o uscita in scena degli oggetti di attrezzeria al giusto momento e con il posizionamento previsto dalle schede tecniche dello spettacolo.

CALZOLAIO

in laboratorio, avvalendosi di materiale e attrezzature specifiche, realizza le calzature in linea con le indicazioni fornite dal costumista. Possiede competenze tecniche che gli permettono di procedere alla lavorazione completa del modello, dalla creazione del prototipo, al taglio, alla preparazione e cuciture delle tomaie fino al montaggio finale. In palcoscenico, si occupa della disposizione delle calzature, disponendole nei camerini prima dello spettacolo e ritirandole alla fine, e assiste gli artisti durante la vestizione e durante i cambi veloci. A loro è affidata anche la manutenzione e il restauro delle calzature durante e al termine delle recite.

DATORE LUCI

tecnico che si occupa del controllo degli apparati d'illuminazione di uno spettacolo, tramite la console luci. Il datore luci segue il copione e/o la partitura dalla postazione e gestisce le fonti luminose secondo il disegno del light designer.

DIRETTORE DELLA SARTORIA

valuta gli aspetti economici della produzione e decide a chi affidare il lavoro di confezione dell'abito, valutando anche eventuali esternalizzazioni (affidamenti in esterna) di parte della produzione degli abiti.

DIRETTORE DI SCENA

svolge un ruolo di coordinamento di palco durante le prove e la rappresentazione dal vivo. È responsabile di tutte le questioni relative alla sicurezza in palcoscenico prima, durante e dopo gli spettacoli e coordina l'ingresso dei vari artisti in scena oltre a dettare i tempi per i cambi scena e le movimentazioni a sipario aperto.



DIRETTORE TECNICO

anche Direttore degli allestimenti scenici: responsabile tecnico dell'allestimento. A partire dalle piante tecniche, coordina e organizza il lavoro dei diversi reparti tecnici che concorrono alla costruzione di uno spettacolo, quali: scenografi realizzatori, meccanici, falegnami (fabbricazione di scene e oggetti nei laboratori); macchinisti e attrezzisti (montaggio e movimentazioni di scene e oggetti in palcoscenico); elettricisti (piazzato e cablaggio dei proiettori) e datori luci (loro azionamento tramite console); tecnici del suono (piazamento e cablaggio di microfoni e speaker e loro gestione tramite mixer); videomaker e operatori video (piazzamento e cablaggio delle videocamere).

ELETTRICISTA

figura professionale che, a partire dal disegno luci progettato dal light designer, si occupa della collocazione, manutenzione e movimentazione delle fonti luminose in teatro.



FOTOGRAFO DI SCENA

professionista in grado di documentare attraverso immagini fotografiche tutte le fasi di allestimento di una messa in scena. Sa realizzare servizi fotografici per tutti gli usi di un'istituzione teatrale e, in generale, nell'ambito delle Industrie culturali e creative: archivio, comunicazione, marketing, promozione, progetti educational. Può, inoltre, realizzare ritratti in studio con luci artificiali di attori, ballerini, cantanti e musicisti.



MACCHINISTA

tecnico di palcoscenico per eccellenza, è responsabile dell'entrata o uscita degli elementi di scena in palcoscenico sia tramite la movimentazione delle macchine teatrali (carri) sia attraverso l'azionamento dei tiri in graticcia. Tra i suoi compiti, oltre alla movimentazione, è previsto il montaggio e lo smontaggio delle scene.



MODELLISTA

progettista in grado tradurre in realtà l'idea creativa del costumista, attraverso la definizione di un disegno tecnico, il cartamodello, e attraverso lo studio della vestibilità del corpo umano. Per la definizione del cartamodello può avvalersi di strumenti tradizionali manuali oppure può ricorrere all'impiego di tecnologie più innovative che utilizzano il sistema CAD, per arrivare alla messa a punto di un prototipo finale.

MODISTA

basandosi sui disegni e sulle indicazioni del costumista e del tagliatore, si occupa della realizzazione dei cappelli e degli accessori per il capo, per uno spettacolo o un film, attraverso la conoscenza di specifiche tecniche di confezione e l'utilizzo di particolari materiali e strumenti.

OPERATORE VIDEO

professionista in grado di effettuare riprese video seguendo le indicazioni di un regista. Può far parte di produzioni di diversa tipologia, tra cui documentari, interviste e dirette streaming o televisive. Gestisce autonomamente le impostazioni tecniche delle videocamere e sa gestire i movimenti di camera utilizzando treppiedi manuali o motorizzati. Può specializzarsi in particolari tipologie di ripresa, tra cui riprese con steadicam, riprese subacquee, riprese aeree.

PARRUCCAIO

professionista che si occupa della realizzazione, messa in posa, lavaggio, conservazione e manutenzione di parrucche, barbe, baffi e tutte le tipologie di posticci.

SARTO DI LABORATORIO

basandosi sui disegni e sulle indicazioni del costumista e del tagliatore (materiali da impiegare, vestibilità e schede misure) si occupa della realizzazione dei costumi per uno spettacolo o un film. Attraverso la lettura delle schede tecniche fornite dal costumista e dal tagliatore, figurini e cartamodelli, sa intervenire applicando tecniche di confezione manuali o avvalendosi del supporto di diversi macchinari, in particolare macchine da cucire industriali e taglia-cuce, in base al tipo di lavoro richiesto. Provvede, infine, alla prima stiratura e messa in piega dell'abito. Opera principalmente in laboratorio, interagendo con tutte le figure professionali, ruoli artistici e tecnici, coinvolte nel processo di confezione del costume.

SARTO DI PALCOSCENICO

opera principalmente in palcoscenico e dietro le quinte di un teatro o di un set cinematografico. Si occupa dei costumi di scena, disponendoli nei camerini prima dello spettacolo e ritirandoli alla fine e assiste gli artisti durante la vestizione e durante i cambi veloci. A loro è affidata anche la manutenzione dei costumi, cioè il lavaggio e la stiratura tra una recita e l'altra e l'eventuale rammendo quando se ne presentasse la necessità.

SCENOGRAFO REALIZZATORE

chi realizza materialmente le parti scenografiche di uno spettacolo: fondali, quinte, traguardi, oggetti di scena. Solitamente gli scenografi realizzatori sono suddivisi a seconda della propria formazione tra chi si occupa di un lavoro più artistico (disegno e pittura delle tele, scultura e termoplastica degli oggetti) e chi lavora in ambito tecnico (costruzione dei supporti metallici o di legno delle parti dipinte e costruite). I primi sono pittori e scultori, i secondi meccanici e falegnami. Lo scenografo progettista fornisce agli scenografi realizzatori un bozzetto, ossia un disegno dipinto di piccole dimensioni o un modellino tridimensionale in cui è rappresentato l'impianto dello spettacolo.



**SCENOGRAFO
ESPERTO IN
ELABORAZIONE
COSTUMI**

collabora con il costumista e con il sarto, intervenendo su un costume di scena con la finalità di ottenere la caratterizzazione del personaggio, come richiesto dal regista. Conosce la lettura e l'interpretazione di un progetto grafico e le modalità di ricerca iconografica e di studio e osservazione per la riproduzione di immagini d'epoca. Sa intervenire su un costume applicando, attraverso lo studio artistico, differenti tecniche di decorazione, elaborazione e manipolazione dei tessuti, con metodi pittorici o con la creazione di materie. Si occupa inoltre di realizzare gioielli e accessori, d'epoca o rivisitati, per completare la vestizione dell'artista.

