



Materiali e documenti

Formazione



Disegno per la Moda ***Drawing for Fashion***

Emanuela Chiavoni, Giulia Pettoello,
Giorgia Potestà, Federico Rebecchini



Collana Materiali e documenti 119

Formazione

Il presente volume è stato pubblicato grazie ai fondi relativi al Corso Internazionale 2022-2023 FASHION STUDIES, responsabile: Romana Andò.

Copyright © 2025

Sapienza Università Editrice
Piazzale Aldo Moro 5 – 00185 Roma

www.editricesapienza.it
editrice.sapienza@uniroma1.it

Iscrizione Registro Operatori Comunicazione n. 11420
Registry of Communication Workers registration n. 11420

ISBN 978-88-9377-383-6

DOI 10.13133/9788893773836

Pubblicato nel mese di giugno 2025 | *Published in June 2025*



Opera distribuita con licenza Creative Commons Attribuzione –
Non commerciale – Non opere derivate 3.0 Italia e diffusa in modalità
open access (CC BY-NC-ND 3.0 IT)

*Work published in open access form and licensed under Creative Commons Attribution – NonCommercial –
NoDerivatives 3.0 Italy (CC BY-NC-ND 3.0 IT)*

Cura redazionale: Monica Filippa

Impaginazione a cura di | *Layout by:* Federico Rebecchini

In copertina | *Cover image:* Composizione di disegni degli studenti dei CdL in Scienze della Moda e del Costume e Fashion Studies / *Composition of drawings by students of the Degree Courses in Fashion and Costume Sciences and Fashion Studies.*

Disegno per la Moda ***Drawing for Fashion***

Emanuela Chiavoni, Giulia Pettoello,
Giorgia Potestà, Federico Rebecchini



SAPIENZA
UNIVERSITÀ EDITRICE

2025

Indice / Contents

Premessa / Preface	7 / 8
<i>Emanuela Chiavoni, Giulia Pettoello, Giorgia Potestà, Federico Rebecchini</i>	
Un disegno per connettersi. E riconoscersi / <i>A drawing to connect and recognize each other</i>	9 / 11
<i>Romana Andò</i>	
Alla ricerca della bellezza / <i>In search of beauty</i>	13 / 15
<i>Alessandro Saggioro</i>	
Introduzione / Introduction	17 / 19
<i>Emanuela Chiavoni</i>	
I. SCIENZE DELLA MODA E DEL COSTUME	
Teoria e Tecniche del Disegno - Disegno 1 / <i>Theory and Techniques of Drawing - Drawing 1</i>	23 / 26
<i>Emanuela Chiavoni</i>	
Teoria e Tecniche del Disegno - Disegno 2 / <i>Theory and Techniques of Drawing - Drawing 2</i>	37 / 41
<i>Giorgia Potestà</i>	
Illustrazione di Moda - Canale 1 / <i>Fashion Illustration - Section 1</i>	61 / 67
<i>Giulia Pettoello</i>	
Illustrazione di Moda - Canale 2 / <i>Fashion Illustration - Section 2</i>	89 / 96
<i>Federico Rebecchini</i>	
II. FASHION STUDIES	
Science of Drawing - Science 1	121 / 124
<i>Emanuela Chiavoni</i>	
Science of Drawing - Science 2	137 / 141
<i>Giulia Pettoello</i>	

III. SUPERVISIONE DI TESI / THESIS SUPERVISION	161
IV. BIBLIOGRAFIA / BIBLIOGRAPHY	173
V. LA MOSTRA / THE EXHIBITION	
Osservare, pensare e disegnare la Moda / <i>Observing, thinking and drawing Fashion</i>	177 / 180
<i>Emanuela Chiavoni</i>	
Moda e Disegno / <i>Fashion and Drawing</i>	191 / 194
<i>Stefano Cipolla</i>	
VI. RIFLESSIONI SUL VESTIRE LA MODA / REFLECTIONS ON WEARING FASHION	
Il velo e la realtà. L'ambigua pesantezza del vestire / <i>The veil and the reality. The ambiguous heaviness of clothing</i>	203 / 211
<i>Alessandro Saggioro</i>	
Bio autori	226

Prefazione

Emanuela Chiavoni, Giulia Pettoello, Giorgia Potestà, Federico Rebecchini

La scelta di realizzare questa pubblicazione, legata a doppio filo alla mostra dal titolo: Disegno & Moda che si è svolta il 26, 27 e 28 giugno 2023 presso la Sala Odeion della Facoltà di Lettere e Filosofia, dell'Università Sapienza di Roma, si fonda su due motivazioni distinte ma integrabili tra loro.

La prima è stata l'intenzione di fissare su un volume i contenuti, i metodi e le tecniche del Disegno nella formazione universitaria, all'interno dei percorsi di studio della Scienza della Moda e del Costume per la loro divulgazione nella speranza che possano risultare utili ad altri studiosi coinvolti nello studio di questi temi. La realizzazione di questo libro, infatti, costituisce l'occasione di fornire un primo monitoraggio sugli insegnamenti, sui metodi e sugli strumenti utilizzati nella didattica del Disegno nell'ultimo decennio, tra tradizione culturale e innovazione tecnologica.

La seconda motivazione riguarda invece la necessità di attivare uno spazio dedicato di esposizione di questi elaborati grafici; un archivio digitale dei prodotti della didattica legati al Disegno (ARDISMODA_ArchivioDisegnoMODA). Tale piattaforma dinamica e interattiva potrà essere continuamente aggiornata e implementata con il procedere degli anni accademici e potrà quindi registrare, attraverso i diversi contenuti e le espressività grafiche dei disegni degli allievi, tutti gli avanzamenti scientifici sia metodologici che tecnici relativi al settore disciplinare del Disegno.

Infatti il grande interesse per il linguaggio del Disegno dimostrato anche dai giovani di tutte le generazioni e provenienti da numerose aree geografiche, come gli allievi dei percorsi internazionali di Sapienza, è l'oggettiva risposta che fa sperare, in futuro, anche ad un ampliamento del corpo docente specifico del settore così necessario per la formazione in percorsi di studio come questo relativo alle Scienze della Moda e del Costume; un importante patrimonio culturale di saperi che potrebbe caratterizzare ancora con più forza la Scuola Romana di Sapienza.

Preface

Emanuela Chiavoni, Giulia Pettoello, Giorgia Potestà, Federico Rebecchini

*The decision to create this publication – closely linked to the exhibition titled *Drawing & Fashion*, held on June 26th, 27th, and 28th, 2023 in the Odeion Hall at the Faculty of Humanities of Sapienza University of Rome – is based on two distinct yet complementary motivations.*

The first was the intention to record, in a volume, the content, methods, and techniques of Drawing within university education, specifically within the curriculum of Fashion and Costume Science, with the aim of disseminating this knowledge in the hope that it may be useful to other scholars engaged in the study of these topics. The creation of this book represents an opportunity to provide an initial overview of the teachings, methods, and tools used in Drawing education over the past decade, balancing cultural tradition with technological innovation.

The second motivation concerns the need to establish a dedicated space for the exhibition of these graphic works: a digital archive of educational outputs related to Drawing (ARDISMODA_Archivio-DisegnoMODA). This dynamic and interactive platform will be continually updated and expanded over the academic years, enabling the documentation – through diverse content and the graphic expressiveness of student drawings – of all scientific advancements, both methodological and technical, in the academic discipline of Drawing.

Indeed, the strong interest in the language of Drawing, demonstrated by young people from all generations and various geographical backgrounds – such as the students of Sapienza's international programs – is a clear indication of the need and potential to expand the specific teaching staff in this field. Such an expansion is crucial for the training of students in disciplines like Fashion and Costume Science, a vital cultural heritage of knowledge that could further distinguish the Roman School of Sapienza with even greater clarity and strength.

Un disegno per connettersi. E riconoscersi

Romana Andò

presidente della Laurea Magistrale in Fashion Studies di Sapienza
Università di Roma

Il titolo di questo bel volume, curato da Emanuela Chiavoni, Giulia Pettoello, Giorgia Potestà e Federico Rebecchini, *Disegno per la Moda* potrebbe trarre in inganno il lettore che non ne conoscesse la genesi. Pensare al disegno nel campo della moda ci porta, infatti, a proiettarci immediatamente tra i bellissimi figurini, schizzi e bozzetti che possiamo vedere negli archivi dei brand e che rappresentano l'idea progettuale di una collezione. E di cui molti manuali di disegno per la moda, appunto, parlano.

Nel caso di questo volume e dei corsi universitari di cui questa pubblicazione è la plastica traduzione empirica, questa dimensione estremamente operativa del disegno di moda è solo una parte di un tutto, molto più ricco, coinvolgente, immersivo. Può esserne l'esito proficuo, capace di dimostrare la fertilità delle menti dei nostri studenti e delle nostre studentesse, coltivate con passione e cura dall'insegnamento della collega Emanuela Chiavoni e dal suo meraviglioso team (Gaia Lisa Tacchi, Francesca Porfiri, Alekos Diacodimitri, Giulia Pettoello, Federico Rebecchini, Giorgia Potestà). Ci capita sempre più spesso in seduta di laurea triennale e magistrale di sfogliare elaborati in cui splendide collezioni di moda si mostrano ai nostri occhi in tutta la loro complessità e bellezza: dallo studio dei tessuti, al dettaglio delle lavorazioni, all'attenzione alle forme. E la nostra non è un'accademia di moda, ma un percorso formativo composto da un triennio, con ormai più di venti anni di storia e una magistrale internazionale nata sette anni fa, in cui le teorie della moda rappresentano il cuore della didattica in una prospettiva interdisciplinare.

Dicevo, quindi, che figurini, schizzi e bozzetti sono solo una parte e tendo a pensare, senza nulla togliere alla qualità di questi lavori, certamente non la più importante di un processo ben più complesso e strutturato, che si realizza in aula attraverso il disegnare, nel tempo dilatato dei dodici mesi di lezione dei corsi di *Teoria e tecniche del disegno* (laurea triennale) e *Science of drawing* (laurea magistrale). Dietro ogni disegno prodotto in aula c'è uno studio e un lavoro straordinario di riflessione critica, che aiuta i nostri studenti e le nostre studentesse a ragionare sulla moda in quanto cultura, e sui colori e sulle forme in quanto discorsi significanti.

Pur conoscendo il lavoro svolto nei corsi di disegno della laurea triennale in *Scienze della moda e del costume* e nella magistrale in *Fashion Studies*, quando mi sono trovata davanti ai disegni esposti negli spazi suggestivi dell'aula Odeion della Facoltà di Lettere e Filosofia di Sapienza, all'interno del Museo dei gessi, la famosa gipsoteca ospitata al pian terreno dell'edificio, sono rimasta profondamente colpita.

Ho avuto, infatti, la forte sensazione che quei disegni esprimevano con grande capacità evocativa un incredibile *desiderio di connettersi*: connessioni fisiche, visive, simboliche, culturali che prendevano forma davanti ai nostri occhi, nelle rappresentazioni dei coloratissimi *moodboard* dei Paesi da cui i nostri studenti internazionali provengono. Così come nei colori

delle differenze e complementarità di un Paese come l'Italia che è crocevia di culture, ibridazione di segni, contaminazione creativa.

Il disegno, qui, come ripete sempre Emanuela Chiavoni, esprime al massimo il suo compito che è quello di aiutare a pensare, a conoscere e in questo caso a confrontarsi sia con le diverse visioni della realtà che con le differenti realtà che si incontrano in un'aula universitaria. Disegno che opera, cioè, come ponte tra culture, costruttore di percezioni, facilitatore di interpretazioni. È, infatti, proprio la caratteristica dell'immagine di essere così facilmente identificabile nelle sue strutture e regole universali a garantire quell'immediato riconoscimento reciproco, che trasforma il disegno stesso in un luogo di mediazione simbolica.

Non solo. Nei nostri corsi di laurea, il disegno diventa il connettivo reale tra conoscenze e campi disciplinari. In un disegno di un abito (per tornare alla moda) leggo il simbolismo dei colori e delle forme, identifico le differenze di genere o il loro superamento, vedo le influenze dell'arte, rintraccio i gusti dei consumatori, riconosco un film o un'opera teatrale, scopro attraverso i tessuti le relazioni politico-economiche tra paesi. Tutto in un disegno.

Ecco il valore del disegnare. Ecco il valore di aver portato i corsi di disegno nella Facoltà di Lettere e Filosofia. Una scommessa didattica che si è trasformata in un laboratorio continuo di costruzione di identità. Di cui i nostri studenti e le nostre studentesse hanno fatto e stanno facendo tesoro. Come dimostrano le meravigliose tavole che trovate raccolte in questo volume e nell'archivio che con Emanuela Chiavoni costruiremo presto.

A drawing to connect and recognize each other

Romana Andò

president of the Master's Degree in Fashion Studies at Sapienza
University of Rome

The title of this beautiful volume, curated by Emanuela Chiavoni, Giulia Pettoello, Giorgia Potestà, and Federico Rebecchini, Drawing for Fashion, might mislead readers unfamiliar with its origins. Thinking of drawing in the fashion field immediately brings to mind stunning sketches, illustrations, and drafts found in brand archives, representing the conceptual ideas behind a collection – subjects widely covered in many fashion drawing manuals.

However, in the case of this volume and the university courses it translates into an empirical and tangible experience, this highly operational aspect of fashion drawing is only a part of a much richer, more engaging, and immersive whole. It can be a fruitful outcome, showcasing the creative fertility of our students, nurtured with passion and care by the teaching of our colleague Emanuela Chiavoni and her wonderful team (Gaia Lisa Tacchi, Francesca Porfiri, Alekos Diacodimitri, Giulia Pettoello, Federico Rebecchini, Giorgia Potestà). More and more often, during undergraduate and graduate thesis discussions, we find ourselves browsing through works where stunning fashion collections are revealed in all their complexity and beauty: from fabric studies to intricate craftsmanship details and a keen attention to form. And yet, ours is not a fashion academy, but an educational program structured around a three-year undergraduate degree with over twenty years of history and an international master's program launched seven years ago, where fashion theories lie at the heart of interdisciplinary teaching.

As I was saying, sketches, illustrations, and drafts are just one part – and, without undermining the quality of these works, probably not the most important – of a much more complex and structured process that unfolds in the classroom through drawing, over the extended timeframe of the twelve-month courses Theory and Techniques of Drawing (undergraduate degree) and Science of Drawing (master's degree). Behind every drawing produced in class, there is an extraordinary process of critical reflection, helping our students to perceive fashion as culture and colors and shapes as meaningful discourse.

Despite my familiarity with the work carried out in the undergraduate Fashion and Costume Sciences program and the master's in Fashion Studies, I was profoundly struck when I encountered the drawings displayed in the evocative spaces of the Odeion Hall at the Faculty of Humanities at Sapienza, within the plaster cast museum – the famous gipsoteca housed on the ground floor of the building.

I strongly felt that those drawings expressed an incredible desire to connect, with great evocative power: physical, visual, symbolic, and cultural connections taking shape before our eyes in the colorful moodboards representing the home countries of our international students. Just as in the colors of differences and complementarities of a country like Italy, a crossroads of cultures, a hybridization of symbols, and a site of creative contamination.

Here, as Emanuela Chiavoni always reminds us, drawing fully accomplishes its purpose: to help us think, understand, and, in this case, engage with different perspectives on reality as well as with the diverse realities encountered in a university classroom. Drawing operates as a bridge between cultures,

a builder of perceptions, a facilitator of interpretations. Indeed, it is precisely the image's ability to be easily recognizable in its structures and universal rules that ensures immediate mutual recognition, transforming the act of drawing into a space for symbolic mediation.

Moreover, in our degree programs, drawing becomes the actual connective tissue linking different fields of knowledge and disciplines. In a single drawing of a garment (to return to fashion), I can read the symbolism of colors and shapes, identify gender differences or their transcendence, observe artistic influences, trace consumer tastes, recognize a film or a theatrical performance, and, through textiles, uncover political and economic relations between countries. All in a single drawing.

This is the value of drawing. This is the value of bringing drawing courses into the Faculty of Humanities – a didactic experiment that has evolved into a continuous laboratory for constructing identity. An opportunity our students have embraced and continue to treasure, as demonstrated by the wonderful illustrations collected in this volume and in the archive that Emanuela Chiavoni and I will soon establish.

Alla ricerca della bellezza

Alessandro Saggioro

*direttore del Dipartimento di Storia, Antropologia, Religioni, Arte, Spettacolo
di Sapienza Università di Roma*

Lo studio della moda e del costume ha una naturale vocazione interdisciplinare. Il settore moda, come ambito di spicco del Made in Italy a livello mondiale, si presta a due strutturali azioni: quella della creazione e quella dell'analisi. L'una e l'altra si articolano in diversi ambiti di studio, che permettono di approfondire specifiche funzioni, singoli segmenti, tratti particolari di un mondo complesso. Ciò avviene non di meno per il costume, inteso come modalità vestimentaria che attraverso il tempo diviene consuetudine, uso quotidiano, modalità culturale corrente: anche esso si crea e si stratifica nel tempo, assume diverse funzioni, si riplasma in rapporto alle coordinate storiche. Ha quindi anch'esso vicende e valenze complesse che richiedono di essere esaminate, recepite, analizzate.

Per queste caratteristiche dei due oggetti correlati, fatti argomento di studio ormai da 25 anni per gli studenti del Corso di laurea triennale in Scienze della moda e del costume e, da qualche anno – come eredità di un precedente Corso di laurea magistrale in italiano – del Corso magistrale in inglese intitolato ai *Fashion studies*, l'articolazione delle materie è di fondamentale importanza. Si va da quelle storiche a quelle antropologiche, da quelle economiche a quelle giuridiche, da quelle sociologiche a quelle artistiche. L'elenco sarebbe ancora lungo, ma quel che mi preme qui sottolineare è la centralità del disegno.

A partire all'incirca dalla metà di questa lunga storia di coorti numerose di studenti e studentesse, il disegno ha occupato nel percorso formativo dei corsi di moda uno spazio stabile come materia di insegnamento. Ricordo la sera in cui, chiuse le pratiche per il rinnovo triennale del corso, mi arrivò una telefonata da un numero sconosciuto. Era la collega, poi ben presto divenuta amica, Emanuela Chiavoni. Con mio non poco stupore, auspice l'allora preside della Facoltà di Architettura, Renato Masiani, mi contattava per cercare una sinergia e in sostanza offrire un supporto ai nostri corsi. Lo stupore era dovuto al fatto che quell'aiuto insperato e entusiasta giungeva come dono rarissimo e generoso. Come tale non poteva essere rimandato all'anno dopo per questioni tecniche o burocratiche.

Allora il rinnovo nel sistema informatico per la didattica era in capo al presidente del Corso di laurea e potei intervenire nei giorni successivi per far sì che quell'entusiasmo non si raffreddasse nel tempo. Sarebbe stato in ogni caso ben improbabile, dato il carattere e la forza d'animo dell'interlocutrice: ma allora ancora non la conoscevo!

Partecipai così, di lì a qualche tempo, a una splendida prima lezione di Disegno ospitata, per le nostre studentesse e studenti di Scienze della moda e del costume, in un'aula della sede di Piazza Borghese della Facoltà di Architettura. La passione per la materia, la chiarezza della spiegazione, l'amore stesso per la disciplina del disegno erano tali che si concretizzò in me da una parte una identificazione di quella materia come arte della ricerca e rappresentazione del bello; dall'altra il sogno, subito sopito, di poter tornare fra i banchi e ricominciare uno studio travolgente di emozioni. Mentre la seconda restava lì sospesa nel mondo utopico

dei desideri impossibili da realizzare, la prima idea mi è rimasta bene in testa e si è andata concretizzando negli anni anche grazie a una frequentazione sempre più assidua non solo della stessa Emanuela Chiavoni ma poi anche di un gruppo di lavoro che con grande partecipazione e generosità copriva di anno in anno i diversi ruoli nelle discipline necessarie a costituire un curriculum coerente all'interno del Corso di laurea. I nomi di questi studiosi e giovani ricercatori e professori, Gaia Lisa Tacchi, Francesca Porfiri, Alekos Diacodimitri, Giulia Pettoello, Federico Rebecchini, Giorgia Potestà ricorrono in questo volume e ci tengo a ringraziarli per il supporto e l'impegno enorme che hanno offerto ai corsi di laurea in moda attraverso gli anni. Le loro capacità didattiche, peraltro, sono emerse costantemente dalle tesi di laurea, vere ricerche e creazioni di bellezza attraverso il tempo e lo spazio, con cui i nostri studenti hanno stupito le commissioni di laurea.

Saluto quindi con grande simpatia e riconoscenza questo volume che è espressione di questa prolungata ricerca: il saper vedere, saper cogliere, saper riprodurre e rappresentare mi sembrano arti neglette e non abbastanza esercitate a tutti i livelli della formazione scolastica; a maggior ragione, lo spazio conquistato dal disegno a suon di qualità e valore aggiunto ha un'importanza straordinaria. Ritengo che quale che sia la disciplina prediletta e, poi, lo sbocco lavorativo ricercato e ottenuto, per ogni studente e studentessa di Scienze della moda e del costume o di *Fashion studies* sia un'esperienza fondamentale aver potuto tenere una matita in mano e provato a far scorrere la mina sul foglio bianco per cogliere in sé la bellezza di quel che ci circonda e produrne una propria versione innovativa e personale. E Roma si offre bene da questo punto di vista, con i suoi tesori infiniti, per sperimentazioni sempre nuove e percorsi di studio costantemente originali. In questo solco si colloca anche una creatività che emerge chiaramente dai disegni e dai prodotti qui raccolti.

L'accordo fra la Facoltà di Architettura e la Facoltà di Lettere e Filosofia, auspici presidi e direttori di dipartimento, si è evoluto in una collaborazione che ha affrontato ogni difficoltà, a partire dall'enorme impegno, invisibile a chi governa, ma concreto e vero: per questo, a maggior ragione, il lavoro dei numerosi giovani docenti che hanno accompagnato e sostenuto Emanuela Chiavoni – e che da lei sono stati sapientemente guidati – è sempre stato apprezzato enormemente dal corpo studentesco. Questo accordo si è anche concretizzato in una programmazione di risorse di docenza stabile che ha permesso, a seguito di regolare concorso, l'assunzione in ruolo, nel Dipartimento di Storia Antropologia Religioni Arte Spettacolo, come ricercatrice in Tenure Track, di Giulia Pettoello, che ampia parte ha avuto in questi anni, insieme agli altri colleghi, nella realizzazione dei corsi e delle attività correlate. Sia, questo risultato, apripista e buon auspicio per lo sviluppo di una presenza significativa del disegno fra le materie di insegnamento della Facoltà di Lettere e Filosofia, dove la tradizione artistica ha un ruolo enorme e una rilevanza costante che sarebbe impossibile qui riassumere.

Al tempo stesso, la collaborazione interfacoltà e interdipartimentale, come metodo di lavoro e di miglioramento della didattica e della ricerca, è un altro aspetto della ricerca del bello: questo libro ne è testimonianza e simbolo. La capacità di raccogliere e valorizzare i prodotti di tanti studenti e studentesse, il farne archivio per una riflessione futura e metodo per la ricerca e lo studio costituiscono il pregio essenziale della mostra e ora del catalogo che ne scaturisce. Lo accogliamo con gratitudine e sincera ammirazione!

In search of beauty

Alessandro Saggioro

director of the Department of History, Anthropology, Religions,
Art History, Media and Performing Arts of Sapienza University of Rome

The study of fashion and costume has a natural interdisciplinary vocation. The fashion sector, as a prominent field of Made in Italy on a global level, lends itself to two structural actions: creation and analysis. Both of these actions are divided into different areas of study, allowing for in-depth exploration of specific functions, individual segments, and particular aspects of a complex world. This is true for costume as well, understood as a mode of dress that, over time, becomes custom, daily practice, and a prevailing cultural mode. It too is created and layered over time, assuming different functions and reshaping itself in relation to historical coordinates. Therefore, costume also has complex histories and values that require examination, comprehension, and analysis.

Due to these characteristics of the two related subjects, which have been the focus of study for 25 years for students of the Bachelor's Degree in Fashion and Costume Studies, and more recently, as a legacy of a previous Italian master's course, the Master's Degree in English titled Fashion Studies, the organization of subjects is of fundamental importance. The curriculum ranges from historical subjects to anthropological, economic to legal, sociological to artistic. The list could go on, but what I want to emphasize here is the centrality of drawing.

From about halfway through this long history of numerous cohorts of students, drawing has occupied a stable place in the curriculum of fashion courses as a subject of teaching. I remember the evening when, after completing the procedures for the three-year renewal of the course, I received a phone call from an unknown number. It was my colleague, who soon became a friend, Emanuela Chiavoni. To my great surprise, with the support of the then Dean of the Faculty of Architecture, Renato Masiani, she contacted me to seek synergy and essentially offer support to our Courses. The surprise was due to the fact that this unexpected and enthusiastic help came as a rare and generous gift. As such, it could not be postponed to the following year for technical or bureaucratic reasons.

At that time, the renewal in the educational system was the responsibility of the President of the Degree Course, and I was able to intervene in the following days to ensure that this enthusiasm did not fade over time. It would have been unlikely anyway, given the character and determination of my interlocutor, though I did not know her well at the time!

Shortly thereafter, I attended a splendid first drawing lesson hosted for our Fashion and Costume Studies students in a classroom in the Piazza Borghese branch of the Faculty of Architecture. The passion for the subject, the clarity of the explanation, and the love for the discipline of drawing were such that it solidified in me the idea of drawing as the art of researching and representing beauty. At the same time, it awakened in me the dream, quickly set aside, of returning to the classroom to immerse myself in a study full of emotions. While the second idea remained suspended in the utopian world of impossible desires, the first idea stayed with me and has taken shape over the years, thanks to an increasingly frequent association not only with Emanuela Chiavoni but also with a working group that, with great participation and generosity, has covered the various roles in the disciplines necessary to create a coherent curriculum within the Degree Course. The names of these scholars and young

researchers and professors – Gaia Lisa Tacchi, Francesca Porfiri, Alekos Diacodimitri, Giulia Pettoello, Federico Rebecchini, Giorgia Potestà – are mentioned in this volume, and I want to thank them for the enormous support and commitment they have offered to the fashion degree courses over the years. Their teaching abilities have consistently emerged from the theses, true research and creations of beauty across time and space, with which our students have amazed the graduation committees.

Thus, I warmly and gratefully welcome this volume that is the expression of this prolonged research: the ability to see, grasp, reproduce, and represent seem to me to be neglected and insufficiently practiced arts at all levels of education. All the more reason, the space gained by drawing through quality and added value is of extraordinary importance. I believe that, whatever the preferred discipline and the subsequent professional path sought and obtained, for every student of Fashion and Costume Studies or Fashion Studies, it is a fundamental experience to have held a pencil in hand and tried to glide the lead across the white sheet to capture the beauty around and produce an innovative and personal version of it. Rome lends itself well to this, with its endless treasures, for constantly new experiments and original study paths. In this vein, the creativity that clearly emerges from the drawings and products collected here is evident.

The agreement between the Faculty of Architecture and the Faculty of Humanities, supported by deans and department heads, has evolved into a collaboration that has faced every difficulty, starting with the enormous commitment, invisible to those in governance but concrete and real. For this reason, the work of the numerous young teachers who have accompanied and supported Emanuela Chiovoni – and who have been wisely guided by her – has always been greatly appreciated by the student body. This agreement has also materialized in a stable teaching resource planning that allowed, following a regular competition, the hiring of Giulia Pettoello in the Department of History, Anthropology, Religions, Art History, Media and Performing Arts, as a Tenure Track Researcher. She has played a significant role over the years, along with other colleagues, in realizing the courses and related activities. Let this achievement be a trailblazer and a good omen for the development of a significant presence of drawing among the teaching subjects of the Faculty of Humanities, where the artistic tradition has an enormous and constant relevance that would be impossible to summarize here.

At the same time, interfaculty and interdepartmental collaboration, as a method of work and improvement of teaching and research, is another aspect of the pursuit of beauty: this book is both testimony and symbol of that. The ability to collect and enhance the products of many students, to make them an archive for future reflection, and a method for research and study, constitutes the essential value of the exhibition and now of the catalog that arises from it. We welcome it with gratitude and sincere admiration!

Introduzione

Emanuela Chiavoni

Nell'ambito dei rapporti di collaborazione didattica interdisciplinare dell'Ateneo di Sapienza Università di Roma, nell'anno accademico 2015-2016, sono stati istituiti nuovi insegnamenti del Settore Scientifico Disciplinare ICAR17-Disegno che hanno visto la partecipazione affiancata della Facoltà di Architettura con quella di Lettere e Filosofia. Nello specifico sono nati due nuovi insegnamenti nel Corso di laurea triennale di Scienze della Moda e del Costume e un nuovo insegnamento nel Corso di laurea magistrale in lingua inglese *Fashion Studies*.

Questo percorso didattico avviato è stato molto fruttuoso nel tempo perché, pur trattandosi di corsi opzionali, questi hanno attirato negli anni l'attenzione di sempre un maggior numero di studenti che sono, infatti, aumentati progressivamente nel tempo. L'interesse per la ricerca nell'ambito della disciplina del Disegno è testimoniato anche dalla richiesta delle numerose tesi di laurea sia nel percorso triennale che nel percorso magistrale in lingua inglese. Tale Corso internazionale ha subito, negli anni, un enorme aumento di iscrizioni.

Esiste oggi la necessità di ampliare ancora questi percorsi formativi dal punto di vista della docenza: l'impegno didattico, infatti, ha un peso specifico molto alto trattandosi di corsi con centinaia di studenti, in una materia come il Disegno che prevede una particolare cura individuale, calata sulle personali specifiche capacità critiche e tecniche di ciascun allievo.

Dall'anno accademico 2016-2017 a oggi la sottoscritta è docente referente delle discipline del Settore ICAR17-Disegno presso la Facoltà di Lettere e Filosofia della Sapienza Università di Roma per il percorso di studi magistrale in lingua inglese e questa attività consente di avere un osservatorio privilegiato e aggiornato sugli andamenti e sugli svolgimenti dei percorsi formativi.

In tutti questi anni, attraverso il rapporto di collaborazione didattica instaurato, la Facoltà di Architettura ha messo a disposizione anche spazi idonei per ospitare il corso di Teorie e Tecniche del Disegno; aule con grandi tavoli piani, mancanti nella Facoltà di Lettere, per poter far disegnare gli studenti anche in classe, sia presso la sede di piazza Borghese, sia nelle sedi di Valle Giulia, via Gramsci e nella sede di via Gianturco.

Dopo l'accordo di collaborazione didattica instaurato, nei primi due anni, nella sede di architettura di piazza Borghese è stato ospitato anche il corso di Illustrazione di Moda, sempre del settore del Disegno e numericamente molto nutrito, per poter offrire una maggior possibilità agli studenti di lavorare con postazioni adeguate allo svolgimento di elaborati grafici, soprattutto di disegno analogico, eseguiti con varie metodologie e tecniche di rappresentazione.

In ogni anno accademico due dei sei corsi relativi al Settore Scientifico Disciplinare ICAR17-Disegno sono stati ricoperti dalla sottoscritta (corso di Teorie e tecniche del Disegno - Disegno 1 nel percorso triennale e corso di *Science of Drawing - Science 1* nel percorso ma-

gistrare) e gli altri quattro corsi, tre nella laurea triennale e uno nella laurea magistrale sono stati, di anno in anno, ricoperti da giovani dottori di ricerca, architetti, molto preparati sulle linee tematiche della ricerca e della didattica del Disegno.

I docenti a contratto del Settore Scientifico Disciplinare ICAR17-Disegno, selezionati durante le procedure di ciascuno dei bandi che hanno, dall'inizio, condiviso con me questa nuova avventura didattica dando un grandissimo contributo, sin dall'inizio, alla strutturazione dei diversi corsi sono: Gaia Lisa Tacchi, Francesca Porfiri, Alekos Diacodimitri, Giulia Pettoello, Federico Rebecchini, Giorgia Potestà.

Va a loro un mio personale ringraziamento.

Introduction

Emanuela Chiavoni

In the 2015-2016 academic year, as part of an interdisciplinary teaching collaboration at Sapienza University of Rome, new courses in the Scientific Disciplinary Sector ICAR17-Drawing were introduced. These courses were a joint effort between the Faculty of Architecture and the Faculty of Arts and Humanities. Specifically, two new courses were added to the Bachelor's Degree Program in Fashion and Costume Studies, and one new course was added to the Master's Degree Program in English Fashion Studies.

This educational initiative has proven to be highly successful over time. Despite being electives, these courses have garnered increasing interest from students each year. The growing demand for research in the discipline of Drawing is reflected in the numerous dissertations produced in both the Bachelor's and Master's degree programs. The Master's program in English Fashion Studies, in particular, has seen a significant rise in enrollment over the years.

There is now a need to further expand these educational programs from a teaching perspective. The teaching commitment is significant, as the courses often have hundreds of students. In a subject like Drawing, which requires special individual attention to each student's critical and technical skills, this presents a considerable challenge. Since the 2016-2017 academic year, I have been the lead instructor for the ICAR17-Drawing courses in the English-language Master's Degree Program at the Faculty of Humanities, Sapienza University of Rome. This role provides me with a unique and current perspective on the trends and developments in these educational paths.

Over the years, through our established teaching collaboration, the Faculty of Architecture has provided suitable spaces for the Theories and Techniques of Drawing course. These spaces include classrooms with large flat tables, which are unavailable at the Faculty of Humanities, allowing students to draw during class. These classrooms are located at the Piazza Borghese site, as well as at the Valle Giulia, Via Gramsci, and Via Gianturco sites.

Following the teaching collaboration agreement, the Fashion Illustration course, also from the Drawing sector and with a large number of students, was housed in the Piazza Borghese Architecture building for the first two years. This arrangement provided students with appropriate workstations to carry out their graphic work, especially analog drawing, using various methodologies and representation techniques.

Each academic year, I have taught two of the six courses related to Scientific Disciplinary Sector ICAR17-Drawing: Theories and Techniques of Drawing (Drawing 1) in the Bachelor's program and Science of Drawing (Science 1) in the Master's program. The remaining four courses, three in the Bachelor's program and one in the Master's program, have been taught by young PhDs and architects.

These adjunct professors, who are well-versed in the research and teaching themes of Drawing, have been crucial to the program's success. The adjunct professors who have contributed significantly to the development of these courses are Gaia Lisa Tacchi, Francesca Porfiri, Alekos Diacodimitri, Giulia Pettoello, Federico Rebecchini, and Giorgia Potestà.

I extend my personal thanks to them for their dedication and support.

I. SCIENZE DELLA MODA E DEL COSTUME

Teoria e Tecniche del Disegno - Disegno 1

Emanuela Chiavoni

La denominazione del corso di Teoria e Tecniche del Disegno – inserito nella laurea triennale in Scienze della Moda e del Costume, articolato in due parti: Disegno 1 di sei CFU al primo semestre e Disegno 2 di sei CFU al secondo semestre – è derivata dall’obiettivo di avviare un corso teorico-pratico, laboratoriale che potesse attivare un processo di formazione dinamica tra la parte teorica dei contenuti e l’attività pratica della sperimentazione. Il corso è stato pensato come un vero e proprio atelier di studi sul Disegno nel quale gli studenti hanno la possibilità di confrontare le loro idee e le loro proposte creative direttamente, attraverso l’interpretazione grafica con strumenti e tecniche sia analogiche che digitali diverse.

In questo proposito c’è un aspetto molto importante che è il confronto diretto tra gli esiti degli allievi che consente di svolgere comparazioni e riflessioni critiche collettive e dirette, molto utili per lo sviluppo di ogni processo critico.

L’insegnamento del corso si prefigge di fornire gli elementi utili per rappresentare e comunicare sia gli scenari di riferimento culturali tipici del settore della moda e del costume, sia le idee progettuali, attraverso l’apprendimento di metodologie e tecniche grafiche tradizionali e digitali, innovative e integrate.

Lo studente deve giungere a conoscere e controllare i codici geometrici che consentono di rappresentare con consapevolezza le forme delle figure e dei modelli esistenti (analisi) e di quelle immaginate (progetto); inoltre deve saper gestire gli strumenti che ne consentono la manipolazione approfondendone le caratteristiche, formali, dimensionali, geometriche, proporzionali e percettive. Da un lato si tenta dunque di mettere in condizione lo studente di acquisire una sicura capacità manuale nell’uso delle tecniche grafiche più semplici e dirette attraverso un intenso esercizio del disegno a mano libera, a tratto e con la particolare attenzione agli aspetti cromatici e alla rappresentazione del colore, e dall’altro ci si sforza di sostenere questo percorso attraverso le indispensabili nozioni legate ai fondamenti della geometria della rappresentazione.

La prima parte del corso ha la finalità di formare tutte queste capacità; in questo quadro, si inserisce anche la realizzazione di alcune esperienze formative, tra cui giochi grafici, stoffette grafiche a tempo, esercitazioni creative, che corrispondono ad altrettanti elaborati grafici di sintesi che testimoniano il conseguimento degli obiettivi prefissati dal corso.

Questi elaborati devono essere intesi come una serie di punti di arrivo del percorso comprendente le varie attività didattiche: lezioni ex cathedra tenute dal docente, esercitazioni in aula (extempore) ed esercitazioni all’esterno dell’aula. Lo studente deve registrare tutte queste esperienze, in forma di appunti e disegni, sul taccuino del corso, elemento molto importante, personale, di ciascun allievo, che deve sempre essere tenuto aggiornato e in ordine per essere presentato. Tale documentazione scritto-grafica costituisce un vero e proprio libro/album personale dello studente con, in aggiunta, anche un altro taccuino più piccolo,

di formato A5, per la registrazione di esercizi grafici di studio tra cui schizzi rapidi, bozzetti, appunti grafici, idee e riflessioni disegnate sugli argomenti trattati o su spunti occasionali.

Alcune delle extempore sono spesso svolte all'esterno, nei musei o in parchi, ville e/o giardini che possiedono sculture, statue di marmo o altro materiale per poter svolgere, attraverso il disegno dal vero, l'esercizio del riconoscimento anatomico, compito utilissimo per acquisire la consapevolezza delle proporzioni armoniche dei corpi.

Ogni allievo, alla fine del corso, deve essere nelle condizioni di "osservare, leggere, analizzare e rappresentare" con metodi e strumenti idonei tutti gli aspetti caratterizzanti il campo specifico della moda. Intenso è anche il lavoro intuitivo e speditivo svolto dagli allievi sul riconoscimento delle proporzioni delle varie parti del corpo attraverso moduli/unità di misura personali, come i propri palmi o spanne (la mano aperta; distanza intercorrente fra la punta del pollice e quella del mignolo della mano allargata al massimo) con i relativi sottomultipli per poter acquisire coscienza delle proprie proporzioni e misure come palestra sulla quale impostare progetti di modelli.

Durante il corso sono inoltre previste consegne che, con cadenza generalmente settimanale, consentono al docente di valutare i progressi temporali di ciascuno allievo. Queste consegne obbligatorie sono fondamentali per valutare il percorso di assimilazione dei contenuti dello studente e la sua abilità pratica applicativa anche con l'uso delle diverse tecniche tra cui la grafite, le matite, i pastelli, le ecoline, gli inchiostri, gli acquarelli, le tempere, con particolare attenzione ai diversi tipi di supporto cartaceo per il disegno per ciascuna tecnica. Tutti gli elaborati realizzati concorrono direttamente alla valutazione finale del lavoro.

Al taccuino si accompagnano tavole di formato A3 (29,7x42 cm) da svolgere per l'esame finale.

L'esame, sempre individuale, si prefigge di verificare il raggiungimento degli obiettivi didattici fissati dal corso e consiste in una prova orale e grafica ed è rivolto, principalmente, a verificare la capacità del candidato di descrivere le forme e i modelli esistenti o di progetto avvalendosi del linguaggio universale del disegno. Nel colloquio finale si tiene conto degli argomenti trattati nel taccuino, delle tavole, delle indicazioni teoriche e dei risultati raggiunti.

È sempre necessario che il docente abbia avuto modo di verificare preliminarmente gli elaborati grafici e i taccuini dello studente durante i momenti di revisione individuale. Durante questi incontri infatti vengono esaminati i materiali prodotti e sono forniti tutti i consigli e i chiarimenti necessari per migliorare la qualità del lavoro. Si prende nota, ogni volta, dei progressi nell'iter formativo, fornendo una valutazione preventiva utile a programmare lo svolgimento dell'esame finale.

Nel corso delle prime lezioni il docente illustra quali strumenti e quali tecniche sono necessari per poter seguire il corso e affrontare le esercitazioni assegnate e spiega il processo di formazione che si attiva nella parte applicativa per la comprensione dei contenuti. Ogni argomento viene spiegato attraverso un modello di riferimento filtrato tramite l'opera di illustratori, architetti, artisti, fumettisti, disegnatori, storici dell'arte. In particolare le tematiche dell'anno accademico 2022-2023 hanno riguardato: il disegno e l'artigianalità del cucito; il linguaggio grafico dei Camuni; la geometria e i metodi di rappresentazione attraverso l'opera di Alphonse Mucha, gli esercizi grafici dei disegni per i tessuti dell'artista giapponese Hokusai; il disegno tra geometria e proporzione; le figure geometriche piane bidimensionali e tridimensionali; il ruolo del colore nel disegno; le rappresentazioni e l'analisi grafica attraverso l'opera di Hundertwasser; alcuni esempi nella storia, come le tuniche plissettate esposte nel Museo Egizio di Torino tra forma, proporzione, geometria e decorazione; la dimensione e la misura: dal modello dell'abito al dettaglio; la progettazione di una tunica contemporanea in 2D; Vienna nel 1900 e il rapporto con il Disegno; il Disegno tra arte, architettura e moda; dall'abito all'appartamento; la progettazione di un tessuto ispirato a un momento storico e a un luogo; l'enciclopedia e il dizionario ragionato delle scienze delle arti e dei mestieri:

l'Encyclopédie di Diderot e D'Alembert (1751-1780) in Francia; i luoghi e gli spazi ideali per il disegno, le aule progettate per disegnare.