**SPECIAL MAKE-
UP ARTIST**

professionista che, utilizzando materiali come plastilina, collodio, foam latex, lattice, resina vinilica, gelatina e silicone, è capace di realizzare effetti speciali di trucco volti alla caratterizzazione di un personaggio, da quelli estemporanei (ferite, bruciate, tagli) all'applicazione di protesi complesse (calotte e maschere per ingrassamento, invecchiamento e trasformazione del personaggio).

TAGLIATORE

si occupa del piazzamento del cartamodello sul tessuto e procede successivamente a effettuare il taglio secondo le forme e le dimensioni date. Esegue inizialmente un campione di prova, prototipo in tela, su cui effettua in seguito interventi di sdefettamento, per ottenere la forma e il volume desiderati. Lo sviluppo delle taglie consiste, infine, nel riprodurre il prototipo in ognuna delle taglie in cui deve essere confezionato, impiegando il tessuto campionato e selezionato.

**TECNICO DEL
SUONO**

figura professionale che, a partire dall'acustica dello spazio, si occupa della cattura dei suoni degli artisti che si esibiscono (musica, canto, recitazione ecc..) e sovrintende il flusso del segnale al fine della registrazione, dell'amplificazione all'interno dello spazio stesso e della messa in onda per l'ascolto da remoto, tramite una catena di apparati (impianto) che comprendono microfoni, casse acustiche (speaker) e mixer. Il tecnico del suono si prende cura di tutto il flusso del segnale da quando viene emesso a quando viene ascoltato live o in differita, occupandosi anche della post produzione.

**TRUCCATORE E
PARRUCCHIERE**

opera principalmente dietro le quinte di un teatro o di un set cinematografico. Si occupa della cura e caratterizzazione del personaggio per quanto concerne il trucco e l'acconciatura, preparando gli artisti e assistendoli durante l'esibizione. Coordina la propria attività con le indicazioni del costumista e collabora con direttore della fotografia (nel cinema) e il realizzatore delle luci (in teatro).

Capitolo 2: Geografia del palcoscenico

Per Triennio in Tecniche di Allestimento Scenico

Torre scenica

AMERICANA: barra o traliccio, spesso realizzata in metallo, destinata a sostenere l'impianto illuminotecnico del teatro. Sospesa da terra sopra al palcoscenico e collegata a un punto di ancoraggio tramite corde e/o funi metalliche utili al sollevamento tramite motori.

BALLATOIO: lunga balaustra calpestabile, posizionata a circa metà altezza tra il piano del palcoscenico e il graticcio, che si estende lungo tre lati del palcoscenico.

GRATICCIO: piano formato da travi di legno equidistanti che lasciano spazi liberi dove sono collocate le carrucole (rocchetti) su cui scorrono le corde a cui sono appesi gli elementi scenografici. È posizionato nella parte alta della torre scenica situata sotto il tetto, a cui è ancorato. È calpestabile nella parte superiore per permettere ai macchinisti il posizionamento dei rocchetti e il calo dei tiri.

MANTEGNO: struttura in metallo o in legno ancorata all'interno dei muri perimetrali del palcoscenico su cui è possibile annodare le corde provenienti dalla graticcia, che sostengono gli elementi scenici sospesi. Esiste anche la variante mobile del mantegno, simile ad un cavalletto in ferro che viene avvitato al palcoscenico.

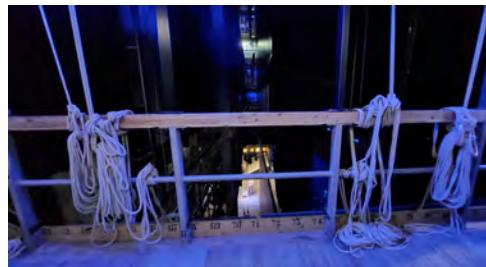
ROCCHETTO: rullo solitamente in legno utilizzato per calare e muovere le corde dei tiri e posizionato negli spazi liberi tra una trave e l'altra del graticcio.

STANGONE: listello di legno usato per sostenere le tele delle scenografie dipinte (fondali, quinte e tragguardi) e legato a un tiro.

TIRO: corda o insieme delle corde calate dal graticcio che sostengono un singolo elemento di scena. Possono essere azionate manualmente dai macchinisti grazie all'aiuto di un contrappeso o tramite motori automatizzati e collegati a una centralina che viene azionata da un meccanico di palcoscenico.



Ballatoi e americane



Tiri annodati al mantegno



Graticcio con tele su stangoni calate mediante rocchetti e tiri

ARCO SCENICO: elemento architettonico sul palcoscenico che definisce i confini tra la parte dedicata all'esibizione e il proscenio, e occulta i lati del palcoscenico stesso che non devono essere visibili al pubblico poiché adibiti ad aree tecniche.

ARLECCHINO: largo tessuto, spesso dello stesso materiale e colore del sipario, che delimita la parte alta dell'arco scenico. È posizionabile a varie altezze per adattare le dimensioni del boccascena ed incorniciare le scenografie.

BARCACCIA: ampio palco che si affaccia direttamente sul proscenio.

BOCCASCENA: spazio interno all'arco scenico che funge da cornice alle scenografie.

BOTOLA: apertura nel palcoscenico invisibile agli occhi del pubblico e collegata con il sottopalco. È spesso impiegata per realizzare "effetti speciali", come scomparse o apparizioni di persone e oggetti di scena.

CARRO: piano realizzato in legno resistente o metallo, provvisto di ruote fisse o orientabili, utilizzato per il trasporto di elementi scenici troppo pesanti per essere spostati manualmente e che pertanto vengono qui appoggiati.



DECLIVIO: pendenza del palcoscenico verso la platea e della platea verso il palcoscenico per migliorare la visibilità dello spettacolo. In Italia il declivio del palcoscenico oscilla tra il 2 e il 5 per cento (cioè il palco cresce in altezza, verso il fondo scena, dai 2 ai 5 cm per ogni metro di profondità). Il palcoscenico del Teatro alla Scala ha un declivio del 3%.

MANTOVANA: prima teletta posta dietro all'Arlecchino che traguarda in alto il boccascena.

PROSCENIO: parte anteriore del palcoscenico, compresa tra l'arco scenico e la fossa dell'orchestra. Il proscenio può ospitare la buca del suggeritore.

RIBALTA: bordo del proscenio rivolto verso la platea e che delimita il palcoscenico stesso, prima della buca dell'orchestra. Solitamente viene utilizzata per ospitare le luci frontali.

SFORO: parte al di fuori della scena che durante lo spettacolo non deve essere vista dal pubblico perché di servizio, come il retropalco, gli elementi sospesi in torre scenica e le arcate. Durante lo spettacolo, ossia quando il sipario è aperto, queste aree vengono nascoste alla vista tramite gli elementi di scenografia (fondale, quinte e traguardi).