Gli elaborati grafici che sono stati presentati in una mostra nel giugno 2023 presso la Sala Odeion della Facoltà di Lettere e Filosofia sono relativi al progetto finale di narrazione grafica proposto, ispirata proprio da otto tra gli argomenti trattati durante il corso, partendo dalla lettura di un testo con tematica riguardante il rapporto tra il Disegno e la moda. Tale integrazione ha previsto come progetto editoriale questi passaggi: una copertina, un indice, l'esame del Disegno dei Camuni, la rappresentazione dal vero delle statue e dei bassorilievi, il disegno giapponese dell'artista Hokusai, i rapporti con la geometria attraverso le opere di Alphonse Mucha, le illustrazioni grafiche originali di Saul Steinberg, la tecnica del collage analogico e digitale, lo studio dell'arte partecipata di Maria Lai in Sardegna e, in conclusione, una bibliografia, una sitografia, un retrocopertina e un'appendice con una selezione dei disegni degli argomenti studiati. L'allieva/o ha dovuto riscontrare relazioni e connessioni tra le tematiche affrontate durante il corso esposte durante le lezioni e la trama del testo letto e prefigurare graficamente una composizione grafica che potesse comunicarle. Tale prefigurazione è avvenuta, nella prima fase, con la strutturazione di un menabò grafico o modello d'impaginazione semplificato dal quale partire per la definizione dell'apparato finale. Il progetto grafico ha previsto la realizzazione di una narrazione grafica, un racconto realizzato con sequenze di disegni posti su un'unica strisciata in verticale o, il più delle volte, in orizzontale con la sequenza dei disegni a fisarmonica (leporello) corredata da scritte, descrizioni testuali e titolazioni sintetiche. È proprio questo prodotto grafico ciò che è stato presentato alla mostra.

Theory and Techniques of Drawing - Drawing 1

Emanuela Chiavoni

The title of the 'Theory and Techniques of Drawing' course – part of the Bachelor's Degree in Fashion and Costume Studies, structured in two parts: Drawing 1 with six credits in the first semester and Drawing 2 with six credits in the second semester – originates from the aim of initiating a theoretical-practical, workshop-based course that can activate a dynamic training process between theoretical content and practical experimentation. The course was conceived as a true studio for drawing studies, where students can directly compare their ideas and creative proposals through graphic interpretation with various analog and digital tools and techniques.

A crucial aspect of this course is the direct comparison of students' work, which allows for collective and direct comparisons and critical reflections, greatly benefiting the development of any critical process.

The course aims to provide the necessary elements to represent and communicate both the cultural reference scenarios typical of the fashion and costume sector and the design ideas, through the learning of traditional and digital graphic methodologies and techniques, innovative and integrated.

Students must come to understand and control the geometric codes that allow them to represent existing figures and models (analysis) and imagined ones (design) with awareness. Additionally, they must be able to manage the tools that enable their manipulation, deepening their formal, dimensional, geometric, proportional, and perceptual characteristics. On one hand, the course aims to put students in a position to acquire a secure manual ability in using the simplest and most direct graphic techniques through intense freehand drawing exercises, with a focus on chromatic aspects and color representation. On the other hand, it supports this journey with the essential notions related to the fundamentals of representational geometry.

The first part of the course is designed to develop all these skills. Within this framework, some formative experiences are also included, such as graphic games, timed relay drawing exercises, and creative exercises, which correspond to a series of synthetic graphic works that demonstrate the achievement of the course's set objectives.

These works should be understood as a series of milestones in the path encompassing various teaching activities: lectures by the instructor, in-class exercises (extempore), and exercises outside the classroom. Students must record all these experiences in the form of notes and drawings in their course notebook, a very important personal element for each student that must always be kept up to date and organized for presentation. This written-graphic documentation constitutes a true personal book/album for the student, along with an additional smaller A5 notebook for recording study graphic exercises, including quick sketches, drafts, graphic notes, ideas, and drawn reflections on the topics covered or on occasional inspirations.

Some extempore exercises are often conducted outside, in museums or in parks, villas, and/or gardens that feature sculptures, statues made of marble, or other materials, allowing students to

engage in life drawing exercises that are very useful for acquiring awareness of the harmonious proportions of bodies.

By the end of the course, each student should be able to 'observe, read, analyze, and represent' all the characteristic aspects of the specific field of fashion using appropriate methods and tools. The students also engage in intense, quick work on recognizing the proportions of various body parts through personal modules/units of measurement, such as their palms or spans (the distance between the tip of the thumb and the tip of the pinky finger when the hand is fully extended), along with their subunits, to gain awareness of their proportions and measurements as a foundation for designing models.

Additionally, there are weekly assignments throughout the course, which allow the instructor to evaluate each student's progress over time. These mandatory assignments are fundamental in assessing the student's assimilation of content and practical application skills, including the use of various techniques such as graphite, pencils, pastels, Ecoline, inks, watercolors, and tempera, with particular attention to the different types of paper supports for each technique. All the works produced contribute directly to the final assessment of the student's work.

Accompanying the notebook are A3-format (29.7x42 cm) boards to be completed for the final exam. The exam, always conducted individually, aims to verify the achievement of the course's educational objectives and consists of an oral and graphic test, primarily intended to assess the candidate's ability to describe existing or designed forms and models using the universal language of drawing. During the final interview, consideration is given to the topics covered in the notebook, the boards, the theoretical instructions, and the results achieved.

It is always necessary for the instructor to have had the opportunity to review the student's graphic works and notebooks during individual review sessions. During these meetings, the produced materials are examined, and all the necessary advice and clarifications are provided to improve the quality of the work. Progress in the learning process is noted each time, providing a preliminary evaluation useful for planning the final exam.

During the first lessons, the instructor explains which tools and techniques are necessary to follow the course and tackle the assigned exercises and describes the training process that is activated in the practical part to understand the content. Each topic is explained through a reference model filtered through the work of illustrators, architects, artists, cartoonists, designers, and art historians. In particular, the themes of the 2022-2023 academic year included: drawing and the craftsmanship of sewing; the graphic language of the Camuni; geometry and methods of representation through the work of Alphonse Mucha; the graphic exercises of fabric drawings by the Japanese artist Hokusai; drawing between geometry and proportion; two-dimensional and three-dimensional geometric shapes; the role of color in drawing; representations and graphic analysis through the work of Hundertwasser; some historical examples, such as the pleated tunics displayed in the Egyptian Museum of Turin between form, proportion, geometry, and decoration; dimension and measurement: from dress model to detail; the design of a contemporary tunic in 2D; Vienna in 1900 and its relationship with drawing; drawing between art, architecture, and fashion; from the dress to the apartment; the design of a fabric inspired by a historical moment and a place; the encyclopedia and the rational dictionary of sciences, arts, and crafts: Diderot and D'Alembert's Encyclopédie (1751-1780) in France; ideal places and spaces for drawing, and classrooms designed for drawing.

The graphic works, presented in an exhibition in June 2023 at the Odeon Hall of the Faculty of Letters and Philosophy, were related to the final project of graphic narration proposed, inspired by eight of the topics covered during the course, starting from reading a text on the relationship between drawing and fashion. This integration involved the following steps as an editorial project: a cover, an index, an examination of the Camuni's drawings, life drawing of statues and bas-reliefs, the Japanese drawings of the artist Hokusai, the relationships with geometry through the works of Alphonse Mucha, the original graphic illustrations of Saul Steinberg, the technique of analog and digital collage, the study of Maria Lai's participatory art in Sardinia, and finally, a bibliography, a webography, a back cover, and an appendix with a selection of drawings on the topics studied. The student had to identify relationships and connections between the themes addressed during the course and the storyline of the text

read and graphically prefigure a composition that could communicate them. This prefiguration took place in the first phase with the structuring of a simplified graphic dummy or layout model from which to start defining the final apparatus. The graphic project involved creating a graphic narrative, a story made up of sequences of drawings placed on a single vertical strip or, most often, horizontally, with a sequence of accordion drawings (lepoello) accompanied by written texts, descriptions, and synthetic titles. This graphic product is precisely what was presented at the exhibition.



Figg. 1, 2. Madiapia Chiusolo, 2023. La sensibilità del disegno, copertina e tavola 1 / *The sensitivity of drawing, cover and table 1.*



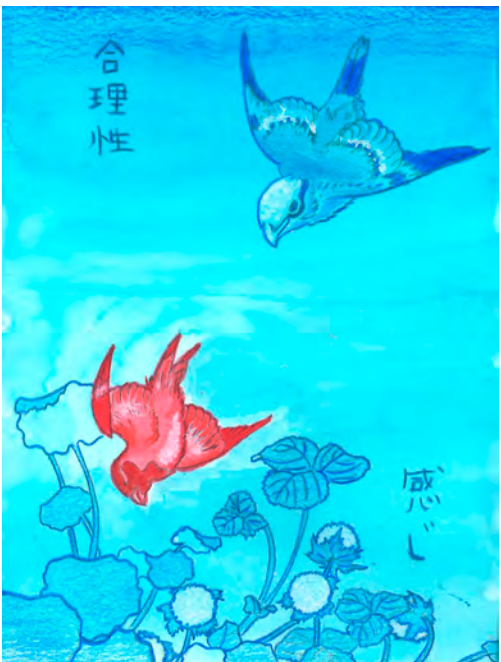
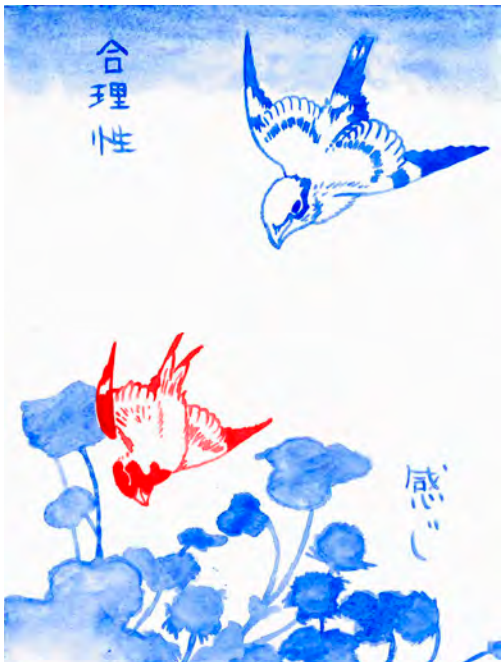
Figg. 3, 4. Madiapia Chiusolo, 2023. La sensibilità del disegno, table 2 e tavola 3 / *The sensitivity of drawing, table 2 and table 3.*



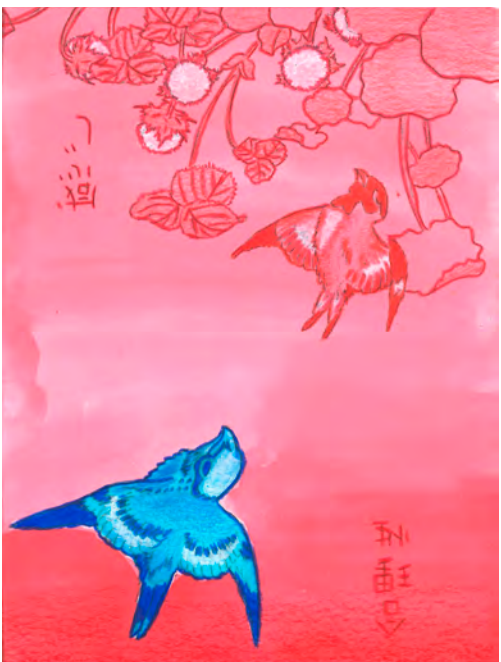
Fig. 5. Madiapia Chiusolo, 2023. La sensibilità del disegno, tavola 4 / *The sensitivity of drawing, table 4.*



Fig. 6. Madiapia Chiusolo, 2023. La sensibilità del disegno, tavola 5 / *The sensitivity of drawing, table 5.*



Figg. 7, 8. Mario Sbardella, 2023. Serie di illustrazioni basate sull'opera di Katsushika Hokusai, tavola 1 e tavola 2 / *Series of illustrations based on the work of Katsushika Hokusai, table 1 and table 2.*



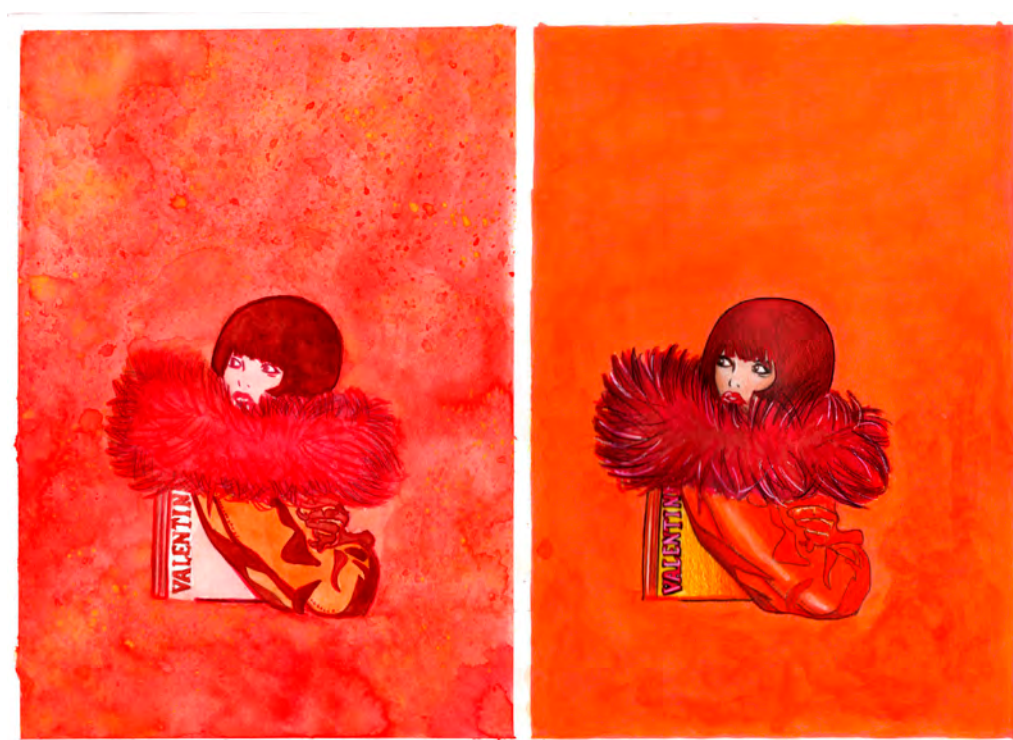
Figg. 9, 10. Mario Sbardella, 2023. Serie di illustrazioni basate sull'opera di Katsushika Hokusai, tavola 3 e tavola 4 / *Series of illustrations based on the work of Katsushika Hokusai, table 3 and table 4.*



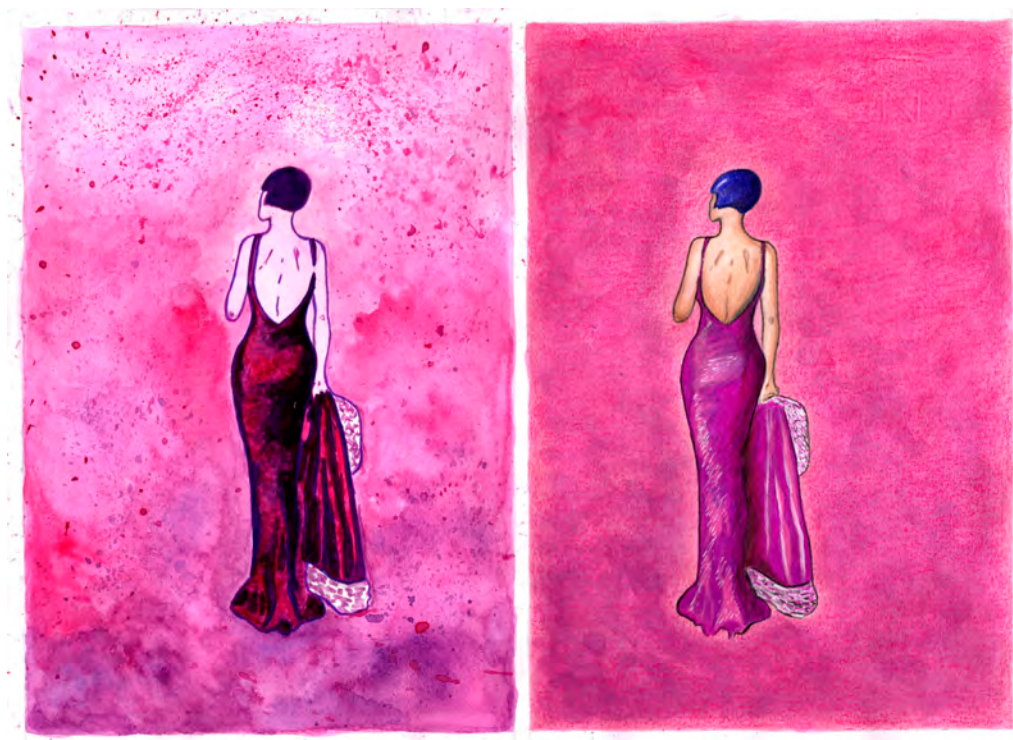
Figg. 11, 12. Mario Sbardella, 2023. Serie di illustrazioni basate sull'opera di Katsushika Hokusai, tavola 5 e tavola 6 / *Series of illustrations based on the work of Katsushika Hokusai, table 5 and table 6.*



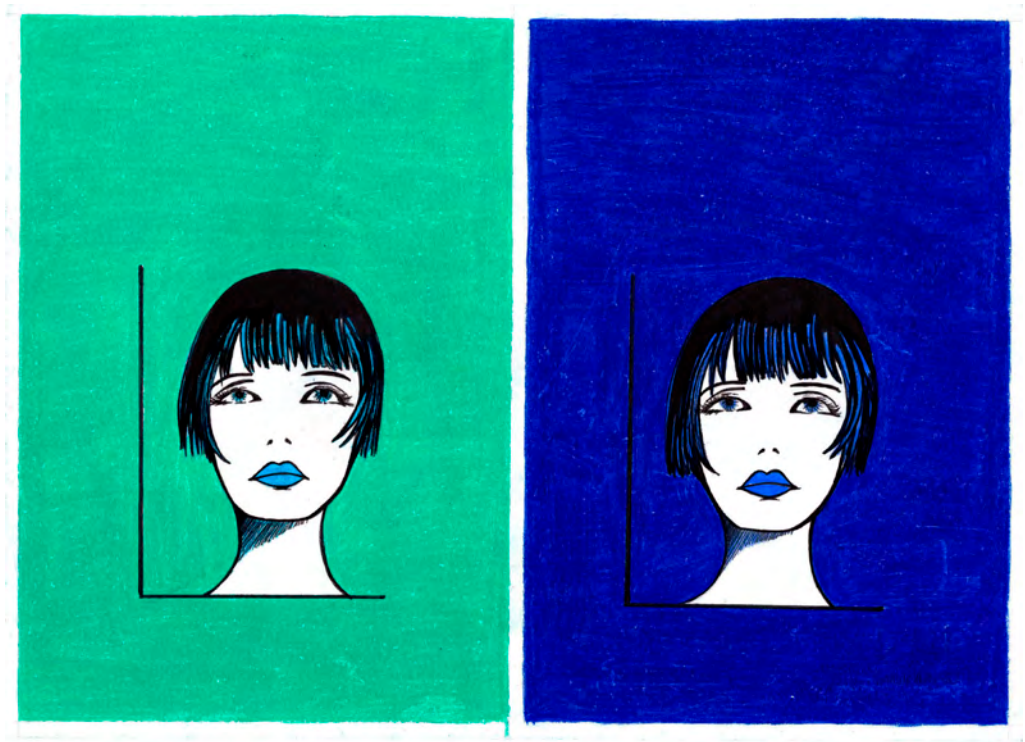
Figg. 13, 14. Mario Sbardella, 2023. Serie di illustrazioni basate sull'opera di Katsushika Hokusai, tavola 7 e tavola 8 / *Series of illustrations based on the work of Katsushika Hokusai, table 7 and table 8.*



Figg. 15, 16. Isabella Giustiniani, 2023. Serie di illustrazioni basate su Valentina di Guido Crepax, tavola 1 e tavola 2 / *Series of illustrations based on the Valentina by Guido Crepax, table 1 and table 2.*



Figg. 17, 18. Isabella Giustiniani, 2023. Serie di illustrazioni basate su Valentina di Guido Crepax, tavola 3 e tavola 4 / *Series of illustrations based on the Valentina by Guido Crepax, table 3 and table 4.*



Figg. 19, 20. Isabella Giustiniani, 2023. Serie di illustrazioni basate su Valentina di Guido Crepax, tavola 5 e tavola 6 / *Series of illustrations based on the Valentina by Guido Crepax, table 5 and table 6.*



Figg. 21, 22. Isabella Giustiniani, 2023. Serie di illustrazioni basate su Valentina di Guido Crepax, tavola 7 e tavola 8 / *Series of illustrations based on the Valentina by Guido Crepax, table 7 and table 8.*



Figg. 23, 24. Madiapia Chiusolo, 2023. La sensibilità del disegno, copertina dell'appendice e appendice su Pedro Cano / *The sensitivity of drawing, cover of the appendix and appendix on Pedro Cano.*



Figg. 25, 26. Madiapia Chiusolo, 2023. La sensibilità del disegno, appendice su Maria Lai e appendice su Katsushika Hokusai / *The sensitivity of drawing, appendix on Maria Lai and appendix on Maria Lai.*

Teoria e Tecniche del Disegno - Disegno 2

Giorgia Potestà

Nella seconda parte del corso di Teoria e Tecniche del Disegno denominato Disegno 2, le lezioni si prefiggono l'obiettivo di fornire agli studenti gli elementi utili per rappresentare e comunicare sia gli scenari di riferimento culturali tipici del settore della moda sia le idee progettuali, attraverso l'apprendimento di metodologie e tecniche grafiche tradizionali e digitali, innovative ed integrate.

Lo studente si confronta con i codici geometrici che consentono di rappresentare con consapevolezza le forme e le figure esistenti e quelle immaginate, imparando a gestire gli strumenti che ne consentono la manipolazione e approfondendone le caratteristiche, formali, dimensionali, geometriche, proporzionali e percettive. Attraverso esercizi di disegno a mano libera, a tratto, e soprattutto con le tecniche di disegno e rappresentazione digitale e di illustrazione grafica, si propone allo studente di acquisire una sicura capacità manuale nell'uso delle tecniche grafiche più semplici e dirette, con particolare attenzione agli aspetti cromatici e alla rappresentazione del colore; questo percorso viene sostenuto attraverso le fondamentali nozioni legate ai fondamenti della geometria della rappresentazione e della Geometria descrittiva. Il corso si configura come un vero e proprio atelier, in cui alle prime ore di lezione ex cathedra si susseguono quelle dedicate alle esercitazioni in aula, con esperienze formative che corrispondono ad altrettanti elaborati e testimoniano il conseguimento degli obiettivi prefissati dal corso. Ogni settimana viene richiesta una consegna da svolgere autonomamente, e che ha come oggetto il tema di ciascuna lezione. Ogni studente, pertanto, colleziona all'interno del suo taccuino Venezia tutti i disegni eseguiti a lezione, gli extempore, le consegne, archiviando tutto il percorso che porta all'esame in forma scritto grafica.

Le prime lezioni, ancora focalizzate sul disegno analogico, hanno l'obiettivo di presentare allo studente le diverse possibilità di rappresentazione della realtà attraverso una carrellata nel mondo dell'arte, da sempre vicino e di ispirazione per la moda e il design.

In particolare, ci si sofferma sulla rappresentazione dello spazio tridimensionale su un supporto bidimensionale (spazio figurativo), e sugli espedienti utilizzati nella storia dell'arte, che variano con le epoche e le culture. Spesso rivolgo agli studenti questa domanda: «Cosa vi viene in mente se pensate allo spazio figurativo?». Tra le risposte c'è sempre la «prospettiva lineare» e la tipica rappresentazione della profondità attraverso linee convergenti verso uno o più punti di fuga. Eppure, questo è solo uno dei tanti modi utilizzati nel corso della storia dell'arte per raffigurare lo spazio su una superficie bidimensionale. Naturalmente non tutti descrivono in modo matematico e univoco lo spazio tridimensionale ma riescono comunque a suggerire un senso di profondità o, comunque, una disposizione reciproca degli oggetti. Si tratta quindi, più propriamente, di "indizi di profondità", come nello spazio topologico, nel ribaltamento, nello scaglionamento.

Si indagano anche i cosiddetti “modi della rappresentazione”, ovvero la comprensione dei processi mentali che portano a una rappresentazione della realtà osservata che viene sempre influenzata dal proprio vissuto e da interpretazioni soggettive. Chi produce immagini infatti parte, in genere, dalla realtà, ma raramente il suo intento è di riprodurla fedelmente. Anche il fotografo, scegliendo ad esempio un particolare punto di vista piuttosto che un altro, si prefigge il compito di interpretare la realtà in modo personale. L'uomo ha dato sempre molta importanza all'abilità tecnica nella riproduzione pittorica della realtà; nel XVII secolo si svilupparono vere e proprie scuole incentrate sul naturalismo, basti pensare ai dipinti di Velazquez e Vermeer e al realismo di Rembrandt. Anche l'iperrealismo americano degli anni Settanta del Novecento con aerografo e calchi in resina è stato più realista della fotografia. In riferimento a questi aspetti, legati alla rappresentazione della realtà come imitazione, non ci si può non soffermare sull'opera di René Magritte. Con *Il tradimento delle immagini*, Magritte compie un'acuta riflessione sulla comunicazione usata dagli uomini e sui codici/convenzioni/segni che la costituiscono. La pipa dipinta appartiene al mondo dei segni e dei codici della rappresentazione creati, da sempre, dall'uomo, ma non è una pipa vera, bensì una sua rappresentazione ideale o possibile, perché non ha la stessa consistenza fisica e tangibile o, meglio, palpabile, che ha una pipa reale tenuta in mano o fumata. Si passano poi in disamina altri “modi”, come l'accentuazione della realtà idealizzata di Raffaello e Piero della Francesca, oppure deformata di Munch e Kirchner, passando per la stilizzazione, l'astrazione, la frantumazione, cara ai cubisti.

Fondamentale per il percorso formativo è la Teoria del Colore di Johannes Itten, comun denominatore tanto delle lezioni analogiche quanto di quelle dedicate alla rappresentazione digitale. La Teoria del Colore riguarda la classificazione dei colori, la loro mescolanza, il loro accostamento e i relativi effetti ottici. Conoscere questi concetti supporta lo studente anche e soprattutto nella produzione di moda; i colori, infatti, seppur determinati dalle tendenze della moda e dal gusto del momento, hanno caratteristiche legate alle stagioni.

Inoltre, colori e tessuti sono le prime scelte da operare quando si progetta una collezione: la cartella colori e la cartella tessuti definiscono già quale sarà l'aspetto d'insieme della collezione. La preparazione della cartella colori inizia con un esame delle scelte cromatiche della stagione passata e delle tendenze moda per la nuova stagione. Le scelte vengono fatte in base al tipo di collezione da progettare.

Tutte le lezioni teoriche vengono accompagnate dalle esercitazioni in aula, nelle quali attraverso il disegno analogico o digitale si cerca di comprendere e fissare i concetti trattati a lezione, attraverso un taglio critico-creativo che affonda le radici nel settore moda.

Dalla quarta lezione viene introdotto il concetto di immagine digitale, con la definizione di due tipi di grafica digitale, la grafica raster e la grafica vettoriale, che vengono entrambe approfondite successivamente all'interno del corso con esercitazioni pratiche. In queste lezioni gli studenti sono chiamati a confrontarsi con il disegno non solo sul proprio taccuino degli schizzi, ma anche con il computer, con tablet e tavolette grafiche, al fine di sperimentare il più possibile attraverso il disegno quanto appreso durante le lezioni teoriche; si comprende e si sperimenta come tecniche analogiche e digitali possano essere armonizzate e combinate all'interno di un'unica immagine. Fondamentale è la conoscenza di come si comportano gli strumenti e i supporti che si cerca di imitare con mezzi digitali. Solo attraverso la percezione dei colori reali, della carta reale e delle linee di una matita reale si può dare al lavoro digitale maggiore sostanza e maggiore vividezza di quanto si potrebbe fare senza queste esperienze concrete. Padroneggiare con sicurezza le tecniche analogiche consente una migliore espressività e un miglior risultato anche nelle immagini digitali. Le capacità dei software di imitare il flusso naturale di colori, linee e materiali diventano ogni giorno sempre più sofisticate, ma il grande vantaggio dei computer sta ancora tutto nell'infinita modificabilità delle immagini digitali.

Grazie alla disponibilità di memorie sempre più capienti e di processori sempre più veloci, l'illustrazione digitale consente di modificare, migliorare, ricolorare e trasformare qua-

lunche elemento grafico. Con gli strumenti tradizionali, invece, modifiche importanti in un'immagine già realizzata sono così difficoltose da risultare sostanzialmente impossibili. Il computer mette anche in condizioni di poter creare, rapidamente e senza troppe difficoltà, versioni alternative di un'immagine già finita e di metterle a confronto. Colori, collage, disegno e design non sono più discipline tra loro separate, bensì possono essere variamente combinate immediatamente e secondo necessità nelle immagini digitali. I colori acrilici possono entrare in una nuova combinazione con gli acquerelli, linee a china possono essere sovrapposte senza problemi a tratti di gessetto colorato. Grazie alle possibilità del digitale lo spazio creativo si è drasticamente ampliato.

Nelle lezioni teoriche sul digitale, e in particolare sulla grafica raster, vengono presentati i temi che vanno a guidare le successive consegne e le esercitazioni in aula, quali ad esempio la rappresentazione fantastica e i concetti di fantasia, creatività e immaginazione indagati da Bruni Munari, il rapporto creativo tra Elsa Schiaparelli, geniale interprete della moda parigina tra le due guerre e Salvator Dalì, il connubio Arte e Moda nel lavoro di Yves Saint Laurent, il colore nella moda. L'invenzione fantastica è stata molto spesso accompagnata a esoterismo, mistero, sogno, inconscio ovvero all'irrazionale, non solo nel Medioevo ma anche nel Rinascimento o in epoca illuminista, con i preromantici, o nel Novecento con il Surrealismo.

Così scrive Bruno Munari riguardo alla fantasia: «La fantasia è più di ogni altra cosa libertà: è la facoltà più libera delle altre, essa infatti può anche non tener conto della realizzabilità o del funzionamento di ciò che ha pensato. È libera di pensare qualunque cosa, anche la più assurda, incredibile, impossibile» (1).

I meccanismi della creatività, dunque, ci permettono di creare immagini insolite, curiose, assurde perché contraddicono le regole usuali della quotidianità; creano quindi un effetto di straniamento, di spaesamento che attira la nostra attenzione e ci costringere a pensare. Molto utilizzate dagli artisti in tutti i tempi hanno avuto grande sviluppo con le avanguardie storiche per passare poi alla comunicazione pubblicitaria.

Gli elaborati grafici prodotti dagli studenti sono illustrazioni e *moodboard*, che spesso assommano porzioni analogiche all'interno di immagini digitali. Ruolo principale all'interno di queste rappresentazioni è giocato dal collage a cui viene dedicata una specifica lezione, volta a farne conoscere le origini, i significati, le modalità di esecuzione e le sue varianti nel corso della storia delle arti grafiche. Astrazione, figurazione; qualsiasi strada gli autori scelgano, non possono prescindere da quel sapore di vissuto che resta impigliato nelle carte e nei cartoncini ritagliati: essendo prelievi (spesso di e da giornali e riviste, cartoncini riciclati, minute, biglietti, etc.) è quasi inevitabile che essi prendano un'apparenza vintage, qualcosa che, come la stessa tecnica che le dà corpo, ha a che fare anche con il tempo.

Così scriveva Diane Waldman nel suo saggio *Collage, Assemblage, and the Found Object*, del 1992: «Il Collage è divenuto, per metonimia, allo stesso tempo tecnica e oggetto da questa derivato, che si conferma resistente in barba alla fragilità – vera o presunta – della materia che adotta; e scegliendola, gli artisti che se ne servono fanno passare quasi automaticamente un concetto che è sostenuto dalla creazione, grazie a frammenti, di immagini nuove ma non completamente illibate poiché sono “messe a bagno con l'umanità» (2).

Prima di passare alle sperimentazioni sulla grafica vettoriale vengono inoltre approfondite le rappresentazioni di figure femminili tra Ottocento e Novecento sulle copertine patinate delle riviste dell'epoca come *Life*, *Cosmopolitan* e *The Saturday Evening Post*, in particolare le rappresentazioni ad acquerello delle *American Beauties* di Harrison Fisher e il particolare rapporto tra figura e sfondo indagato da Coles Philips nelle sue *Fade Away Girls*.

Con le regole di rappresentazione grafica e di geometria descrittiva di Gaspard Monge rese note alla fine del Settecento, soffermandosi in particolare sulle proiezioni ortogonali e l'assonometria, si introduce il concetto di disegno tecnico e dunque di grafica vettoriale a supporto della progettazione. Le esercitazioni in aula sul disegno vettoriale attraverso piattaforme CAD vengono guidate dalle lezioni teoriche sulle fantasie per tessuti, a partire da quelle geometriche e dalle griglie di costruzione; vengono definiti i concetti di modulo, ritmo

compositivo e messa a rapporto. Si riproducono fantasie geometriche semplici e via via più complesse, scelte all'interno di archivi storici di moda e del costume; ne vengono analizzati i rapporti cromatici e i ritmi compositivi, con annesso focus sulla figura di Emilio Pucci, il "principe delle stampe", e Yayoi Kusama, a tutti gli effetti la "regina dei pois", i celebri pallini con cui ha riempito i salotti e le strade di New York dal 1958 al 1973, in un'epoca di passaggio dall'espressionismo astratto allo sperimentalismo di avanguardia.

Durante il corso, oltre alle consegne settimanali viene chiesto agli studenti di consegnare un elaborato intermedio, costituito da tre tavole formato A3 con tecnica analogica dal titolo "Ispirarsi a un'opera d'arte". L'oggetto della prova riprende il tema già affrontato durante il corso, circa lo stretto rapporto tra arte e moda e ha come obiettivo la produzione creativa da parte degli studenti di alcuni capi d'abbigliamento ispirati a una tra le opere d'arte o correnti artistiche proposte dal docente, partendo dall'attenta analisi delle opere artistiche. Attraverso l'analisi dei concetti, del contesto storico culturale di appartenenza degli artisti, ma soprattutto di linee forme e colori delle opere, gli studenti realizzano una *moodboard* di ispirazione e creano una mini-collezione che si faccia portavoce di una personale reinterpretazione in chiave stilistica delle opere d'arte analizzate.

Alcuni tra i temi proposti riguardano le *affiches* di Toulouse-Lautrec, l'astrattismo in Kandinsky e Klee, lo slancio verticale e colore delle vetrate gotiche, l'arte africana e il cubismo.

L'esame si prefigge di verificare il raggiungimento degli obiettivi didattici fissati dal corso. Esso è strettamente individuale, consiste in una prova orale ed è volto, principalmente, a verificare la capacità dello studente di descrivere le forme e i modelli avvalendosi del disegno. Nel colloquio si tiene conto degli argomenti trattati nel taccuino durante il corso e dei disegni e immagini realizzati, delle giustificazioni teoriche e dei risultati raggiunti.

La produzione grafica delle tavole d'esame, in totale sei, è ispirata a un film o a una serie tv a scelta dello studente. La scelta del tema deve essere ragionata, e deve consentire di lavorare con l'immagine, i colori e i temi che il prodotto cinematografico offre. Occorre selezionare quindi dei film o delle serie tv dove vi sia una certa profondità di contenuti e cura della fotografia. Al fine di garantire varietà e originalità del lavoro, ogni studente propone in approvazione il tema scelto; ciascun tema può essere indicato una sola volta.

Lo studente realizza sei tavole formato A3 orizzontale articolate in: una illustrazione, che rappresenti le caratteristiche principali del tema scelto attraverso colori, soggetti e composizione; un collage digitale che racconti i temi alla base del film/serie tv; la riproduzione di un *frame* con tecnica libera; la tavola dei costumi, riproducendo e analizzando nel dettaglio i look di quattro differenti personaggi; il progetto di una trama per tessuto ispirata al tema scelto; infine una natura morta digitale, selezionando uno o più oggetti che rivestono un ruolo importante all'interno dell'opera cinematografica e assemblandoli all'interno di una composizione.

Note

¹ B. Munari, *Fantasia*, Laterza, 1977.

² D. Waldman, *Collage, Assemblage and the Found Object*, Phaidon, 2001.

Theory and Techniques of Drawing - Drawing 2

Giorgia Potestà

In the second part of the Theory and Techniques of Drawing course called Drawing 2, lectures aim to provide students with the useful elements to represent and communicate both the cultural reference scenarios typical of the fashion industry and design ideas, through learning traditional and digital, innovative, and integrated graphic methodologies and techniques.

The student will be confronted with the geometric codes that allow to represent with awareness existing and imagined shapes and figures, learning to manage the tools that allow their manipulation and delving into their characteristics, formal, dimensional, geometric, proportional, and perceptual. Through exercises in freehand drawing, line drawing, and especially with the techniques of digital drawing and representation and graphic illustration, it is proposed that the student acquire a sure manual ability in the use of the simplest and most direct graphic techniques, with the particular attention to chromatic aspects and colour representation; this path will be supported through the fundamental notions related to the fundamentals of the geometry of representation and Descriptive Geometry.

The course is set up as a true workshop, in which the first hours of ex cathedra lectures are followed by those devoted to classroom exercises, with learning experiences corresponding to as many papers and testifying to the achievement of the objectives set by the course. Each week an assignment is required to be done independently and which has as its subject the theme of each lesson. Each student, therefore, collects within his Venice Notebook all the drawings made in class, the ex-tempore, and the assignments, archiving the entire course leading up to the exam in written-graphic form.

The first lessons, still focused on analog drawing, aim to introduce the student to the different possibilities of representing reality through a roundup in the world of art, which has always been close to and an inspiration for fashion and design.

We focus on the representation of three-dimensional space on a two-dimensional support (figurative space), and the devices used in the history of art, which vary with the eras and cultures. I often ask students this question: "What comes to mind when you think of figurative space?"

Among the answers is always "linear perspective" and the typical representation of depth through lines converging toward one or more vanishing points. Yet this is only one of many ways used throughout art history to depict space on a two-dimensional surface. Of course, not all of them mathematically and unambiguously describe three-dimensional space, but they still manage to suggest a sense of depth or, at any rate, a mutual arrangement of objects. It is therefore, more properly, a matter of 'depth clues,' as in topological space, in tilting, in staggering.

Also investigated are the so-called 'modes of representation,' that is, the understanding of mental processes that lead to a representation of observed reality that is always influenced by one's own experience and subjective interpretations. Those who produce images in fact generally start from reality, but rarely their intent is to reproduce it faithfully.

The photographer, for example, by choosing a particular point of view over another, also sets himself the task of interpreting reality in a personal way. Man has always attached great importance to technical skill in the pictorial reproduction of reality; in the 17th century real schools centred on naturalism developed, one need only think of the paintings of Velazquez and Vermeer and the realism of Rembrandt. Even the American hyperrealism of the 1970s with airbrush and resin casts was more realist than photography. In reference to these aspects, related to the representation of reality as imitation, one cannot help but dwell on the work of René Magritte. With *The Betrayal of Images*, Magritte makes an acute reflection on the communication used by humans and the codes/conventions/signs that constitute it. The painted pipe belongs to the world of signs and codes of representation created, since time immemorial, by man, but it is not a real pipe, but rather an ideal or possible representation of it, because it does not have the same physical and tangible or, rather, palpable consistency that a real pipe held or smoked has. We then go on to examine other 'modes,' such as the accentuation of idealized reality of Raphael and Piero della Francesca, or deformed reality of Munch and Kirchner, passing through stylizing, abstraction, and shattering, dear to the Cubists.

Fundamental to the training course is Johannes Itten's *Colour Theory*, the common denominator of both the analog lessons and those devoted to digital representation. Colour theory is concerned with the classification of colours, their mixing, juxtaposition, and related optical effects. Knowing these concepts also and especially supports the student in fashion production; colours, in fact, although determined by fashion trends and taste of the moment, have characteristics related to the seasons.

Moreover, colours and fabrics are the first choices to be made when designing a collection: the colour chart and fabric chart already define what the overall look of the collection will be.

Preparation of the colour chart begins with an examination of the colour choices of the past season and the fashion trends for the new season. Choices are made based on the type of collection to be designed.

All theoretical lectures are accompanied by classroom exercises, in which through analog or digital drawing, an attempt is made to understand and fix the concepts covered in class, through a critical-creative approach and rooted in the fashion industry.

From the fourth lesson, the concept of digital images is introduced, with the definition of two types of digital graphics, Raster graphics and Vector graphics, both of which will be explored within the course with practical exercises. In these lessons, students are asked to engage not only with drawing in their sketchbooks, but also with computers, tablets, and graphics tablets, to experiment as much as possible with drawing with what they have learned during the theoretical lessons; they understand and experience how analog and digital techniques can be harmonized and combined within a single image. Fundamental is the knowledge of how the tools and media one tries to imitate by digital means behave. It is only through the perception of real colours, real paper, and the lines of a real pencil that the digital work can be given greater substance and vividness than could be done without these concrete experiences. Confidently mastering analog techniques allows for better expressiveness and a better result in digital images as well.

Thanks to the availability of increasingly capacious memories and faster and faster processors, digital illustration makes it possible to edit, enhance, recolour, and transform any graphic element. With traditional tools, on the other hand, major changes in an already created image are so difficult as to be essentially impossible. The computer also makes it possible to create, quickly and without too much difficulty, alternative versions of an already finished image and compare them. Colours, collage, drawing, and design are no longer separate disciplines, but can be variously combined immediately and as needed in digital images. Acrylic colours can enter a new combination with watercolours, ink lines can be superimposed seamlessly on coloured chalk strokes. Thanks to the possibilities of digital the creative space has drastically expanded.

In the theoretical lectures on digital, and in particular on raster graphics, the themes that will guide the classroom deliveries and exercises are presented, such as fantastic representation and the concepts of fantasy, creativity and imagination investigated by Bruni Munari, the creative relationship between Elsa Schiaparelli, a brilliant interpreter of Parisian fashion between the two wars, and Salvador Dalí, the marriage of Art and Fashion in the work of Yves Saint Laurent, and colour in fashion. Fantastic

invention has very often been accompanied by esotericism, mystery, dreaming, the unconscious that is, the irrational, not only in the Middle Ages but also in the Renaissance or in the Enlightenment era, with the pre-Romantics, or in the twentieth century with Surrealism.