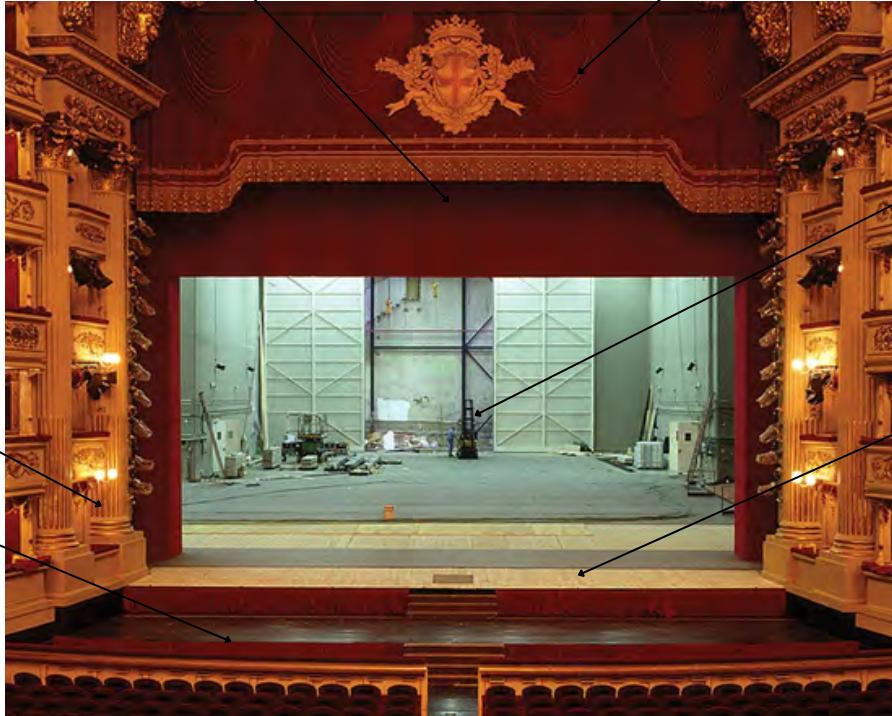
TAGLIAFUOCO: sipario metallico con funzione protettiva antincendio che divide la sala dal palcoscenico.

L'arco scenico formato da mantovana (in alto) e traguardi laterali. L'area visibile all'interno è il boccascena

Arlecchino

Barcaccia

Ribalta

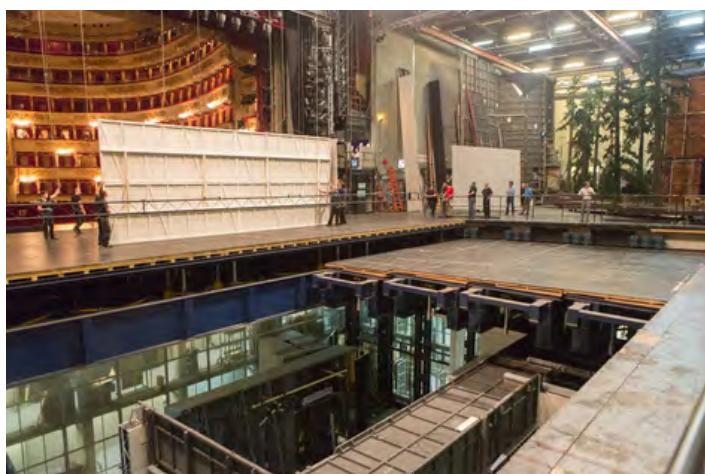


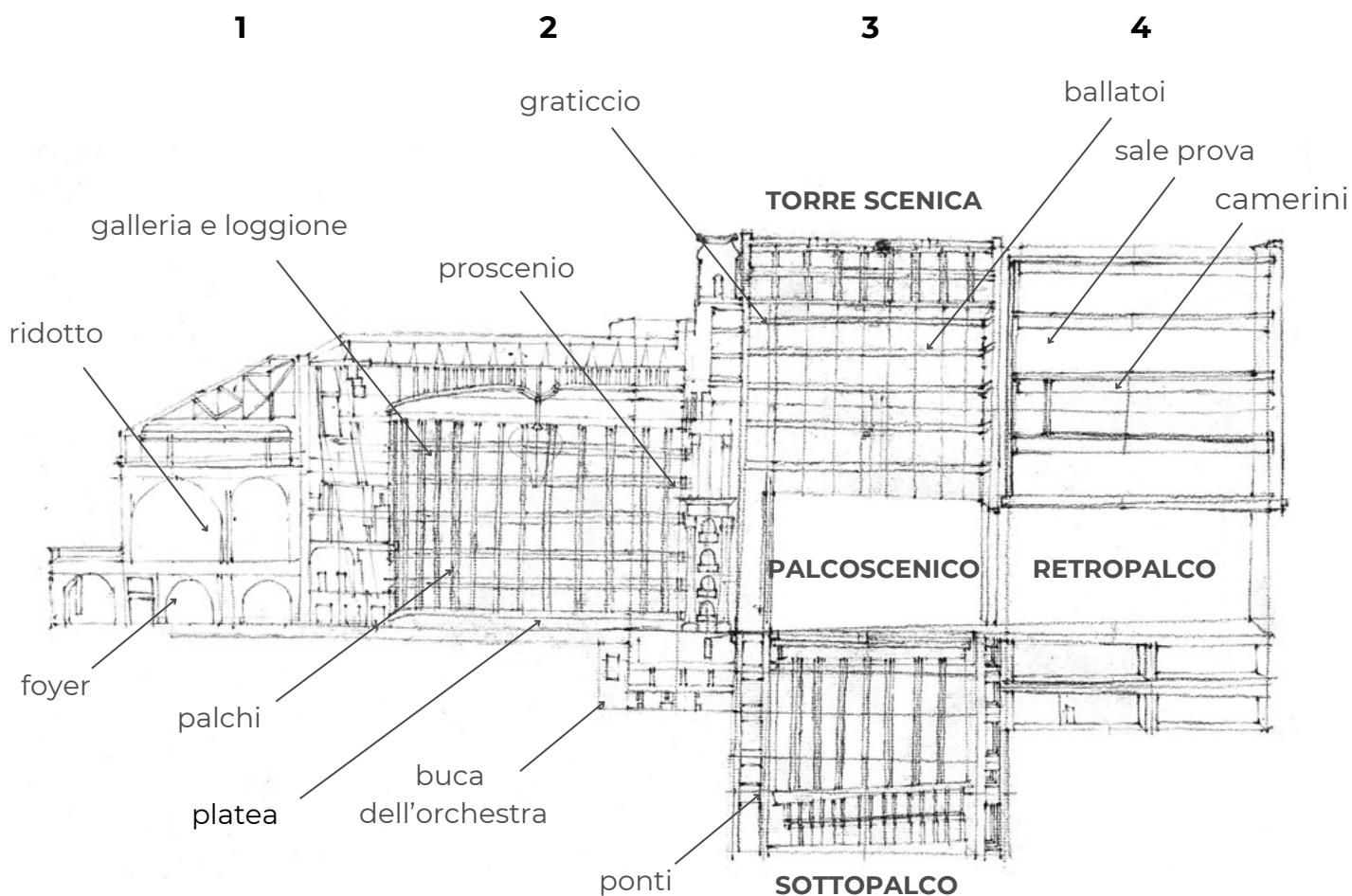
Retropalco

Proscenio

Sottopalco

PONTI: aree in cui è suddivisa la tavola di legno del palcoscenico, formate da grandi pannelli movimentabili in altezza sia collettivamente che in maniera indipendente mediante l'azione di motori, al fine di creare effetti (ad esempio sollevare un personaggio o creare un'ambientazione "in salita") o di far scomparire nel sottopalco delle parti di scenografia ingombranti che non sono utilizzate nell'atto successivo dello spettacolo. Il palcoscenico del Teatro alla Scala è formato da otto ponti.





Capitolo 3: Foto, video e new media

Per Triennio in Multimedia per le performing arts

COLOR CORRECTION E COLOR GRADING

tecniche e operazioni di calibrazione di luminosità e colori di una fotografia o di un video realizzate con l'uso di specifici software. Operazioni tipiche del processo di *color correction* sono il bilanciamento del bianco, la correzione dei parametri di luminosità e contrasto, la modifica delle tonalità e saturazione dei colori e il *color matching* tra camere diverse o diverse inquadrature di uno stesso video, affinché siano perfettamente allineate.