This is what Bruno Munari writes about fantasy: “Fantasy is more than anything else freedom: it is the freest faculty of the others; in fact, it can even disregard the realizability or functioning of what it has thought. It is free to think anything, even the most absurd, incredible, impossible”. (1)

The mechanisms of creativity, then, allow us to create unusual, curious, absurd images because they contradict the usual rules of everyday life; they thus create an effect of estrangement, bewilderment that draws our attention and forces us to think.

Widely used by artists throughout the ages they had great development with the historical avant-gardes and then passed into advertising communication.

The graphic works produced by students are illustrations and mood boards, which often assemble analog portions within digital images. Main role within these representations is played by Collage, to which a specific lesson is dedicated, aimed at acquainting students with its origins, meanings, methods of execution and its variations throughout the history of graphic arts. Abstraction, figuration; whichever path the authors choose, they cannot disregard that flavour of the lived that remains entangled in the cut-out papers and cards: being withdrawals (often of and from newspapers and magazines, recycled cards, minute cards, tickets etc.) it is almost inevitable that they take on a vintage appearance, something that, like the very technique that gives them body, also has to do with Time.

Thus wrote Diane Waldman in her 1992 essay *Collage, Assemblage, and the Found Object*: “Collage has become, by metonymy, at once a technique and an object derived from it, which confirms itself to be resistant in defiance of the fragility – real or presumed – of the material it adopts; and by choosing it, the artists who make use of it almost automatically get across a concept that is sustained by the creation, thanks to fragments, of images that are new but not completely unliberated since they are ‘soaked with humanity’”. (2)

Before moving on to experiments in vector graphics, the representations of female figures between the 1800s and 1900s on the glossy covers of the period such as *Life*, *Cosmopolitan* and *The Saturday Evening Post* are also explored, particularly the watercolour representations of Harrison Fisher’s *American Beauties* and the relationship between figure and background investigated by Coles Philips in his *Fade Away Girls*.

With Gaspard Monge’s rules of graphic representation and descriptive geometry made known at the end of the 18th century, dwelling on orthogonal projections and axonometry, the concept of technical drawing and thus vector graphics to support design is introduced. Classroom exercises on vector drawing through CAD platforms are guided by the theoretical lectures on fabric patterns, starting with geometric patterns and construction grids; the concepts of module, compositional rhythm and relationship are defined. Simple and gradually more complex geometric patterns are reproduced, chosen from within historical fashion and costume archives; their chromatic relationships and compositional rhythms are analysed, with an attached focus on the figure of Emilio Pucci, the ‘prince of prints’, and Yayoi Kusama, to all intents and purposes the ‘queen of polka dots’, the famous dots with which she filled the living rooms and streets of New York from 1958 to 1973, at a time of transition from abstract expressionism to avant-garde experimentalism.

During the course, in addition to the weekly assignments, students are asked to hand in an intermediate paper consisting of three A3-size plates in analog technique entitled ‘Inspired by a Work of Art.’ The subject of the test takes up the theme already addressed during the course, about close relationship between art and fashion and aims at the creative production by the students of some garments inspired by one among the works of art or artistic currents proposed by the lecturer, starting from the careful analysis of artistic works. Through the analysis of the concepts, the historical and cultural context of the artists’ belonging, but above all the line’s shapes and colours of the works, the students made an inspirational mood board and created a mini collection that would be the spokesperson for a personal stylistic reinterpretation of the analysed works of art. Some of the proposed topics include the affiches of Toulouse-Lautrec, abstractionism in Kandinsky and Klee, the vertical momentum and colour of Gothic stained glass, African art, and Cubism.

Finally, the examination is designed to test achievement of the learning objectives set by the course. It is strictly individual and consists of an oral examination and is aimed, primarily, at testing the student's ability to describe forms and patterns by making use of drawing. The interview considers the topics covered in the notebook during the course and the drawings and images made, theoretical justifications and results achieved.

The graphic production of the exam boards, six in total, is inspired by a film or TV series of the student's choice. The choice of theme must be reasoned, and one that gives a way to work with the image, colours, and themes that the film product offers. Therefore, films or TV series should be selected where there is some depth of content and care for cinematography. To ensure variety and originality of the work, each student proposes the chosen theme for approval; each theme may be indicated only once.

The student creates six horizontal A3-format boards consisting of: an illustration, representing the main features of the chosen theme through colours, subjects and composition; a digital collage that tells the story of the themes behind the film/TV series; the reproduction of a frame with free technique; the costume board, reproducing and analysing in detail the looks of four different characters; the design of a fabric weave inspired by the chosen theme; and finally a digital still life, selecting one or more objects that play an important role within the film work and assembling them within a composition.

Endnotes

¹ B. Munari, *Fantasia*, Laterza, 1977.

² D. Waldman, *Collage, Assemblage and the Found Object*, Phaidon, 2001.



Fig. 1. Matteo Demeru, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: Pop Art e fumetto - Roy Lichtenstein. 01_L'ispirazione / Get inspired by art: Pop Art and comics - Roy Lichtenstein. 01_Inspiration.

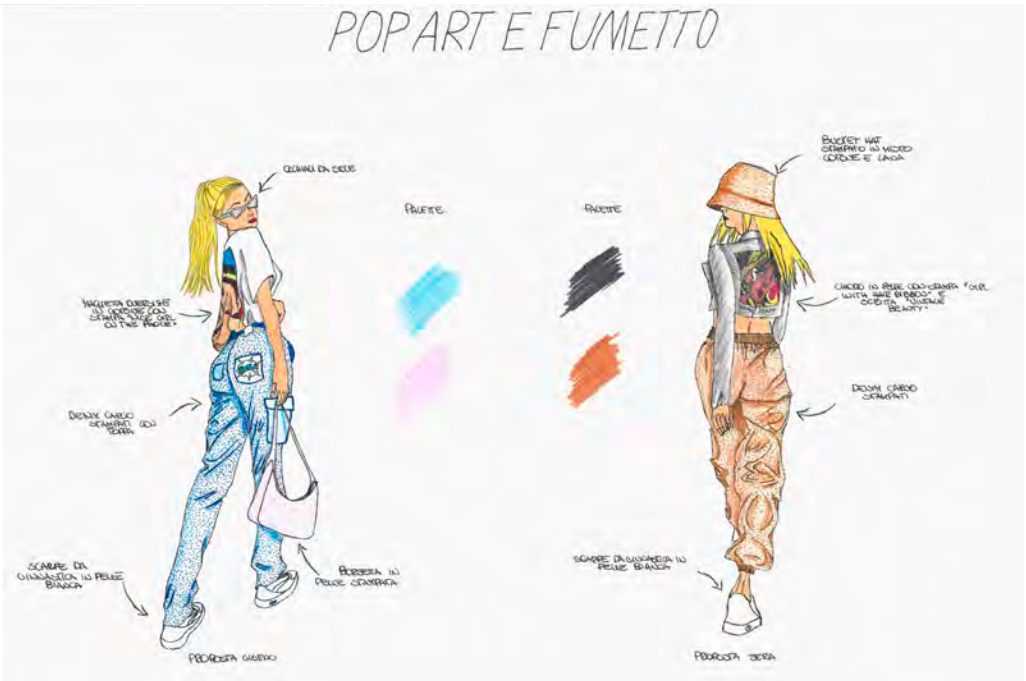


Fig. 2. Matteo Demeru, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: Pop Art e fumetto - Roy Lichtenstein. 02_Il progetto / Get inspired by art: Pop Art and comics - Roy Lichtenstein. 02_Project.



Fig. 3. Giulia Rigoli, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: Les affiches di Toulouse-Lautrec - Jane Avril. 01_L'ispirazione / Get inspired by art: Les affiches of Toulouse-Lautrec - Jane Avril. 01_Inspiration.



Fig. 4. Giulia Rigoli, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: Les affiches di Toulouse-Lautrec - Jane Avril. 02_Il progetto / Get inspired by art: Les affiches of Toulouse-Lautrec - Jane Avril. 02_Project.



Fig. 5. Luisa Marinucci, 2023. *Ispirarsi a un'opera d'arte: Slancio verticale e colore nelle vetrate gotiche francesi. 01_L'ispirazione / Get inspired by art: Vertical movement and color in French Gothic stained glass windows. 01_Inspiration.*



Fig. 6. Luisa Marinucci, 2023. *Ispirarsi a un'opera d'arte: Slancio verticale e colore nelle vetrate gotiche francesi. 02_Il progetto / Get inspired by art: Vertical movement and color in French Gothic stained glass windows. 02_Project.*



Fig. 7. Diego Capparella, 2023. Ispirarsi ad un'opera d'arte: Modigliani e le maschere. 01_L'ispirazione. / Get inspired by art: Modigliani and the mask. 01_Inspiration.

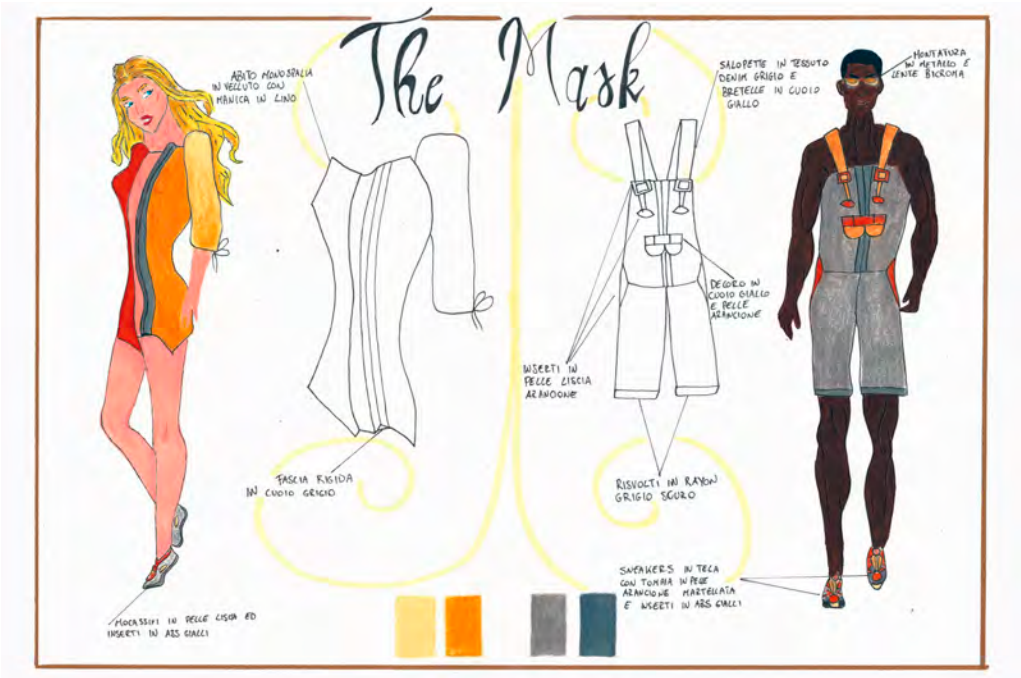


Fig. 8. Diego Capparella, 2023. Ispirarsi ad un'opera d'arte: Modigliani e le maschere. 02_Il progetto / Get inspired by art: Modigliani and the mask. 02_Project.



Fig. 9. Federica Natale, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: Velluti e colori nei ritratti di Raffaello. 01_L'ispirazione. / Get inspired by art: Velvets and colors in Raphael's portraits. 01_Inspiration.



Fig. 10. Federica Natale, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: Velluti e colori nei ritratti di Raffaello. 02_Il progetto / Get inspired by art: Velvets and colors in Raphael's portraits. 02_Project.

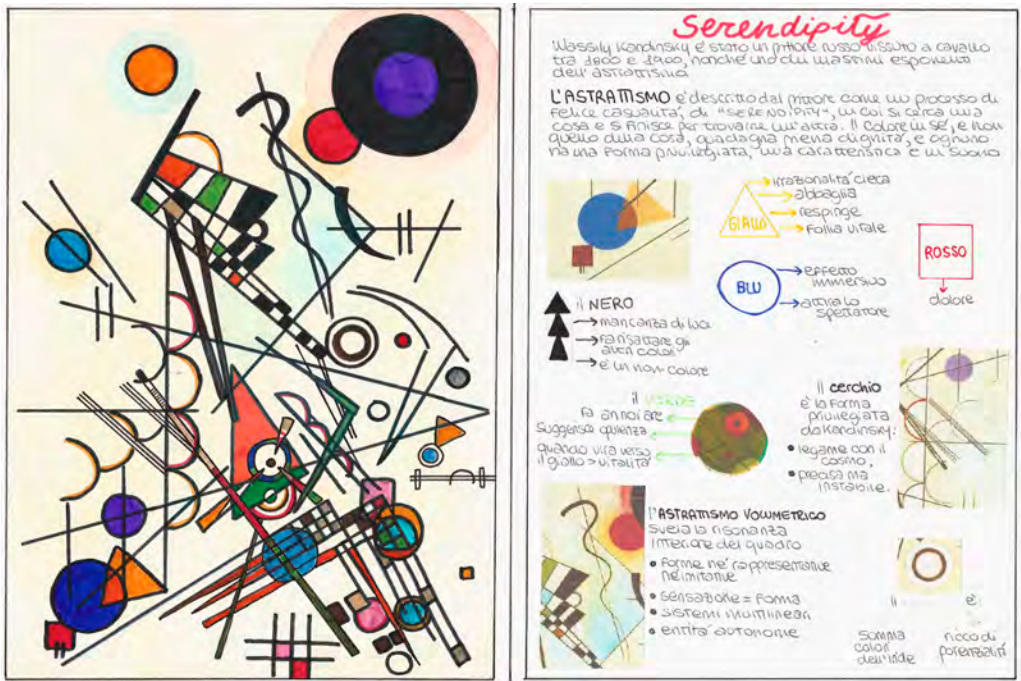


Fig. 11. Giorgia Angelini, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: L'astrattismo in Kandinskij . 01_L'ispirazione / Get inspired by art: Abstractism in Kandinsky. 01_Inspiration.



Fig. 12. Giorgia Angelini, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: L'astrattismo in Kandinskij. 02_Il progetto / Get inspired by art: Abstractism in Kandinsky. 02_Project.

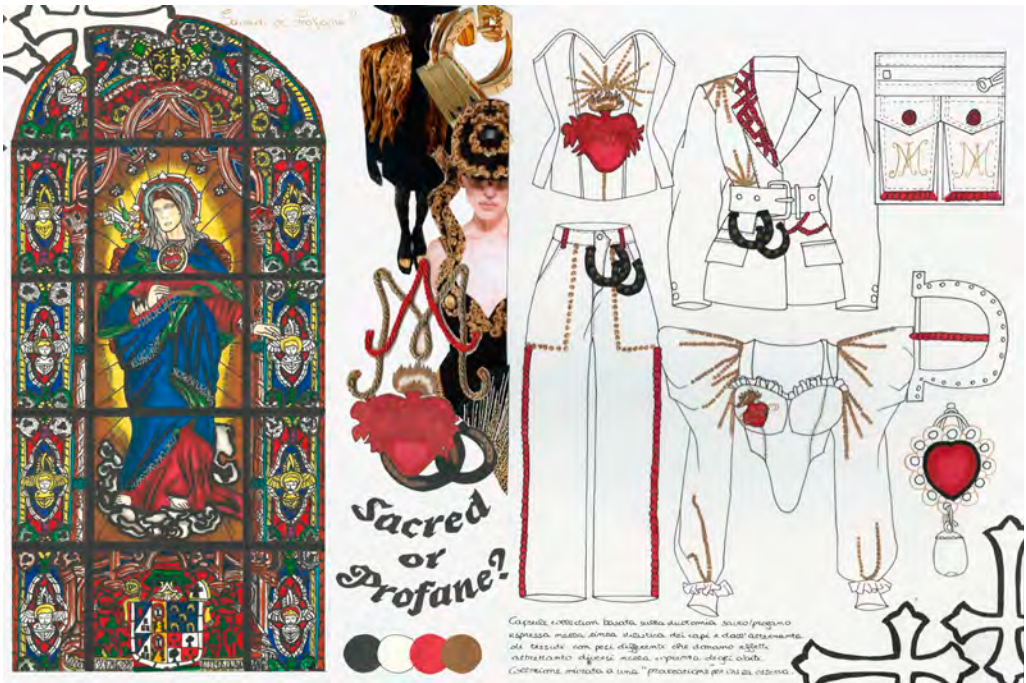


Fig. 13. Madiapia Chiusolo, 2023. Inspirarsi a un'opera d'arte: Slancio verticale e colore nelle vetrate gotiche spagnole. 01_L'ispirazione / Get inspired by art: Vertical movement and color in Spanish Gothic stained glass windows. 01_Inspiration.



Fig. 14. Madiapia Chiusolo, 2023. Inspirarsi a un'opera d'arte: Slancio verticale e colore nelle vetrate gotiche spagnole. 02_Il progetto / Get inspired by art: Vertical movement and color in Spanish Gothic stained glass windows. 02_Project.

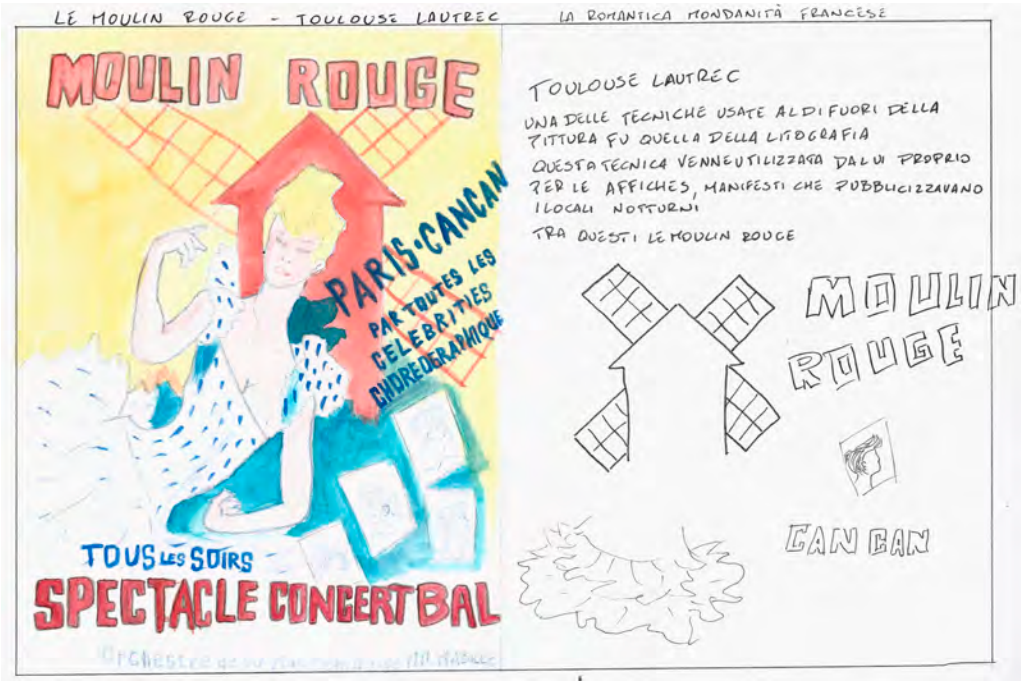


Fig. 15. Pietro Sanna, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: Le affiches di Toulouse Lautrec. 01_L'ispirazione / Get inspired by art: Les affiches of Toulouse Lautrec. 01_Inspiration.



Fig. 16. Pietro Sanna, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: Le affiches di Toulouse Lautrec. 02_Il progetto / Get inspired by art: Les affiches of Toulouse Lautrec. 02_Project.



Fig. 17. Kadiratou Attisano, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: Le linee floreali della Belle Époque. 01_L'ispirazione / Get inspired by art: Vhe floral lines of Belle Époque. 01_Inspiration.



Fig. 18. Kadiratou Attisano, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: Le linee floreali della Belle Époque. 02_Il progetto / Get inspired by art: Vhe floral lines of Belle Époque. 02_Project.

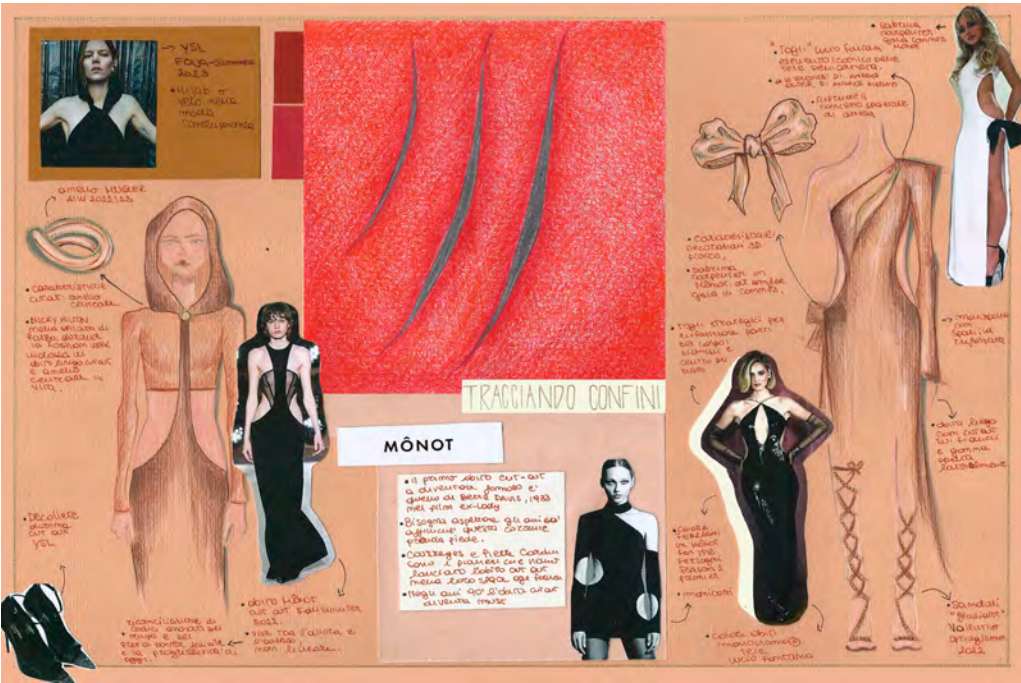


Fig. 19. Noemi Primavera, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: I tagli di Lucio Fontana. 01_L'ispirazione / Get inspired by art: Lucio Fontana's cuts. 01_Inspiration.



Fig. 20. Noemi Primavera, 2023. Ispirarsi a un'opera d'arte: I tagli di Lucio Fontana. 02_Il progetto / Get inspired by art: Lucio Fontana's cuts. 02_Project.



Fig. 21. Adele Cerboni Bajardi, 2023. La rappresentazione fantastica e i meccanismi della creatività: Armilla. Immagine digitale / *Fantastic representation and the mechanisms of creativity: Armilla. Digital image.*



Fig. 22. Giorgia Angelini, 2023. La rappresentazione fantastica e i meccanismi della creatività. Immagine digitale / *Fantastic representation and the mechanisms of creativity. Digital image.*

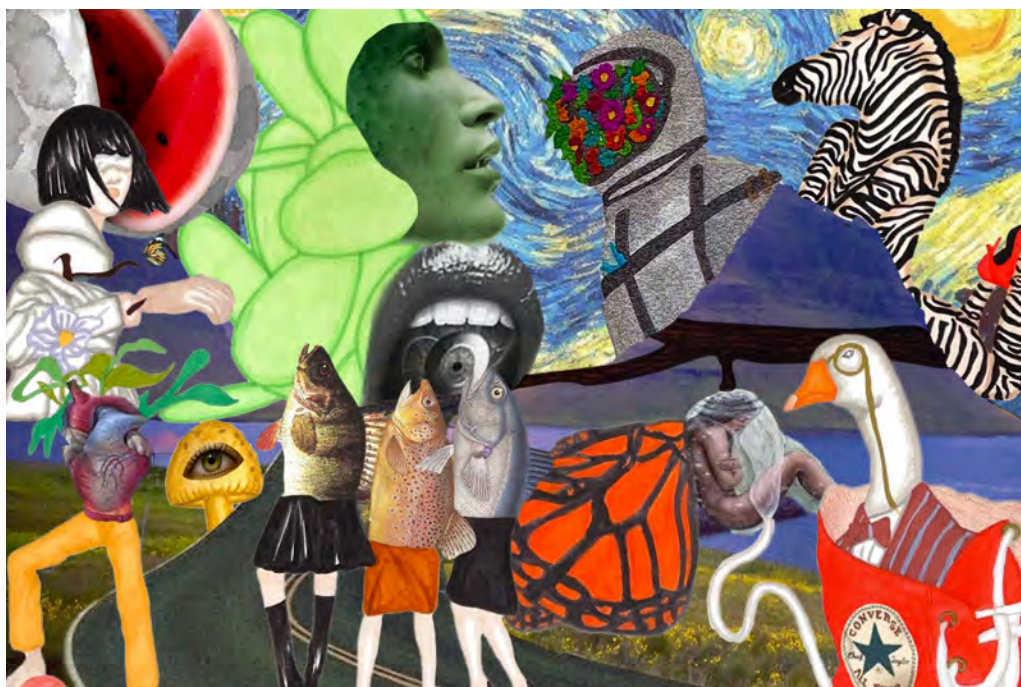


Fig. 23. Madiapia Chiusolo, 2023. La rappresentazione fantastica e i meccanismi della creatività. Immagine digitale / *Fantastic representation and the mechanisms of creativity. Digital image.*



Fig. 24. Pietro Sanna, 2023. La rappresentazione fantastica e i meccanismi della creatività: In un mondo dove l'intrattenimento non è violento / *Fantastic representation and the mechanisms of creativity: In a world where entertainment is not violent.*



Fig. 25. Angela De Carlo, 2023. Collage: Distance. Immagine digitale. / Collage: Distance. Digital image.



Fig. 26. Madiapia Chiusolo, 2023. Collage: Stereotipo; il nuovo concetto di bellezza. Immagine digitale
/ Collage: Stereotype; the new concept of beauty. Digital image.



Fig. 27. Luisa Marinucci, 2023. Collage: Incubi. Immagine digitale / Collage: Nightmares. Digital image.



Fig. 28. Veronica Di Clemente, 2023. Collage: Tutto ciò che c'è. Immagine digitale / Collage: All there is. Digital image.

Illustrazione di Moda - Canale 1

Giulia Pettoello

Il corso di Illustrazione di Moda si inserisce all'interno del percorso formativo in "Scienze della moda e del costume". Obiettivo del corso è la realizzazione di modelli, ottenuti attraverso un'articolata fase progettuale. Per poter giungere alla rappresentazione di tali modelli, infatti, prima c'è il pensiero, l'analisi grafica, l'interpretazione geometrica e poi, solo alla fine, la fase dell'illustrazione. «La moda ha l'importante ruolo di poter parlare a tutti senza bisogno di parole. Nell'epoca cosiddetta "fluida" in cui viviamo l'immagine risulta una modalità estremamente efficace per poter comunicare in modo sintetico e incisivo un'idea» (1).

Le prime immagini proposte relative al corso di Illustrazione (figg. 1-8) non sono modelli, abiti o figurini di moda, ma elaborazioni libere. Sono composizioni di forme, colori e geometrie che non rivelano ancora nulla riguardo l'abito e il corpo. Sono sperimentazioni grafiche, intreccio di forme e incastro di superfici.

A proposito di immagini non figurative, particolarmente significativa è la figura di Wassily Kandinsky, uno dei pionieri dell'arte astratta, che ha esplorato in modo profondo il rapporto tra disegno e rappresentazioni astratte, ponendo le basi per un nuovo modo di intendere l'arte. Per Kandinsky, il disegno non è solo un mezzo per rappresentare il mondo visibile, ma un modo per esplorare le connessioni tra i vari elementi dell'esperienza umana. La fase iniziale della progettazione è il momento in cui l'artista può sperimentare liberamente, senza le costrizioni della realtà visibile, dando forma a concetti astratti. In questa fase, Kandinsky utilizza il disegno per esplorare le possibilità compositive e cromatiche delle sue opere. In questo contesto, il disegno diventa un linguaggio universale, capace di comunicare al di là delle barriere culturali e linguistiche.

Nell'ambito del design di moda, oltre a numerose altre modalità di espressione, il disegno astratto assume un ruolo cruciale come strumento di esplorazione creativa nella fase iniziale nel processo di progettazione. Questa modalità permette infatti di esplorare concetti innovativi, sperimentare con forme, texture e colori e trasformare idee astratte in modelli. Attraverso il disegno astratto è possibile sperimentare con l'uso di linee fluide e geometrie inusuali che potrebbero non essere immediatamente riconoscibili come capi di abbigliamento. Una volta esplorate le idee attraverso questa modalità, è possibile tradurre queste visioni in progetti concreti. Questo passaggio richiede un'approfondita comprensione dei materiali e delle tecniche di lavorazione. Le linee e le forme fluide di un disegno astratto, ad esempio, possono essere reinterpretate come pieghe, drappaggi o dettagli strutturali in un vestito. In questo modo, la rappresentazione astratta funge da tramite tra immaginazione e realtà, trasformando concetti intangibili in oggetti reali. Numerosi designer di moda hanno sfruttato il potenziale del disegno astratto come ad esempio: Yohji Yamamoto, conosciuto per il suo approccio avanguardistico, che utilizza tale modalità per sviluppare silhouette asimmetriche e volumi scultorei; Rei Kawakubo, famosa per il suo stile sperimentale e le sue forme non

convenzionali; Issey Miyake che utilizza il disegno astratto per esplorare le possibilità delle pieghe e delle texture nei tessuti e infine Alexander McQueen il quale ha spesso integrato elementi di disegno astratto nelle sue collezioni utilizzando schizzi per esplorare temi concettuali e strutture complesse.

Nell'esercizio "Abiti scultura", relativo alla "composizione libera", oltre alla valenza compositiva si può riconoscere la reinterpretazione dell'opera dello stilista Roberto Capucci. Obiettivo del primo dei due elaborati di sintesi richiesti è stato proprio quello di trarre dai suoi abiti una composizione grafica astratta. A essere studiata e approfondita è stata infatti tutta la produzione dell'autore e in particolare le sue rappresentazioni grafiche raccolte e conservate dalla Fondazione Roberto Capucci. È stata richiesta allo studente una composizione e un'immagine di sintesi in grado di comunicare l'essenza dell'abito scelto: non quindi una riproduzione dell'abito ma una sua rilettura grafica e critica. In questo caso l'operazione di sintesi risulta fondamentale e di grande importanza in quanto il "sintetizzare" è già di per sé progetto. Si tratta infatti di attuare una scelta, decidere cosa tenere e cosa eliminare, quindi effettivamente è già un'operazione progettuale. Significative a tal proposito sono le parole di Bruno Munari il quale sosteneva che semplificare è un lavoro difficile perché esige molta creatività. La creatività per un designer, un architetto, uno stilista ma anche un grafico risulta fondamentale. Il pensiero deve poter fluire sul foglio di carta senza filtri in modo diretto ed estemporaneo. Nell'ambito della moda, parallelamente essenziale risulta essere la verifica di fattibilità tecnica e quindi il disegno piano, il cartamodello e il calcolo della quantità di tessuto necessario. L'aspetto più significativo consiste proprio in questa duplicità e dualismo di momenti di diversa natura ma complementari, il progetto infatti oltre a essere rappresentato su carta deve essere poi realizzato. Se però già in una primissima fase progettuale si inizia anteponendo le molteplici criticità, probabilmente si perde gran parte dell'inventiva e del fascino dell'idea che è ancora racchiusa nella nostra mente e quindi ancora pensiero intangibile. Essenziale in questa prima fase è proprio la libertà e l'immaginazione. Comprendere come poter trasferire l'idea sul foglio di carta in modo che mantenga tutta la sua forza. Fantasia, termine ricco e complesso che l'autore Bruno Munari sceglie come titolo per il suo libro. «Il libro di Munari parte dal presupposto che sia utile cercare di capire e illustrare come nasce un'idea. Non solo perché le persone vogliono conoscere come funziona il mondo dell'arte, ma anche e soprattutto per indicare loro come allenare la mente alla creatività» (2).

Nel disegno, la creatività si manifesta attraverso l'abilità di trasformare idee astratte in rappresentazioni visive, per esprimere concetti, forme e narrazioni. Questo processo implica non solo competenze tecniche, ma anche la capacità di osservare ed interpretare la realtà da prospettive nuove e diverse. Nella progettazione, la creatività consiste in un processo che integra intuizione, sperimentazione e pensiero critico per sviluppare progetti che siano sia innovativi che pratici. Diverse sono le interpretazioni del concetto di creatività che vengono approfondite durante il corso.

Per Pablo Picasso la creatività è un processo complesso e dinamico che coinvolge la rottura con le tradizioni e la reinvenzione continua. Picasso vede la creatività come un atto di distruzione e ricostruzione, un modo per sfidare e superare le convenzioni esistenti per creare qualcosa di nuovo e originale. Una delle sue citazioni più celebri, «Ogni atto di creazione è, prima di tutto, un atto di distruzione» riflette questa idea di creatività come un processo di trasformazione radicale.

Per il designer Bruno Munari la creatività non è solo un talento innato o un'ispirazione improvvisa, ma è una capacità sistematica che può essere coltivata attraverso la sperimentazione, la libertà e un approccio metodico. Il disegno gioca un ruolo cruciale in questo processo, fungendo da strumento di esplorazione, visualizzazione e comunicazione. Munari vede il disegno non solo come una forma d'arte, ma come un mezzo essenziale per sviluppare ed esprimere la creatività in modi nuovi.

Il corso si articola in una serie di lezioni teorico pratiche. La prima lezione si intitola "Carta bianca". Ai partecipanti del corso non è richiesta necessariamente una competenza pre-

gressa nel disegno. Il corso è infatti fruibile sia da disegnatori già esperti che da esordienti. Proprio per esorcizzare la paura del foglio bianco, a essere studiati inizialmente sono autori che attraverso le loro opere si sono confrontati proprio con il bianco della tela. Tali autori infatti non hanno riempito, campito o nascosto la superficie vuota di partenza ma hanno creato le loro opere solamente attraverso l'utilizzo del bianco stesso. «Rivoluzionarie in tal senso furono le opere di Robert Rauschenberg, "White Paintings", che partono dalla volontà di creare qualcosa di puro, senza essere stato toccato da alcuna mano umana, come se l'opera si fosse generata da sola» (3). Nelle opere di Lucio Fontana invece, con i suoi "tagli", la tela registra il tempo che c'è stato prima di fare il taglio, è un modo per inserire la quarta dimensione dentro l'opera d'arte (4).

Tali autori affrontano il bianco lasciandolo bianco! Questo per far capire agli studenti che il bianco potrebbe comunicare qualcosa anche rimanendo tale.

Il bianco inoltre racchiude in sé una valenza fondamentale nell'illustrazione grafica e in generale per la scienza della rappresentazione. Il bianco infatti, definito anche come il non colore per eccellenza, «nella cromia sottrattiva (acquarello, tintoria, ecc.) vale come assenza di colore, mentre il nero vale come colore massimo o sovrapposizione di tutti i colori» (5). Il bianco infatti nella rappresentazione ad acqua rappresenta il punto di massima luce ossia il foglio di carta. Questo è un aspetto essenziale che fa comprendere quanto per ogni elaborato grafico, qualunque sia la tecnica utilizzata ma soprattutto per la tecnica ad acquarello, sia essenziale il progetto propedeutico alla rappresentazione. Essenziale è infatti avere chiaro nella mente, ancor prima di poggiare la penna, la matita o il pennello sulla carta, l'obiettivo finale. Proprio per esorcizzare la "paura" del foglio bianco il primo esercizio pratico richiesto è proprio uno scarabocchio. Quindi viene richiesto di tracciare sul foglio un segno libero, come descritto dall'artista Wassilij Kandinsky, "far fare una passeggiata alla penna sul foglio". Trattandosi di uno scarabocchio è impossibile sbagliare. Ognuno poi, attraverso l'osservazione, la rotazione, il capovolgimento del disegno, estrapola dal proprio schizzo, o da una parte di questo, un'immagine che inizialmente sembrava essere nascosta tra le linee.

Vengono realizzate successivamente ulteriori sperimentazioni sempre a partire da un foglio bianco. Il foglio inizialmente viene accartocciato, poi disteso nuovamente in modo da poterne "leggere" le pieghe rimaste sulla carta. Alcune di queste pieghe vengono evidenziate attraverso il disegno di linee per diventare sagome di abiti e poi modelli. Sul foglio infatti si creano delle pieghe casuali e delle ombre che definiscono sulla superficie texture e pattern inattesi. A tal proposito significativa è la celebre "sfilata di carta" di Moschino per la primavera/estate 2017.

Altro aspetto trattato nel corso è l'indagine dell'origine dell'idea. Molto spesso si parte dall'idea e poi a questa segue la rappresentazione, ma a volte invece è dal segno e dalla sperimentazione che scaturisce l'idea. La tecnica grafica scelta può infatti far nascere l'idea. Per citare Bruno Munari, strumenti diversi possono creare poi anche idee diverse. Il processo non è mai standardizzabile. Anche fornendo regole precise e definite infatti ogni studente, ogni designer, ogni stilista interpreta inevitabilmente il processo di rappresentazione grafica in modo personale. Queste sperimentazioni vengono proposte con il fine di mettere in luce un aspetto essenziale e centrale durante tutto il corso: il progetto non ha mai un solo modo di essere eseguito, può infatti essere realizzato attraverso l'utilizzo di molteplici strumenti e tramite diverse forme e modalità. A tal proposito, a essere indagato è il processo creativo di alcuni autori, disegnatori, pittori e scultori che utilizzano strumenti e tecniche eterogenee. Si osserva ad esempio il processo creativo di un autore che seduto nella penombra del suo studio con forbici da sarto taglia della carta – si tratta di grandi fogli dipinti – non si poggia su un tavolo ma taglia il foglio libero nello spazio, quasi fosse uno scultore. Dai ritagli emergono forme e sagome che poi vengono assemblate per creare una composizione. Questa la modalità creativa di Henri Matisse negli ultimi anni della sua vita. A essere generate sono forme semplici ed essenziali. «Mi sono servito del colore per esprimere le mie emozioni e non per riprodurre la natura», avrebbe scritto Matisse dei propri collage che, attraverso forme

libere, semplici, prive di qualsiasi dettaglio, hanno rappresentato molte delle suggestioni nate dai colori e dai paesaggi marini dei suoi lontani viaggi in Polinesia (6). Successivamente a essere nuovamente osservato è il processo creativo di Pablo Picasso il quale, dietro una superficie trasparente, disegna o meglio traccia dei segni con un grande pennello dai quali sembra scorgersi la rappresentazione sintetica di un volto. Non sono presenti dettagli ma solo poche linee. In un altro lavoro, sempre di Picasso, su uno specchio in cui viene riflesso egli stesso, l'autore traccia delle linee curve; con quasi tutta probabilità sembrano essere fiori o dei gambi, ma poi invece si riconosce la silhouette di una donna. In entrambi i lavori è evidente la forza del segno, che intuitivo, sintetico e "veloce" riesce a comunicare con pochi tratti l'idea. Si tratta di rappresentazioni rapide, simili a degli "schizzi", quindi non particolarmente elaborate o dettagliate ma potentissime. Obiettivo essenziale del corso infatti, come espresso precedentemente, è la capacità di esprimere e concretizzare l'idea non necessariamente attraverso il disegno ma attraverso qualunque modalità creativa.

Il corso procede per gradi di difficoltà, quindi partendo da elaborati più semplici si giunge a elaborati più complessi. Le prime lezioni sono infatti propedeutiche al disegno. Inizialmente si affronta il tema del segno. Con la lezione "Punto e linea" infatti si analizza l'importanza degli elementi primari del disegno, che assemblati possono portare a composizioni anche molto elaborate e complesse. Tra le diverse linee ad esempio vengono analizzate: la linea retta, con andamento ondulato, tratteggiata, con variazioni di andamento, interrotta da ostacoli, crescente e decrescente e così via. E così a seguire anche per il punto che da elemento semplice può generare infinite connessioni.

Con la lezione "Moda e calligrafia" poi si passa dal segno, dalla grafica e dall'elemento semplice a quello della scrittura, che è anch'essa disegno. Particolarmente esemplificativo è il lavoro del disegnatore Romain de Tiroff, noto come Erté, e il suo primo alfabeto grafico composto da figure umane immaginarie. «Questo oggetto nuovo che Erté fa nascere, chimera formata per metà Donna e per metà di acconciatura, è la Lettera. Ognuna delle 26 lettere, nella sua forma maiuscola, è composta da una donna o due, la cui posizione e il cui abbigliamento sono inventati in funzione della lettera (o cifra) che deve essere figurata (...). Chi ha visto l'alfabeto di Erté non lo può dimenticare» (7). Tra i diversi casi studio analizzati, significativo è poi l'allestimento della sfilata autunno-inverno 2018/2019 della casa di moda italiana Miu Miu fondata da Miuccia Prada nel 1993. Qui le scenografie sono create da enormi lettere assemblate tra loro. Anche gli abiti presentano stampe in bianco e nero di lettere. Erté ha iniziato la sua carriera come illustratore di moda, lavorando per le principali riviste dell'epoca come *Harper's Bazaar*. I suoi disegni si caratterizzano per l'eleganza e la fluidità delle linee, nonché per l'uso raffinato del colore e dei dettagli ornamentali. Le sue figure allungate e stilizzate, spesso avvolte in abiti sontuosi e fantasiosi, incarnano perfettamente l'estetica Art Déco, il disegno e l'illustrazione grafica sono al centro del lavoro di Erté. Ogni illustrazione non è solo una rappresentazione visiva, ma un'opera d'arte completa, capace di raccontare una storia o evocare un'atmosfera specifica influenzando non solo la moda, ma anche il teatro, il cinema e la pubblicità. Il suo lavoro di scenografo e costumista per il teatro e il cinema ha ulteriormente messo in risalto il suo talento nel disegno, con creazioni che sono tanto funzionali quanto spettacolari. I costumi e le scenografie disegnate da Erté sono caratterizzati dalla stessa attenzione al dettaglio e dalla stessa estetica lussuosa che definiscono le sue illustrazioni.