Il processo di *color grading* è un intervento sui colori di un'immagine o di un video a finalità estetica. Viene realizzato solitamente alla fine del processo di postproduzione, per fare in modo che il prodotto fotografico o audiovisivo finale abbia un particolare look o una particolare "atmosfera".

CONSOLE

apparecchiatura di controllo che riunisce comandi audio o illuminotecnici in una sala teatrale, in un set televisivo, in una sala di registrazione, in uno studio fotografico. Permette di controllare le diverse fonti sonore o, nel caso di una "console luci", le diverse fonti luminose veicolate attraverso il dimmer in diversi canali numerati.

DIMMER

dispositivo utilizzato per variare la potenza elettrica assorbita da un carico. Permette di regolare l'intensità luminosa di luce emessa da una lampada o da un proiettore.

DIRETTA

si parla di diretta radio o televisiva quando un programma o un evento viene trasmesso "in diretta", viene cioè fruito in tempo reale dal pubblico attraverso i canali tradizionali (radio o televisione). Si parla di diretta streaming quando il video viene fruito "in diretta" attraverso internet su piattaforme digitali, come Netflix, Amazon Prime o YouTube, ma anche sui social media, come Instagram o Tik Tok.

FORMATI DEI FILE

i file sono di differente tipologia e si possono identificare attraverso l' "estensione". Ad esempio, i file di testo possono avere estensione doc, txt, rtf e i file di Power Point hanno estensione PPT. I file più utilizzati nell'ambito audiovisivo hanno le seguenti estensioni:

-Fotografie: JPEG, RAW, TIFF, PSD (Photoshop);

-Video: MOV, MP4, AVI, PRPROJ (Adobe Premiere), AEP (After effects)

-FILE AUDIO: MP3, WAV, FLAC, AAC

FOTOCAMERE

apparecchiature finalizzate alla ripresa fotografica. Le fotocamere più utilizzate oggi sono tutte di tipologia digitale. Tra le più diffuse le Reflex, dotate di specchio e pentaprisma, le Mirrorless, che non avendo specchio e pentaprisma possono scattare senza alcun rumore, le fotocamere a medio formato, adatte a realizzare file di grandi dimensioni.

INQUADRATURE: CAMPI E PIANI

le inquadrature nella fotografia e nel video sono molteplici: da un paesaggio sconfinato al più ravvicinato dettaglio. Nel linguaggio tecnico sono suddivise in campi e piani. I campi sono inquadrature ampie che hanno come riferimento il paesaggio o la relazione tra il paesaggio e l'uomo. I piani sono inquadrature più ristrette che hanno come riferimento la figura umana. Le principali inquadrature sono, dalla più ampia alla più stretta:

Piani

- Figura intera
- Piano americano
- Mezza figura
- Mezzo busto
- Primo Piano
- Primissimo piano
- Particolare

Campi

- Campo lunghissimo
- Campo lungo
- Campo medio
- Totale

MONTAGGIO VIDEO

insieme delle tecniche e dei linguaggi che, partendo da una serie di clip video, permettono di tagliare e incollare frammenti di registrazione con l'utilizzo di appositi software (come Adobe Premiere o DaVinci Resolve) per la realizzazione di un prodotto video finale.

NEW MEDIA

mezzi di comunicazione digitali nati negli ultimi decenni, come la televisione digitale, i siti e portali internet e in anni più recenti, i social network e le piattaforme di condivisione di contenuti audiovisivi (come Facebook, Instagram, YouTube e Tiktok).

OTTICHE O OBIETTIVI FOTOGRAFICI

apparecchio che si applica ad una fotocamera o videocamera per permettere alla luce di focalizzarsi correttamente sul sensore. L'obiettivo è composto da una o più lenti e può essere fisso o zoom. Se è fisso consente un'inquadratura con un'unica lunghezza focale. Se è zoom consente invece di variare inquadrature cambiando diverse lunghezze focali. Esistono ottiche, sia fisse che zoom, di varia tipologia, tra cui "normali", grandangoli e teleobiettivi. Un grandangolo ha la caratteristica di avere una lunghezza focale di massimo 35mm, che permette di realizzare un'inquadratura molto ampia. Un teleobiettivo ha una lunghezza focale che parte dai 100mm, consentendo inquadrature molto strette e permettendo di riprendere oggetti molto lontani, ingrandendoli. Le ottiche intorno ai 50mm sono dette "normali", e consentono un'inquadratura simile alla percezione dell'occhio umano.

PIANO SEQUENZA

tecnica cinematografica che consiste nella realizzazione di una sequenza video attraverso un'unica ripresa senza interruzioni; l'intera sequenza, dunque, una volta girata è completa e non necessita di stacchi di montaggio. Il piano sequenza può durare da alcuni minuti fino a minutaggi molto ampi: uno degli esempi più significativi della storia del cinema è rappresentato da Arca Russa, girato nel 2002 da Aleksandr Sokurov con un unico piano sequenza della durata di 90 minuti.

SENSORE DIGITALE

componente elettronico fondamentale in una fotocamera o videocamera digitale: esso rappresenta l'elemento fotosensibile (erede della pellicola o dei rullini) che trasforma la luce in dati digitali. Il sensore converte la luce in un segnale elettrico che viene poi elaborato per formare un'immagine digitale.

STORYBOARD

fase preparatoria alla realizzazione di un video, in cui un disegnatore coordinato dal regista (o direttamente il regista) disegna una parte o tutte le inquadrature di una ripresa video o di un film in ordine cronologico.

TEMPI, DIAFRAMMI, ISO

Lo storyboard può dunque essere considerato una “sceneggiatura illustrata”, ed è utile per agevolare il passaggio dalla sceneggiatura scritta alla realizzazione delle riprese.

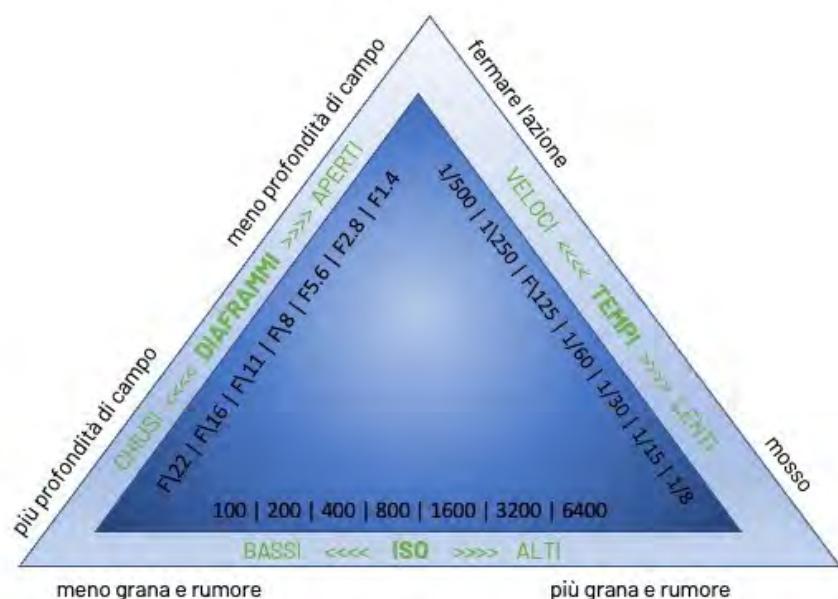
sono le tre variabili fondamentali della tecnica fotografica:

- I tempi di esposizione sono regolati da un **otturatore** posto davanti al sensore che, durante lo scatto fotografico, si apre e si chiude determinando **per quanto tempo** la luce colpisce il sensore.
- Il diaframma fa parte dell’ottica fotografica ed è un foro formato da varie lamelle che si aprono o chiudono, in maniera simile alla pupilla di un occhio, andando a definire **quanta luce** può raggiungere il sensore durante lo scatto, quando cioè l’otturatore è aperto.
- Gli ISO indicano la “sensibilità” del sensore che può essere più o meno “amplificata”. ISO alti indicano alta sensibilità: il sensore potrà quindi lavorare anche in condizioni di bassa luce.

I **tempi** permettono di fissare il movimento oppure, se si utilizzano tempi “lunghi”, creare l’effetto del “mosso”.

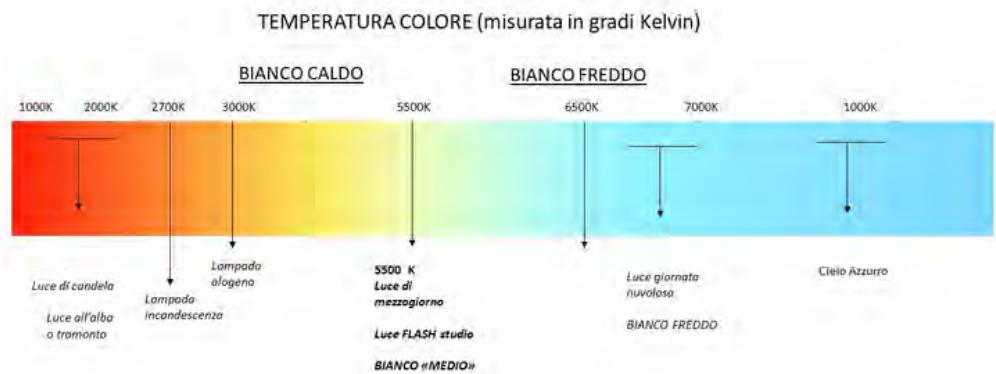
I **diaframmi** permettono di scegliere la profondità di campo, cioè quanta parte dell’inquadratura risulterà “a fuoco” e quanta parte risulterà “sfocata”: a diaframmi molto chiusi corrisponde un’ampia profondità di campo.

Alzando gli **ISO** è possibile scattare fotografie anche in condizioni di scarsa luce, a discapito tuttavia della fedeltà nella resa dei colori e della nitidezza dell’immagine.



TEMPERATURA COLORE

La luce ha una sua "temperatura", che si misura in gradi Kelvin. La fisica descrive questo fenomeno partendo da un ideale corpo nero che viene riscaldato e, a seconda appunto della temperatura, emette luce bianca oppure di diversi colori. Partendo da questo principio della fisica, è possibile schematizzare il principio della temperatura colore in un grafico di riferimento:



VIDEO MAPPING

insieme delle tecniche e tecnologie che permettono di effettuare videoproiezioni, proiezioni di luce o una combinazione di luci e video su una superficie architettonica o in uno spazio scenico, ovvero nel contesto della scenografia di uno spettacolo teatrale, ma anche su strutture costruite quali edifici pubblici, chiese, ponti, piazze e monumenti. È così definito per via del processo realizzativo che, per la creazione di un video mapping, richiede la predisposizione a mezzo software di un modello 3d (mapping) della superficie su cui si andrà a proiettare, al fine di meglio adattare i contenuti video agli elementi architettonici presenti.

Capitolo 4: introduzione al costume teatrale

Per Triennio in Costume per lo spettacolo

4.1 Elementi di storia del costume (termini base)

ABBIGLIAMENTO MILITARE: principalmente composto da: corta tunica alle ginocchia sopra cui veniva indossata la corazza di bronzo, di cuoio o di vari strati di lino pesante rinforzati da lamine metalliche; elmo metallico foderato di cuoio o feltro, dotato di cimiero, para-guance rialzabili e prolungamento su naso e nuca; gambali di bronzo/para-stinchi a protezione dalla gamba, dal ginocchio alla caviglia; scudo, lancia e spada completano l'abbigliamento.

BRACHE: indumento maschile simile ai calzoncini, ma più corto e meno ampio, considerato dagli antichi Greci e Romani come indumento barbarico. Nel Medioevo, le brache, di lino o di lana, erano portate senza tunica, e furono usate in seguito sotto altri abiti diventando sempre più aderenti.

CARACO: giacca femminile caratterizzata da ampie falde e maniche lunghe o a tre quarti. Ispirata allo stile operaio, in seguito ad alcuni accorgimenti e subendo varie modifiche, l'aumento della lunghezza e l'abbellimento tramite bottoni e passamanerie, si trasformò in una giacca elegante. Indossata sopra una sottana, a volte realizzata con lo stesso tessuto, e, in alcuni casi, completata con un fazzoletto di garza avvolto intorno al collo e infilato nella scollatura.

CHRISTIAN DIOR: stile elegante, sensuale, estremamente femminile che valorizza le forme, riproponendo la "donna-clessidra", dal vitino di vespa ma dal seno e dai fianchi generosi. Le spalle sono arrotondate, la vita è stretta, la gonna è ampia e frusciante, corta al polpaccio per il giorno e lunga sino a terra e dall'ampiezza esagerata per la sera. La forma del corpo così disegnata è ottenuta indossando un corsetto intimo, nella forma della guêpière (bustino allungato con reggicalze incorporati che alternava tessuti rigidi ed elastici, munito di stecche e ferretti, con o senza spalline) e le sottogonne, realizzate in tulle, con svariati ranghi di balze.

COCO CHANEL: abito da giorno: tailleur semplice e raffinato dalle linee semplici, morbide, cadenti e geometriche, sottolineate da alcuni particolari decorativi quali passamanerie e bottoni, e ingentilite da una broche floreale.

Abito da sera: corto abito in crêpe de chine nero, estremamente elegante e dalle forme semplici e la linea dritta.

CORSETTO: indumento tipicamente femminile, indossato a contatto con la pelle, originariamente utilizzato per scopi ortopedici, successivamente diventa la parte intima di alcuni abiti, di epoche specifiche. La differente costruzione del capo, realizzato in tessuto e rigidamente steccato, assegna la forma e il volume all'abito, determinandone e caratterizzandone l'epoca di appartenenza. La struttura rigida prevede l'inserimento di stecche, inizialmente di legno o midollo vegetale, in seguito fanoni di balena e, più tardi ancora, di metallo, inserite tra la fodera e il tessuto stesso del corsetto terminanti a punta sul davanti e chiusi sulla schiena.

CRINOLINA: accessorio della biancheria intima femminile. Struttura rigida costituita da cerchi metallici od ossa di balena, di diametro crescente dalla vita all'orlo, uniti tra loro da fettucce e nastri, oppure passati in apposite "corsie" entro una sottogonna in tela di cotone. La struttura spiccatamente a "gabbia" sosteneva e rendeva gonfie le gonne sopra indossate. Il termine indica sia la struttura, sia il tessuto, il "crine", utilizzato originariamente per foderarla.

DANDYSMO: comportamento, proprio dei dandy, consiste in un'ostentazione di eleganza dei modi e nel vestire, caratterizzato da forme di individualismo esasperato, di ironico distacco dalla realtà e di rifiuto nei confronti della mediocrità borghese. Attraverso scelte e modalità eccentriche di abbigliamento assolutamente personali e difficilmente imitabili, il dandy manifestava il proprio disprezzo per la massa e per la borghesia, con esempi di stravaganza ed anticonformismo in opposizione all'ordine costituito.