Successivamente al primo elaborato, ispirato all'autore Roberto Capucci, il secondo tratta l'analisi critica dei movimenti artistici: Art Nouveau e Art Déco. In particolare ogni studente può scegliere come tema di progetto uno o l'altro movimento artistico per poi svilupparlo in modo personale. Vincolo comune è la creazione di uno o più "motivi", quindi un pattern da cui generare poi la collezione figg. 9-16. «In Italia il movimento dell'Art Nouveau fu denominato floreale o Liberty dal nome dell'inglese Arthur Liberty il quale fin dal 1875 aveva fondato a Londra una ditta che commerciava in oggetti di arredamento di alto livello qualitativo. Il Liberty è stato di gran moda tra il 1885 e il 1925 cedendo il posto subito dopo all'Art Déco»

(8). La natura fluida dell'Art Nouveau (fine XIX secolo) caratterizzata da linee organiche che imitano le forme naturali di piante e fiori creando effetti di movimento e dinamismo, anticipa la struttura geometrica del movimento Art Déco (anni Venti e Trenta del XX secolo). L'Art Nouveau celebra l'organico e il decorativo, mentre l'Art Déco enfatizza la modernità, la simmetria e l'efficienza geometrica. «Déco termine usato per designare lo stile diffuso in Europa e negli Stati Uniti dagli anni 1920, caratterizzato da forme classiche e misurate, di gusto modernista, geometrico e prezioso. Giunto a grande diffusione con la *Exposition Internationale des arts décoratifs et industriels modernes*, tenuta a Parigi nel 1925, e perciò detto anche Stile 1925» (9). Obiettivo per la realizzazione dell'elaborato finale è proprio scegliere una delle due "direzioni" per poi creare un proprio percorso progettuale. La creazione del "motivo" ovviamente deve nascere dall'analisi approfondita di molteplici texture e pattern caratteristiche del movimento artistico scelto per crearne una propria reinterpretazione critica.

Con la lezione "Struttura, proporzione e costruzione geometrica" viene indagato e approfondito il tema della proporzione a 360°, quindi dalla sezione aurea, il canone di Policleto per poi arrivare al proporzionamento del figurino di moda. L'acquisizione della capacità di proporzionare, quindi saper cogliere la realtà circostante anche senza un metro, risulta essenziale. Essere in grado quindi di cogliere le proporzioni che regolano un disegno di una facciata gotica o di un capitello corinzio risulta fondamentale.

Con la lezione "La figura umana" poi la tematica della proporzione viene applicata al corpo umano. La rappresentazione della figura viene trattata inizialmente in posa statica per poi analizzarla anche in pose dinamiche.

Con la lezione "Il colore e la sintesi" a essere analizzata è la teoria del colore attraverso il cerchio cromatico di Johannes Itten. A essere utilizzate durante il corso sono molteplici tecniche, tra queste la più flessibile e versatile è proprio la tecnica dell'acquarello che usa pigmenti trasparenti sciolti in acqua e consente di esplorare una vasta gamma di possibilità espressive. Una delle caratteristiche più affascinanti dell'acquarello è la sua capacità di sintetizzare e semplificare soggetti complessi. Con poche pennellate è possibile catturare l'essenza di un soggetto, enfatizzandone i suoi tratti distintivi. Questo processo di sintesi è fondamentale nel processo progettuale, consentendo di concentrarsi sull'essenza di ciò che si vuole comunicare. L'acquarello proprio per le sue caratteristiche, tra le quali la fluidità, viene considerato una tecnica complessa e affascinante allo stesso tempo. I ripensamenti e le correzioni infatti sono ammesse solo finché il colore è ancora liquido ma dopo pochi secondi non è più possibile correggere. Questo aspetto di rapidità grafica rende le rappresentazioni immediate e particolarmente espressive in quando capaci di cogliere l'essenza del soggetto senza lasciare spazio a ripensamenti. Nella pratica dell'acquarello, il processo creativo è legato alla fase di progettazione. Prima di iniziare a dipingere, infatti, si eseguono schizzi preliminari, che spesso sono solo schemi mentali e studi di composizione per esplorare le possibili direzioni del loro lavoro e pianificare la disposizione dei colori e delle forme sulla carta.

Successivamente con la lezione "Progettazione dal concept al design" si approfondisce il tema dell'elaborazione dell'idea fino alla sua declinazione pratica nella collezione di moda. In questa fase essenziale è la capacità di "filtro". Saper partire da un concetto per poi giungere all'essenza del modello.

La seconda parte del corso prevede l'approfondimento, attraverso diverse lezioni, di molteplici figure iconiche nel mondo della moda e dell'illustrazione grafica. Tra i diversi stilisti, tra i più significativi analizzati si menzionano: Roberto Capucci, già citato, Fausto Sarli, Gianfranco Ferré e Iris Van Herpen. Ognuno di questi artisti viene studiato non solo dal punto di vista teorico ma anche e soprattutto attraverso la lettura delle loro creazioni. Ognuno infatti esprime le proprie idee attraverso una modalità grafica unica. Ad esempio Roberto Capucci utilizza la matita colorata per ombreggiare e rappresentare le sue forme eleganti e scultoree. I suoi disegni sono noti per l'attenzione agli aspetti volumetrici e tridimensionali. Il risultato è una serie di disegni che non solo fungono da guida per la realizzazione degli abiti, ma sono anche opere d'arte, che mostrano l'abilità di Capucci nel fondere moda, arte

e design. Lo stilista e architetto Gianfranco Ferré invece utilizza principalmente lo schizzo a penna in bianco e nero. «Dalla formazione di architetto Ferré trae il suo metodo, che proprio nel disegno ha il suo fulcro, il suo momento fondante, il suo modo di dare una forma alle idee, concretezza a un'intuizione. A essere indagata è infatti l'evoluzione di un mondo interiore di ricerca, di lettura, di sintesi culturale e stilistica: disegno come espressione di libertà e rigore, di creatività e metodo, ma allo stesso tempo strumento di lavoro, esercizio quotidiano, *habitus* mentale, approccio concreto» (10). I disegni della stilista Iris Van Herpen sono molto spesso dettagliati ed evidenziano le complessità delle strutture che intende creare. Questo livello di dettaglio è essenziale specialmente quando si utilizzano tecniche avanzate come il taglio laser e la stampante 3D. Spesso collabora con artisti, architetti e scienziati per trasformare i suoi disegni in abiti.

Le espressioni grafiche dei grandi maestri sono molteplici e sempre diverse. Solo approfondendole e rappresentandole è possibile creare un proprio bagaglio grafico ricco ed eterogeneo e quindi una propria capacità progettuale.

Infine a essere trattato è il tema del disegno tecnico nella lezione "Disegno piano". Il disegno piano, propedeutico alla creazione del cartamodello, è fondamentale nel settore della moda, in quanto crea le basi per la realizzazione dei capi di abbigliamento. Sia il disegno piano che il cartamodello sono strumenti imprescindibili per la realizzazione di un qualsiasi capo di abbigliamento. Il disegno piano, o *flat sketch*, è una rappresentazione bidimensionale e tecnica di un abito. Mostra il capo in una visione piatta, solitamente da davanti o da dietro, con dettagli tecnici come cuciture, tasche, bottoni e altre caratteristiche. Il cartamodello invece è un modello di carta o cartoncino che rappresenta le diverse parti di un capo di abbigliamento. Viene utilizzato per tagliare il tessuto nelle forme esatte necessarie per cucire il capo finito. Il disegno piano e il cartamodello sono quindi essenziali per trasformare le idee in capi di abbigliamento reali. Essi garantiscono precisione, efficienza e qualità nella produzione.

Durante il corso si toccano quindi molteplici aspetti, dai più creativi fino a quelli più tecnici, sperimentando tecniche tradizionali, digitali e integrate. Il disegno viene quindi inteso come elemento di connessione tra i vari momenti progettuali. La rappresentazione grafica costituisce una modalità per controllare il processo creativo durante tutto il suo percorso, dall'idea iniziale fino all'elaborato esecutivo. Disegno quindi inteso come linguaggio universale capace di intrecciare e intessere tra loro mondi diversi quali arte, design architettura e moda.

Note

¹ G. Pettoello, *Drawing cultures. Fashion Italia India*, Edizioni Nuova Cultura, 2022, p. 136.

² <https://saracappelletti.com/fantasia-bruno-munari/>.

³ <http://romeartweek.com/it/i-white-paintings/>.

⁴ <http://www.magnanirocca.it/a-come-attesa-lalfabeto-di-lucio-fontana/>.

⁵ [https://www.treccani.it/enciclopedia/bianco_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/bianco_(Enciclopedia-Italiana)/).

⁶ <https://www.avvenire.it/popotus/pagine/matisse>.

⁷ F. M. Messina, *Erté Fascino e Seduzione* decò, Silvana Editoriale, 2001, p. 13.

⁸ D. Di Santo, *Cre Art - Arte nei secoli*, Fratelli Ferraro editori, 2002, p.200.

⁹ <https://www.treccani.it/enciclopedia/deco/>.

¹⁰ <https://www.moda.san.beniculturali.it/wordpress/?percorsi=presentazine-del-volume-disegni-di-gianfranco-ferre>.

Fashion Illustration - Section 1

Giulia Pettoello

The Fashion Illustration course is part of the undergraduate training path in fashion science. The objective of the course is to create models obtained through a detailed design phase. In fact, to achieve these models representation, thought, graphical analysis, and geometrical interpretation come first, followed only at the end by the illustration phase. "Fashion plays an important role in being able to speak to everyone without words. In the so-called 'fluid' era in which we live, images are an extremely effective means for communicating an idea synthetically and incisively" (1).

The first series of images concerning the illustration course (figs. 1-8) do not consist of models, clothing, or fashion figures, but rather free drawings. They are compositions of shapes, colours, and geometries that still do not reveal anything about the clothing or the body. They are graphical experiments, interweaving shapes and dovetailing surfaces.

With respect to nonfigurative images, Wassily Kandinsky stands out as one of the pioneers in abstract art. He explored the relationship between drawing and abstract representations in depth, laying the basis for a new way of understanding art. For Kandinsky, drawing was not just a means for representing the visible world, but a way to explore connections among the various elements of human experience. The initial stage in design is the moment when the artist experiments freely, without the constrictions of visible reality, shaping abstract concepts. In this phase, Kandinsky uses drawing to explore the compositional and chromatic possibilities of his works. In this context, drawing becomes a universal language, capable of communicating beyond cultural and linguistic barriers.

Among numerous means of expression in fashion design, abstract drawing plays a crucial role as a tool for creative exploration in the initial stage of the design process. In fact, this method enables the exploration of innovative concepts, testing shapes, textures, and colours, and turning abstract ideas into models. Through abstract drawing, it is possible to test the use of fluid lines and unusual geometries that may not be immediately recognized as items of clothing. Once the ideas have been explored in this way, these visions can be translated into concrete projects. This step requires an in-depth understanding of materials and techniques. The fluid lines and shapes of an abstract drawing, for example, may be reinterpreted as the folds, drapery, or structural details of a dress. In this way, abstract representation sits between imagination and reality, turning intangible concepts into real objects. Numerous fashion designers such as the following have drawn on the potential of abstract drawing: Yohji Yamamoto, known for his avant-garde approach, uses this means to develop asymmetric silhouettes and sculptural volumes; Rei Kawakubo is famous for her experimental style and unconventional shapes; Issey Miyake uses abstract drawing to explore the possible folds and textures in different fabrics; and Alexander McQueen often integrates elements of abstract drawing in his collections, using sketches to explore conceptual themes and complex structures.

The exercise 'Sculpture dresses' relating to 'free composition' holds compositional value but the reinterpretation of the work by stylist Roberto Capucci can also be seen. The objective of the first of two requested summary drawings is to draw an abstract graphical composition from his items of

clothing. In fact, his entire body of work, and particularly the graphical representations collected and housed at Fondazione Roberto Capucci were studied in depth. Students were asked for a composition and summary image capable of conveying the essence of the chosen item of clothing. The clothing was not to be reproduced; instead, its graphical and critical reinterpretation was requested. In this case, the summarizing work was essential and very important since 'synthesizing' is already a project in itself. In fact, this involved making a choice: choosing what to keep and what to eliminate, i.e. a design operation. The words of Bruno Munari are important in this respect. He stated that simplifying is difficult because it requires a lot of creativity. Creativity is essential for a designer, an architect, a stylist, but also a graphic artist. Thought must be able to flow on the paper directly and extemporaneously, without filters. With respect to fashion, it is likewise essential to verify the technical feasibility, which implies the fashion flat, pattern, and calculation of the necessary amount of fabric. The most important aspect consists precisely of this duplicity and dualism at different but complementary moments. In fact, in addition to being represented on paper, the project must then be realized. If, however, multiple critical aspects are favoured in a very initial design phase, a large part of the inventiveness and fascination of the idea – still enclosed in our minds and therefore still an intangible thought – will be lost. Freedom and imagination are essential at this stage. It is important to understand how to transfer the idea to the sheet of paper so that it maintains all its strength. 'Fantasia' is a rich, complex term that the author Bruno Munari chose as the title of his book. "Munari's book starts with the assumption that it is useful to try to understand and illustrate how an idea is born. Not just because people want to understand how the world of art functions, but also and especially to indicate how to align the mind with creativity" (2).

In drawing, creativity manifests itself through the ability to transform abstract ideas into visual representations to express concepts, shapes, and narratives. This process implies not only technical skill, but also the capacity to observe and interpret reality from new and different perspectives. In project design, creativity consists of a process that integrates intuition, experimentation, and critical thought to develop projects that are both innovative and practical. Different interpretations of the concept of creativity were investigated during the course.

For Pablo Picasso, creativity is a complex, dynamic process involving a break with tradition and continuous reinvention. Picasso saw creativity as an act of destruction and reconstruction, a way to challenge and overcome existing conventions to create something new and original. One of his most famous quotes says, "Every act of creation begins with an act of destruction," reflecting this idea of creativity as a process of radical transformation.

For the designer Bruno Munari, creativity is not just innate talent or unexpected inspiration, but a systematic capacity that can be cultivated through experimentation, freedom, and a methodical approach. Drawing plays a crucial role in this process, acting as a tool for exploration, visualization, and communication. Munari saw drawings not just as a form of art, but as an essential means to develop and express creativity in new ways.

The course consists of a series of theoretical and practical lectures:

The first lesson is called 'Carte blanche'. Participants in the course are not necessarily required to have previous experience in drawing. In fact, the course can be taken by expert designers and beginners. Precisely to dispel the fear of the blank page, the first authors studied are those who faced the white canvas through their work. These authors did not fill in or hide the originally empty surface, but created their works only through the use of white itself. "In this sense, the works of Robert Rauschenberg, 'White Paintings', were revolutionary. They started from the desire to create something pure, without being touched by any human hand, as if the work generated itself" (3). In the works of Lucio Fontana, however, his 'cuts' make the canvas record the time that existed before making the cut, as a way of inserting the fourth dimension into his work (4).

These authors faced the white page by leaving it white! This helps students to understand that white can communicate something even as it remains white.

It also encompasses essential value in graphical illustration and for the science of representation in general. In fact, it is also defined as a noncolour par excellence: "in subtractive colours (watercolour, dying, etc.), [white] holds value as the absence of colour, while black holds value as the maximum

colour or overlapping of all colours" (5). In watercolours, white is the point of maximum light, i.e. the sheet of paper. This is an essential aspect that shows us how, for every graphical drawing – no matter the technique, but especially for watercolour – the project preparatory to the representation is important. In fact, even before setting the pen, pencil, or paintbrush to the paper, it is essential to have the final objective clear in the mind. Precisely to dispel the 'fear' of the blank page. The first practical exercise is a scribble. Participants are asked to trace marks freely on the page. As described by Wassily Kandinsky, they 'take a walk with the pen on the page'. Since it is a scribble, it is impossible to go wrong. Each person then, through observation, rotation, turning the drawing upside down, extrapolates from the sketch, or a part of it, an image that initially seemed to be hidden among the lines.

Further experimentation follows, always starting with a blank page. The sheet is initially crumpled up, then spread out again to 'read' the folds on the paper. Some of these folds are highlighted by drawing lines that become profiles of clothes and then models. In fact, random folds and shadows are created on the page that define unexpected textures and patterns on the surface. In this sense, the celebrated 'Paper Dolls' collection by Moschino for Spring/Summer 2017 stands out.

Another aspect of the course is the investigation of the origin of the idea. One very often starts from the idea and the representation follows, but the idea sometimes occurs through the marks and experimentation. The chosen graphical technique can lead to the idea. To cite Bruno Munari, different tools can then also create different ideas. The process is never the same. Even after setting precise, definite rules, each student, each designer, each stylist inevitably interprets the process of graphical representation personally. These experiments are suggested to highlight a key aspect throughout the course: the project never has just one way of being carried out; it can, in fact, be carried out through the use of different tools, in different forms, and by different means. In this sense, the course investigates the creative process of some authors, designers, painters, and sculptors who used mixed tools and techniques. We observe, for example, the creative process of an author who, seated in the dim light of the studio, cuts paper with tailor's scissors. They are large painted sheets and the artist does not rest them on a table but cuts them freely in space, almost like a sculptor. Shapes and profiles emerge from the cuttings, which are then assembled to create a composition. This was the creative means used by Henri Matisse in the last years of his life. Out of this technique came simple, basic shapes. "I used colour to express my emotions, not to reproduce nature" he wrote of his collages, which, through free, simple shapes lacking any detail, represented many of the suggestions found in the colours and marine landscapes of his distant trips to Polynesia (6). The next to be observed anew is Pablo Picasso's creative process, which, behind a transparent surface, draws, or better yet, traces marks with a large paintbrush in which we can nearly glimpse the synthetic representation of a face. There are no details, just a few lines. In another work by Picasso, on a mirror in which he himself is reflected, the author traces the curved lines which in all probability seem to be flowers or stems, but which we then recognize as the silhouette of a woman. In both works, the strength of the sign is evident; although intuitive, synthetic, and 'quick', it manages to convey an idea with just a few lines. These are quick representations similar to sketches, so they are not particularly developed or detailed, but they are very powerful. In fact, as mentioned above, an essential objective of the course is the capacity to express and solidify an idea, not necessarily through the drawing, but via any creative means.

The course proceeds by degrees of difficulty, so starting from simpler drawings and arriving at more complex ones. The first lessons are preparatory to drawing. The concept of the sign was addressed first. In the lesson 'Point and Line', the importance of the primary elements in drawing are analysed, which, once assembled, can lead to even very developed, complex compositions. Among the different types of lines, for example, the following are analysed: straight lines, wavy lines, dashed lines, with variations in the path, interrupted by obstacles, rising, falling, and so on. The same occurs for the point, which, from a simple element can generate an infinite number of connections.

With the lesson 'Fashion and Calligraphy', we shift from the sign, graphics, and simple elements to writing, which is also drawing. In this respect, the work by designer Romain de Tiroff, known as Erté stands out, with his first graphical alphabet consisting of imaginary human figures. "This new object that Erté created, a chimera, half woman, half hairdo, is the letter. In their capital form, each of the 26

letters consists of one or two women whose position and clothing are invented depending on the letter (or digit) they depict. [...] Those who have seen Erté's alphabet can never forget it" (7).

The different case studies include the staging of the Autumn/Winter 2018/2019 collection by the Italian fashion house Miu Miu, founded by Miuccia Prada in 1993. Here the scenography was created from enormous letters. The clothing also presents printed black-and-white letters. Erté began his career as a fashion illustrator, working for major magazines of the era, such as Harper's Bazaar. His drawings feature elegant, fluid lines, as well as the refined use of colour and ornamental details. His elongated, stylized figures, often wrapped in sumptuous, fantastical clothing, perfectly embody the Art Déco aesthetic. Drawing and graphical illustration are at the heart of his work. Each illustration is not just a visual representation, but a complete work of art, capable of telling a story or evoking a specific atmosphere, influencing not only fashion, but also theatre, cinema, and advertising. His work as a scenographer and costume designer for theatre and cinema further highlighted his design talent, with creations that are as functional as they are spectacular. The costumes and scenography designed by Erté feature the same attention to detail and the same luxurious aesthetic that define his illustrations.

Following the first drawing inspired by Roberto Capucci, the second makes a critical analysis of artistic movements: Art Nouveau and Art Déco. In particular, each student could choose an artistic movement as the project theme, developing it in a personal way. A common restriction is the creation of one or more 'motives', i.e. a pattern from which the collection is generated (figs. 9-16). "In Italy, the Art Nouveau movement was called 'floreale' or 'Liberty', after the Englishman Arthur Liberty, who in 1875 founded a company in London that sold very high-quality furnishings. The Liberty style was very fashionable between 1885 and 1925, making way immediately afterwards for Art Deco" (8). The fluid nature of Art Nouveau (late 19th century) – characterized by organic lines that imitate the natural shapes of plants and flowers, creating movement and dynamic effects – anticipated the geometric structure of Art Deco (1920s - 1930s). Art Nouveau celebrated all that was organic and decorative, while Art Deco emphasized modernity, symmetry, and geometric efficiency. "Art Deco is a term used to designate the style that spread throughout Europe and the United States in the 1920s, featuring classical, measured shapes with a modernist, geometric, and fine taste. It spread widely due to the Exposition Internationale des arts décoratifs et industriels modernes, held in Paris in 1925, due to which it is also known as Stile 1925" (9). The objective in creating the final drawing was to choose one of the two 'directions' to create a personal design path. The development of the 'motif' obviously grows out of the in-depth analysis of the multiple textures and patterns characteristic of the chosen artistic movement, leading to a personal critical interpretation.

With the lesson 'Structure, Proportion, and Geometric Construction', the topic of all-round proportion is investigated, starting with the golden ratio and the Canon of Polykleitos, arriving at scaling the fashion model. Acquisition of the capacity to scale, i.e. knowing how to understand the surrounding reality, even without a measuring tape, is essential. Being able to understand the proportions that govern a drawing of a Gothic façade or a Corinthian capital is fundamental.

With the lesson 'The Human Figure', the issue of proportion is applied to the human body. Figures are first represented in static poses, followed by dynamic poses.

With the lesson 'Colour and Synthesis', colour theory is analysed using Johannes Itten's colour wheel. Multiple techniques are used during the course. Among these, the most flexible and versatile is watercolour, which involves transparent pigments dissolved in water, allowing students to explore a vast range of expressive possibilities. One of the most fascinating characteristics of watercolour is its capacity to synthesize and simplify complex subjects. With a few brush strokes, it is possible to capture the essence of a subject, emphasizing its distinctive traces. This synthesis is fundamental in the design process because it concentrates on the essence of what is to be conveyed. Precisely due to these characteristics, including its fluidity, watercolour is considered both a complex and fascinating technique. In fact, reconsiderations and corrections are admitted only while the colour is still liquid; after a few seconds, no changes can be made. This aspect of graphical quickness makes the representations immediate and particularly expressive since they gather the essence of the subject without leaving room for reconsiderations. In watercolour practice, the creative process is tied to the design phase. Preliminary sketches are made before starting to paint. These are often just mental

diagrams and compositional studies to explore the possible directions of the work and plan the layout of colours and shapes on the paper.

Following this, with the lesson 'Project Design, from Concept to Design', we investigate the development of the idea, up to its practical aspect in the fashion collection. The ability to 'filter' is essential at this stage: knowing how to start from a concept to reach the essence of the model.

The second part of the course covers several lessons and investigates the multiple iconic figures in the world of fashion and graphical illustration. Some of the most important stylists analysed include Roberto Capucci, mentioned at the beginning of this section, Fausto Sarli, Gianfranco Ferré, and Iris Van Herpen. Each of these authors is studied not only from the theoretical point of view, but also and especially by reading their creations. In fact, the artists express their own ideas via unique graphical means. For example, Roberto Capucci uses coloured pencil to shade and represent his elegant, sculpted forms. His drawings are known for their focus on volumetric and three-dimensional aspects. The result is a series of drawings that not only act as a guide for creating the clothes, but are also works of art that show Capucci's ability to blend fashion, art, and design. In contrast, the stylist and architect Gianfranco Ferré mainly uses black-and-white ink sketches. "Ferré's method stems from his training as an architect, the focus of which lies in drawing, the foundational moment, his way of giving a shape to his ideas, solidifying an intuition. What he probes is, in fact, the evolution of an interior world of research, reading, cultural and stylistic synthesis: drawing as the expression of freedom and rigour, creativity and method, but also a tool for working, daily practice, mental habitus, a concrete approach" (10). The drawings by the stylist Iris Van Herpen are instead often very detailed, highlighting the complexity of the structures she intends to create. This level of detail is essential, especially when using advanced techniques such as laser cutting and 3D printing. She often works with artists, architects, and scientists to transform her drawings into clothing.

Many different graphical expressions were used by the great masters. Only by investigating and representing them is it possible to create one's own rich and diverse graphical portfolio and therefore develop one's own design capacity.

The last topic to be addressed was technical drawing in the lesson 'Fashion Flats'. Fashion flats, preparatory to creating the paper pattern, are fundamental in the fashion sector, since they constitute the basis for creating the items of clothing. Both fashion flats and patterns are indispensable tools in creating any item of clothing. A fashion flat, or flat sketch, is a two-dimensional technical representation of a piece of clothing. It shows the item in a flat view, usually from in front or behind, with technical details such as seams, pockets, buttons, and other features. The pattern, on the other hand, is a paper or paperboard model representing the different parts of a clothing item. It is used to cut the fabric in the exact shape necessary to sew the finished product. The fashion flat and pattern are therefore essential for turning ideas into real items of clothing. They guarantee precision, efficiency, and production quality.

During the course, therefore, multiple aspects were addressed, from the more creative to the more technical, testing traditional, digital, and integrated techniques. In doing so, drawing is truly understood as an element connecting the various stages of design. Graphical representations consist of a way to control the entire creative process, from the initial idea to the production drawing. Drawing is therefore understood as a universal language capable of interweaving and intersecting different areas such as art, design, architecture, and fashion.

Endnotes

¹ G. Pettoello, *Drawing cultures. Fashion Italia India*, Edizioni Nuova Cultura, 2022, p. 136.

² <https://saracappelletti.com/fantasia-bruno-munari/>.

³ <http://romeartweek.com/it/i-white-paintings/>.

⁴ <http://www.magnanirocca.it/a-come-attesa-lalfabeto-di-lucio-fontana/>.

⁵ [https://www.treccani.it/enciclopedia/bianco_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/bianco_(Enciclopedia-Italiana)/).

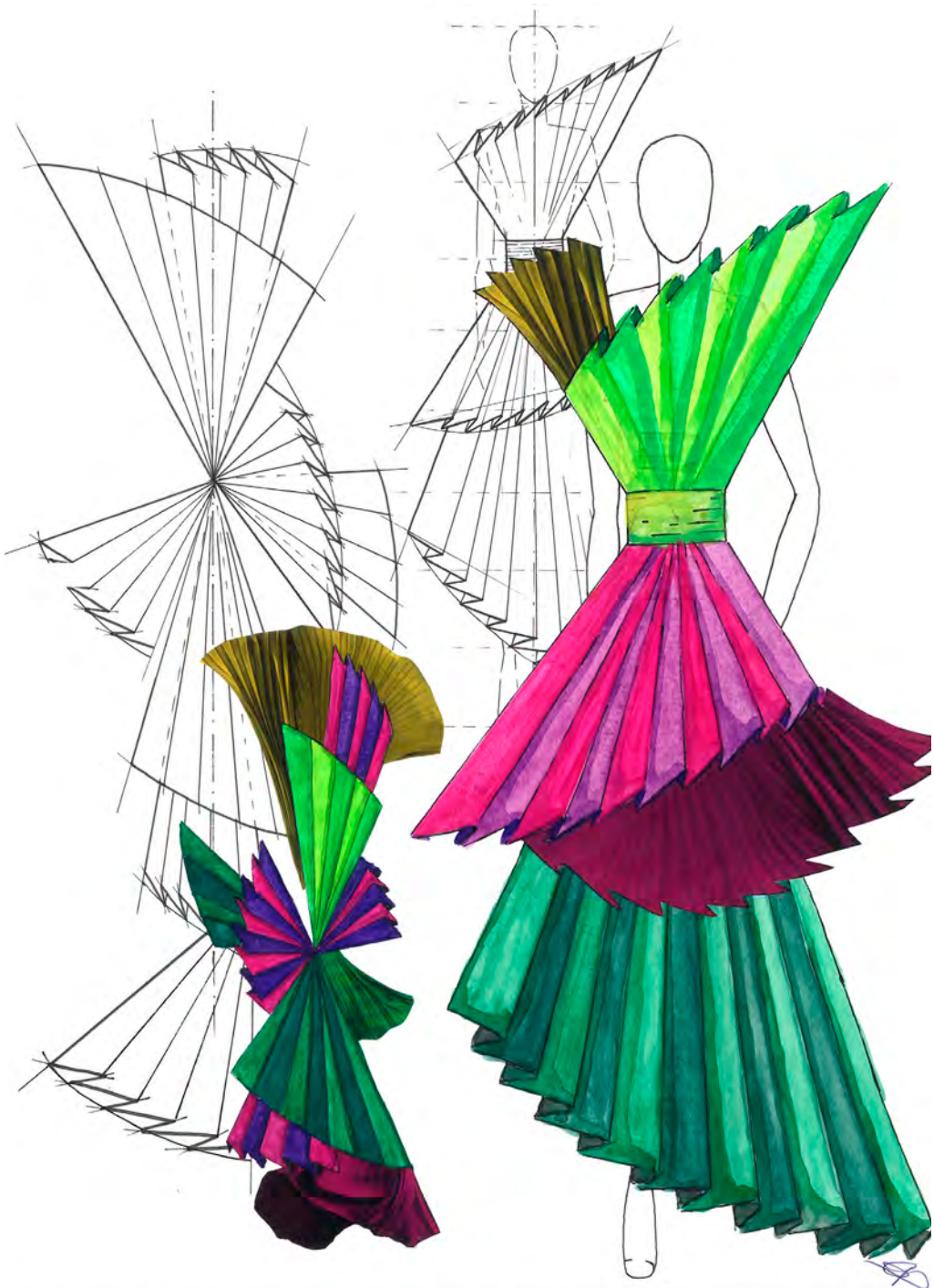
⁶ <https://www.avvenire.it/popotus/pagine/matisse>.

⁷ F. M. Messina, *Erté Fascino e Seduzione decò*, Silvana Editoriale, 2001, p. 13.

⁸ D. Di Santo, *Cre Art - Arte nei secoli*, Fratelli Ferraro editori, 2002, p.200.

⁹ <https://www.treccani.it/enciclopedia/deco/>.

¹⁰ <https://www.moda.san.beniculturali.it/wordpress/?percorsi=presentazine-del-volume-disegni-di-gianfranco-ferre>.



TAV ABITI SCULTURA	SAPIENZA UNIVERSITA' DI ROMA A.A. 2022/23 CORSO DI LAUREA IN SCIENZE DELLA MODA E DEL COSTUME CORSO DI ILLUSTRAZIONE DI MODA - DOCENTE: PROF. GIULIA PETTOELLO	STUDENTE: BARBERIS LORENZO MATRICOLA: 1945653
-----------------------	--	--

Fig. 1. Lorenzo Barberis, 2023. Reinterpretazione dell'opera dello stilista Roberto Capucci, Il progetto di "abiti scultura": composizione libera e modello personale / *Reinterpretation of the work of the stylist Roberto Capucci, The 'sculpture dresses' project: free composition and personal model.*



Fig. 2. Luisa Marinucci, 2023. Reinterpretazione dell'opera dello stilista Roberto Capucci, Il progetto di "abiti scultura": composizione libera e modello personale / Reinterpretation of the work of the stylist Roberto Capucci, The 'sculpture dresses' project: free composition and personal model.



Fig. 3. Viviana Filippi, 2023. Reinterpretazione dell'opera dello stilista Roberto Capucci, Il progetto di "abiti scultura": composizione libera e modello personale / Reinterpretation of the work of the stylist Roberto Capucci, The 'sculpture dresses' project: free composition and personal model.

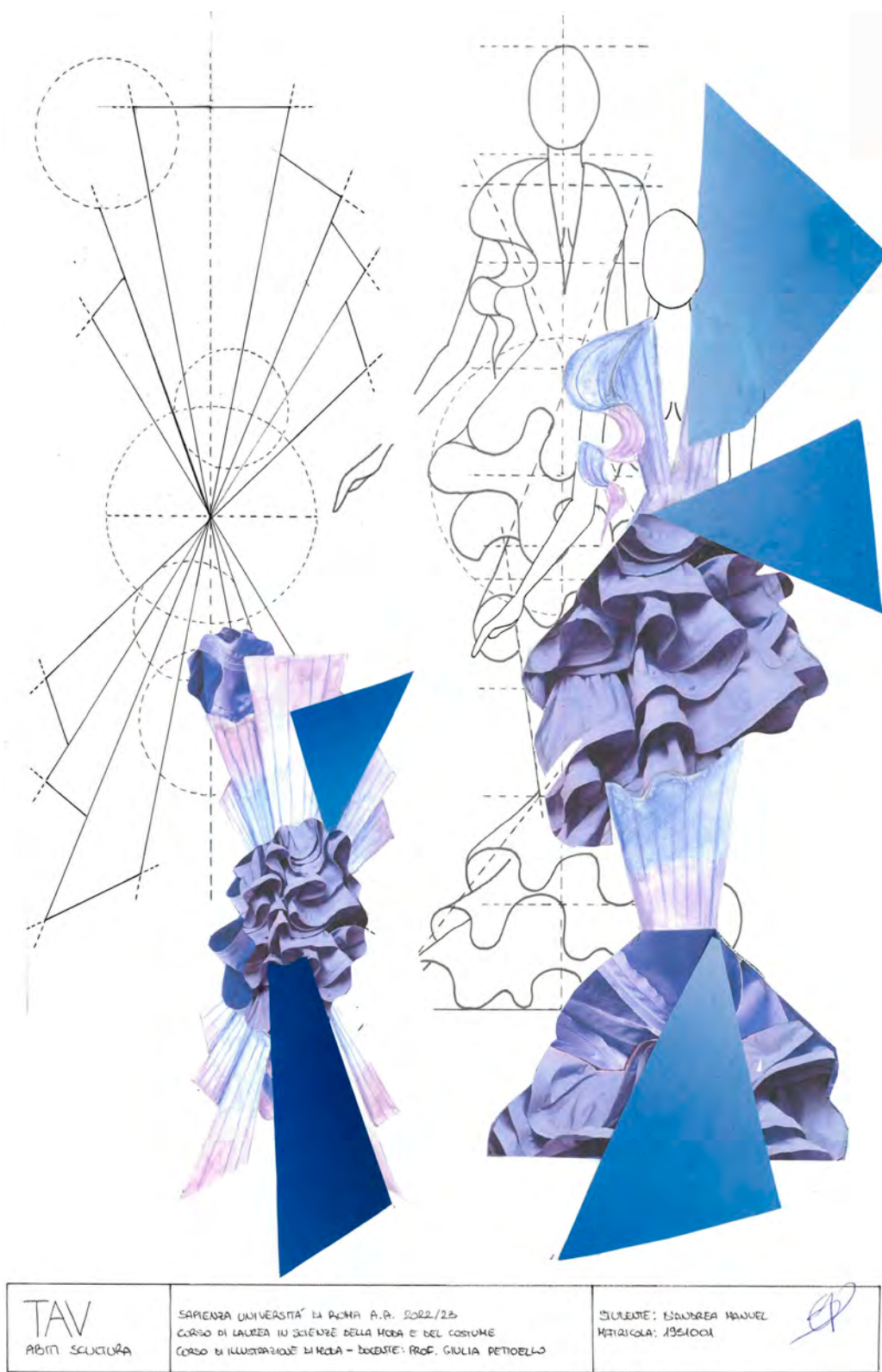


Fig. 4. Manuel D'Andrea, 2023. Reinterpretazione dell'opera dello stilista Roberto Capucci, Il progetto di "abiti scultura": composizione libera e modello personale / *Reinterpretation of the work of the stylist Roberto Capucci, The 'sculpture dresses' project: free composition and personal model.*

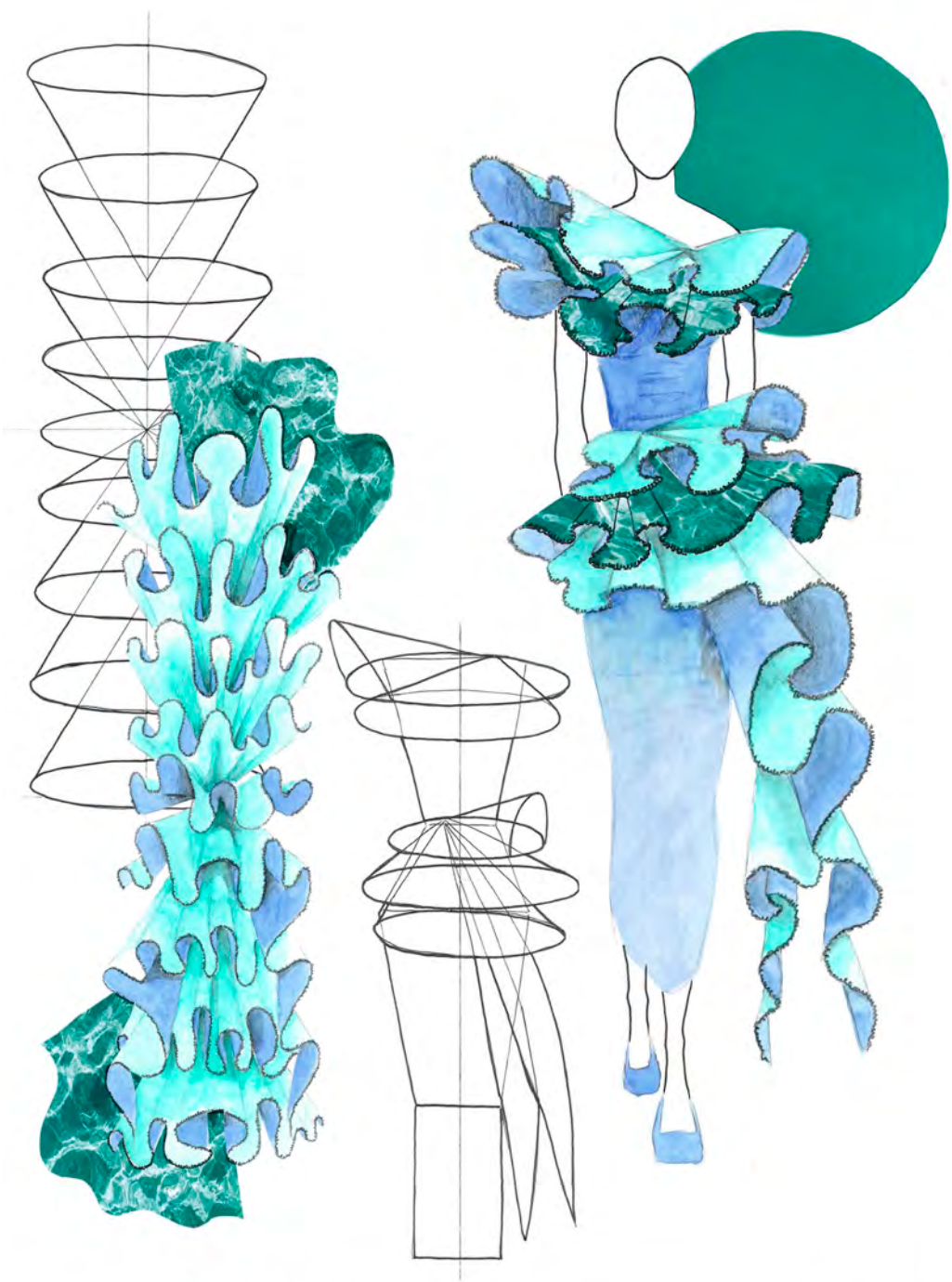


TAVOLA 2 FIGURINO	SAPIENZA UNIVERSITÀ DI ROMA AA. 2022/2023 CORSO DI BIENNE DELLA MODA E DEL COSTUME CORSO DI ILLUSTRAZIONE DI MODA IGENTE: GIULIA PELOLLO	STUDENTE: STEPHEN LARIOSA MATRICOLA: 1957435
----------------------	--	---

Fig. 5. Stephen Lariosa, 2023. Reinterpretazione dell'opera dello stilista Roberto Capucci, Il progetto di "abiti scultura": composizione libera e modello personale / *Reinterpretation of the work of the stylist Roberto Capucci, The 'sculpture dresses' project: free composition and personal model.*

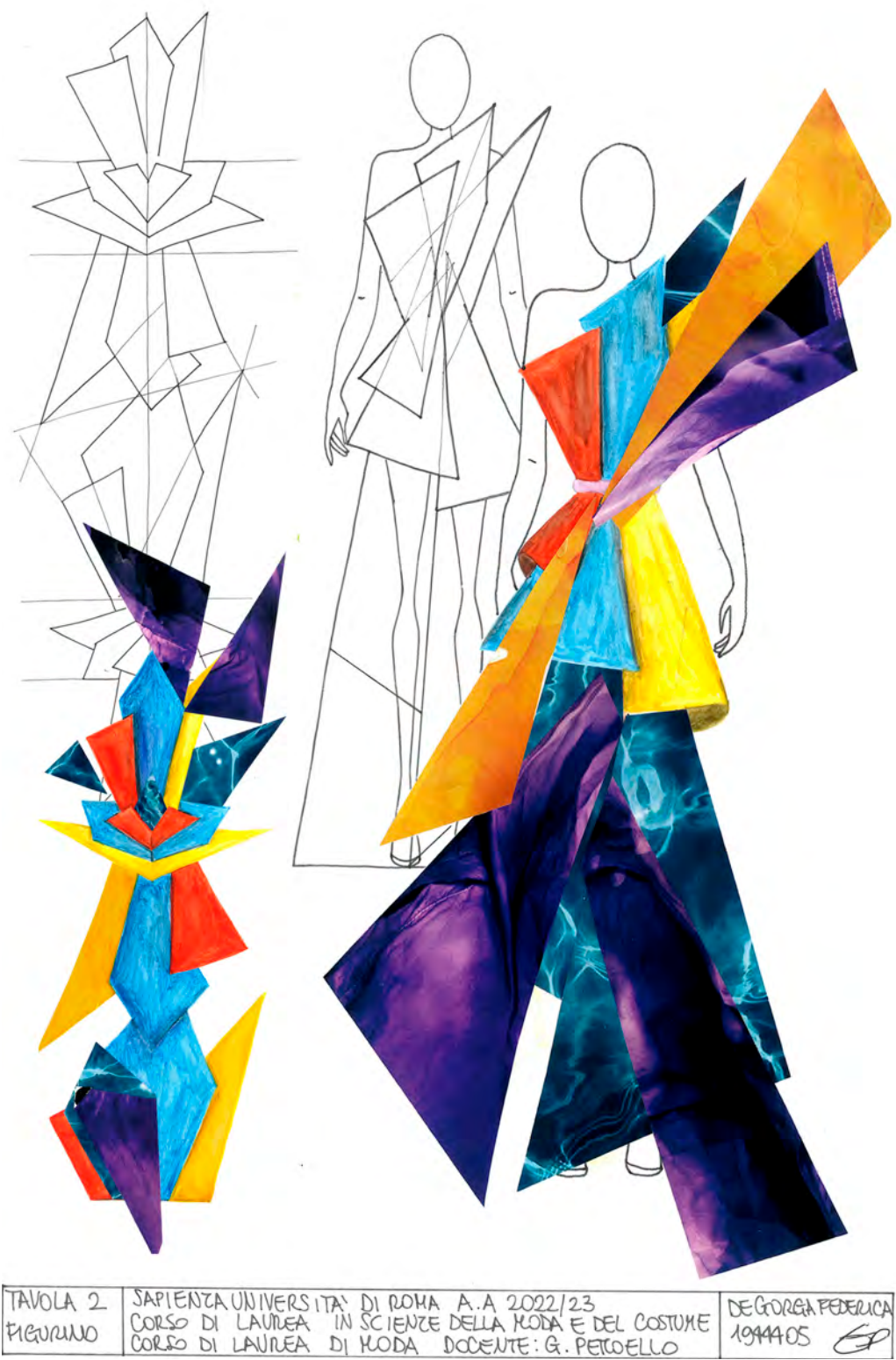


Fig. 6. Federica De Gorgia, 2023. Reinterpretazione dell'opera dello stilista Roberto Capucci, Il progetto di "abiti scultura": composizione libera e modello personale / *Reinterpretation of the work of the stylist Roberto Capucci, The 'sculpture dresses' project: free composition and personal model.*



TAVOLA COMPOSIZIONE FIGURINO	SAPIENZA UNIVERSITÀ DI ROMA CORSO DI LAUREA IN SCIENZE DELLA MODA E DEL COSTUME ILLUSTRAZIONE DI MODA DOCENTE: GIULIA PETTOELLO	FRANCESCA SPAGGIARI MATRICOLA: 2030229
---	---	---

Fig. 7. Francesca Spaggiari, 2023. Reinterpretazione dell'opera dello stilista Roberto Capucci, Il progetto di "abiti scultura": composizione libera e modello personale / *Reinterpretation of the work of the stylist Roberto Capucci, The 'sculpture dresses' project: free composition and personal model.*



Fig. 8. Rossella Elisabetta Donnici, 2023. Reinterpretazione dell'opera dello stilista Roberto Capucci, Il progetto di "abiti scultura": composizione libera e modello personale / Reinterpretation of the work of the stylist Roberto Capucci, The 'sculpture dresses' project: free composition and personal model.