FARSETTO: giubbotto maschile di foggia corta, con o senza maniche, realizzato principalmente in tessuto di lana e per lo più imbottito d'ovatta. Solitamente indossato sopra una camicia, portato stretto in vita e allacciato davanti.

FRAC: capo tipicamente maschile, principalmente confezionato in panno di lana a tinta unita e scura, privo di ricami e guarnizioni preziose, veniva indossato generalmente con gilet in piquet di cotone bianco e calzoni al ginocchio di colore chiaro in tessuti confortevoli. Caratterizzato dalla sua giacca, che rappresenta l'evoluzione della marsina, con la perdita delle ampie maniche e con l'introduzione di un piccolo colletto rivoltato, falde sempre più sfuggenti verso il dietro, divise da uno spacco posteriore centrale e "scavate" a semicerchio in vita a mostrare il gilet.

GAMURRA: veste femminile, di derivazione gotica, dalla linea aderente al busto, la vita alta posta sotto al seno e lo scollo rotondo. Dotata di maniche removibili decorate dagli sboffi della camicia, su cui veniva indossata.

GIORNÈA: sopravveste maschile militare, elegante e sontuosa, spesso di pregevole fattura e foderata o arricchita da profilature di seta o di pelliccia. Principalmente, veniva indossata accollata davanti e scollata a punta dietro, corta al ginocchio, aperta lungo i fianchi, ma poteva essere indossata anche stretta in vita da una cintura oppure "sciolta"; generalmente senza maniche, poteva talvolta averne di decorative, pendenti, estremamente elaborate.

GORGIERA: accessorio appartenente all'abbigliamento aristocratico, maschile o femminile, rappresentato da un colletto pieghettato e montato a nido d'ape, di forma circolare, ottenuto in tessuti finissimi e pizzi preziosi.

GUARDINFANTE: sottogonna strutturata con l'ausilio di vimini, ossa di balena o fil di ferro, foderati di tela e degradanti a campana, veniva indossata sotto la gonna per tenerla gonfia, dilatando enormemente i fianchi.

MARSINA: indumento tipicamente maschile di derivazione militare, rappresentato da una sorta di "abito-giacca", aperto davanti, con lunghe falde che giungevano al ginocchio, di linea dritta o leggermente svasata con spacchi laterali e sul dietro. Confezionato, generalmente in panno, si mostrava anche in versioni da cerimonia, realizzato con tessuti pregiati e impreziosito da bottoni e asole o alamari lungo tutta l'apertura del centro davanti, passamanerie e tasche. Dotato di maniche piuttosto corte con ampi risvolti che lasciavano in mostra lo sboffo della camicia al polso. Non veniva allacciato (se non soltanto con un paio di bottoni in vita) ma portato aperto in modo da mostrare l'indumento sottostante (veste o sottoveste).

MANTEAU: abbigliamento femminile composto da vari elementi. Un corpetto molto attillato, indossato sopra un busto irrigidito da stecche di balena lunghe dal seno all'addome, dotato di un'ampia scollatura ovale o a punta, e di maniche aderenti e corte, dalle quali fuoriuscivano quelle della camicia, arricchite da pizzi, e guarnito sul davanti da nastri, fiocchi o rosette. Una sopra-gonna aperta sul davanti, in modo da mostrare la gonna sottostante e terminante in uno strascico più o meno lungo a seconda dell'importanza dell'abito e di chi lo indossava.

PANIER: sottogonna che, indossata insieme al busto o corsetto, modellavano artificialmente la silhouette femminile, donando ampiezza nella parte inferiore dell'abito. Costituito da cerchi metallici o di altro materiale (vimini, stecche di balena, verghe di giunco...) intelati all'interno di una sottogonna di tessuto oppure legati e tenuti insieme da fettucce e nastri.

Ampiamente e lungamente utilizzato per delineare la silhouette femminile, la forma e la dimensione del panier si sono trasformate nel tempo connotando sia l'evoluzione delle epoche e le trasformazioni di usi e costumi, sia per rappresentare l'importanza delle vesti cui venivano abbinati.

PELLANDA: sopravveste ampia, aperta sul davanti e sul fianco e dotata di alto colletto, con maniche strette al giro ma svasate al polso, spesso lunghe sino a terra e frastagliate, ornata di ricami e foderata di seta o di pelliccia.

REDINGOTE: indumento maschile elegante composto da una giacca lunga fino al ginocchio, caratterizzata da una linea aderente al busto, ma ampia e svasata nella parte inferiore, dalla totale assenza di ricami e decori, dall'allacciatura a mono o doppio petto e da ampi risvolti al collo, spesso doppi e sovrapposti "a mantellina". Originariamente ritenuta adatta per la caccia e l'equitazione, in seguito venne indossata anche come abito da passeggio.

SMOKING: abito completo da uomo da sera, indossato in circostanze formali, in alternativa al frac. Realizzato principalmente in tessuto di lana nera, dai revers in seta e giacca senza code, abbinato a gilet o fusciasca neri, papillon nero e camicia bianca.

TAILLEUR: abito femminile, da giorno e da passeggio, solitamente realizzato in tessuto di lino, lana o velluto. Composto da giacche più o meno lunghe o boleri, inizialmente con maniche en gigot, poi lunghe e strette dall'attaccatura sino al polso, abbinata a gonne svasate a campana, senza particolari supporti o sostegni, eccezion fatta per morbide sottogonne dotate di balze dal ginocchio all'orlo impreziosite da pizzi e merletti, lunghe sino a terra e terminanti in un breve strascico.

TOGA: indumento caratterizzato nel colore e nella fattura in rapporto a particolari funzioni civili o religiose. Nel suo significato civile simboleggiava il potere politico e veniva indossata drappeggiata principalmente da uomini che rivestivano alcune cariche pubbliche di particolare prestigio. Il costume ecclesiastico, invece, si componeva di varie parti tra cui una tunica o sopravveste con ampie maniche, e una striscia di lana bianca, frangiata e con croce ricamata appoggiata sulle spalle.

TUNICHE E MANTELLI: indumenti di varie foggie e dai vari nomi costituiscono gli elementi base del costume delle civiltà antiche. La tunica è un indumento, caratteristico dell'abbigliamento maschile e femminile dei popoli antichi, indossato direttamente sul corpo e trattenuto da un pendaglio o da una cintura sotto al petto. Il mantello è un indumento costituito da un drappo senza maniche che si poggia sulle spalle avvolgendolo poi attorno al corpo.

TOURNURE O SELLINO: sottogonna strutturata, realizzata in crine, vimini, acciaio per formare piccole gabbie a molle, usata per sostenere il pannello della gonna degli abiti femminili. subì alternati e profondi cambiamenti di volume e dimensioni nel corso tempo, decretando il definitivo tramonto della crinolina.

VERDUGALE: sottogonna, tipicamente di origine spagnola, di forma conica con cerchi concentrici di grandezza crescente dalla vita all'orlo costituiti da imbottiture, spesso ricavate con stoppa o bambagia, o legno di vimini. Indossata sotto l'abito, unitamente al corsetto, conferiva al corpo femminile la tipica forma, a due coni contrapposti, voluta dalla moda dell'epoca.

4.2 Elementi di Merceologia (termini base)

Arazzo	manufatto tessile destinato al rivestimento murario, tradizionalmente realizzato su telai verticali, con trame discontinue. Termine generalmente usato per ogni manufatto decorativo da appendere a parete.
Arcolaio	vocabolo che indica due strumenti, uno serve a dipanare le matasse, detto anche aspo, il secondo a filare, detto anche filerina, filarello.
Armatura	è un vocabolo che nell'ambito tessile ha due significati: il primo è il complesso delle operazioni per il montaggio del telaio, il secondo è il modo di intrecciarsi dei fili di ordito con quelli della trama.
Bandolo	estremità del filo avvolto in una matassa.
Broccato	tessuto, apparentato col damasco, con una lavorazione aggiuntiva: si ottiene con trame supplementari che intervengono solo nelle zone da decorare, in seta, pesante, da tappezzeria.
Canovaccio	tessuto usato come base o guida per il ricamo.
Cashmere	sigla WS, lana pregiata detta anche casimiro o kashmir, è formata dal pelo della capra hircus.
Ciniglia	è un termine che indica sia un tipo di filato che un tessuto realizzato con il filato stesso.
Cotone gasato	tipo di filato di cotone che ha subito una lavorazione industriale atta a migliorare le sue caratteristiche.



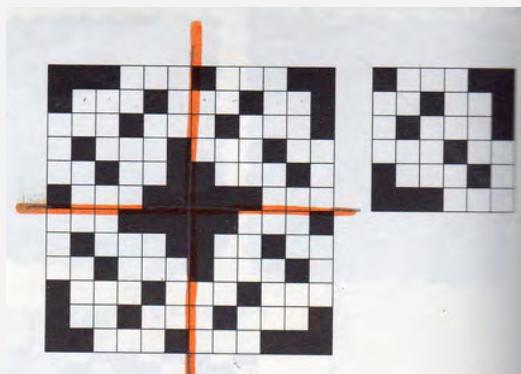
Cotone idrofilo	detto anche lana di cotone, è un tipo di cotone posto in commercio dopo essere stato sottoposto a cardatura ed a procedimenti chimici come il candeggio rendendolo atto all'assorbimento dell'acqua.
Cotone mercerizzato	filato di cotone che subisce un trattamento con bagno di soda caustica.
Damasco	tessuto operato monocolore con disegni stilizzati o floreali ad effetto di lucido-opaco, armatura seta.
Denaro	è l'unità di misura utilizzata in campo tessile, pari a 0.05g. Lo si utilizza per la titolazione delle fibre tessili.
Denim	tessuto che si usa per confezionare i blue-jeans.
Drapperia	termine anglosassone, si intende l'insieme dei tessuti necessari per un uomo per "costruirsi" vestiti e gli altri oggetti d'abbigliamento.
Ecopelle	definito anche fintapelle o vinpelle, è un tessuto che ha l'aspetto della pelle o del cuoio ma non è realizzato con materia animale può essere composto da un tessuto o una maglina su cui viene spalmato del materiale plastico.
Ecru	di colore greggio, filato o tessuto non candeggiato o tinto.
Etichettatura tessile	insieme delle indicazioni che obbligatoriamente per legge devono apparire su apposita etichetta su ogni capo di abbigliamento ed ogni prodotto tessile messo in commercio.
Feltro	stoffa realizzata in pelo animale. Non è un tessuto ma viene prodotto con l'infeltrimento delle fibre.
Fettuccia	è una striscia sottile di tessuto. Non è tagliata da una pezza di stoffa ma tessuta con la larghezza necessaria, ha armatura a tela.
Fiandra	pregiato tessuto operato monocolore con disegni in lucido-opaco usato per tovagliato.
Fibra tessile	insieme dei prodotti fibrosi che, per la loro struttura, lunghezza, resistenza ed elasticità, hanno la proprietà di unirsi, attraverso la filatura, in fili sottili, tenaci e flessibili che vengono utilizzati nell'industria tessile per la fabbricazione di filati.

Fibre naturali	lana, seta, cotone, lino, canapa, iuta, sisal, rafia.
Filanda	nome con cui sono conosciuti, nel nord Italia, gli stabilimenti di lavorazione e filatura della seta.
Flanella	tessuto leggero, morbido, caldo, con armatura a saia.
Frangia	è un ornamento tessile posto sul bordo di capi d'abbigliamento o pezzi d'arredamento.
Fustagno	tessuto con armatura a saia a 3 o a 4, tinta unita, robusto, di mano scamosciata.
Industria tessile	branca dell'ingegneria che sviluppa procedimenti industriali per produrre materiali tessili (polimeri, fibre, filamenti, filati, tessuti).
Iuta	definita anche juta sigla JU, è una fibra tessile naturale ricavata dalle piante del genere Corchorus.
Lana	fibra tessile naturale e si ottiene dal vello di ovini (pecore e di alcuni tipi di capre), conigli e camelidi (cammelli) e alcuni tipi di lama.
Lana Cotta	è un tipo di stoffa simile al feltro o al panno. Non è tecnicamente un tessuto, viene ottenuta infeltrendo una pezza, realizzata con la lavorazione a maglia di filato di lana, mediante follatura.
Lino	fibra antichissima del bacino mediterraneo utilizzato soprattutto per indumenti sacri.



Matassa	costituita dall'assemblamento ordinato di un ammasso di filo, disposto a spirale, in forma circolare.
----------------	---

Merletto	lana, seta, cotone, lino, canapa, iuta, sisal, rafia.
Messa in carta	trascrizione su carta degli schemi delle armature, è un disegno a quadretti bianchi e neri.
Microfibra	è il termine utilizzato per definire tecnofibre aventi un titolo uguale o minore di 1 Dtex. Non indica una fibra tessile in particolare, il termine non può essere usato singolarmente, ma solamente accompagnare il nome del polimero che la costituisce.
Nastro	è una sottile striscia di materiale flessibile, solitamente tessuto ma anche di plastica o carta. Il suo uso è strutturale: legare, chiudere, reggere o semplicemente decorativo.
Nido d'ape	tessuto a tre dimensioni, in superficie un reticolo in rilievo, in profondità le nicchie dei buchi. Adatto ad asciugamani e accappatoi per la capacità di assorbire l'acqua.
Nobilitazione	esecuzione di trattamenti solitamente di tintura e/o di finissaggio da parte di apposite aziende allo scopo di conferire o migliorare una o più caratteristiche di un prodotto tessile.
Nylon	sigla PA, è una famiglia di polimeri sintetici.
Organza	tessuto sottile e trasparente, ad armatura tela, realizzato con il filato di seta organzino.
Passamaneria	è composta da molti tipi di bordure che servono per decorare o rifinire abiti o oggetti.
Pence	si pronuncia pèns ed è piega pinzata, cucita, fatta nei punti di un vestito dove serve per modellarlo sulla forma del corpo.
Pied de poule	tessuto con disegno a zampa di gallina, saia in cui si montano fili colorati, 4 bianchi e 4 neri.



Raso

chiamato anche satin, è un tessuto fine, lucido, uniforme, dalla mano morbida. Costruito con armatura a raso, in cui i punti di legatura sono radi e largamente distribuiti così da apparire nascosti.

Ricamo

è il prodotto del disegno con l'ago su un tessuto.

Rocchetto

è un supporto su cui si avvolge il filo, formato da un'anima cilindrica e due ali che danno lo spallamento laterale.