Fig. 9. Elisa Velluti, 2023. Fashion Collection: Reinterpretazione personale movimento Art Nouveau/ Art Déco / *Fashion Collection: Personal Reinterpretation Art Nouveau/Art Déco movement.*



Fig. 10. Lorenzo Barberis, 2023. Fashion Collection: Reinterpretazione personale movimento Art Nouveau/Art Déco / Fashion Collection: Personal Reinterpretation Art Nouveau/Art Déco movement.



TAVOLA ILLUSTRAZIONE	SAPIENZA UNIVERSITA' DI ROMA CORSO DI LAUREA IN SCIENZE DELLA MODA E DEL COSTUME CORSO DI ILLUSTRAZIONE DI MODA - DOCENTE: G. PETTOELLO	A.A. 2022/23 STUDENTE: BERARDINELLI NOEMI MATRICOLA: 2012636
-------------------------	---	--

Fig. 11. Noemi Berardinelli, 2023. Fashion Collection: Reinterpretazione personale movimento Art Nouveau/Art Déco / Fashion Collection: Personal Reinterpretation Art Nouveau/Art Déco movement.



Fig. 12. Fabio Bianco, 2023. Fashion Collection: Reinterpretazione personale movimento Art Nouveau/ Art Déco / *Fashion Collection: Personal Reinterpretation Art Nouveau/Art Déco movement.*



Fig. 13. Giorgia Piatta Dell'Abbondio, 2023. Fashion Collection: Reinterpretazione personale movimento Art Nouveau/Art Déco / Fashion Collection: Personal Reinterpretation Art Nouveau/Art Déco movement.



Fig. 14. Renata Paulette Tedesco, 2023. Fashion Collection: Reinterpretazione personale movimento Art Nouveau/Art Déco / Fashion Collection: Personal Reinterpretation Art Nouveau/Art Déco movement.



Fig. 15. Madiapia Chiusolo, 2023. Fashion Collection: Reinterpretazione personale movimento Art Nouveau/Art Déco / Fashion Collection: Personal Reinterpretation Art Nouveau/Art Déco movement.



Fig. 16. Elena Di Pasquale, 2023. Fashion Collection: Reinterpretazione personale movimento Art Nouveau/Art Déco / Fashion Collection: Personal Reinterpretation Art Nouveau/Art Déco movement.

Illustrazione di Moda - Canale 2

Federico Rebecchini

Il corso di laurea in Scienze della Moda e del Costume ha all'interno del suo piano di studi numerosi corsi teorici, tenuti da professionisti dei rispettivi settori e accademici di stampo internazionale. Ciò che rende questo corso di Laurea triennale diverso rispetto alle scuole di moda private è la possibilità di accedere a studi più mirati e teorici, atti a gettare le basi per una futura Laurea magistrale (presso l'università Sapienza con Fashion Studies, o altrove). Gli studenti nel corso dei tre anni dedicano molto tempo ad approfondire materie notevolmente utili alla comprensione di tutto il sistema moda, spesso però avendo poche occasioni di "sporcarsi le mani". Il corso Illustrazione di Moda, unitamente ai corsi di Disegno, diventa quindi una valvola di sfogo creativo e progettuale fondamentale nella formazione del triennio.

Nello specifico Illustrazione di Moda, che negli ultimi anni è stato diviso in due canali vista la grande affluenza di studenti, è un corso da 12 CFU, per ben 84 ore di lezione frontale. A seconda del piano di studi è stato proposto durante il primo anno o durante il secondo, variando in durata annuale (con un singolo appuntamento settimanale) o semestrale (con più appuntamenti). La mole di crediti esige un lavoro ben strutturato, che come ogni buon disegno, va costruito con pazienza e cognizione di causa nel tempo.

L'obiettivo del corso è quello di far assimilare allo studente le basi del disegno e portarlo a progettare una sua personale collezione di moda. Essa si tramuta poi non in capi fisici ma in 4 (o più se necessario) tavole interamente disegnate, solitamente partendo dalla prima dedicata alla *moodboard*, la seconda e la terza dedicate a figurini (con relativi disegni piani) maschili e femminili, e la quarta a concludere con un'illustrazione atta a comunicare quasi in chiave pubblicitaria la collezione. Essendoci due canali ogni docente ha la libertà di variare leggermente sulle richieste d'esame, ponendo l'attenzione su ciò che reputa più importante far assimilare ai propri studenti. Nonostante ciò i due corsi condividono un approccio scientifico al Disegno, come strumento di controllo dell'idea in modo da trasferire su carta un progetto in modo graficamente corretto.

Il corso che ho avuto l'onore di tenere negli ultimi due anni è partito proprio da questo approccio, con l'intenzione di fornire agli studenti strumenti per comprendere le immagini e presentargli sfide progressivamente più complesse da superare. Nello specifico il corso parte sempre da una introduzione sugli obiettivi da raggiungere, i temi che verranno studiati, gli strumenti che sarà necessario recuperare per affrontare il corso e la spiegazione delle tavole d'esame. In questo modo gli studenti si rendono immediatamente conto di ciò che affronteranno durante l'anno (o semestre), lavorando fin dall'inizio con degli obiettivi chiari.

La prima lezione poi, oltre a dare le informazioni succitate così come i dovuti contatti e orari di ricevimento, si conclude fornendo due compiti molto semplici:

1) recarsi in un qualsiasi negozio di belle arti e trovare gli strumenti che fanno maggiormente al caso nostro;

2) vedere la serie in quattro puntate *Ways of Seeing*, trasmessa nel 1972 dalla BBC e presentata dal critico d'arte John Berger.

Il primo compito obbliga gli studenti a toccare con mano gli strumenti del mestiere, alla ricerca di una penna, una matita o pennarello che li soddisfi tattilmente e visivamente, in modo da cominciare a disegnare con qualcosa che gli piaccia. Il secondo compito invece li pone di fronte a una prima grande prova, la comprensione delle immagini. La serie di John Berger e Mike Dibb, nonostante abbia ormai sulle spalle più di cinquanta anni, continua a essere uno passaggio fondamentale per la comprensione del ruolo dell'immagine nella nostra società. Soprattutto oggi, in un mondo sommerso dalle immagini, sparate in faccia come aria compressa, risulta fondamentale adottare fin da subito uno sguardo critico su ciò che osserviamo. Capire i macrosistemi che operano alle spalle delle diverse immagini, che ruolo hanno e come sono state progettate. Questo è il primo step in assoluto per gli studenti, che cominciano così a comprendere che il controllo e il ruolo dell'immagine non è facile come si potrebbe immaginare.

Il corso si sviluppa poi attraverso l'introduzione di tematiche progressivamente più complesse relative all'ambito del disegno e successivamente rispetto all'illustrazione di moda nello specifico. Gli studenti sono tantissimi e provenienti da contesti sociali e formazioni pregresse estremamente eterogenee. Diventa quindi fondamentale fornire a tutti gli strumenti di base per cominciare a capire e produrre immagini di senso compiuto.

Le prime lezioni, intitolate "Fondamenti di Disegno", si pongono proprio questo obiettivo, spaziando dal concetto di proporzione, fino a quello di gerarchia, ragionando sulla lettura di un'immagine e una corretta strutturazione dello spazio da disegno. Si parte quindi dalle forme geometriche di base per rendersi conto che esse compongono ogni cosa che ci circonda, cominciando a riconoscerle all'interno di oggetti di uso comune. Attraverso questo passaggio diventa più facile poi passare alle proiezioni ortogonali, utili ad avere un controllo anche geometrico su oggetti sempre più complessi. A questo punto si ritorna al concetto di proporzione, applicandolo a uno dei soggetti ricorrenti della Storia dell'arte: la natura morta. La corretta replica di una natura morta diventa il primo scoglio da superare per imparare a disegnare correttamente qualunque cosa. In questo esercizio risulta fondamentale "perdere tempo" nell'osservazione, un tempo che viene guadagnato nel momento in cui impariamo a osservare veramente un'immagine e le sue proporzioni.

Il corso prosegue con una serie di lezioni dedicate al soggetto più difficile da rappresentare in assoluto: il corpo umano. Si parte dai canoni anatomici, dal Doriforo di Policletto, passando per Leonardo Da Vinci e Albrecht Dürer fino ad arrivare a esempi più recenti per comprendere quali sono le difficoltà di una corretta rappresentazione del corpo umano e come artisti di ogni epoca hanno trovato soluzioni per ovviare al problema. Si parte quindi dall'ormai canonico "Modulo a 8 teste" costruendo passo passo il corpo umano, visto nella sua conformazione più semplice, in piedi e frontale. Si procede poi con l'individuazione di figure geometriche semplici utili a sintetizzare le diverse parti del corpo, corpo che da piatto diventa man mano tridimensionale, sostituendo alle figure piane dei solidi. Essi diventano i pezzi di una marionetta che lentamente gli studenti cominciano a muovere. Le braccia cominciano ad alzarsi, le gambe a piegarsi, le spalle a non essere più solo dritte ma anche inclinate, così come il bacino. I corpi disegnati iniziano così a recitare, muovendosi man mano in uno spazio tridimensionale. La proporzione delle diverse parti e il bilanciamento della figura diventano le sfide più importanti da superare.

Il corpo poi comincia a vestirsi, o almeno a palesarsi da sotto i vestiti. Iniziando da immagini di figure vestite si lavora partendo dalla fine, e cioè cercando di evidenziare come potrebbe essere il corpo nudo al di sotto degli abiti. Attraverso questa inversione ci si rende conto di quanto i vestiti modifichino la silhouette umana, e quanto sia difficile disegnarli cor-

rettamente e in modo naturale. Proprio a questa parte è dedicata l'ultima lezione relativa al corpo umano, che si sofferma sul panneggio, cioè come i vestiti cadono e si piegano su degli oggetti e sui corpi. Questa parte risulta particolarmente complessa, eppure se lo studente ha assimilato correttamente le lezioni precedenti non avrà problemi a concludere questa sezione del corso avendo pieno controllo della rappresentazione di oggetti semplici e della figura umana vestita.

Il corso poi continua con quella che è sicuramente la lezione più tecnica di tutto il percorso: il disegno piano. Agli studenti vengono forniti gli strumenti per capire e rappresentare in piano qualsiasi tipo di capo d'abbigliamento. Si parte dai concetti introdotti all'inizio del corso per poi concentrarsi maggiormente sul dettaglio, la corretta rappresentazione delle parti di un abito, la proporzione, le cuciture e lo spessore delle linee impiegate.

Più della metà del corso si sofferma quindi su aspetti pratici e applicativi utili a una corretta rappresentazione dei soggetti richiesti all'interno delle tavole d'esame. Il resto del percorso diventa invece uno spazio utile a stimolare la creatività degli studenti nell'ottica dello sviluppo della loro personale collezione. Nello specifico non parliamo di una vera e propria collezione, ma di una *capsule*, una mini-collezione di quattro capi e altrettanti accessori.

In questa sezione del corso si lavora quindi sull'incuriosire lo studente, stimolandolo nel ricercare riferimenti e soluzioni utili a dare maggiore corpo alla propria idea. Una lezione viene dedicata al rapporto tra moda e fumetto, indagando come i maestri del fumetto mondiale hanno rappresentato e/o inventato la moda nelle loro opere. Si prosegue poi con lo studio del più grande, e sconosciuto, inventore di tutti i tempi, Steven M. Johnson, un ottantenne californiano che da più di trent'anni disegna invenzioni (anche di vestiario) strampalate e in aperta critica con la società consumistica americana.

Successivamente il corso prevede una serie di lezioni dedicate alla storia dell'illustrazione di moda. In ogni lezione si affronta un diverso periodo storico, evidenziando di volta in volta quali sono state le innovazioni nell'ambito del disegno di figure vestite. Si parte dalle prime rappresentazioni del XV secolo, per arrivare alla fine dell'Ottocento, con le prime illustrazioni moderne e la nascita delle prime riviste di moda. Successivamente ci si sofferma sulla Golden Age dell'illustrazione di moda, dove i più grandi artisti dell'epoca affollavano le pagine di *Vogue* e *Harper's Bazaar* con sensazionali rappresentazioni, in aperto dialogo con le case di moda dell'epoca. Le riviste erano il contenitore di un mondo disegnato che vide con il tempo sgretolarsi in favore dell'immagine fotografica. L'ascesa e declino dell'illustrazione di moda è quindi ripercorsa fino ad arrivare ai giorni nostri, auspicando il ritorno a una moda che non sia solamente fotografata ma anche disegnata.

Parallelamente alle lezioni frontali, da circa metà del corso una parte della lezione viene dedicata alle revisioni dei progetti d'esame. Questa pratica, molto comune in ambito design e architettura, viene introdotta agli studenti di moda che lentamente entrano nell'ottica di uno sviluppo lento e progressivo del proprio progetto d'esame. Chi capisce fin da subito questo passaggio solitamente arriva all'esame con lavori estremamente curati concettualmente e visivamente. Durante le revisioni infatti si discute spesso delle possibilità che il disegno offre e di come le indicazioni relative alle tavole d'esame date a inizio corso possano essere adattate alle esigenze del proprio progetto. Le canoniche quattro tavole di base descritte all'inizio diventano spesso molte di più in modo da ospitare le idee dei diversi studenti.

Ritornando al discorso sulla flessibilità di cui ogni docente dispone all'interno del proprio canale vorrei dedicare spazio alla descrizione e contestualizzazione di un progetto condiviso condotto all'interno del corso di Illustrazione di Moda a.a. 2022/2023. Il progetto è stato denominato "*Roman Lookbook*", e sostanzialmente è un *fashion survey* orientato alla comprensione di come vestono i giovani (18-35 anni) in diverse zone di Roma. Si tratta di un progetto condiviso a cui tutti gli studenti del corso hanno partecipato, ognuno con il proprio contributo, in modo da ottenere un corpus di immagini sufficiente a documentare l'area di interesse del *survey*. Ogni studente infatti è stato invitato a compilare un minimo di quattro schede

illustrate, raffigurando al loro interno comuni passanti dei diversi quartieri della Capitale. Il compito era basato su di un atto molto semplice e già menzionato precedentemente: l'osservazione.

La domanda da cui ha avuto inizio questo *survey* è: «Come vestono i giovani romani?», e per rispondere è stato necessario scendere in strada, esplorare il proprio quartiere e parlare con la gente. Ogni studente infatti è stato invitato a scegliere un quartiere di Roma, sia esso di residenza o quello dove passa maggiormente il suo tempo. Una volta scelto, il compito era quello di ritagliarsi almeno un paio d'ore per viverlo a pieno, magari sedendosi al tavolino di un bar e osservare il paesaggio umano che si parava di fronte. Questa osservazione doveva essere mirata, attenta, atta a comprendere come i giovani del quartiere vestono. Una volta capito il proprio quartiere si è proceduto quindi a fermare le persone per strada, non necessariamente i passanti meglio vestiti, quanto piuttosto quelli che incarnavano lo spirito di quella porzione di città. Una volta fermati i passanti, gli studenti potevano riferirsi ai campi presenti nel form per il *survey*, chiedendo alle persone selezionate la propria età e cosa indossassero, da eventuali copricapi, passando per il busto, fino a gambe, calzature ed eventuali accessori. Fondamentale è stato descrivere marca, colore e (se nota) composizione dei diversi capi, in modo da avere un quadro il più completo possibile sul *total look* del passante selezionato. Un'area specifica della scheda ha consentito poi di aggiungere ulteriori commenti relativi al passante preso in esame, come per esempio l'attenzione su di una particolare capigliatura, o l'avere al proprio seguito un cane.

Per documentare con precisione l'outfit, gli studenti hanno richiesto ai passanti di poter scattare loro una foto. Quest'ultima non trova posto all'interno della scheda, ma è servita come riferimento per la parte più laboriosa della compilazione della stessa: il ridisegno del look appena analizzato. Ogni scheda infatti ha al suo interno un'area dedicata al disegno, entro la quale andava rappresentato in modo proporzionato il passante analizzato, impiegando una tecnica comune a tutti, e cioè un disegno a china (con soli due spessori di pennino) campito con matite colorate. Questo passaggio ha permesso agli studenti di continuare a esercitarsi nel disegno della figura umana e dei relativi vestiti indossati. Inoltre l'adozione di paletti relativi al disegno li ha obbligati a ingegnarsi per seguire le linee guida, non senza qualche difficoltà ma sicuramente imparando qualcosa sul controllo dell'immagine.

Ogni studente, come già menzionato, era tenuto a consegnare un minimo di quattro schede; nonostante ciò diverse persone si sono divertite ampliando il numero di schede non fermandosi alle richieste minime.

Questo esercizio nasconde al suo interno numerosi obiettivi, ma soprattutto diversi riferimenti a ricercatori del passato. Il rilievo di una determinata tendenza, con relativa catalogazione di situazioni ci permette di avere uno sguardo diffuso ma attento su ciò che ci circonda. Come si veste la gente del mio quartiere? Cosa indossano le persone? Cosa indossano i giovani oggi? e ancora: Quali sono i brand che vanno per la maggiore? Le persone selezionate sanno di che materiale sono fatti i propri vestiti? Quanti comprano in mercatini dell'usato e quanti invece su colossi dell'*ultrafast-fashion* come Shein? Queste sono solo alcune delle domande alle quali il *Roman Lookbook* tenta indirettamente di rispondere.

Un *survey* del genere, con questa portata, ha ovviamente dei limiti non indifferenti. L'area presa in esame è Roma, una città a dir poco gigantesca con milioni di abitanti. La scelta di soffermarsi solamente sui giovani è inoltre totalmente arbitraria, atta a circoscrivere come possibile il campo di studio. Poche centinaia di schede non sono minimamente sufficienti a raccontare il modo di vestire dei giovani di Roma, eppure l'accumulo di testimonianze alla fine dell'esperimento ci offre un corpus di immagini sostanzioso e a tratti esaltante. Sono tanti i soggetti che ci forniscono spunti di riflessione sul modo di vestire di oggi: dai *look total* Shein, fino a quelli *revival punk* passando per capi *upcycled* e soluzioni curiose. Roma si dimostra una città dove i giovani spaziano nel modo di vestire, spesso in modo radicale tra un quartiere e l'altro. Seppure l'*output* di questa sperimentazione non è sufficiente a fornirci

dei dati statistici concreti ciò che ricaviamo è uno sguardo su come i giovani romani vestono nel 2023, un *Roman Lookbook* appunto.

L'impostazione di questo progetto è fortemente debitrice a diverse personalità provenienti dai più disparati ambiti disciplinari. Ogni riferimento ha infatti approcciato l'osservazione della realtà con obiettivi, modi e mezzi diversi, ma in conclusione con *output* in qualche modo simili: raccontare l'uomo, come si evolve e come vive. Si tratta di tematiche molto vicine all'ambito di competenza dell'antropologia eppure nessuno dei riferimenti impiegati è un antropologo. Ognuno di essi però ha, o ha avuto, l'esigenza di documentare il paesaggio umano con cui entrava in contatto perché lo trovava interessante e degno di essere raccontato, sia esso in modo critico che in modo puramente descrittivo.

Seguendo un ordine cronologico il primo riferimento è August Sander, fotografo tedesco che intorno agli anni Venti del XX secolo cominciò a realizzare una serie di ritratti di gente comune. Il suo obiettivo era catalogare con sguardo attento la società contemporanea, ponendo l'attenzione specialmente a quelle categorie sociali che fino a quel momento non erano mai state documentate, lavoratori, anziani, bambini, reduci di guerra. Questo suo lavoro sistematico portò alla pubblicazione di due libri fotografici che ormai sono passati alla storia: *Antlitz der Zeit* (Facce del nostro tempo) nel 1929, e *People of the 20th Century* nel 1962. Soprattutto nel secondo Sander aveva modo di catalogare in modo sistematico diverse categorie sociali, dedicando a ognuna di esse un libro. Le sue foto, sopravvissute ai bombardamenti, arrivano a noi oggi nella loro qualità cristallina immutata nel tempo, raccontando i volti e i modi di vestire della società dell'epoca.

Se Sander ebbe modo di documentare attraverso la fotografia il paesaggio umano della Germania pre-nazista, il duo di architetti composto da Wajiro Kon e Kenkichi Yoshida decise invece di impiegare il disegno. I due sono oggi ricordati come i fondatori di una branca di studio nota come *Modernology*, secondo Kon e Yoshida una archeologia del moderno, uno studio sistematico e analitico delle persone e dei modi di vivere contemporanei. I due architetti iniziarono la loro attività di rilevatori a seguito del terremoto del Kanto del 1923 notando come cominciassero a sorgere architetture spontanee, così come arredi urbani, realizzati con i detriti della devastazione portata dal terremoto. I due cominciarono a documentare le baracche con disegni annotati e precisi, cominciando veramente a osservare la società che fioriva intorno a loro. Ben presto si appassionarono a questa attività, iniziando a rilevare situazioni anche lontane dall'ambito architettonico, come i percorsi delle persone, i tipi di negozi in un determinato quartiere ma anche i modi di vestire delle persone. Il Giappone infatti si trovava in quegli anni in un processo di crescita e occidentalizzazione inarrestabile. Famosi sono i loro disegni dei vestiti delle cameriere dei caffè di Ginza, ma anche il resoconto di quante persone in una data strada vestivano all'occidentale e quante con abiti tradizionali giapponesi. Il loro sguardo critico e investigativo, taccuino alla mano, li portò a realizzare innumerevoli rilievi di situazioni che all'apparenza potrebbero sembrare inutili, ma che in realtà nascondono l'essenza di una cultura. L'eredità della *Modernology* fu poi raccolta negli anni Ottanta dalla Rojo Kansatsu Gakkai (*Street Observation Society*), che riprendeva l'attività di Kon e Yoshida per adattarla alla Tokyo iper-urbanizzata e le sue conseguenti sgrammaticature involontarie. Questa attenzione al soprasseduto, agli aspetti del vivere moderno non notati dai più risulta essere un filo narrante di una parte degli architetti giapponesi, un discorso che viene portato avanti oggi dallo studio Atelier Bow-Wow, che ha scalato l'ambito di osservazione della *Modernology* a piccole architetture frutto degli spazi negativi delle metropoli giapponesi.

Kon e Yoshida con il loro lavoro hanno aperto una porta che non è mai stata richiusa, dimostrando come un'attenta osservazione della realtà nasconda aspetti che solitamente diamo per scontati ma che ci definiscono intimamente come società. Il tutto portato poi avanti con lo strumento del disegno, adattabile a ogni esigenza comunicativa ed estremamente orizzontale poiché realizzabile da tutti con pochi e semplici strumenti.

Rimanendo in Giappone, sempre intorno alla fine degli anni Ottanta, un fotografo di nome Shoichi Aoki decide di rispondere a una semplice domanda che molti giapponesi del suo ambiente si ponevano all'epoca: «Come vestono nel resto del mondo?». Da questo incipit di base nasce il magazine *Street*, dove Aoki raccoglie scatti di persone in giro per le città europee che visitava. All'interno del magazine era possibile vedere i look alla moda di giovani londinesi, ignari protagonisti degli scatti di Aoki. Queste immagini erano una fonte preziosa di informazioni per i designer di moda, soprattutto in un'epoca pre-internet in cui era praticamente impossibile avere accesso agli ultimi trend d'oltreoceano. Aoki nei suoi scatti documenta lo *street fashion* straniero ma anche e soprattutto quello locale nel magazine *FRUiTS*, che raccoglieva scatti dei look più stravaganti dei giovani avventori di Harajuku, quartiere alla moda e alternativo di Tokyo. I tanti numeri del magazine raccontano con grande attenzione i modi di vestire dei giapponesi di quel periodo, documentando un movimento in ambito moda senza precedenti a livello mondiale.

Qualcosa di diverso ha invece fatto più o meno nello stesso periodo il fotografo olandese Hans Eijkelboom. Se Aoki poneva l'attenzione sulla diversità dei modi di vestire, Eijkelboom invece si concentrava sull'omologazione dei modi di vestire che la globalizzazione aveva causato. Si appostava per diverse ore in alcune strade affollate di grandi metropoli cercando di scovare pattern di outfit ricorrenti; a quel punto iniziava a fotografare, documentando nel giro di poche ore decine e decine di persone vestite praticamente allo stesso modo. Con i suoi scatti criticava apertamente l'omologazione della società di massa, ma in chiave quasi ironica. All'interno delle sue mostre migliaia di foto illustravano una società appiattita verso soluzioni preconfezionate.

Se ci muoviamo in America e ritorniamo nell'ambito disegno è impossibile non citare l'illustratore Jason Polan. Egli è stato uno dei più innovativi e attenti disegnatori degli anni Duemila. Ogni suo progetto illustrato partiva da obiettivi all'apparenza assurdi, come disegnare ogni opera d'arte del MoMA, o disegnare ogni singolo pop-corn contenuto in un sacchetto. Il suo progetto più ambizioso, portato avanti per tanti anni su di un omonimo blog è stato "Every Person in New York". Polan si era infatti posto l'obiettivo di disegnare ogni singolo newyorkese, cogliendolo nel proprio quotidiano, quindi sulla metro, ai cigli di una strada, in un parco. Quando morì nel 2020 si stima che Polan avesse realizzato più di 10.000 *sketch* di ignari cittadini di New York. Il suo sguardo curioso li ritraeva in pose buffe ma naturali, sintetizzando alcuni aspetti (per limiti di tempo) e accentuandone altri, esaltando quell'umanità trasudante di frenesia che la Grande Mela raccoglie. Con la sua ambizione irrealistica Polan ha settato un nuovo standard nell'osservazione e rappresentazione delle persone, dimostrando che con il disegno quasi tutto è possibile.

Concludo infine con due riferimenti più recenti. Il primo è il fotografo romano Niccolò Berretta, che dal 2009 al 2021 (e anche in seguito saltuariamente) ha realizzato ritratti dei passanti e abitanti della Stazione Termini di Roma. Il suo è stato un progetto portato avanti in modo sistematico per anni, vivendo la stazione per ore e giorni consecutivi, facendo volontariato presso la Caritas e appostandosi con pazienza per cogliere quell'umanità disperata o di fretta che passa per Termini. Il risultato è stato un libro pubblicato nel 2021 dal titolo *Stazione Termini - Lookbook 2009-2021*. All'interno più di dieci anni di lavoro sono condensati in una selezione di scatti straordinari, tra personaggi famosi, turisti ignari, senzatetto, venditori ambulanti e ogni tipo di essere umano immaginabile nel contesto di Roma Termini. Niccolò Berretta è stato ospite di una lezione del corso nell'aprile 2023, nella quale abbiamo dialogato del suo progetto svelando aneddoti e retroscena a esso legati.

Il secondo riferimento è lo YouTuber ICY KOF (nome d'arte di Kofi McCalla). Kofi è stato tra i primi a impiegare i format video "How much is your outfit?" e "What are people wearing in...", oggi virali grazie a social di shortvideo come TikTok. Nei suoi video McCalla si aggira per città come Londra, Parigi o Roma per documentare come la gente veste. La domanda è una e semplice: «Cosa indossi?». Gli intervistati mostrano il proprio outfit, rac-

contandone la storia, il brand e quanto lo hanno pagato. In questi video molto immediati ICY KOF ci racconta indirettamente un periodo storico, creando documentazione video che già a distanza di un paio d'anni diventa una preziosa fonte di informazioni. C'è però un problema, che alcuni suoi seguaci hanno spesso evidenziato, Kofi si sofferma principalmente su outfit alla moda, spesso scovati in quartieri ricchi e centrali delle città, non dando un effettivo quadro completo di come la gente veste ma piuttosto raccontando una nicchia di privilegiati abbienti che possono permettersi determinati capi. In un commento del video girato a Roma un tale Frank James dice: «Penso che dovresti esplorare quartieri più rurali della città, dove la gente non mira a vestirsi con soli brand conosciuti». Questo commento, unito ai riferimenti visti in questo paragrafo è stato il *prompt* per l'avvio del progetto *Roman Lookbook*. Un progetto che ha l'obiettivo di continuare fino a quando sarà possibile, per documentare i modi di vestire dei giovani romani e avere un occhio attento su come sta cambiando il modo di fruire la moda nelle metropoli. Fino ad adesso il progetto ha portato alla realizzazione di quasi 700 schede illustrate.

Fashion Illustration - Section 2

Federico Rebecchini

The degree course in Fashion and Costume Science at Sapienza University has numerous theoretical courses within its curriculum, taught by professionals from the respective sectors and academics of international standing. What makes this three-year degree course different from private fashion schools is the possibility of accessing more focused and theoretical studies, aimed at laying the foundations for a future Master's degree (again at Sapienza with Fashion Studies or elsewhere). Over the course of the three years, students spend a lot of time studying subjects that are very useful for understanding the entire fashion system, but often have few opportunities to 'get their hands dirty'. The Fashion Illustration course, together with the drawing courses, therefore becomes an essential creative and design outlet in the training of the three-year course.

Specifically Fashion Illustration, which in recent years has been divided into two channels due to the large number of students, is a 12 CFU course, for a good 84 hours of frontal lessons. Depending on the curriculum, it is offered during the first year or during the second year, varying in duration from one year (with a single weekly appointment) or semester (with several appointments). The amount of credits demands well-structured work, which, like any good design, must be built up with patience and knowledge over time.

The aim of the course is to make the student assimilate the basics of drawing and lead him/her to design his/her own personal fashion collection. It is then transformed not into physical garments but into 4 (or more if necessary) fully drawn plates, usually starting with the first dedicated to the moodboard, the second and third dedicated to male and female figures (with relative flat drawings), and the fourth to conclude with an illustration designed to communicate the collection almost in an advertising key. As there are two channels, each lecturer has the freedom to vary slightly on the examination requirements, focusing on what he considers most important for his students to assimilate. Despite this, the two courses share a scientific approach to drawing, as a means of controlling the idea in order to transfer a design onto paper in a graphically correct manner.

The course I have had the honour of teaching over the past two years started from this approach, with the intention of providing students with tools to understand images and presenting them with progressively more complex challenges to overcome. Specifically, the course always starts with an introduction on the objectives to be achieved, the topics that will be studied, the tools that will be needed to tackle the course and the explanation of the examination tables. In this way, students immediately become aware of what they will face during the year (or semester), working from the outset with clear objectives.

The first lesson then, in addition to giving the above-mentioned information as well as due contact and reception times, concludes by providing two very simple tasks:

- 1) go to any fine arts shop and find the tools that are most suitable for you;*

2) watch the four-part series *Ways of Seeing*, broadcast in 1972 on BBC and presented by art critic John Berger.

The first task forces students to touch the tools of the trade, looking for a pen, pencil or marker that satisfies them tactually and visually, so that they can start drawing with something they like. The second task, on the other hand, presents them with their first big test, the understanding of images. John Berger and Mike Dibb's series, despite the fact that it is now more than 50 years old, continues to be a fundamental passage for understanding the role of images in our society. Especially today, in a world overwhelmed by images, shot in the face like compressed air, it is essential to adopt a critical look at what we observe from the very beginning. Understand the macro-systems operating behind the different images, what role they play and how they are designed. This is the absolute first step for students, who thus begin to understand that the control and role of the image is not as easy as one might imagine.

The course then develops through the introduction of progressively more complex topics related to the field of drawing and then to fashion illustration specifically. The students are many and come from extremely heterogeneous social backgrounds and previous training. It is therefore essential to provide everyone with the basic tools to begin to understand and produce meaningful images.

The first lessons, entitled 'Fundamentals of Drawing', set themselves precisely this objective, ranging from the concept of Proportion to that of Hierarchy, reasoning on the reading of an image and the correct structuring of drawing space. We then start from basic geometric shapes to realise that they make up everything around us, beginning to recognise them within everyday objects. Through this step it then becomes easier to move on to orthogonal projections, which are useful for having even geometric control over increasingly complex objects. At this point we then return to the concept of proportion, applying it to one of the recurring subjects in the history of art: the still life. The correct replication of a still life becomes the first hurdle to overcome in order to learn how to draw anything correctly. In this exercise, it is essential to "waste time" in observation, time that is gained as we learn to truly observe an image and its proportions.

The course then continues with a series of lectures dedicated to the most difficult subject to represent: the human body. We start from anatomical canons, from Polyclitus' *Doriforos*, passing through Leonardo Da Vinci and Albrecht Dürer to arrive at more recent examples in order to understand what the difficulties are in correctly representing the human body and how artists of all eras have found solutions to overcome the problem. We then start with the now canonical '8-headed module', building step by step the human body, seen in its simplest conformation, standing and frontal. We then proceed with the identification of simple geometric figures useful for synthesising the different parts of the body. A body that from flat gradually becomes three-dimensional, replacing flat figures with solids. They become the pieces of a puppet that the students slowly begin to move. The arms begin to rise, the legs to bend, the shoulders to be no longer just straight but also inclined, as well as the pelvis. The drawn bodies thus begin to act, gradually moving in a three-dimensional space. The proportion of the different parts and the balance of the figure become the most important challenges to overcome.

The body then begins to dress, or at least to reveal itself from underneath the clothes. Starting with images of clothed figures at the beginning, in fact, one works from the end, that is, trying to highlight what the naked body might look like underneath the clothes. Through this inversion one realises how much clothes alter the human silhouette, and how difficult it is to draw them correctly and naturally. It is precisely to this part that the last lesson on the human body is dedicated, focusing on drapery, i.e. how clothes fall and fold on objects and bodies. This part is particularly complex, yet if the student has assimilated the previous lessons correctly, he or she will have no problem concluding this section of the course having full control over the representation of simple objects and the clothed human figure.

The course then continues with what is surely the most technical lesson of the entire course: flat drawing. Students are given the tools to understand and represent any type of garment in plan. We start with the concepts introduced at the beginning of the course and then focus more on detail, the correct representation of the parts of a garment, proportion, seams and the thickness of the lines used.

More than half of the course then focuses on practical and applicative aspects useful for the correct representation of the required subjects within the examination boards. The remainder of the course, on the other hand, becomes a useful space to stimulate the students' creativity with a view to the development of their personal collection. Specifically, we are not talking about an actual collection, but a capsule, a mini-collection of four garments and as many accessories.

In this section of the course we therefore work on making students curious, stimulating them to search for references and useful solutions to flesh out their ideas. One lesson is devoted to the relationship between fashion and comics, investigating how the masters of world comics represented and/or invented fashion in their works. This is followed by a study of the greatest and most unknown inventor of all time, Steven M. Johnson, an eighty-year-old Californian who for more than thirty years has been drawing wacky inventions (including clothing) that are openly critical of American consumer society.

Subsequently, the course includes a series of lessons devoted to the history of Fashion Illustration. Each lesson deals with a different historical period, each time highlighting the innovations in the field of drawing clothed figures. Starting with the earliest representations in the 15th century, we move on to the late 1800s, with the first modern illustrations and the birth of the first fashion magazines. Next we look at the Golden Age of fashion illustration, where the greatest artists of the time filled the pages of *Vogue* and *Harper's Bazaar* with sensational depictions, in open dialogue with the fashion houses of the time. The magazines were the repository of a drawn world that saw it crumble over time in favour of the photographic image. The rise and fall of fashion illustration is thus retraced up to the present day, hoping for a return to a fashion that is not only photographed but also designed.

Parallel to the lectures, from about the middle of the course, part of the lesson is dedicated to exam project reviews. This practice, which is very common in design and architecture, is introduced to fashion students who slowly enter into the slow and progressive development of their examination project. Those who understand this step early on usually arrive at the examination with examinations that are extremely conceptually and visually polished. In fact, during revisions, the possibilities that drawing offers are often discussed, and how the exam boards given at the beginning of the course can be adapted to the needs of one's project. The canonical four basic boards described at the beginning often become many more in order to accommodate the ideas of the different students.

Returning to the discourse on the flexibility that each teacher has within his or her own channel, I would like to devote a good part of this text to the description and contextualisation of a shared project carried out within the course of Fashion Illustration AY 2022/2023. The project was called 'Roman Lookbook' and it is basically a fashion survey oriented towards understanding how young people (18-35) dress in different areas of Rome. By shared project we mean a project in which all the students on the course participate, each with their own contribution, in order to have a sufficient body of images to document the area of interest of the survey. In fact, each student was asked to fill out a minimum of four picture cards, depicting ordinary passers-by in different districts of the capital. The task was based on a very simple and previously mentioned act: observation.

The question from which this survey starts is: "How young people dress in Rome?", and to answer it it was necessary to take to the streets, explore one's neighbourhood and talk to people. In fact, each student was invited to choose a neighbourhood in Rome, either their home district or the one where they spend most of their time. Once chosen, the task was to carve out at least a couple of hours to live it to the full, perhaps sitting at a coffee table and observing the human landscape in front of them. This observation had to be focused, attentive, aimed at understanding how young people in the neighbourhood dress. Once they understood their neighbourhood they then proceeded to stop people in the street, not necessarily the best dressed passers-by, but rather those who embodied the spirit of that portion of the city. Once the passers-by had been stopped, the students could lean on the fields in the survey form, asking the selected people their age and what they were wearing, from any headgear, through their torso, to their legs, footwear and any accessories. Fundamental was to describe the brand, colour and (if known) composition of the different garments, in order to get as complete a picture as possible of the total look of the selected passer-by. An area of the form then allowed for additional comments to be added regarding the passer-by under consideration, such as drawing attention to a particular hairstyle, or having a dog in tow.

To accurately document the outfit, the students asked passers-by to take a photo of it. The photo did not find its place inside the card, but served as a reference for the most laborious part of the card compilation: the redrawing of the outfit just analysed. Each card in fact has an area dedicated to drawing, within which the passer-by analysed had to be represented in a proportionate manner, using a technique common to all, namely an ink drawing (with only two thicknesses of nib) coloured with coloured pencils. This step allowed the students to continue practising drawing the human figure and the relative clothes worn. In addition, the adoption of drawing stakes forced them to make an effort to follow the guidelines, not without some difficulty but certainly learning something about image control.

Each student, as already mentioned, was required to hand in a minimum of four cards; nevertheless several people had fun expanding the number of cards by not stopping at the minimum requirements.

This exercise hides within it numerous objectives, but above all several references to past researchers. The highlighting of a certain trend, with a corresponding cataloguing of situations, allows us to have a diffuse but careful look at our surroundings. How do people in my neighbourhood dress? What do people wear? What do young people wear today? And again: Which brands are in vogue? Do selected people know what material their clothes are made of? How many buy at flea markets and how many at ultra-fast-fashion giants like Shein? These are just some of the questions the Roman Lookbook indirectly attempts to answer.

A survey of this kind, with this scope, obviously has its limits. The area examined is Rome, a gigantic city with millions of inhabitants, to say the least. The decision to focus only on young people is also totally arbitrary, designed to circumscribe the field of study as much as possible. A few hundred cards are nowhere near enough to tell the story of how young people in Rome dress, yet the accumulation of testimonies at the end of the experiment gives us a substantial and at times exhilarating body of images. There are so many subjects that give us food for thought on today's way of dressing: from total shein looks to punk revival through upcycled garments and curious solutions. Rome proves to be a city where young people range in the way they dress, often radically from one district to another. Although the output of this experiment is not sufficient to give us concrete statistical data, what we do get is a glimpse of how young Romans dress in 2023, a Roman Lookbook in fact.

The approach of this project is strongly indebted to different personalities from the most diverse disciplinary fields. Each reference has in fact approached the observation of reality with different objectives, ways and means, but in the end with somewhat similar outputs: to describe man, how he evolves and how he lives. These themes are very close to the sphere of competence of anthropology and yet none of the references employed is an anthropologist. Each of them, however, has, or had, the need to document the human landscape they came into contact with because they found it interesting and worthy of being told, whether in a critical or purely descriptive manner.

Following a chronological order, the first reference is August Sander, a German photographer who around the 1920s started to take a series of portraits of ordinary people. His aim was to catalogue contemporary society with a keen eye, focusing especially on those social categories that had never before been documented - workers, the elderly, children, war veterans. This systematic work of his led to the publication of two photo books that have now gone down in history: *Antlitz der Zeit* (Faces of Our Time) in 1929, and *People of the 20th Century* in 1962. Especially in the latter, Sander was able to systematically catalogue different social categories, dedicating a book to each of them. His photos, which survived the bombings, come down to us today in their crystal-clear quality unchanged over time, recounting the faces and ways of dressing of the society of the time.

If Sander was able to document the human landscape of pre-Nazi Germany through photography, the architectural duo of Wajiro Kon and Kenkichi Yoshida decided to employ drawing instead. The two are remembered today as the founders of a branch of practice known as Modernology. By Modernology Kon and Yoshida mean an archaeology of the modern, a systematic and analytical study of contemporary people and ways of living. The two architects began their work as surveyors in the aftermath of the 1923 Kanto earthquake, noticing how spontaneous architecture, as well as street furniture, made from the debris of the devastation brought by the earthquake began to emerge. The two began to document the shacks with precise, annotated drawings, truly beginning to observe the society that

flourished around them. They soon got the hang of it, and began to detect situations even far removed from the architectural sphere, such as people's routes, the types of shops in a given neighbourhood, but also people's ways of dressing. Indeed, Japan was in those years in an unstoppable process of growth and westernisation. Famous are their drawings of the dresses of the waitresses in the cafés of Ginza, but also their accounts of how many people in a given street were dressed in Western style and how many in traditional Japanese dress. Their critical and investigative gaze, notebook in hand, led them to produce countless surveys of situations that might seem pointless on the surface, but which in fact conceal the essence of a culture. Modernology's legacy was then picked up in the 1980s by the Rojo Kansatsu Gakkai (Street Observation Society), which took up Kon and Yoshida's work and adapted it to the hyper-urbanised Tokyo and its resulting unintentional ungrammaticality. This attention to the overlooked, to the aspects of modern living unnoticed by most, appears to be a narrative thread of a part of Japanese architects, a discourse that is carried on today by the Atelier Bow-Wow studio, which has scaled the scope of Modernology to small architectures resulting from the negative spaces of the Japanese metropolis.

Kon and Yoshida with their work have opened a door that has never been closed again, demonstrating how careful observation of reality hides aspects that we usually take for granted but which intimately define us as a society. All this is carried out with the tool of drawing, adaptable to every communicative need and extremely horizontal as it can be realised by everyone with a few simple tools.

Remaining in Japan, also around the end of the 1980s, a photographer by the name of Shoichi Aoki decided to answer a simple question that many Japanese in his milieu were asking at the time: "How do they dress in the rest of the world?". From this basic incipit came *Street* magazine, where Aoki collected shots of people around the European cities he visited. Inside the magazine it was possible to see the fashionable looks of young Londoners, unsuspecting protagonists of Aoki's shots. These images were an invaluable source of information for fashion designers, especially in a pre-internet era when it was virtually impossible to access the latest overseas trends. In his shots, Aoki documented foreign street fashion but also, and above all, local fashion in the magazine *FRUiTS*, which collected shots of the most extravagant looks of the young patrons of Harajuku, Tokyo's fashionable and alternative district. The many issues of the magazine carefully chronicled the way the Japanese dressed at that time, documenting an unprecedented fashion movement worldwide.

Something different, however, was done around the same time by the Dutch photographer Hans Eijkelboom. While Aoki focused on the diversity of dress styles, Eijkelboom instead concentrated on the standardisation of dress styles that globalisation had caused. He would lurk for several hours in some crowded streets of large metropolises trying to find recurring outfit patterns, at which point he would start taking photographs, documenting within a few hours dozens and dozens of people dressed practically the same way. With his shots he openly criticised the standardisation of mass society, but in an almost ironic way. In his exhibitions, thousands of photos showed a society flattened towards pre-packaged solutions.

If we move to America and return to the drawing sphere, it is impossible not to mention the illustrator Jason Polan. Polan was one of the most innovative and thoughtful illustrators of the 2000s. Each of his illustrated projects started with seemingly absurd goals, such as drawing every piece of art at MoMA, or drawing every single popcorn contained in a bag. His most ambitious project, carried out for many years on a blog of the same name, was *Every Person in New York*. Polan set himself the goal of drawing every single New Yorker, capturing them in their everyday life, so on the underground, at the side of a road, in a park. When he died in 2020, it is estimated that Polan had made more than 10,000 sketches of unsuspecting New Yorkers. His inquisitive gaze portrayed them in funny but natural poses, summarising some aspects (due to time constraints) and accentuating others, enhancing the oozing humanity of the Big Apple. With his unrealistic ambition Polan set a new standard in the observation and representation of people, proving that with drawing almost anything is possible.

Finally, we conclude with two more recent references. The first is the Roman photographer Niccolò Berretta, who from 2009 to 2021 (and occasionally afterwards) took portraits of the passers-by and

inhabitants of Rome's Termini Station. His was a project carried out systematically for years, living the station for hours and days on end, volunteering at Caritas and patiently lurking to capture the desperate or hurried humanity passing through Termini. The result was a book published in 2021 entitled Stazione Termini - Lookbook 2009-2021. Inside, more than ten years of work are condensed into a selection of extraordinary shots, including celebrities, unsuspecting tourists, the homeless, street vendors and every kind of human being imaginable in the context of Roma Termini. Niccolò Berretta was a guest lecturer in the course in April 2023, where we talked about his project, revealing anecdotes and behind-the-scenes stories related to it.

The second reference is YouTuber ICY KOF (stage name Kofi McCalla). Kofi was one of the first to employ the video formats "How much is your outfit?" and "What are people wearing in...", which are now viral thanks to short video socials such as TikTok. In his videos McCalla wanders around cities like London, Paris or Rome to document how people dress. The question is one and simple: "What are you wearing?". The interviewees show their outfit, telling its story, the brand and how much they paid for it. In these very straightforward videos, ICY KOF indirectly tells us about a historical period, creating video documentation that already becomes a valuable source of information a couple of years later. There is, however, one problem, which some of his followers have often pointed out, Kofi mainly focuses on fashionable outfits, often found in wealthy, central city neighbourhoods, not giving an actual full picture of how people dress but rather narrating a niche of the privileged affluent who can afford certain garments. In a commentary on the video shot in Rome, one Frank James says: "I think you should explore more rural neighbourhoods of the city, where people don't aim to dress in only well-known brands". This comment, combined with the references seen in this paragraph, was the prompt for the launch of the Roman Lookbook project. A project that aims to continue for as long as it is possible, to document the ways of dressing of young Romans and to keep an eye on how fashion is changing in the metropolis. So far, the project has resulted in almost 700 illustrated cards.



Fig. 1. Andrea Lucchesi, 2023. Figurini per la capsule “Shades/Shapes” / *Figurines for the capsule “Shades/Shapes”*.



Fig. 2. Andrea Lucchesi, 2023. Illustrazione finale per la capsule “Shades/Shapes” / *Illustration for the capsule “Shades/Shapes”*.



Fig. 3. Federico Dominijanni, 2023. Moodboard per la capsule “Mal di Stomaco” / Moodboard for the capsule ‘Mal di Stomaco’.



Fig. 4. Federico Dominijanni, 2023. Figurini per la capsule “Mal di Stomaco” / Figurines for the capsule ‘Mal di Stomaco’.



Fig. 5. Stefania Passeri, 2023. Moodboard per la capsule "Cubi taglienti..." / Moodboard for the capsule 'Cubi taglienti...'.



Fig. 6. Stefania Passeri, 2023. Illustrazione finale per la capsule "Cubi taglienti..." / Illustration for the capsule 'Cubi taglienti...'.



Fig. 7. Flavia Fiori, 2023. Figurini per la capsule “Ethereal Feminity” / *Figurines for the capsule ‘Ethereal Feminity’*.



Fig. 8. Flavia Fiori, 2023. Illustrazione finale per la capsula "Ethereal Femininity" / *Illustration for the capsule 'Ethereal Femininity'*.

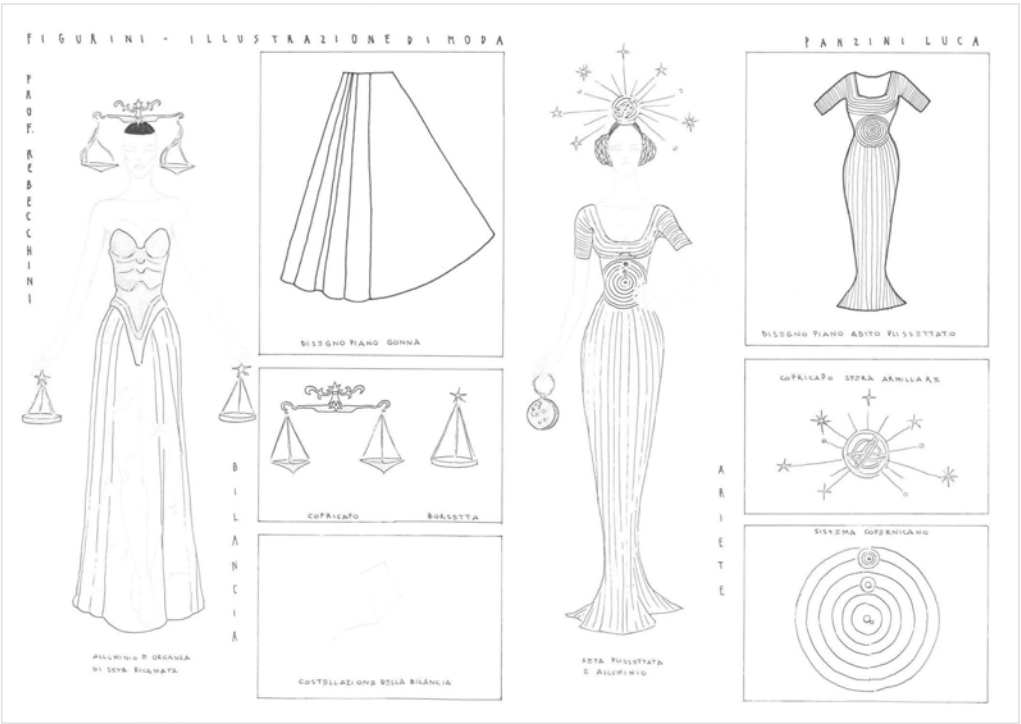


Fig. 9. Luca Panzini, 2023. Figurini per la capsule “Astra e Luna” / *Figurines for the capsule ‘Astra e Luna’*.

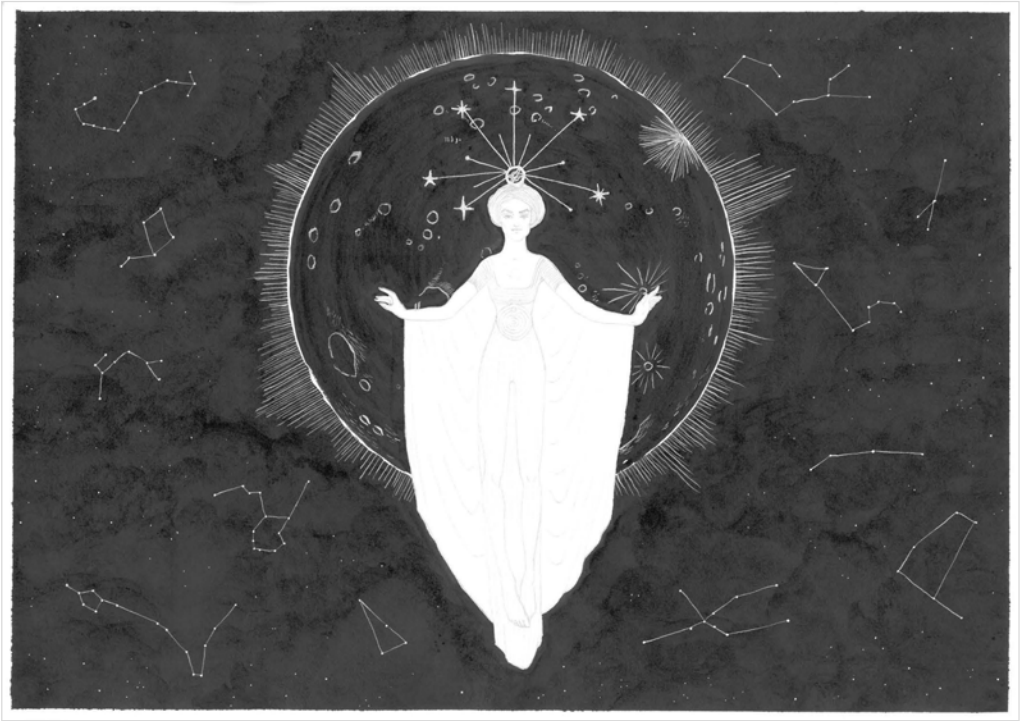
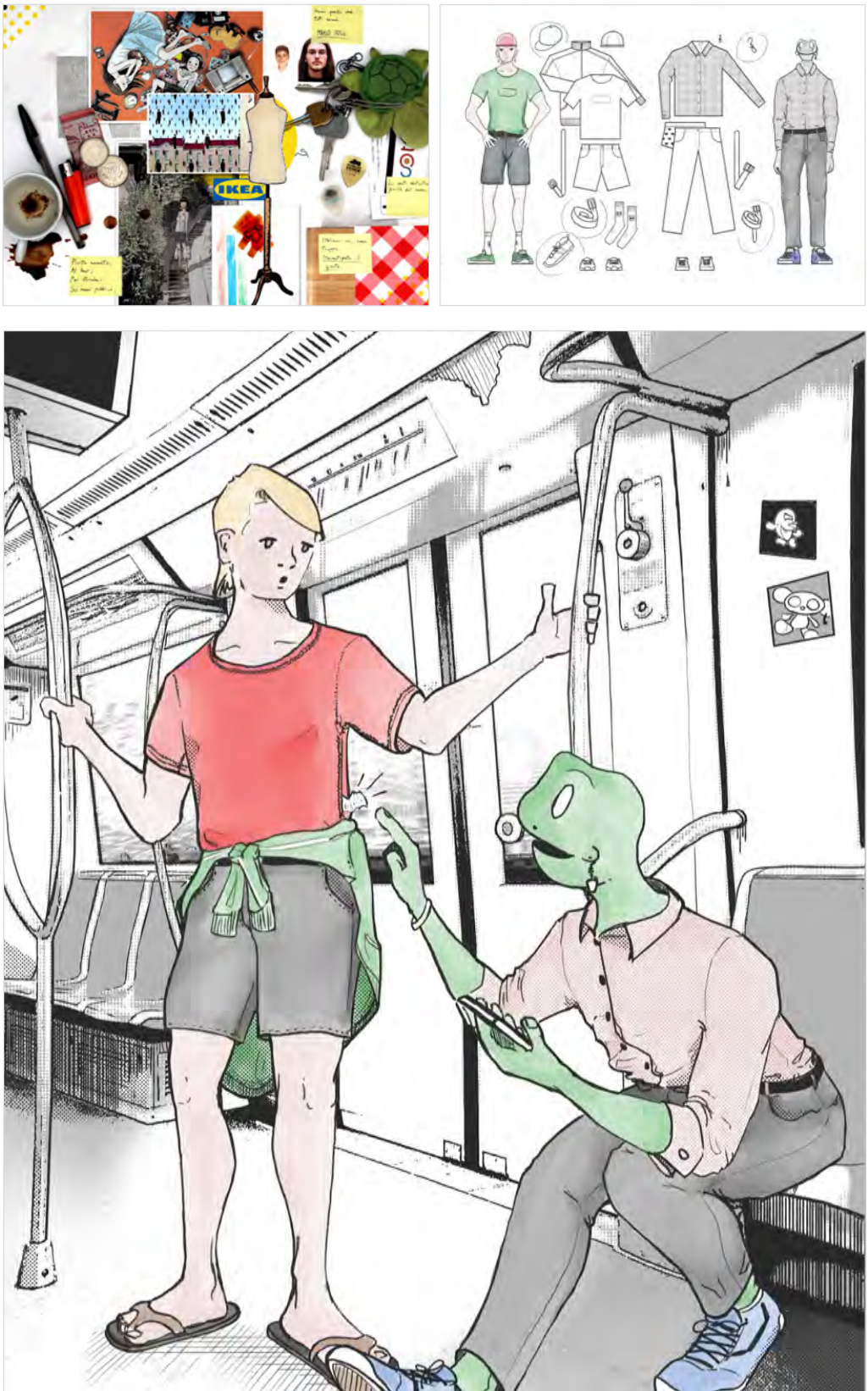


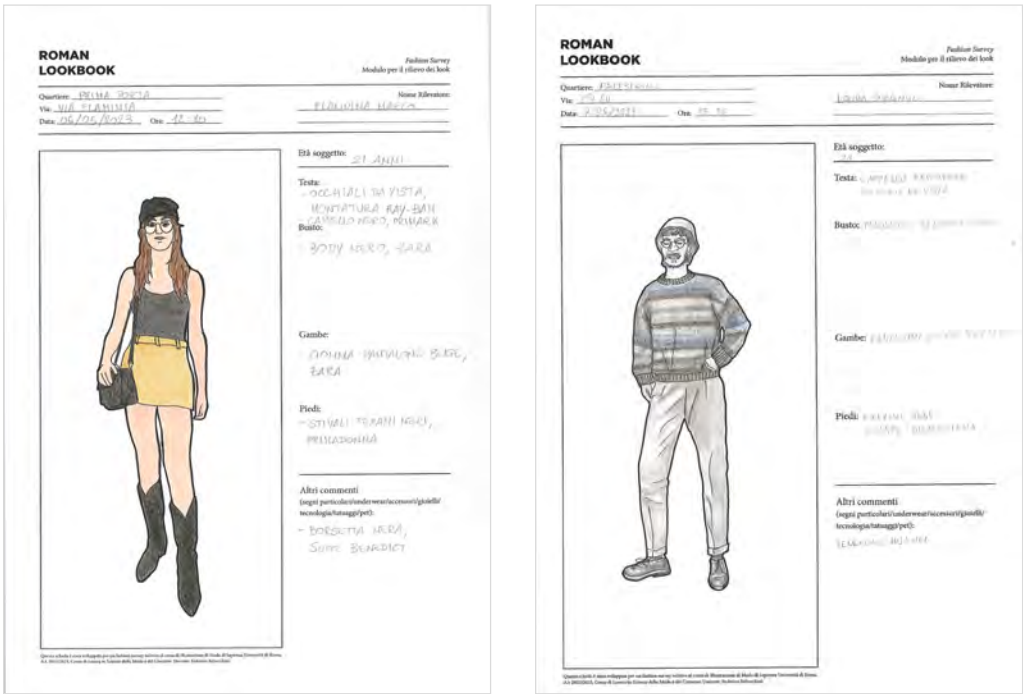
Fig. 10. Luca Panzini, 2023. Illustrazione finale per la capsule “Astra e Luna” / *Illustration for the capsule ‘Astra e Luna’*.



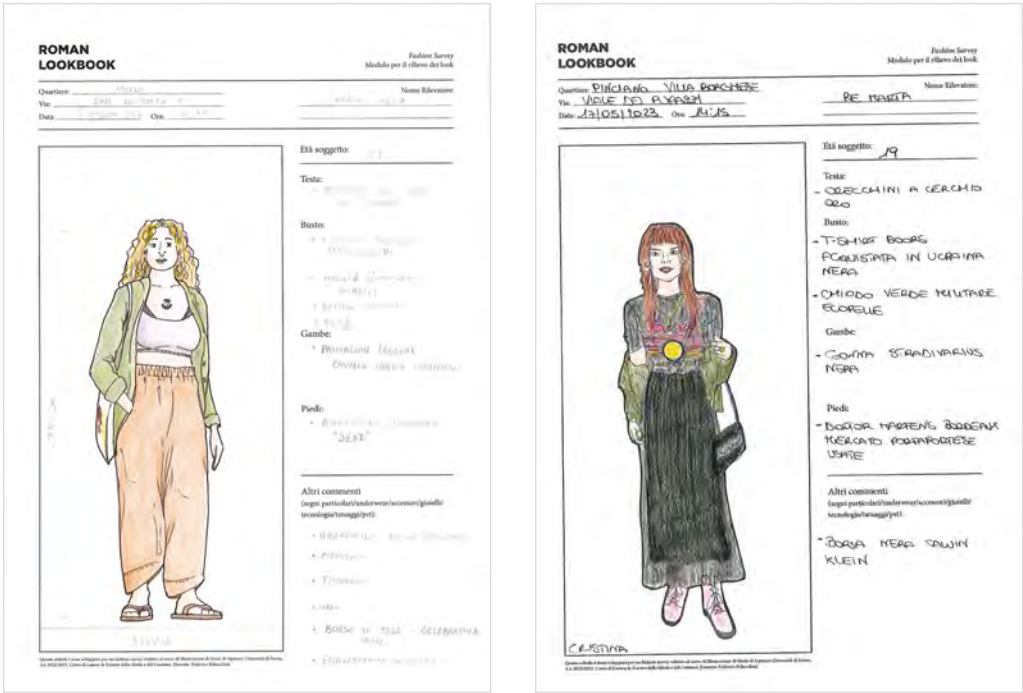
Figg. 11-13. Marco Sabato, 2023. Moodboard, figurini e illustrazione finale per la capsule “Quepa” / Moodboard, Figurine and final Illustration for the capsule ‘Quepa’.



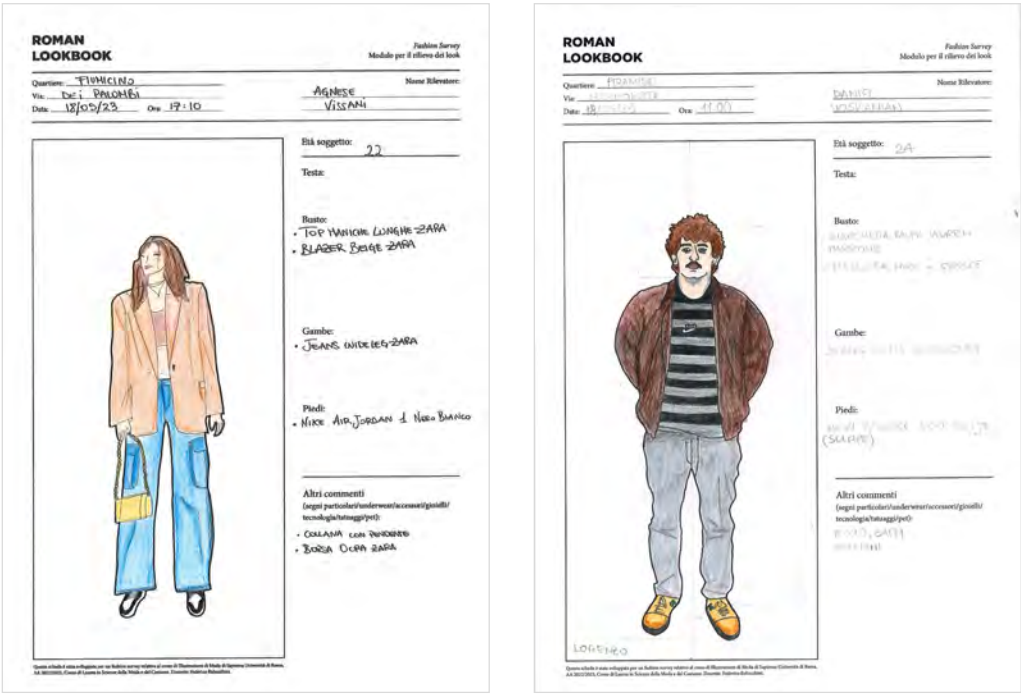
Figg. 14-16. Alice Milan, 2023. Moodboard, figurini e illustrazione finale per la capsule “Toccare per vedere” / *Moodboard, Figurine and final Illustration for the capsule ‘Touch to see’.*



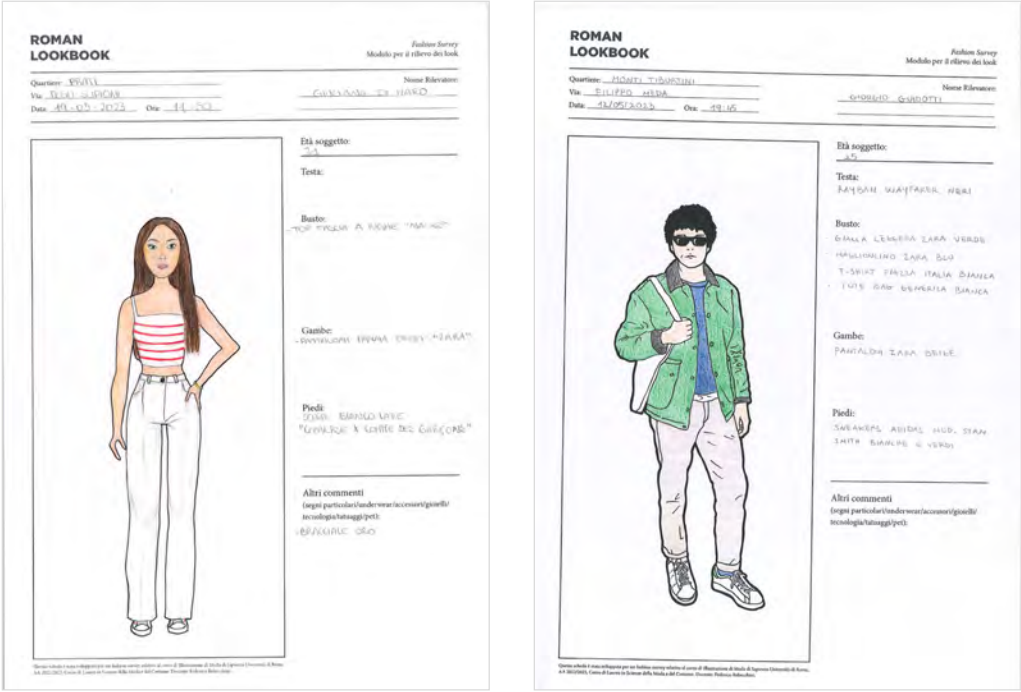
Figg. 17, 18. Marco Flandina, Laura Spagnuolo, 2023. Schede del Roman Lookbook / Roman Lookbook's forms.



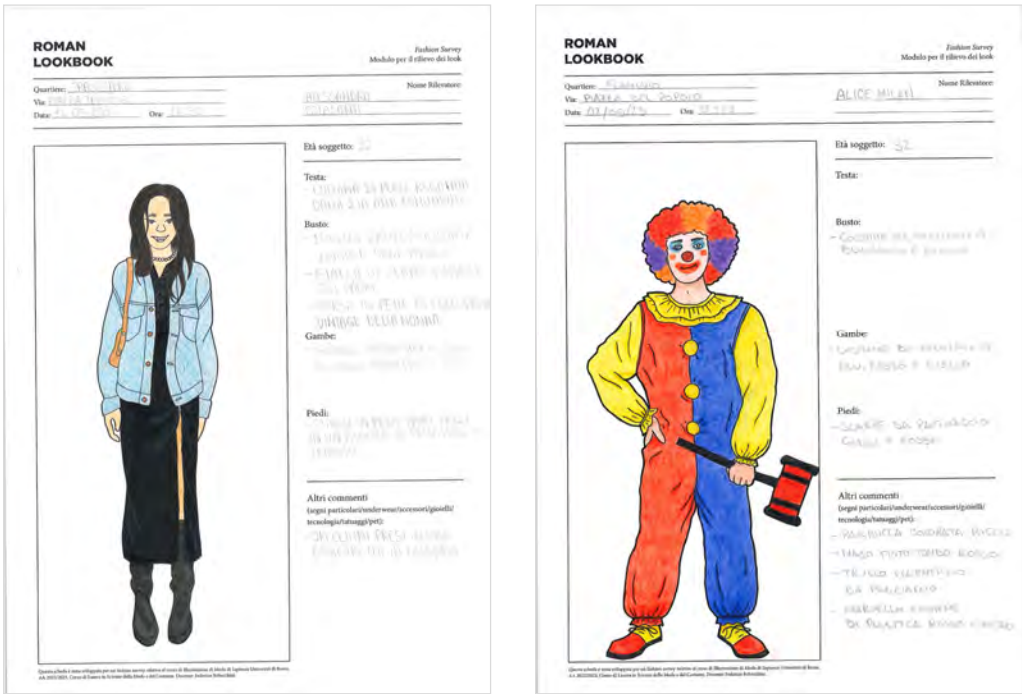
Figg. 19, 20. Marco Sabato, Marta Re, 2023. Schede del Roman Lookbook / Roman Lookbook's forms.



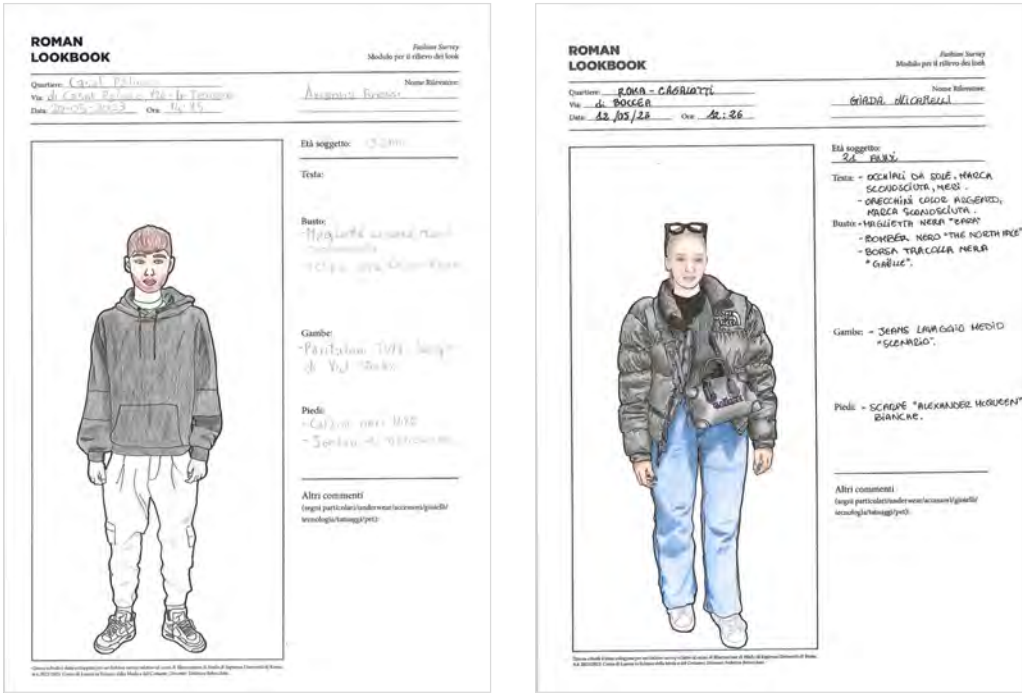
Figg. 21, 22. Agnese Vissani, Daniel Voskanian, 2023. Schede del Roman Lookbook / *Roman Lookbook's forms*.



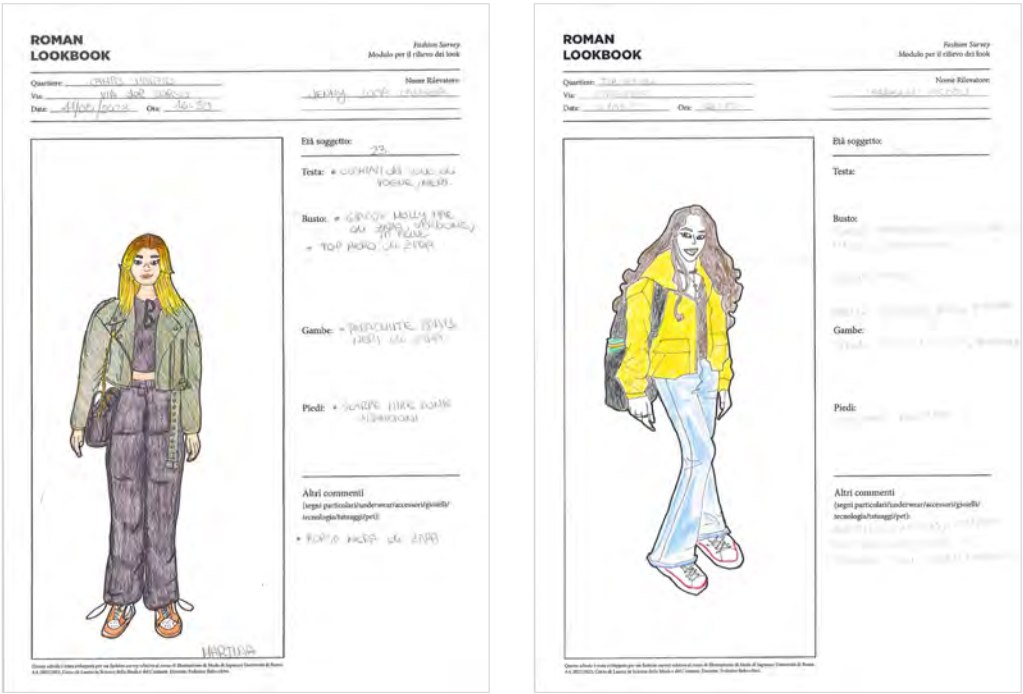
Figg. 23, 24. Giuliana Di Maro, Giorgio Guidotti, 2023. Schede del Roman Lookbook / *Roman Lookbook's forms*.



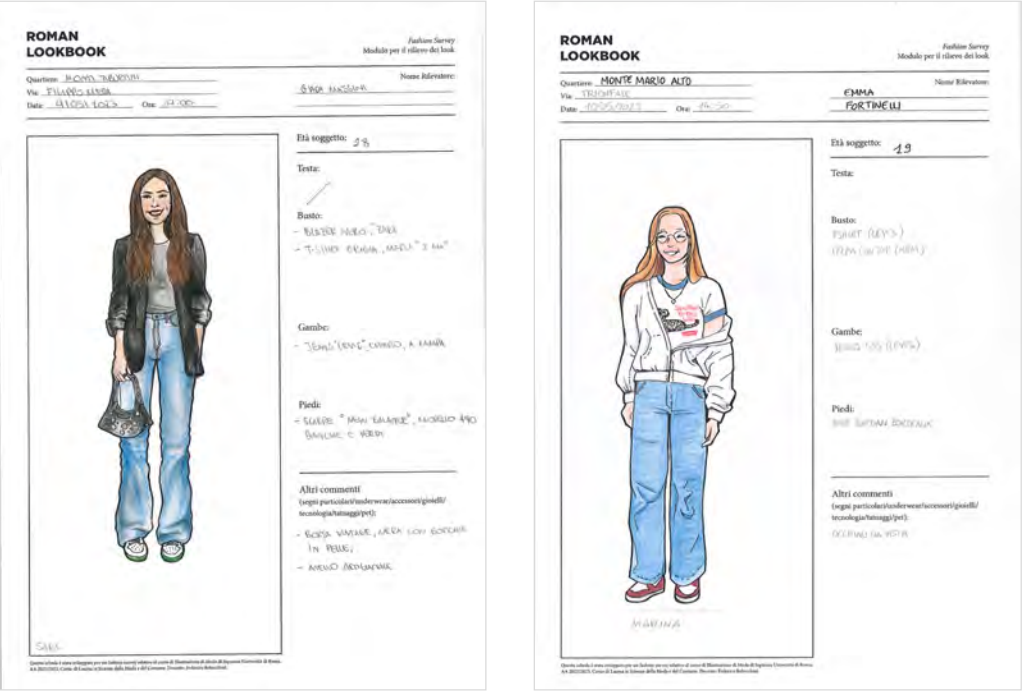
Figg. 25, 26. Alessandra Colasanti, Alice Milan, 2023. Schede del Roman Lookbook / Roman Lookbook's forms.



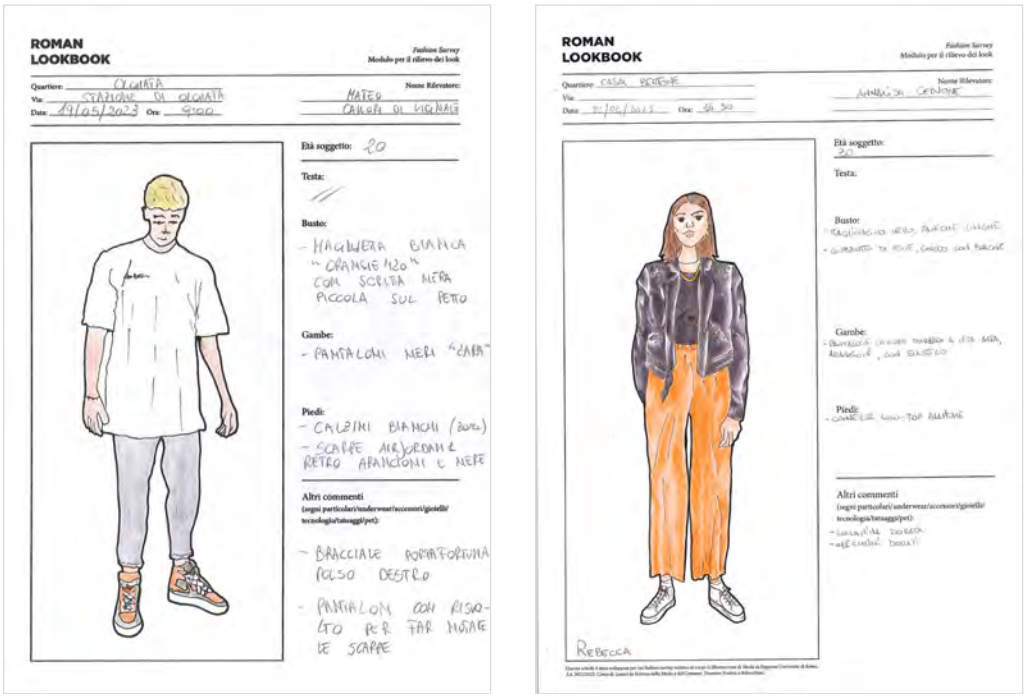
Figg. 27, 28. Arianna Bressi, Giada Micarelli, 2023. Schede del Roman Lookbook / Roman Lookbook's forms.



Figg. 29, 30. Jenny Lucia Casazza, Graziana Piccoli, Schede del Roman Lookbook / Roman Lookbook's forms.



Figg. 31, 32. Giada Massini, Emma Fortinelli, Schede del Roman Lookbook / Roman Lookbook's forms.



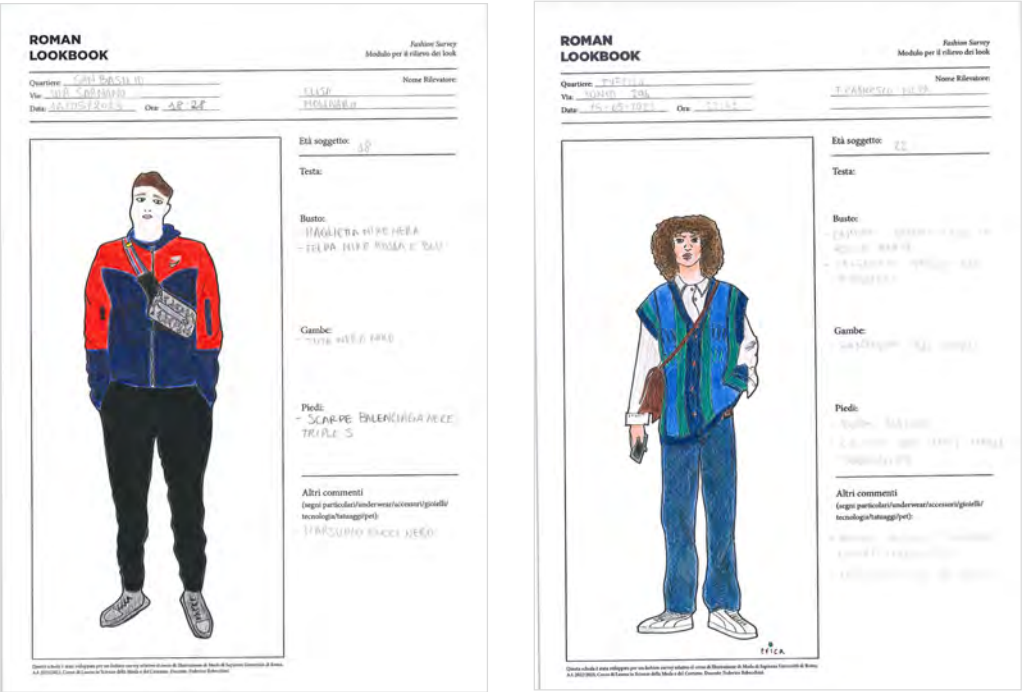
Figg. 33, 34. Matteo Callori Di Vignale, Annalisa Cernone, 2023. Schede del Roman Lookbook / Roman Lookbook's forms.



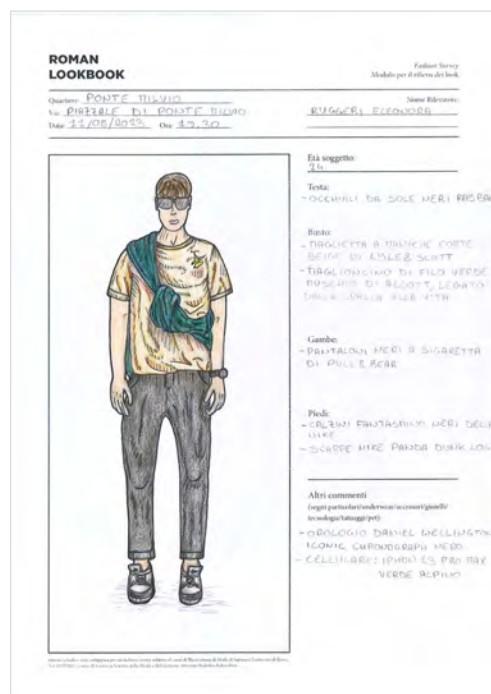
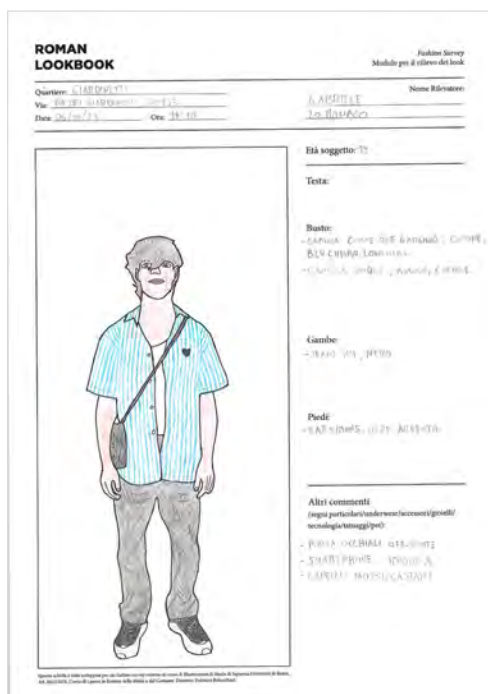
Figg. 35, 36. Valentina Atzeni, Filippo Aldrovandi, 2023. Schede del Roman Lookbook / Roman Lookbook's forms.