Shantung

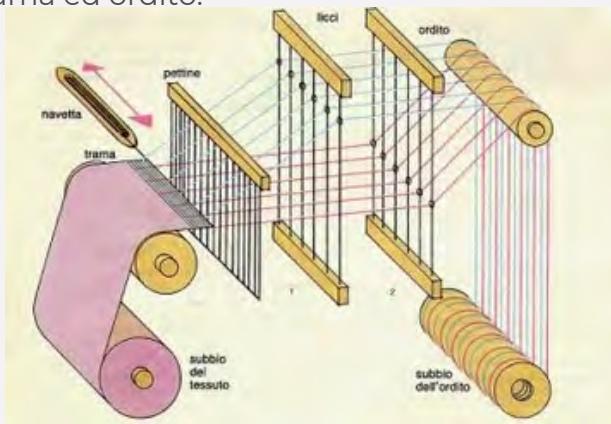
tessuto di seta selvaggia (tussah), di colore unito, caratterizzato da una superficie ruvida, molto irregolare e dall'aspetto grezzo.

**Stampa
tessile**

processo di applicazione del colore su pezze di tessuto per ottenere disegni definiti.

Telaio

macchina utilizzata per la produzione di tessuti, ottenuti tramite opportuno intreccio di due serie di fili tra loro perpendicolari, denominati trama ed ordito.

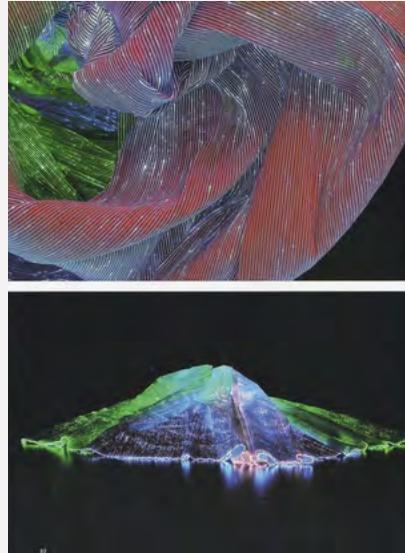
**Tessuto**

manufatto realizzato tramite un intreccio di fili. È costituito da due elementi: l'ordito o catena, ovvero l'insieme di fili tesi sul telaio, e la trama, unico filo che percorre da una parte all'altra l'ordito.



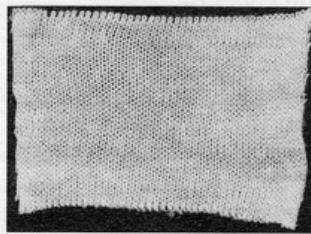
Tessuto a fibre ottiche

fibre ottiche polimeriche vengono intramate (utilizzando un processo specifico) in tessuti in Lycra®, nylon e cotone per ottenere un effetto decorativo luminoso.

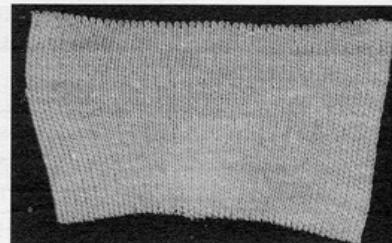


Tessuto Jersey

non è un tessuto ma una maglina.



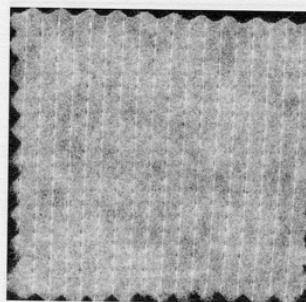
*Fig. 4.50
Jersey semplice.*



*Fig. 4.51
Jersey doppio.*

Tessuto non tessuto

(TNT in acronimo) è il termine generico per indicare un prodotto industriale simile a un tessuto ma ottenuto con procedimenti diversi dalla tessitura (incrocio di fili di trama e di ordito tramite telaio) e dalla maglieria.



*Fig. 4.62
"Non tessuto" in cui i veli sono cuciti.*

Tintura

operazione che permette di dare o cambiare colore a materiali per mezzo di un bagno, liquido in cui sono disciolti coloranti. Si applica a molti materiali come cuoio, pelli, legno, capelli, ma l'ambito più importante è quello che interessa le fibre tessili, i filati e i tessuti.

Tulle (tessuto)	tessuto dall'intreccio molto rado e trasparente, tecnicamente è una garza a giro inglese.
Tweed	tessuto in lana originario della Scozia, ad armatura saia che determina la lisca di pesce.
Velcro	è un metodo di chiusura inventato da Georges de Mestral agli inizi degli anni 1950, è composto di due strisce che si agganciano tra di loro, una con uncini, l'altra con anelli.
Velluto	tessuto che presenta sulla faccia del dritto un fitto pelo (velluto unito) o una serie di anelli (velluto riccio). Si può suddividere in diversi tipi fra i quali il più famoso è chiamato velluto soprarizzo. Esiste anche il velluto negativo dove il disegno è dato dal fondo e il velluto controtagliato.
Viscosa	è una fibra tessile artificiale cellulosica, ottenuta con l'impiego di solfuro di carbonio.

4.3 Elementi di tecniche di confezione: tecniche e strumenti (termini base)

Ditale



Piccolo oggetto troncoconico di metallo, o materia plastica, nella cui cavità si introduce, per proteggerla, la prima falange del dito col quale si spinge l'ago. Il ditale da uomo è privo di fondo, mentre il ditale da donna è completamente coperto.

Ferro da stiro con caldaia



Composto da asse e ferro da stiro è caratterizzato dall'impiego di un serbatoio dell'acqua esterno (caldaia) che, oltre a essere più capiente del ferro da stiro tradizionale, genera un flusso di vapore maggiore facilitando così la stiratura.

Forbici da taglio zig-zag



Con taglio a zig-zag consentono di tagliare tutti i tipi di tessuto in modo che non si sfilaccino.

Fustella



Utensile utilizzato per perforare vari materiali come pelle, cuoio o tessuti pesanti. Corredata da punte/testine metalliche, intercambiabili, consente di creare dei buchi di differente diametro.

Grata per il velluto



Tavoletta di legno o di altro materiale, ricoperta da sottilissime puntine di metallo, usata per stirare velluto liscio o a coste, o tessuti con motivo a rilievo.

Macchina da cucire a base piana



Permette di eseguire la maggior parte delle cuciture necessarie per la confezione di un capo: Consente di eseguire cuciture lineari oppure nelle varianti a zig-zag.

Metro



Striscia di tela plastificata e flessibile, lunga 150 cm. graduata per cm. Utilizzata principalmente per rilevare le misure anatomiche, risulta utile per individuare ogni tipologia di misura, incluse le lunghezze dei tessuti.

Riga e squadra per cartamodello



La riga è uno strumento da disegno graduato (in centimetri e millimetri), che serve a tracciare linee rette sulla carta per i modelli o sul tessuto.

La squadra è uno strumento da disegno graduato (in centimetri e millimetri), a forma di triangolo rettangolo, utilizzato per tracciare segmenti tra loro perpendicolari, per squadrare gli angoli e per segnare il drittofilo della trama.

Rotella per marcare



Strumento dentellato, utilizzato con la carta da ricalco per trasferire il cartamodello sul rovescio del tessuto e per riportare i contorni delle parti del cartamodello e tutti i contrassegni sulla stoffa.

Taglia e cucì



È uno strumento meccanico che permette di eseguire contemporaneamente un lavoro di taglio e cucitura e rifinitura di uno o più strati di tessuto in un'unica operazione.

Crediti

© Accademia Teatro alla Scala, tutti i diritti riservati

Testi a cura di Umberto Bellodi, Jacopo Guarneri, Valeria Miglio, Filippo Toppi,
coordinatori Accademia Teatro alla Scala.

Impaginazione a cura di Jacopo Guarneri.

Fotografie realizzate dagli allievi dei Corsi di foto, video e new media.

Disegni realizzati da Francesco Bonizzoni (pag. 18) e Bingqian Zhu (pag. 8),
allievi del Corso di Special Make-up 2023-24.