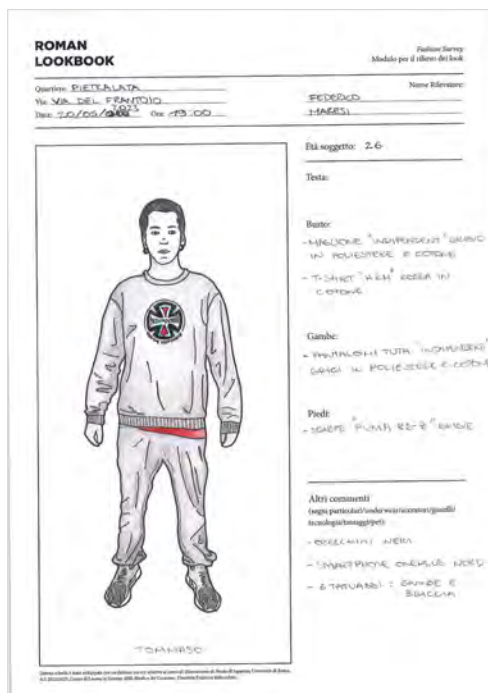
Figg. 37, 38. Andrea Faella, Anahita Hekmati, Schede del Roman Lookbook / Roman Lookbook's forms.



Figg. 39, 40. Elisa Molinaro, Francesco Nepa, Schede del Roman Lookbook / Roman Lookbook's forms.



Figg. 41, 42. Gabriele Lo Monaco, Eleonora Ruggeri, 2023. Schede del Roman Lookbook / *Roman Lookbook's forms*.



Figg. 43, 44. Federico Maresi, Flavia Fiori, 2023. Schede del Roman Lookbook / *Roman Lookbook's forms*.

ROMAN LOOKBOOK

Fashion Survey
Modulo per il rilievo dei look

Quartiere: Casal Palocco
Via: di Casal Palocco 126 - Le terrazze
Data: 20-05-2023 Ora: 13:45

Nome Rilevatore:

Arianna Bressi

Età soggetto: 18 anni

Testa:

Busto:

- Felpa Rossa, in Cotone
di Esmara

Gambe:

- Jeans azzurri di Zara

Piedi:

- Scarpe New Balance

Altri commenti

(segni particolari/underwear/accessori/gioielli/
tecnologia/tatuaggi/pet):

- Borsa Beige di guess
- 1905 argentata

Questa scheda è stata sviluppata per un fashion survey relativo al corso di Illustrazione di Moda di Sapienza Università di Roma.
AA 2022/2023, Corso di Laurea in Scienze della Moda e del Costume. Docente: Federico Rebecchini.

Fig. 45. Arianna Bressi, 2023. Scheda del Roman Lookbook / *Roman Lookbook's form*.

ROMAN LOOKBOOK

Fashion Survey
Modulo per il rilievo dei look

Quartiere: VIGNE NUOVE
Via: VIA DELLE VIGNE NUOVE, 460
Data: 12/25/2023 Ora: 18:30

Nome Rilevatore:
FEDERICO
DOMINIANI

Età soggetto: 20

Testa:
- ORECCHINI COLOR
ARGENTO

Busto:
- MAGLIETTA NERA CON
MANICHE OVERSIZE
PALM ANGELS CON
SCIATTA DIETRO

Gambe:
- PANTALONI CARICO
BORDEAUX, ZARA

Piedi:
- NIKE AIR FORCE 1 BIANCHE
- CACCINI NERI, NIKE

Altri commenti
(segni particolari/underwear/accessori/gioielli/
tecnologia/tatuaggi/pet):
- OROLOGIO DA POLSO
COLOR ARGENTO CON
BRACCIALE A MAGLIA,
CARVIN KLEIN
- POCHETTE PORTATIVE
NERA, MARCA SCONOSCIUTA

Questa scheda è stata sviluppata per un fashion survey relativo al corso di Illustrazione di Moda di Sapienza Università di Roma.
AA 2022/2023, Corso di Laurea in Scienze della Moda e del Costume. Docente: Federico Rebecchini.

Fig. 46. Federico Dominijanni, 2023. Scheda del Roman Lookbook / *Roman Lookbook's form*

II. FASHION STUDIES

Science of Drawing - Science 1

Emanuela Chiavoni

L'obiettivo del corso che si svolge al primo semestre del primo anno del percorso magistrale in lingua inglese è quello di fornire agli studenti i primi strumenti di base per affrontare il disegno della moda e per la moda. Vengono illustrati gli elementi necessari per rappresentare e comunicare scenari culturali tipici, significativi e caratterizzanti le identità storiche, moderne e contemporanee del sistema moda e le diverse idee progettuali. Un'attenzione particolare viene posta alle potenzialità delle diverse tecniche grafiche sia tradizionali con gli strumenti semplici e manuali del disegno sia innovative con l'uso di software e programmi specifici per la rappresentazione.

Gli studenti devono apprendere non solo il codice geometrico necessario per rappresentare consapevolmente forme esistenti e/o immaginate, ma anche approfondire gli strumenti geometrici, proporzionali e percettivi che in seguito consentano loro di manipolare tali forme. Tutte le rappresentazioni vengono realizzate in 2D e 3D proprio per avere il controllo delle figure bidimensionali e anche dello spazio e delle volumetrie tridimensionali. Viene così acquisita la manualità-artigianalità necessaria per diventare abili nell'uso delle tecniche grafiche più semplici e dirette grazie ai molteplici esercizi di disegno a mano libera e di disegno al tratto, con particolare attenzione alle valenze cromatiche, alle variazioni dei toni e degli effetti grafici. Una parte del corso prevede l'insegnamento delle nozioni di base della Geometria descrittiva e dei principi della rappresentazione prospettica, molto utile e mai trascurabile per l'impostazione di disegni che mostrino il rapporto tra il corpo e lo spazio. Ciò facilita anche le raffigurazioni più complesse che hanno l'obiettivo di mostrare collezioni di moda all'interno di specifici spazi architettonici.

Gli studenti partecipano a molte attività formative durante le quali producono documentazione grafica per dimostrare di aver raggiunto gli obiettivi del corso: una serie di tappe della loro formazione sono costituite dalle esercitazioni in classe (extempore) e lezioni all'aperto o all'interno, spesso, del museo di Arte Classica della Facoltà di Lettere e Filosofia. Gli studenti sono tenuti a registrare queste attività, sotto forma di appunti e disegni, in un taccuino, strumento fondamentale per il corso, che deve essere conservato fino alla fine del processo di apprendimento.

Il disegno dal vero delle sculture all'interno del museo di Arte Classica è un'operazione di conoscenza diretta che gli allievi svolgono con entusiasmo e, contemporaneamente, con estrema difficoltà; infatti lo studio delle statue di marmo in proporzione al naturale o, in alcuni casi, più grandi del naturale, è un esercizio molto difficile. Le prime fasi di analisi si svolgono a tratto con la matita e successivamente si realizzano altri disegni con la tecnica dell'acquarello, in monocromatico e/o con il colore, direttamente con i pennelli, senza la base dell'impostazione del disegno a matita sottostante. Rilevante esercizio è anche il disegno a mano libera, in prospettiva, dal vero, dello spazio architettonico del museo che include il ri-

conoscimento della sua forma, la sua proporzione e i contrasti della luce che entra dalle finestre e crea variazioni luminose a seconda delle diverse superfici. Gli studenti sperimentano con la rappresentazione delle parti chiare e delle parti in ombra il valore del chiaroscuro che consente loro di definire la volumetria alle figure. L'impostazione prospettica di un disegno risulta, a molti allievi particolarmente difficile e numerosi sono gli esercizi propedeutici che si svolgono per attivare il processo di comprensione.

Trattandosi di un corso internazionale si è cercato di mettere in risalto, attraverso i disegni e i progetti grafici, le eredità culturali dei numerosi paesi degli studenti coinvolti. Si richiede loro di analizzare riviste di moda specifiche per il settore del proprio paese natale e anche di studiare l'opera di artisti, autori, disegnatori e/o professionisti incaricati di scegliere gli abbinamenti di abiti e degli accessori per una sfilata; questa dimensione internazionale arricchisce sempre, notevolmente, gli studi.

Gli argomenti trattati nell'anno accademico 2022-2023 sono stati: l'optical art (nel linguaggio della moda è il particolare effetto contrastante di accostamento di bianco e di nero); le connessioni tra architettura e moda; il potere del colore e i valori intangibili nelle raffigurazioni di Friedensreich Hundertwasser; i disegni ad acquerello di Anna Maria Garthwaite e il ruolo della costruzione di una griglia per il mantenimento della proporzione nei disegni per i tessuti; il linguaggio del disegno nell'opera di William Morris; la scrittura e il disegno; il disegno nelle collezioni di Valentino; l'esibizione grafica di William Kentridge per Roma; Gianfranco Ferré e il ruolo del disegno nei suoi progetti per la moda; i disegni conservati negli archivi di moda; la rappresentazione del movimento nell'opera della performer Loïe Fuller.

Nella mostra del giugno 2023 sono stati presentati alcuni lavori finali realizzati su fogli di grandi dimensioni (carta Arches o Fabriano di circa 60x70 cm) dove ciascun studente ha riportato uno studio svolto su un artista/danzatore/acrobata del proprio paese di nascita (antico, moderno o contemporaneo) e sono stati realizzati dodici disegni significativi per illustrare e comunicare la sua arte, utilizzando tecniche diverse come l'acquarello, le matite colorate, la penna e gli inchiostri, le tecniche integrate. Sono anche stati esposti in mostra numerosi piccoli disegni degli studenti, in formato A4, organizzati come una pagina di un catalogo di tessuti, idea tratta dalle pagine del catalogo di tessuti di William Morris che si trovano oggi al Victoria and Albert Museum di Londra. Tali disegni sono, in realtà, una composizione grafica dove il disegno prende solo una parte, generalmente un'area quadrata centrale all'interno del foglio di carta e si trovano, insieme, tutte le scritte con le descrizioni. Queste devono essere realizzate a mano libera con una bella calligrafia. Ognuno di questi disegni è stato denominato "mattonella" per il suo piccolo formato A4, 21x29,7 cm e contiene le seguenti informazioni: il nome dell'artista e la data del periodo in cui è stata realizzata l'opera (ad esempio William Morris, 1850), la data in cui lo studente ha realizzato il disegno e il tempo impiegato per realizzarlo, la denominazione del corso con i nomi dei professori e l'anno accademico, le tecniche, gli strumenti e i materiali utilizzati. Il valore di queste piccole rappresentazioni è intenso perché questi materiali grafici racchiudono concetti e calligrafie riferiti a ogni argomento affrontato durante le lezioni del corso.

Durante il corso gli allievi disegnano insieme creando un vero e proprio laboratorio di studio, un'officina, una bottega, una fabbrica dove il "saper fare" si unisce al "saper pensare" integrandosi. Nell'atelier di disegno gli allievi condividono le procedure delle diverse tecniche e, sempre, vengono svolte revisioni degli elaborati realizzati insieme in classe. Anche nelle lezioni teoriche vengono sollecitati gli studenti a prendere appunti grafici e scritto-grafici visivi, intuitivi, stimolandoli a utilizzare il disegno sia per conoscere la realtà che per attivare processi di creatività, di fantasia.

L'uso di tutte le tecniche analogiche che attivano direttamente la conoscenza tattile collabora alla formazione e alla strutturazione del pensiero critico e a queste, oltre alle tecniche ad acqua come l'acquarello, le ecoline, gli inchiostri e la tempera, si aggiunge anche l'attività artistica del collage analogico, molto importante per la rappresentazione della moda. Il lavo-

ro digitale, nel primo semestre del corso, prevede soprattutto un'attività di post produzione dei disegni realizzati in originale in analogico, cioè una rielaborazione grafica finalizzata alla riproduzione delle immagini e dei disegni, tutti i processi di scansione ad alta definizione dei disegni e la predisposizione di presentazioni digitali.

Science of Drawing - Science 1

Emanuela Chiavoni

The objective of the course, held during the first semester of the first year of the English-taught Master's program, is to provide students with the foundational tools to approach fashion drawing and drawing for fashion. The necessary elements for representing and communicating typical cultural scenarios, significant and characteristic of historical, modern, and contemporary identities within the fashion system, as well as various design ideas, are illustrated. Particular attention is given to the potential of different graphic techniques, both traditional, using simple, manual drawing tools, and innovative, utilizing specific software and programs for representation.

Students must learn not only the geometric code necessary to consciously represent existing and/or imagined forms but also deepen their understanding of the geometric, proportional, and perceptual tools that will later allow them to manipulate these forms. All representations are created in 2D and 3D to gain control over both two-dimensional figures and three-dimensional space and volumes. This way, students acquire the manual craftsmanship necessary to become skilled in using the simplest and most direct graphic techniques through various exercises in freehand drawing and line drawing, with particular attention to chromatic values, tonal variations, and graphic effects. Part of the course includes teaching the basic concepts of Descriptive Geometry and the principles of perspective representation, which are very useful and never negligible for setting up drawings that show the relationship between the body and space. This also facilitates more complex depictions that aim to showcase fashion collections within specific architectural spaces.

Students participate in many formative activities during which they produce graphic documentation to demonstrate they have achieved the course objectives. Milestones in their training include in-class exercises (extempore) and lessons held outdoors or often within the Museum of Classical Art at the Faculty of Arts and Humanities. Students are required to record these activities in the form of notes and drawings in a sketchbook, a fundamental tool for the course that must be kept until the end of the learning process.

Drawing from life in the Museum of Classical Art is a direct learning experience that students undertake with enthusiasm and, simultaneously, with extreme difficulty. Indeed, studying marble statues at natural scale, or sometimes larger, is a very challenging exercise. The initial phases of analysis are done in pencil, and subsequently, other drawings are made using watercolor techniques, in monochrome and/or color, directly with brushes without the underlying pencil sketch. Another significant exercise is freehand perspective drawing from life within the museum's architectural space, which includes recognizing its shape, proportions, and the contrasts of light entering through the windows, creating varying luminosity on different surfaces. Students experiment with representing light and shadow to define the volume of figures. Many students find setting up a perspective drawing particularly difficult, and numerous preliminary exercises are conducted to activate the understanding process.

Given the international nature of the course, an effort is made to highlight the cultural heritage of the many countries represented by the students through their drawings and graphic projects. They are required to analyze specific fashion magazines from their home country and study the work of artists, authors, designers, and/or professionals responsible for selecting clothing and accessories for a fashion show; this international dimension always significantly enriches the studies.

The topics covered during the 2022-2023 academic year included: optical art (in fashion language, this is the particular contrasting effect of juxtaposing black and white); connections between architecture and fashion; the power of color and intangible values in Friedensreich Hundertwasser's depictions; Anna Maria Garthwaite's watercolor drawings and the role of grid construction in maintaining proportion in fabric designs; the language of drawing in William Morris's work; writing and drawing; drawing in Valentino's collections; William Kentridge's graphic exhibition for Rome; Gianfranco Ferré and the role of drawing in his fashion projects; the drawings preserved in fashion archives; the representation of movement in the work of performer Loïe Fuller.

The June 2023 exhibition presented some final works on large sheets (Arches or Fabriano paper, approximately 60x70 cm), where each student illustrated a study on an artist/dancer/acrobat from their home country (ancient, modern, or contemporary) with twelve significant drawings to illustrate and communicate their art, using various techniques such as watercolor, colored pencils, pen and ink, and integrated techniques.

Numerous small student drawings in A4 format were also exhibited, organized like a page from a fabric catalog, inspired by the fabric catalog pages of William Morris found today at the Victoria and Albert Museum in London. These drawings are a graphic composition where the drawing occupies only a part, usually a central square area on the paper, with accompanying handwritten descriptions in a beautiful calligraphy style. Each of these drawings was named a 'tile' due to its small A4 format (21x29.7 cm) and contains the following information: the artist's name and the date of the period when the work was created (e.g., William Morris, 1850), the date the student made the drawing and the time taken to complete it, the course name with the professors' names and the academic year, the techniques, tools, and materials used.

The value of these small representations is intense because these graphic materials encapsulate concepts and calligraphies related to each topic covered during the course.

Throughout the course, students draw together, creating a true study workshop, a studio, a workshop, a factory where 'knowing how to do' is combined with 'knowing how to think' in an integrated way. In the drawing studio, students share the procedures of different techniques, and their work is always reviewed collectively in class. Even during theoretical lessons, students are encouraged to take visual, intuitive graphic and written-graphic notes, stimulating them to use drawing both to understand reality and to activate processes of creativity and imagination.

Using all analog techniques that directly engage tactile knowledge contributes to forming and structuring critical thinking. Alongside water-based techniques such as watercolor, ecoline, inks, and tempera, the analog collage technique is also significant for fashion representation. In the first semester of the course, digital work mainly involves post-production activities of drawings initially created in analog, meaning graphic processing aimed at reproducing images and drawings, all high-definition scanning processes, and preparing digital presentations.



Fig. 1. Lu Xinyi, 2023. Tavola d'esame sul vestiario tradizionale del proprio paese / *Examination table on the traditional clothing of one's own country.*



Fig. 2. Fariza Khasanova, 2023. Tavola d'esame sul vestiario tradizionale del proprio paese / Examination table on the traditional clothing of one's own country.

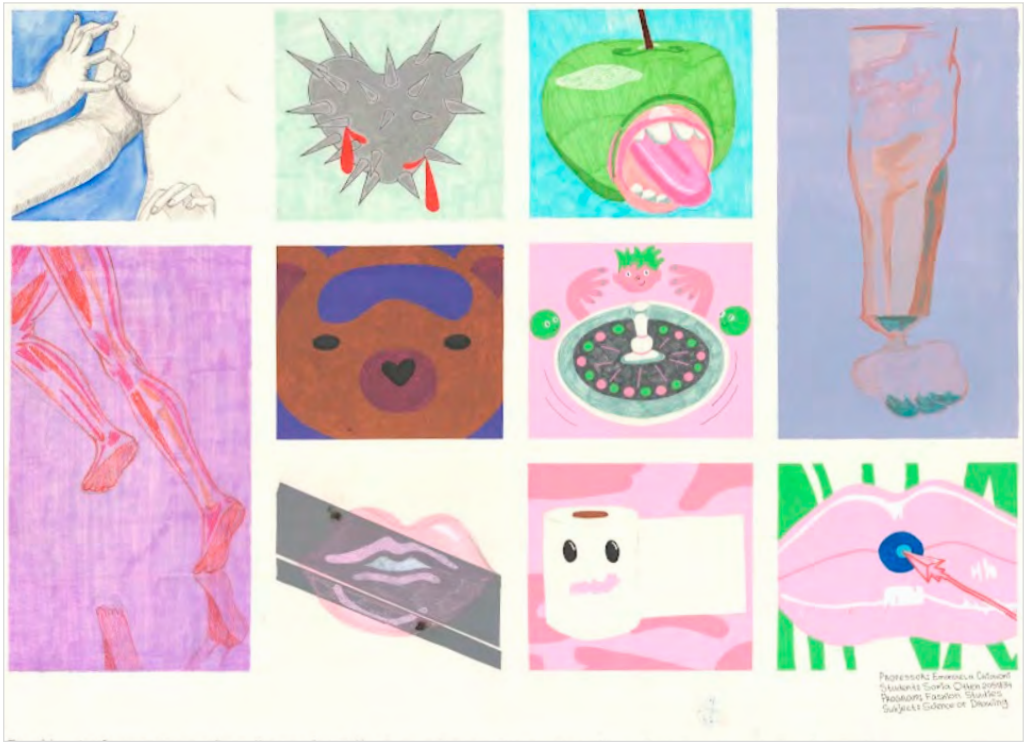


Fig. 3. Sonia Otten, 2023. Tavola d'esame sulla reinterpretazione di un magazine di moda / Examination board on the reinterpretation of a fashion magazine.



Fig. 4. 2023. Tavola d'esame sulla reinterpretazione di un magazine di moda / *Examination board on the reinterpretation of a fashion magazine.*



Fig. 5. Arzu Guluzade, 2023. Tavola d'esame sulla reinterpretazione di un magazine di moda / *Examination board on the reinterpretation of a fashion magazine.*



Fig. 6. Sonia Otten, 2023. Tavola d'esame sul vestiario tradizionale del proprio paese / Examination table on the traditional clothing of one's own country.



Fig. 7. Arzu Guluzade, 2023. Tavola d'esame sul vestiario tradizionale del proprio paese / Examination table on the traditional clothing of one's own country.



Figg. 8, 9. Peng Heqing, 2023. Tavole d'esame su Loïe Fuller e Anna Maria Garthwaite / Examination tables on Loïe Fuller and Anna Maria Garthwaite.



Figg. 10, 11. Peng Heqing, 2023. Tavole d'esame su Friedensreich Hundertwasser e William Morris / Examination tables on Friedensreich Hundertwasser and William Morris.



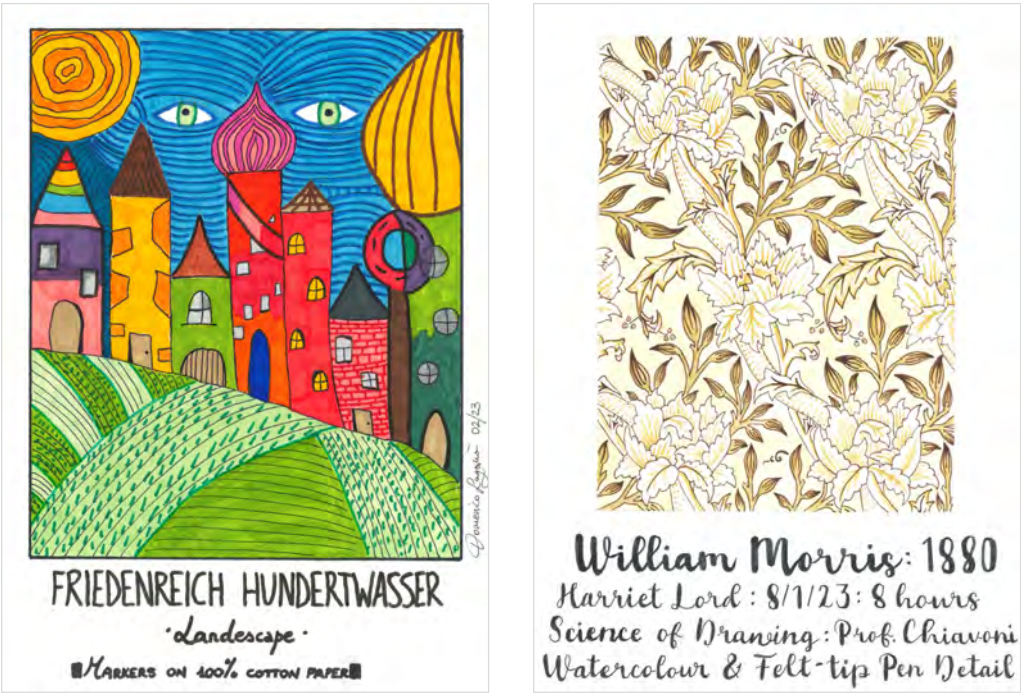
Figg. 12, 13. Peng Heqing, 2023. Tavole d'esame su Valentino Garavani e William Kentridge / Examination tables on Valentino Garavani and William Kentridge.



Figg. 14, 15. Peng Heqing, Arzu Guluzade, 2023. Tavole d'esame su Op Art e Anna Maria Garthwaite / Examination tables on Op Art and Anna Maria Garthwaite.



Figg. 16, 17. Arzu Guluzade, 2023. Tavole d'esame su William Morris e Gianfranco Ferré / *Examination tables on William Morris and Gianfranco Ferré.*



Figg. 18, 19. Domenico Laganà, Harriet Lord, 2023. Tavole d'esame su Friedensreich Hundertwasser e William Morris / *Examination tables on Friedensreich Hundertwasser and William Morris.*



Figg. 20, 21. Harriet Lord, 2023. Tavole d'esame su Anna Maria Garthwaite e Gianfranco Ferré / Examination tables on Anna Maria Garthwaite and Gianfranco Ferré.



Figg. 22, 23. Nihan Nil Turhan, Peng Heqing, 2023. Tavole d'esame su William Morris e Gianfranco Ferré / Examination tables on William Morris and Gianfranco Ferré.

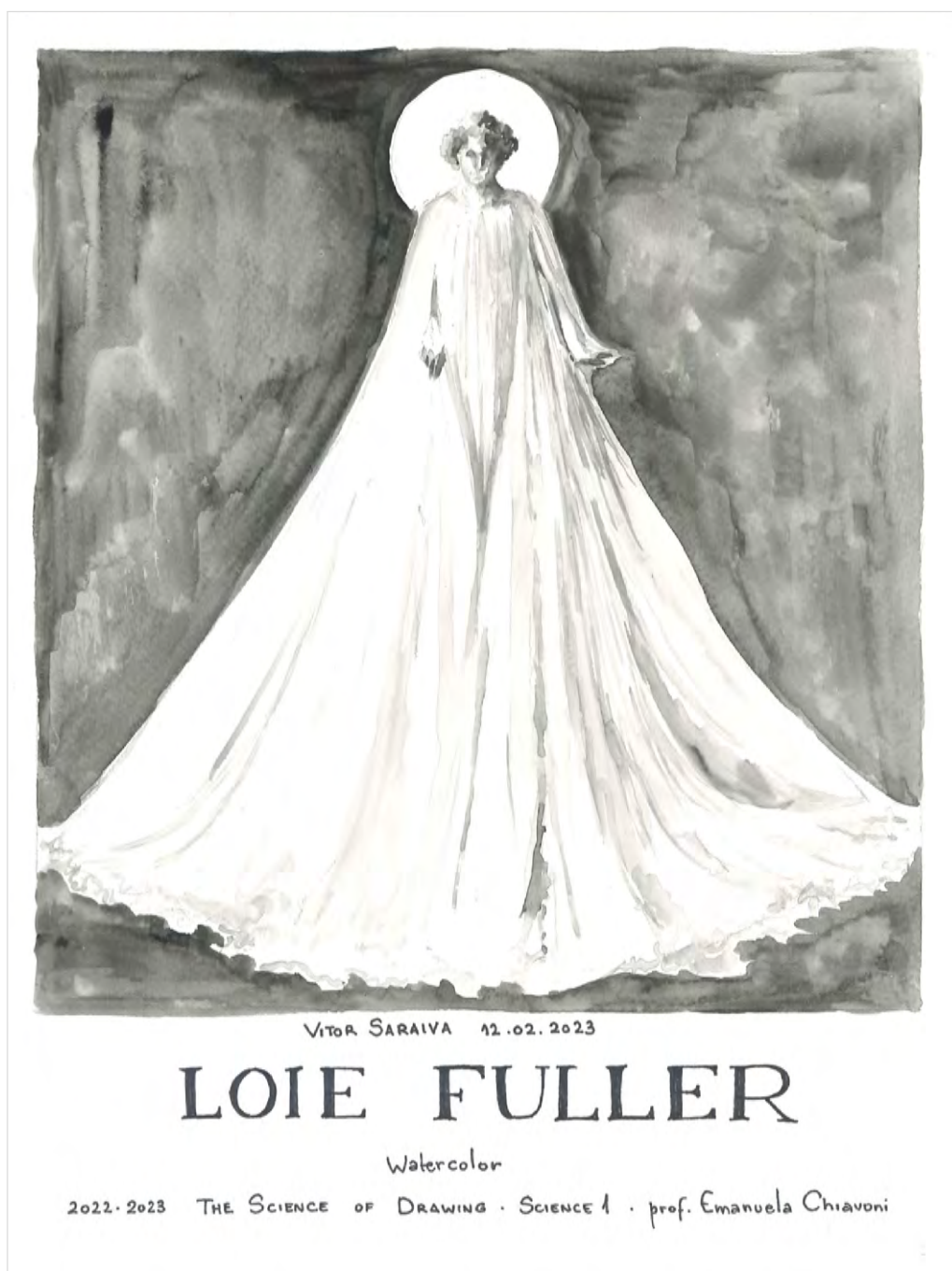


Fig. 24. Vitor Saraiva, 2023. Tavola d'esame su Loie Fuller / *Examination table on Loie Fuller.*



Fig. 25. 2023. Tavola d'esame su Gianfranco Ferré / Examination table on Gianfranco Ferré.

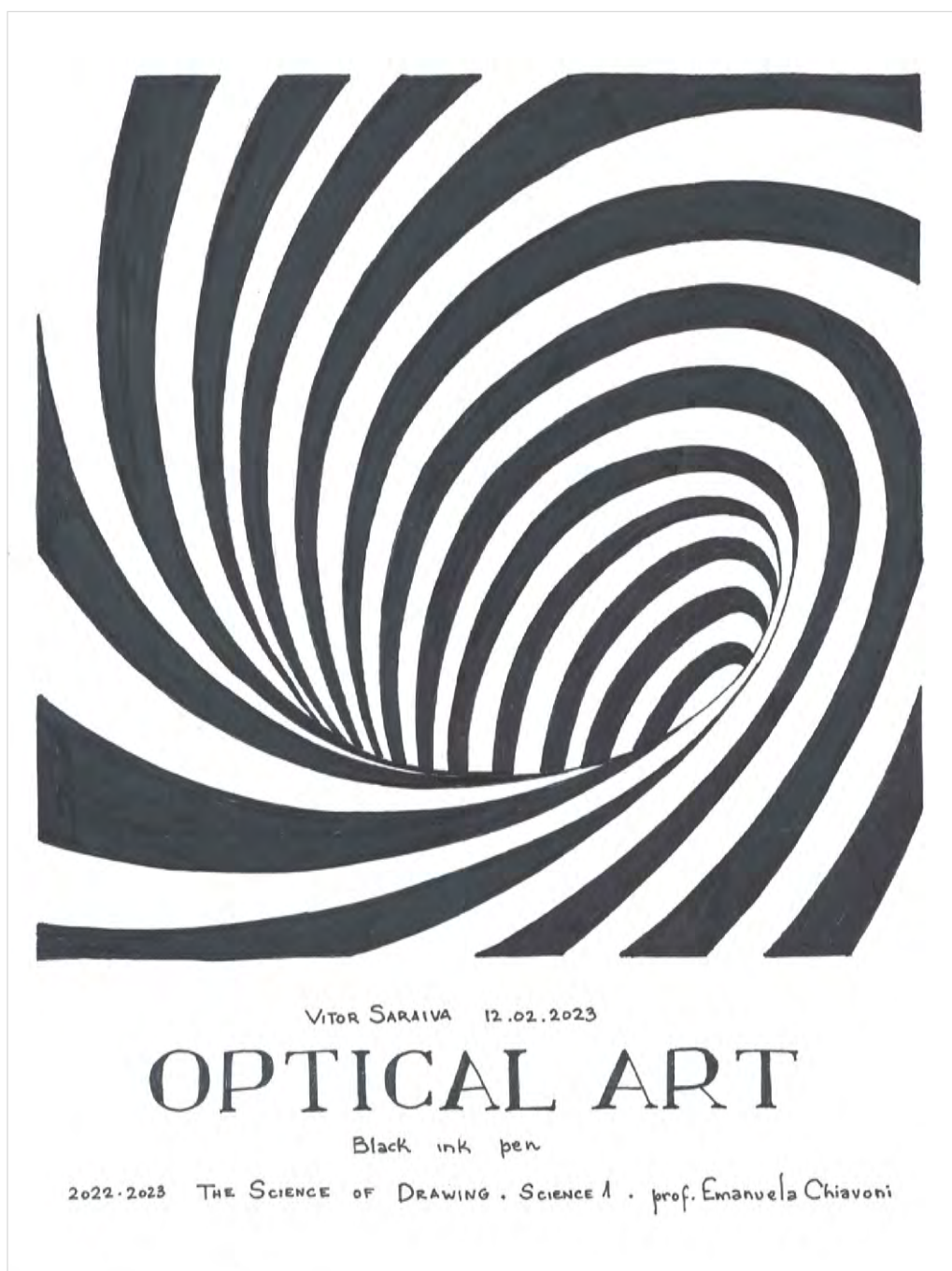


Fig. 26. Vitor Saraiva, 2023. Tavola d'esame su Op Art / *Examination table on Op Art.*

Science of Drawing - Science 2

Giulia Pettoello

Gli elaborati selezionati per questo volume hanno in comune la volontà di comunicare la cultura di un luogo. Nello specifico, essendo *Science 2* un corso internazionale, i luoghi rappresentati sono stati molteplici. Ogni anno il gruppo infatti è composto da studenti provenienti da paesi di tutto il mondo quali Italia, Cina, Russia, Ghana, Turchia, Kazakistan e Azerbaijan.

L'elaborato di sintesi finale che ogni studente ha prodotto è un'unica tavola formato A2 in grado di comunicare la cultura del proprio Paese di origine attraverso un progetto di moda e in particolare tramite la creazione di una collezione personale composta da due modelli (figg. 1-16). L'obiettivo è proporre una sintesi grafica eterogenea del luogo scelto. Ogni studente infatti avendo vissuto in prima persona il proprio Paese e la propria cultura riesce a fornire una visione autentica e contemporanea di quel luogo. Si tratta quindi di creare un vero e proprio "manifesto" di sintesi in grado di raccontare luoghi, mondi e culture.

Per quanto riguarda lo studio per la realizzazione di un manifesto grafico, durante il corso si analizza l'opera poliedrica del pittore, scultore, designer, scenografo e costumista Fortunato Depero. «Eclettico, ironico e visionario, Depero è stato uno dei maggiori rappresentanti del Futurismo. Ruppe con i criteri classici del manifesto pubblicitario e ne rivide anche l'impostazione puntando soprattutto sul carattere tipografico considerato elemento caratterizzante e simbolo del prodotto» (1). Ancora oggi i manifesti di Fortunato Depero sono iconici, essi sono infatti «testimonianze di un minimalismo colorato ancora palpitante; la bottiglietta del Campari continua a stupirci per la sua attualità e per la modernità delle linee, a dimostrazione di una capacità visionaria davvero fuori dal comune e a buon diritto considerata iniziatrice del design» (2).

Per la realizzazione dell'elaborato finale risulta fondamentale lo studio di molteplici tematiche quali l'ideazione del concept, il controllo dell'aspetto tecnico relativo al disegno dell'abito, al "disegno piano" e ai cartamodelli, ma anche lo studio anatomico del corpo e il suo proporzionamento tramite l'applicazione del canone di Policleto nonché l'aspetto creativo e progettuale relativo alla creazione della collezione.

Tali tematiche sono approfondite durante il corso da un punto di vista teorico al quale segue sempre una parte di sperimentazione pratica e di laboratorio/atelier.

Inizialmente a essere trattato è il tema del disegno inteso come potente strumento di progetto. Tale tematica viene studiata attraverso l'approfondimento di diversi casi studio nazionali e internazionali appartenenti a molteplici ambiti quali moda, architettura e design. Caratteristica fondamentale del corso è proprio l'approccio multidisciplinare dove fulcro centrale rimane sempre il disegno. Inizialmente viene inteso ancor prima che come strumento di progetto quale strumento di osservazione e lettura della realtà e del contesto circostante. A tal proposito si analizza il caso studio del gruppo Memphis e più nello specifico la figura

dell'architetto, fotografo e designer italiano Ettore Sottsass. «Per Ettore Sottsass i disegni sono molto importanti. Non smette mai di farne, sui suoi ordinati taccuini di carta scelta ad hoc, con linee forti e decise, macchie di colore, osservazioni sottili e piene di immaginazione. I suoi disegni sono strumenti di lavoro, ma sono anche fatti per il puro piacere di farli. Spesso sono studi di oggetti a cui sta lavorando: lampade, tavoli, vasi, case, interni e, qualche volta, persone»(3). Significativo è proprio il carattere multidisciplinare dell'opera dell'autore. «Il genio di Sottsass è quello di un artista prestato al disegno industriale. Egli plasma le idee come uno scultore modella la creta e scolpisce il marmo. Come Cézanné usa le forme elementari e come Picasso scompone per comporre di nuovo. Il design per Ettore Sottsass è un magma dinamico di innumerevoli competenze tecniche, intellettuali e umane che producono oggetti, mobili, spazi abitativi che si compongono in maniera emotiva e giocosa, corale e ironica. Talento eclettico tra pittura e architettura, fin da subito si occupa di edilizia, arredamento, disegno industriale, dipingendo, modellando ceramiche, disegnando tappeti e vetri» (4). L'artista tra gli innumerevoli successi «è stato selezionato da Emilio Ambasz per rappresentare il nuovo design italiano all'epocale mostra del MoMA intitolata "Italy. The new domestic landscape" nel 1972» (5).

Successivamente si affronta il tema del colore attraverso lo studio della teoria di Johannes Itten (6) e il cerchio cromatico.

«Ispirandosi a Goethe, Runge, Schopenhauer e Hölzel, Itten disegna un triangolo equilatero tripartito nel giallo nel rosso e nel blu, attorno al quale costruisce un cerchio che presenta i sei colori che risultano dalla mescolanza dei tre: arancio, viola e verde; poi inserisce altre tonalità intermedie che vanno a completare il suo cerchio di 12 colori [...]. Le lezioni di Itten contengono moltissime osservazioni ed esperienze interessanti quando si spostano dal piano, per così dire, ideologico all'analisi che possiamo definire fenomenologica e alla sperimentazione didattica. E questo vale sia per i tentativi di definire alcuni colori come primari, sia per le ricerche sulle relazioni che i colori intrattengono tra di loro in uno spazio geometrico e nei diversi contrasti a cui possono dar vita nei loro differenti accostamenti» (7). A essere analizzate durante il corso sono infatti le tonalità del colore e le loro innumerevoli possibilità di combinazione. Il colore viene trattato anche da un punto di vista progettuale. In particolare infatti grazie all'utilizzo della tecnica ad acquarello è possibile rappresentare in modo estremamente rapido una traccia sul foglio. Tale modalità permette di conservare l'immediatezza dell'idea attraverso un segno fluido dinamico e veloce.

Fondamentale lo studio delle proporzioni e la rappresentazione della figura umana a partire dallo studio del canone di Policleto. Inizialmente si analizza la struttura geometrica della figura considerandola suddivisa in elementi semplici quali "aste" e "punti di giuntura", solo successivamente si costruisce la silhouette generata anche da linee flesse. Dalla rappresentazione frontale e statica si passa allo studio di una rappresentazione dinamica.

Allo studio della rappresentazione del corpo umano segue quello di diverse tematiche progettuali quali ad esempio il tema della "filosofia" delle pieghe. La componente teorica e storica prevede lo studio del panneggio nell'antica Grecia fino al plissettato con la figura di Mariano Fortuny per giungere poi ad autori moderni e contemporanei quali Issey Miyake. Nel caso di quest'ultimo stilista giapponese, a essere indagato oltre alla sua produzione stilistica è anche l'aspetto concettuale alla base delle sue collezioni. Egli infatti si caratterizza per un approccio estremamente cosmopolita e i suoi abiti sono "apolidi" e multietnici allo stesso tempo. «Un innovatore autentico, che con infinito pragmatismo e semplicità piena di senso definiva la propria attività making things, fare cose. Nessun trucco, inganno o storytelling, come usa oggi per mascherare una generale pochezza e mancanza di attenzione sul progetto degli oggetti, sulla loro forma. Al contrario, uno studio spasmodico di materiali e costruzioni. La principale ossessione di Miyake è sempre stata l'idea di creare capi che si adattassero perfettamente alle esigenze di chi li indossa, semplificando la vita. Non ha mai avuto bisogno di troppa teoria, o dichiarazioni assurde, per farlo. Issey Miyake è stato un progressista: mai nostalgico, mai retrò, mai ripetitivo. Risolutamente radicato nel momento,

ha continuato a guardare avanti piuttosto che indietro, alimentando le proprie riflessioni con una acuta consapevolezza delle tradizioni e del passato» (8).

Oggetto di studio è anche la produzione della stilista Iris van Herpen con il suo approccio sperimentale. «Iris Van herpen è una stilista belga nota per le sue creazioni in grado di unire più discipline fondendo al loro interno arte e scienza. Abiti progettati per risultare parte di una performance in passerella. Sono strutture complesse ed eleganti che costituiscono veri e propri giochi di chiaroscuro, trasformando le modelle in sculture viventi» (9). I modelli creati dalla stilista presentano linee fluide e sinuose, si tratta di «abiti-scultura dalle curve esoscheletriche, silhouette organiche che moltiplicano le potenzialità dei materiali ibridi da cui prendono vita; una contaminazione continua di mondi differenti in cui la tecnologia si unisce alla moda tradizionale. Nell'architettura come nel balletto, nella scienza come nel design 3D, la sua visione ha conquistato tutti inaugurando un futurismo applicato alla moda capace di aprirsi a sempre nuove declinazioni» (10).

Fondamentale è infine porre le basi per la creazione dell'idea di progetto, il concept, per giungere poi al disegno di due abiti. Il progetto, nell'ambito della moda, dell'architettura o nel design presenta caratteristiche comuni. Fondamentale ad esempio è lo studio e l'analisi di casi studio di riferimento per comprenderne le caratteristiche salienti e proporle poi una versione personale. Soprattutto in fase di formazione infatti è essenziale la creazione di un proprio "bagaglio" culturale di riferimento, per la cui costruzione non è sufficiente solo l'osservazione del lavoro di stilisti più o meno emergenti ma ad essere fondamentale risulta l'analisi grafica dei loro lavori e dei loro progetti. Essenziale infatti è il ridisegno dei modelli selezionati proprio per tentare di comprenderne gli schemi compositivi che si celano dietro l'immagine finale. La modalità di analisi e lettura del modello può avvenire tramite disegni in bianco e nero a "fil di ferro", per leggerne la struttura geometrica, o attraverso rappresentazioni ad acquarello più intuitive per leggerne la composizione complessiva. Le modalità possono essere molteplici a seconda del caso studio che si analizza ma anche del tipo di lettura che vogliamo farne. Spesso comunque utilizzare diverse tecniche di rappresentazione può aiutare a giungere a una comprensione più approfondita del modello stesso. Sperimentare attraverso l'utilizzo di tecniche diverse o integrate può infatti favorire una lettura completa del progetto.

Altra tematica essenziale riguardante la creazione del progetto in questa fase è proprio la capacità di sintesi. Essenziale infatti non è tanto la scelta del tema da cui si decide di partire ma la capacità di sintesi che si ha nel saperlo poi sviluppare. A tal proposito sono molteplici gli esercizi grafici che vengono svolti proprio per riuscire a generare tale capacità. La sintesi viene considerata in diversi momenti del progetto: sia in fase iniziale, quindi di lettura critica della realtà, sia in fase più avanzata, quindi di creazione progettuale.

La capacità di sintesi è trasversale e riguarda tutti i settori creativi e non solo. A proposito di sintesi forse la figura più significativa è quella del pubblicitario, disegnatore e pittore italiano Armando Testa. «È questa la sua cifra distintiva: una creatività dissacrante e libera, che spiazzava e seduce con la semplicità. Ad Armando Testa piace la sintesi, la purezza del tratto, l'immediatezza del messaggio, un insegnamento che gli arriva dall'apprendistato in tipografia "Se in una pagina ci sono due colori, uno è di troppo", gli ripetevano i suoi superiori). E allora ecco che una sfera e una semisfera bastano a raccontare il vermut Punt&Mes, traducendo in forma geometrica "il punto d'amaro e mezzo di dolce" da cui il famoso liquore prende il nome» (11). Nella pubblicità, nella moda, nel design, nel progetto di architettura, ma anche nell'arte e nella pittura a essere centrale è l'idea e il messaggio che l'autore vuole comunicare. La capacità di sintesi è elemento essenziale perché l'idea possa essere veicolata con successo.

Nel caso del progetto finale richiesto agli studenti infatti la capacità di sintesi è fondamentale in quando risulta determinante filtrare e rileggere elementi derivanti dalla cultura del proprio Paese, dai costumi tradizionali e dalle architetture più significative per proporle un progetto personale, contemporaneo ed essenziale. I manifesti realizzati infatti costituiscono

la rappresentazione dell'essenza del proprio paese di origine. Quindi un'immagine in cui si integrano diversi elementi culturali paesaggistici e architettonici. Il lavoro viene realizzato tramite tecniche tradizionali, quali il disegno e il collage e anche attraverso tecniche miste grazie all'utilizzo di softwares di grafica ed editing digitale.

Ogni manifesto si basa su regole grafiche comuni per tutti gli studenti in modo da creare affinità tra i progetti. Gli studenti sono poi liberi di interpretare in modo personale la composizione. Il manifesto infatti deve contenere due o tre elementi tratti dal paesaggio naturalistico o architettonico più significativo del proprio Paese, dei motivi o texture provenienti da disegni tradizionali della storia del costume tipica del luogo e i progetti dei due abiti che devono essere rappresentati sia attraverso lo schizzo di studio in b/n sia attraverso un disegno a colori con l'utilizzo di tecniche miste. Le diverse rappresentazioni devono essere integrate tra loro con il fine di ottenere un'immagine complessiva leggibile e una composizione grafica equilibrata.

Il disegno è un mezzo attraverso cui è possibile esprimere l'essenza di un popolo e della propria cultura. Attraverso l'arte del disegno, le società documentano miti e leggende, creando una memoria visiva che viene tramandata di generazione in generazione. Il legame tra disegno, moda e folklore è profondo e si manifesta in vari modi attraverso l'espressione culturale, l'innovazione creativa e la salvaguardia delle tradizioni. Il disegno ha il ruolo di connettere il folklore e la moda, permettendo agli stilisti di esplorare e reinterpretare le tradizioni culturali in modo innovativo. Il disegno e il progetto legati alle tradizioni di un Paese arricchiscono la moda di significati culturali profondi, contribuendo alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio materiale e immateriale di paesi e di luoghi. Il disegno quindi inteso come linguaggio universale, capace di comunicare oltre le frontiere culturali e linguistiche. I manifesti realizzati dagli studenti, uno accanto all'altro, diventano tasselli di una rappresentazione eterogenea e cosmopolita, una mappa grafica sintetica di luoghi, tradizioni e culture provenienti da tutto il mondo.

Note

¹ <https://www.giornalesentire.it/it/fortunato-depero-futurista-grafiche-e-pubblicita>.

² <https://www.mohd.it/it/magazine/bottiglietta-campari-soda-storia-di-una-intramontabile-icona-di-design/>.

³ D. Sudjic, "Sottsass disegna case" in *Domus* n. 859, 2003.

⁴ <https://wannenesgroup.com/magazine/ettore-sottsass-la-fantasia-al-potere-4/>.

⁵ <https://www.domusweb.it/it/progettisti/ettore-sottsass-jr.html>.

⁶ <https://www.doppiozero.com/la-didattica-di-johannes-itten>.

⁷ Johannes Itten (1888-1967) è un pittore svizzero, teorico dell'arte.

⁸ <https://www.ilsole24ore.com/art/addio-issey-miyake-stilista-giapponese-che-ha-segnato-storia-moda-europea-AEzU2FsB>.

⁹ <http://thesoundcheck.it/2021/11/04/iris-van-herpen-abiti-come-sculpture-da-indossare/>.

¹⁰ <http://www.mffashion.com/news/backstage/la-new-couture-di-iris-van-herpen>.

¹¹ <https://www.elledecor.com/it/people/a21524332/armando-testa/>.

Science of Drawing - Science 2

Giulia Pettoello

The works selected for this volume share a common intent: to communicate the culture of a place. Specifically, since Science 2 is an international course, the places represented are manifold. Each year, the group is made up of students from all over the world, including Italy, China, Russia, Ghana, Turkey, Kazakhstan, and Azerbaijan.

The final summary drawing produced by each student consisted of a single A2-sized panel that conveys the culture of the homeland through a fashion project and in particular by creating a personal collection containing two models (figs. 1-16). The goal is to present a heterogeneous graphical summary of the chosen place. The students, having experienced their country and culture first hand, provide an authentic, contemporary vision of the place. The goal is to create a true 'advertising poster' capable of telling about places, worlds, and cultures.

With regard to the study for creating a graphical advertisement, the multifaceted work of the painter, sculptor, designer, scenographer, and costume designer Fortunato Depero was analysed during the course. "Eclectic, ironic, and visionary, Depero was one of the major figures in futurism. He broke with the classical criteria of advertising posters and also revisited the layout, aiming in particular at the typeface, considered a characteristic element and symbol of the product" (1). Still today, Fortunato Depero's posters by are iconic, the "evidence of colourful minimalism that is still vibrant; the Campari bottle continues to surprise us with the newness and modernity of its lines, showing a truly uncommon visionary capacity and rightfully considered a pioneer in design" (2).

To develop the final drawing, it is necessary to study multiple issues, such as ideation of the concept, control of technical aspects relating to clothing design, fashion flats and paper patterns, but also the study of human anatomy and its proportions by applying the Canon of Polykleitos, as well as creative and design aspects related to developing the collection.

These topics are investigated during the course from a theoretical point of view, which is always followed by practical experimentation and workshop/atelier activities.

The first topic to be addressed is drawing understood as a powerful design tool. This is studied by investigating various national and international case studies pertaining to different areas such as fashion, architecture, and design. A fundamental feature of the course is the multidisciplinary approach, where the central focus is always drawing. Even beforehand, it is understood as a project-design tool for observing and reading reality and the surrounding context. The Memphis group is studied in this respect, particularly the Italian architect, photographer, and designer Ettore Sottsass. "For Ettore Sottsass, drawings are very important. He never stops making them, in his ordered notebooks of specifically chosen paper, with strong, decided lines, blotches of colour, subtle observations, and full imagination. His drawings are work tools, but they are also made purely for the pleasure of drawing. They are often studies of objects he is working on: lamps, tables, vases, houses, interiors, and sometimes people" (3). The multidisciplinary nature of the artist's work is also important. "Sottsass's genius is as an artist dedicated to industrial design. He shapes ideas like a sculptor models clay and sculpts marble.

Like Cézanne uses elementary shapes and Picasso breaks down to rebuild. For Ettore Sottsass, design is a dynamic jumble of innumerable technical, intellectual, and human skills that lead to objects, furniture, living spaces that come together in an emotional and playful, harmonious and ironic manner. An eclectic talent between painting and architecture, he initially dealt with construction, furnishings, industrial design, painting, ceramic modelling, and rug and glass design" (4). Due to his limitless success, the artist 'was chosen by Emilio Ambasz to represent the new Italian design at the historic exhibition at the MoMA entitled 'Italy. The new domestic landscape' in 1972 (5).

Following this, the topic of colour is addressed by studying Johannes Itten's theory (6) and the colour wheel.

"Inspired by Goethe, Runge, Schopenhauer, and Hölzel, Itten drew an equilateral triangle divided evenly into yellow, red, and blue, around which he built a circle containing the six colours that result from mixing the three: orange, violet, and green. He then inserts other intermediate tones to complete his circle of 12 colours. [...] Itten's lessons contain many interesting observations and experiences when we shift from the so-called ideological plane to analysis, which we could call phenomenological and instructional experimentation. This is valid for both his attempts to define some colours as primary and for his research into the relationships between colours in a geometric space and the different contrasts we can create in their different combinations" (7). In fact, the tones of colours and their innumerable combinations are analysed during the course. Colour is also addressed from a design-oriented point of view. In particular, through use of watercolour, it is possible to very quickly represent a trace on the page. This allows us to preserve the immediacy of the idea through a quick, fluid, dynamic sign.

Of fundamental importance is the study of proportions and representation of the human figure, starting with the Canon of Polykleitos. First the geometric structure of the figure is analysed, dividing it into simple elements such as 'rods' and 'junction points', only then building the silhouette generated by curved lines. From face-on, static representations, we move on to the study of dynamic representations.

Studies on representing the human body are followed by various design-oriented topics, such as the 'philosophy' of folds. The theoretical and historical component involves the study of drapery in ancient Greece, up to the pleats of Mariano Fortuny, and reaching modern and contemporary artists such as Issey Miyake. In the case of the Japanese stylist Issey Miyake, not only is his stylistic production investigated, but so is the conceptual aspect underlying his collections. In fact, his designs are characterized by an extremely cosmopolitan approach and his clothing is both 'stateless' and multiethnic at the same time. "An authentic innovator, who with infinite pragmatism and simplicity full of meaning defined his activity, making things. No tricks, gimmicks, or storytelling, as is used today to mask a general narrow-mindedness and lack of attention to designing objects or their form. On the contrary, his is a spasmodic study of materials and constructions. Miyake's main obsession has always been the idea of creating clothing that adapts perfectly to the needs of those wearing them, simplifying life. He never needed too much theory or absurd declarations to do so. Issey Miyake was a progressive: never nostalgic, never retro, never repetitive. Resolutely rooted in the moment, he continued to look ahead rather than backwards, feeding his own reflections with an acute awareness of tradition and the past" (8).

Another object of study was the production of stylist Iris Van Herpen, with her experimental approach. "Iris Van Herpen is a Belgian stylist known for her creations, capable of combining multiple disciplines, fusing art and science within. Dresses designed to be part of a performance on the runway. They are complex, elegant structures that create a true play of shadows, transforming the models into living sculptures" (9). The models created by the stylist present fluid, sinuous lines. They are "dress-sculptures with exoskeleton curves; organic silhouettes that multiply the potential of hybrid materials that give them life; a continuous blend of different worlds in which technology combines with traditional fashion. In architecture as in ballet, in science as in 3D design, her syncretic vision has truly conquered everyone, inaugurating futurism applied to fashion that is capable of opening towards ever-new variations" (10).

Finally, it is essential to lay the basis for creating the project idea, the concept, then moving on to the design of two dresses. In fashion, architecture, or design, projects have common characteristics.

For example, it is essential to study and analyse case studies to understand their salient characteristics and present a personal version. Especially in the training phase, it is essential to create one's own cultural 'background' of reference. To build this background, it is not enough just to observe the work of more or less emerging stylists, but to graphically analyse their work and projects. It is essential to redesign selected models precisely to try to understand the compositional schemes that lie behind the final image. The model may be read and analysed through black-and-white 'wireframe' drawings to read their geometric structure, or through more intuitive watercolour depictions to read their overall composition. The methods may be multiplied depending on the case study in question, but also according to the desired type of reading. However, using different representation techniques can often help to achieve a greater understanding of the model itself. Experimenting with the use of different or integrated techniques may in fact favour a more complete reading of the project.

Another essential aspect in this phase regarding the creation of the project is the capacity to synthesize. In fact, an essential point lies not in choosing the starting theme, but the capacity for summarizing, which comes with knowing how to develop it. In this sense, many graphical exercises are carried out precisely to develop this capacity. Synthesis is considered at different moments in the project, whether in the initial project phase when critically reading reality, or in a more advanced phase, i.e. creating the project.

The capacity for synthesis is cross-cutting and regards all creative sectors and beyond. The most important figure in this respect is perhaps the Italian publicist, designer, and painter Armando Testa. 'This is his distinctive style: a sacrilegious, free creativity that throws a curve ball and seduces with its simplicity. Armando Testa likes synthesis, the purity of the line, the immediacy of the message, a teaching that comes from his apprenticeship in typography ('If there are two colours on a page, one is too many' his superiors repeated). This is how a sphere and hemisphere are enough to depict Punt&Mes vermouth, translating 'the bitter point and sweet half' that gives the famous spirit its name into a geometric form' (11). In advertising, fashion, design, the architectural project, but also in art and painting, the idea and message that the author wants to communicate are key. The capacity for synthesis is an essential element because the idea can be conveyed successfully.

For the final project, the students' capacity to synthesize was fundamental since it is decisive in filtering and reconsidering elements deriving from the culture of their own countries, traditional costumes, and important architecture, to present a personal, contemporary, and essential project. In fact, the resulting posters represent the essence of their homelands. They are therefore images that integrate different cultural, landscape, and architectural elements. The works were realized using traditional techniques such as drawing and collage, and even using mixed techniques through the use of graphical design and digital editing software.

Each poster is based on common graphical rules for all students to create affinities among the projects. Students are then free to interpret the composition personally. Indeed, the poster had to contain two or three elements drawn from the most important natural or architectural landscape of the country, motifs or textures from traditional drawings of costumes typical of the place, and projects for two items of clothing that had to be represented both through black-and-white studio sketches and in a colour drawing using mixed techniques. The different representations had to be integrated to obtain an overall readable image and a balanced graphical composition.

Drawing is a means through which the essence of a people and their culture can be expressed. Through the art of drawing, societies document myths and legends, creating a visual memory that is transmitted from generation to generation. The link between drawing, fashion, and folklore runs deep and is shown in various ways through cultural expression, creative innovation, and the protection of traditions. Drawing works to connect folklore and fashion, allowing stylists to explore and reinterpret cultural traditions in an innovative way. Drawings and projects tied to the traditions of a country enrich fashion with deep cultural meanings, contributing to protecting and enhancing the tangible and intangible heritage of countries and places. Drawing therefore is understood as a universal language, capable of communicating beyond cultural and linguistic borders. The posters made by the students, one next to the other, become pieces of a heterogeneous, cosmopolitan representation, a concise graphical map of places, traditions, and cultures from around the world.

Endnotes

- ¹ <https://www.giornalesentire.it/it/fortunato-depero-futurista-grafiche-e-pubblicita>.
- ² <https://www.mohd.it/it/magazine/bottiglietta-campari-soda-storia-di-una-intramontabile-icona-di-design/>.
- ³ D. Sudjic, "Sottsass disegna case" in *Domus* n. 859, 2003.
- ⁴ <https://wannenesgroup.com/magazine/ettore-sottsass-la-fantasia-al-potere-4/>.
- ⁵ <https://www.domusweb.it/it/progettisti/ettore-sottsass-jr.html>.
- ⁶ <https://www.doppiozero.com/la-didattica-di-johannes-itten>.
- ⁷ Johannes Itten (1888-1967) is a swiss painter and art critic.
- ⁸ <https://www.ilsole24ore.com/art/addio-issey-miyake-stilista-giapponese-che-ha-segnato-storia-moda-europea-AEzU2FsB>.
- ⁹ <http://thesoundcheck.it/2021/11/04/iris-van-herpen-abiti-come-sculpture-da-indossare/>.
- ¹⁰ <http://www.mffashion.com/news/backstage/la-new-couture-di-iris-van-herpen>.
- ¹¹ <https://www.elledecor.com/it/people/a21524332/armando-testa/>.



Fig. 1. Fariza Khasanova, 2023. Fashion Poster: “Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei”/ Cultural Panel ‘Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects’.



Fig. 2. Chen Sicheng, 2023. Fashion Poster: "Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei"/ Cultural Panel 'Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects'.



Fig. 3. Lu Xinyi, 2023. Fashion Poster: "Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei"/ Cultural Panel 'Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects'.



Fig. 4. Simona Loria, 2023. Fashion Poster: "Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei"/ Cultural Panel 'Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects'.



Fig. 5. Sofia Antonova, 2023. Fashion Poster: “Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei”/ Cultural Panel ‘Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects’.



Fig. 6. Lucrezia Noccara, 2023. Fashion Poster: “Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei”/ Cultural Panel ‘Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects’.



Fig. 7. Peng Heqing, 2023. Fashion Poster: “Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei”/ Cultural Panel ‘Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects’.



Fig. 8. Anelya Tolegen, 2023. Fashion Poster: "Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei"/ Cultural Panel 'Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects'.

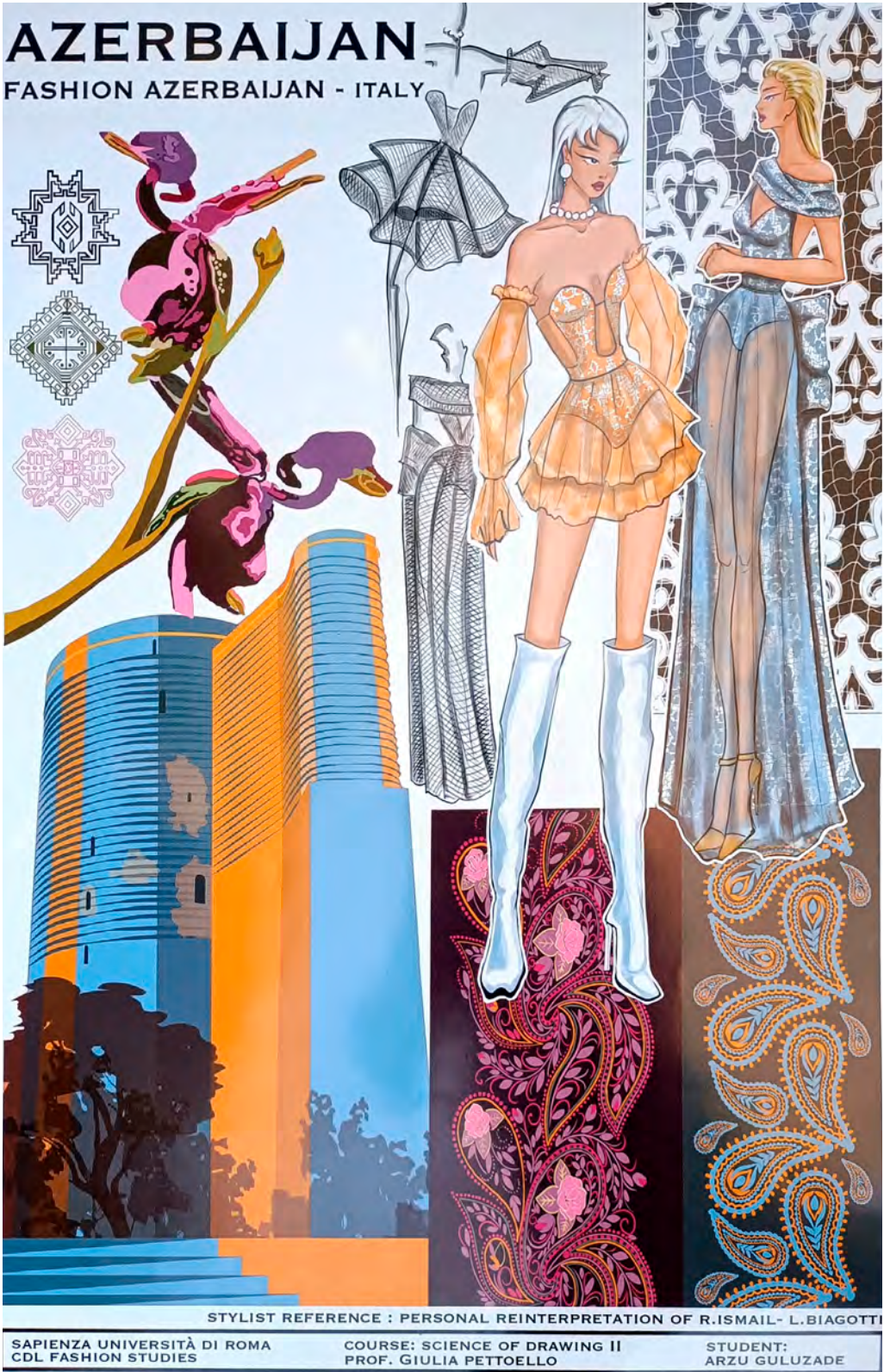


Fig. 9. Arzu Guluzade, 2023. Fashion Poster: “Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei”/ Cultural Panel ‘Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects’.



Fig. 10. Sofia Otten, 2023. Fashion Poster: "Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei"/ Cultural Panel 'Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects'.



Fig. 11. Alesia Fomenko, 2023. Fashion Poster: “Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei”/ Cultural Panel ‘Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects’.



Fig. 12. Philip Ofosu Dwumfour, 2023. Fashion Poster: "Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei" / Cultural Panel 'Connecting Folklore and Culture through Contemporary Fashion Projects'.



Fig. 13. Mikha Riabovich, 2023. Fashion Poster: “Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei”/ Cultural Panel ‘Connecting Folklore and Culture through Contemporary Fashion Projects’.



Fig. 14. Nihanil Turhan, 2023. Fashion Poster: "Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei"/ Cultural Panel 'Connecting Folklore and Culture through Contemporary Fashion Projects'.



Fig. 15. Boris Mirnykh, 2023. Fashion Poster: “Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei”/ Cultural Panel ‘Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects’.



Fig. 16. Vitor N. Saraiva, 2023. Fashion Poster: "Connettere Folklore e Cultura attraverso progetti di moda contemporanei"/ Cultural Panel 'Connecting Folklore and Culture trough Contemporary Fashion Projects'.

III. SUPERVISIONE DI TESI / THESIS SUPERVISION

Emanuela Chiavoni

- A.A. 2023-2024 DURANTE ARIANNA, Hermès al Salone del mobile. Tra moda e disegno, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 D'ARPA VALENTINA, Disegno tra moda e arte. Il linguaggio creativo di Elsa Schiaparelli e Salvador Dalì, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 DEMURRU MATTEO, Il completo maschile inglese dagli anni '30 al 2000. Disegno e realizzazione sartoriale, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 ANGELINI GIORGIA, L'Influenza della letteratura di fine Ottocento sulla Moda: illustrazioni e analisi dell'impatto estetico di Wilde, Baudelaire e D'Annunzio, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 CAPARELLA DIEGO, Il mondo Mercedes tra disegno e moda, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2022-2023 LORENZETTI MAURIZIA, Ucouture - Universal Couture, Moda e Disabilità, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2022-2023 GNEO FRANCESCA, Disegno e moda di una nuova società: la metamorfosi dell'identità, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2020-2021 PULCINI MARCO, Cowboy e Indiani. Rappresentazione di due stereotipi dei media americani secondo lo sguardo di Hirohiko Araki, CdL Scienze della moda e del costume. Correlatore: Rebecchini Federico
- A.A. 2020-2021 PELELLA RICCARDO, "GAMIFICATION" - La collisione tra moda e gaming, CdL Scienze della moda e del costume. Correlatore: Diacodimitri Alekos
- A.A. 2020-2021 MARTORELLI ANGELO, La cultura siciliana nella moda, tra disegno e arte. La casa di alta moda italiana Dolce & Gabbana, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2019-2020 CAPOBIANCO CHIARA, L'evoluzione del disegno di moda, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2018-2019 AGNANO AURORA, Prada invites: l'Architettura prêt-à-porter, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2018-2019 SAVINO SILVIA, Moda e architettura tra disegno e progetto, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2018-2019 BERSANI CHIARA, Il disegno tra moda scultura e architettura. Gli abiti scultura, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2018-2019, D'ORAZIO VANESSA, Yves Saint Lauren tra disegno moda e arte, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2018-2019, LOMBARDI FEDERICA, I colori Pantone nella moda, CdL Scienze della moda e del costume

Giulia Pettoello

- A.A. 2023-2024 MICHELINI ALESSANDRA, Transformable bag Design: creazione del brand MOR/PHE, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 MANDA AMBIKA, Chintz: The tale of adored cultural inclusivity to forgotten luxury, CdL Fashion studies
- A.A. 2023-2024 FAVARETTO STEFANIA, Sostenibilità e upcycling, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 GHEGHI SOFIA, L'Hip Hop e la moda due mondi in simbiosi, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 GIARDINIERI ALICE, Sostenibilità nell'industria del Fashion, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 CARDONE GIOANA, Sustainable thinking: la moda tra innovazione e tecnologia, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2022-2023 ESPOSITO SIMONA, Green is the new black. Dal fast fashion alla moda sostenibile, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2022-2023 GIAMBÒ VALERIA, Posthuman - revisione del concetto di uomo dall'arte alla moda, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2022-2023 AKHATAY MARAL, Designing collection of modern style clothing based on a kazakh national ornaments, CdL Fashion studies
- A.A. 2022-2023 VIRGILIANNA RITA, Corset mania: il grande ritorno, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2022-2023 BACHECA ALICE, La sensualità di Louboutin espressa nelle sue progettazioni calzaturiere, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2022-2023 MAHMOUDI SERAJI MARYAM, The analysis of window display design in 3 levels of fashion (Luxury, Medium and Fast fashion), CdL Fashion studies
- A.A. 2022-2023 PICCA GIORGIA, Danza e Moda, due forme d'arte differenti che si completano l'una con l'altra, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2022-2023 MARTELLA MICHELA, MADE INDITALY collection - un ponte fra culture, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2022-2023 TOPAJ ALESSANDRA, Vestire col patchwork tra storia, innovazione e sostenibilità, Scienze della moda e del costume.
- A.A. 2022-2023 MEDVEDEVA VALERIA, Development of a 3D collection "Digital Nature of Fashion", CdL Fashion studies
- A.A. 2022-2023 LATINI MARTINA, Arte e Maestria, Lusso e Romanticismo, la straordinarietà di un tessuto prezioso e senza tempo: IL PIZZO, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2021-2022 PAVLOVA ELISABETTA, Interior design, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2021-2022 BENDEL MICOL, Ritorno al passato: il paradigma della sostenibilità nella riscoperta dei vecchi valori di consumo, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2021-2022 BELARDI ALESSANDRO, Genderless Neo Victorian Haute Couture, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2021-2022 VIESTI BARBARA, From the idea to the creation: the fashion collection "Medusa", CdL Fashion studies
- A.A. 2021-2022 CIARLA LAURA, Maison Valentino - Un connubio tra lusso e creatività, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2020-2021 SCAFURO MARIANNA, Adaptive Fashion: moda e disabilità, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2020-2021 AIELLO ALICE, Il Vestire dei Sardi tra Tradizione e Modernità, CdL Scienze della moda e del costume

- A.A. 2020-2021 AGAMENNONE MARTA, Analisi dello sviluppo dell'etica "Green Fashion", CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2020-21 VAPENI ALESSANDRA, Moda e sport: progettazione e creazione di due linee di abbigliamento sportivo, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2020-2021 SAVINI MARIA, Scomposizione del volume: cubismo e moda, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2019-2020 BOCCITTO LORENZO, Disegnare René Gruau - "Élégance intemporelle", CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2019-2020 KOSARI HAFDANI BAHAREH, Il disegno tra moda e architettura iraniana, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2019-2020 CIAVARDINI ELOISA, Moda in uniforme: analisi attraverso il disegno, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2019-2020 PINTORE RACHELE, Il costume sardo tra cultura, tradizione ed innovazione, CdL Scienze della moda e del costume

Giorgia Potestà

- A.A. 2022-2023 CITTARELLI EMANUELA, Emilio Pucci e la stampa su tessuto. Dall'archivio al progetto, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2022-2023 VALVOLI ERIKA, Textile Design Project. Le fibre tessili naturali nel disegno di una hand bag, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2022-2023 ZACCONE EMILIA, Il disegno di moda. L'evoluzione della rappresentazione tra analogico e digitale, CdL Scienze della moda e del costume

Federico Rebecchini

- A.A. 2023-2024 BUCOLO MARIKA, Oltre l'obiettivo: l'evoluzione dell'illustrazione nei magazine di moda, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 MARONGIU GIULIA, Upcycling: i brand emergenti che hanno rivoluzionato il concetto di moda sostenibile, CdL Scienze della moda e del costume. Correlatore: Stasi Renato
- A.A. 2023-2024 PANZINI LUCA, René Lalique, L'arte di tradurre la natura in gioielli, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 PARENTE DIEGO, Rockabilly & Teddy Boys, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 PORCELLI GAIA, Gorillaz, tra evoluzione dei look e collaborazioni, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 TODARO ILARIA, L'arte del ricamo, dalla tradizione alle case di moda: il caso di Maria Grazia Chiuri, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2023-2024 SOMAI URANIA, La poliedricità Fortuny: fare dell'antico una modernità senza tempo, CdL Scienze della moda e del costume
- A.A. 2022-2023 CRISCENZO VALERIA, L'evoluzione dello Streetwear: rappresentazione del cambiamento dagli anni '70 ad oggi, CdL Scienze della moda e del costume. Correlatore: Chiavoni Emanuela
- A.A. 2022-2023 MARINOTTI ALESSIA, La moda intesa come un racconto: il caso Antonella Loparco, CdL Scienze della moda e del costume. Correlatore: Chiavoni Emanuela
- A.A. 2022-2023 NATILLA GIULIA, L'evoluzione delle sottostrutture: da indumento intimo alle passerelle, CdL Scienze della moda e del costume. Correlatore: Chiavoni Emanuela

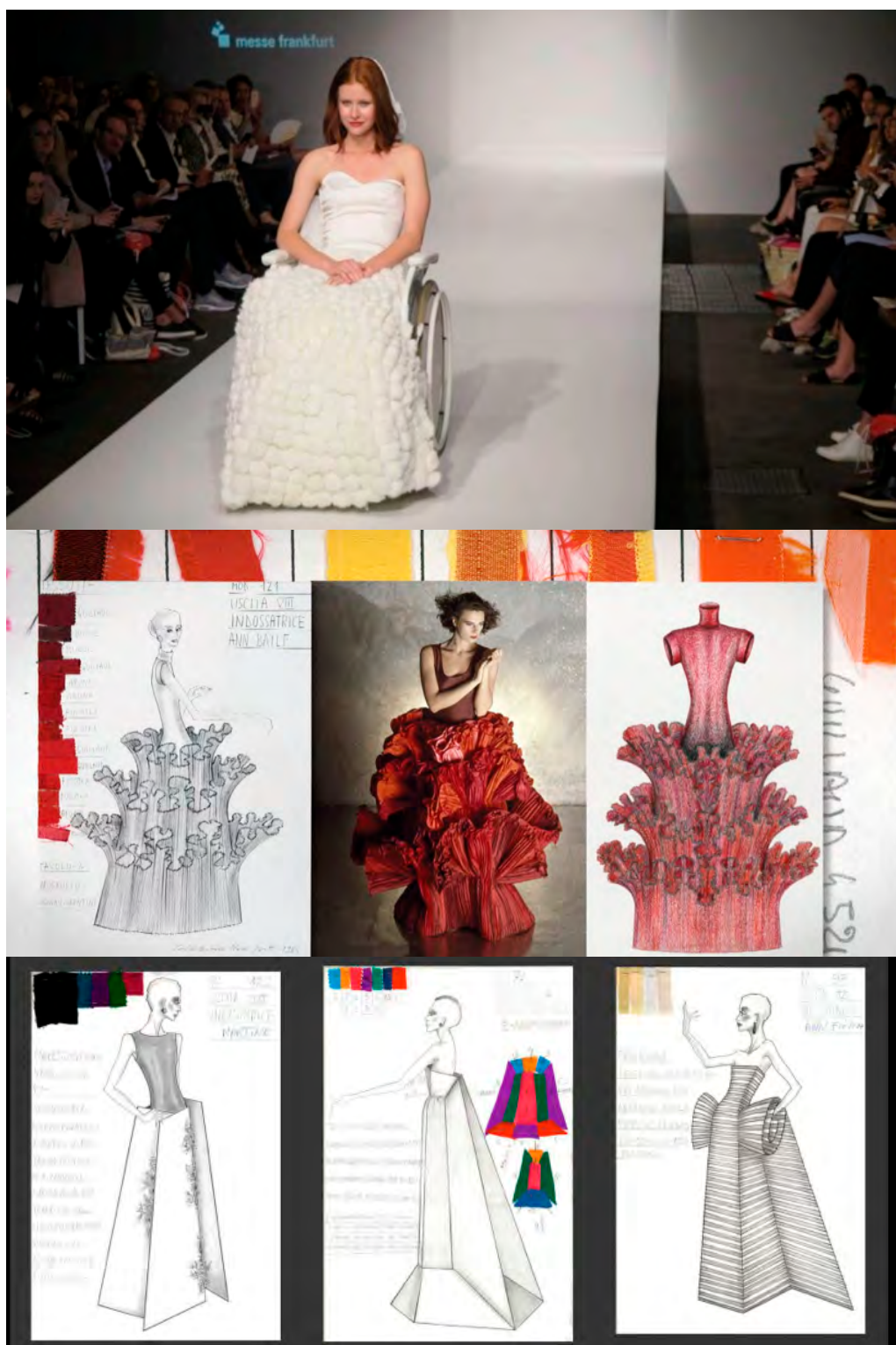


Fig. 1. Maurizia Lorenzetti, 2023. UCOUTURE - UNIVERSAL COUTURE. Moda e Disabilità. Tesi di Laurea Triennale in Scienze della Moda e del Costume. Relatore: Emanuela Chiavoni / UCOUTURE - UNIVERSAL COUTURE. Fashion and Disability. Bachelor's thesis in Fashion and Costume Science. Thesis Supervisor: Emanuela Chiavoni.



Fig. 2. Francesca Gneo, 2023. Disegno e moda di una nuova società: la metamorfosi dell'identità. Tesi di Laurea Triennale in Scienze della Moda e del Costume. Relatore: Emanuela Chiavoni / *Drawing and fashion of a new society: the metamorphosis of the identity. Bachelor's thesis in Fashion and Costume Science. Thesis Supervisor: Emanuela Chiavoni.*



Fig. 3. Akhtay Maral, 2023. Designing a collection of modern style clothing based on a kazakh national ornaments. Tesi di Laurea Quinquennale in Fashion Studies. Relatore: Giulia Pettoello / *Designing a collection of modern style clothing based on a kazakh national ornaments. Master's thesis in Fashion Studies. Thesis Supervisor: Giulia Pettoello.*



Fig. 4. Alice Giardinieri, 2023. Sostenibilità nell'industria del Fashion. Tesi di Laurea Triennale in Scienze della Moda e del Costume. Relatore: Giulia Pettoello / Sustainability in the fashion industry. Bachelor's thesis in Fashion and Costume Science. Thesis Supervisor: Giulia Pettoello.

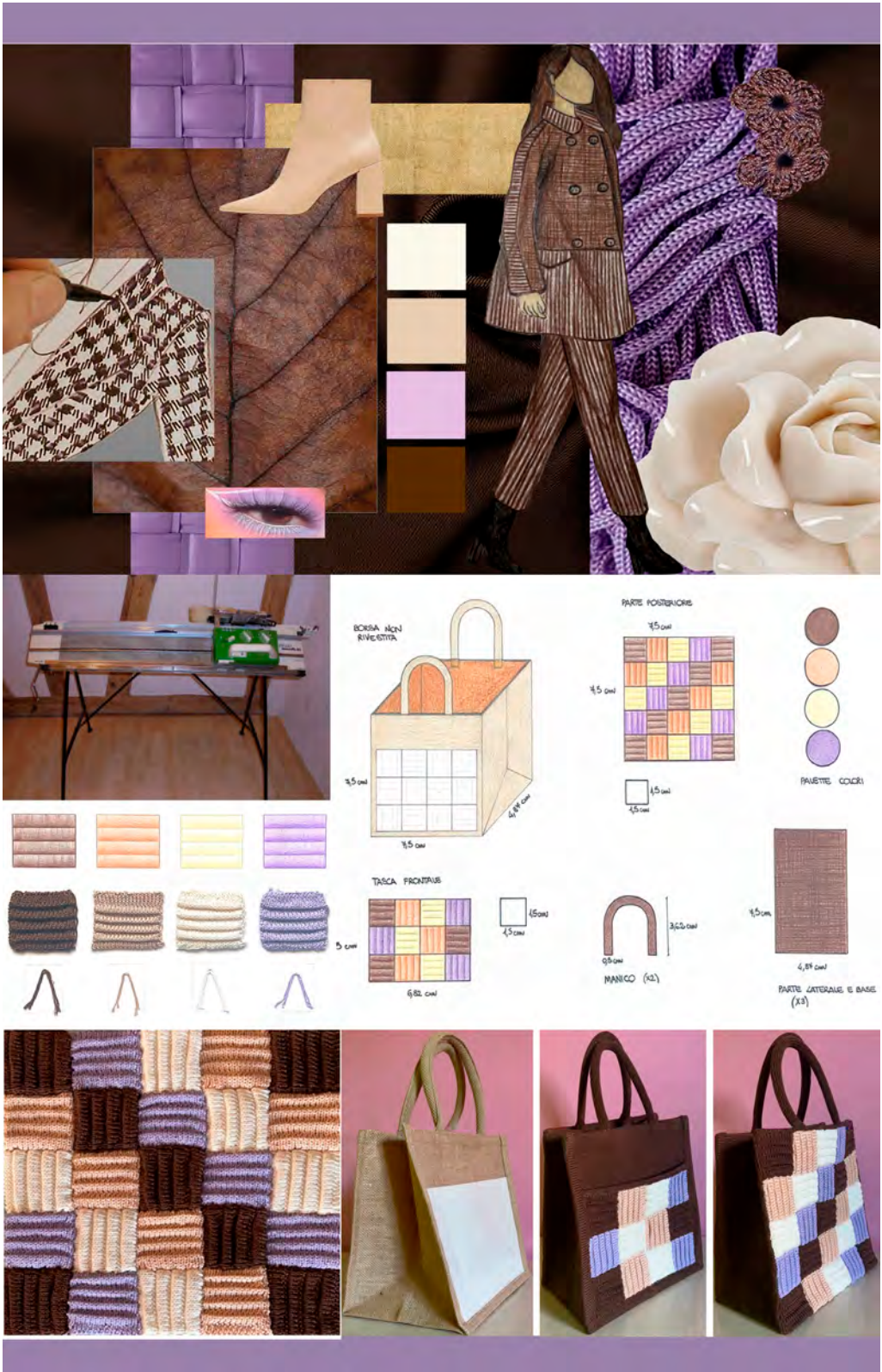


Fig. 6. Erika Vavoli, 2023. Textile Design Project. Le fibre tessili naturali nel disegno di una hand bag. Tesi di Laurea Triennale in Scienze della Moda e del Costume. Relatore: Giorgia Potestà / *Textile Design Project. Natural textile fibers in handbag design. Bachelor's thesis in Fashion and Costume Science. Thesis Supervisor: Giorgia Potestà.*

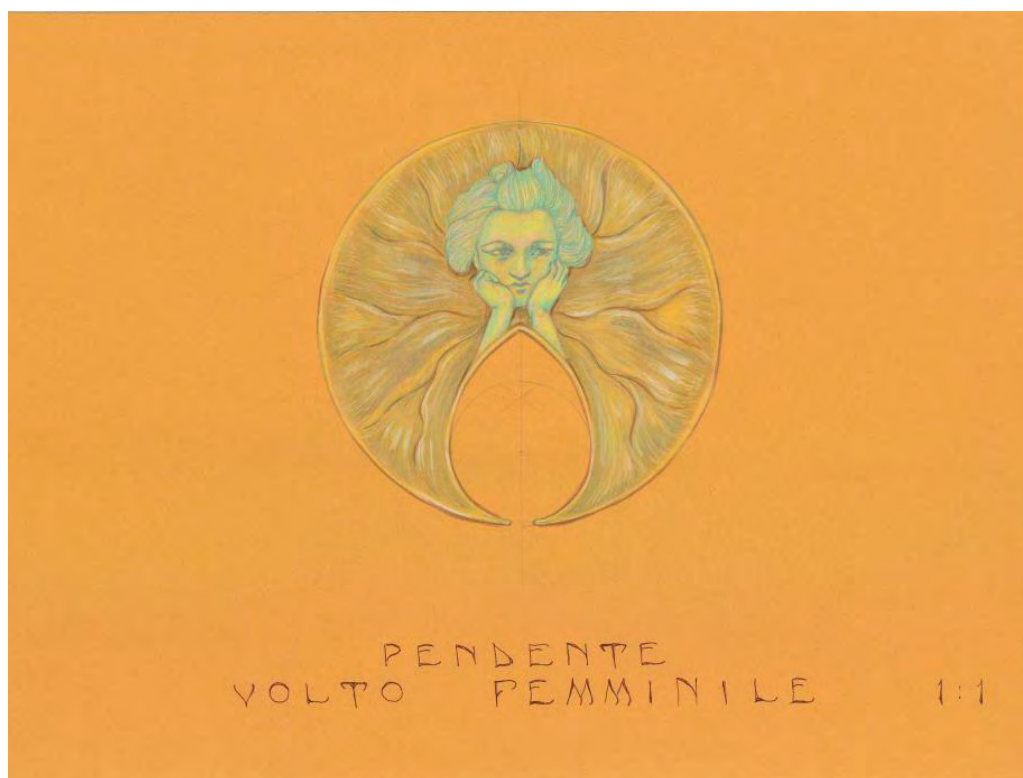


Fig. 7. Luca Panzini, 2023. René Lalique. L'arte di tradurre la natura in gioielli, Tesi di Laurea Triennale in Scienze della Moda e del Costume. Relatore: Federico Rebecchini / René Lalique. *The art of translating nature into jewels. Bachelor's thesis in Fashion and Costume Science. Thesis Supervisor: Federico Rebecchini*

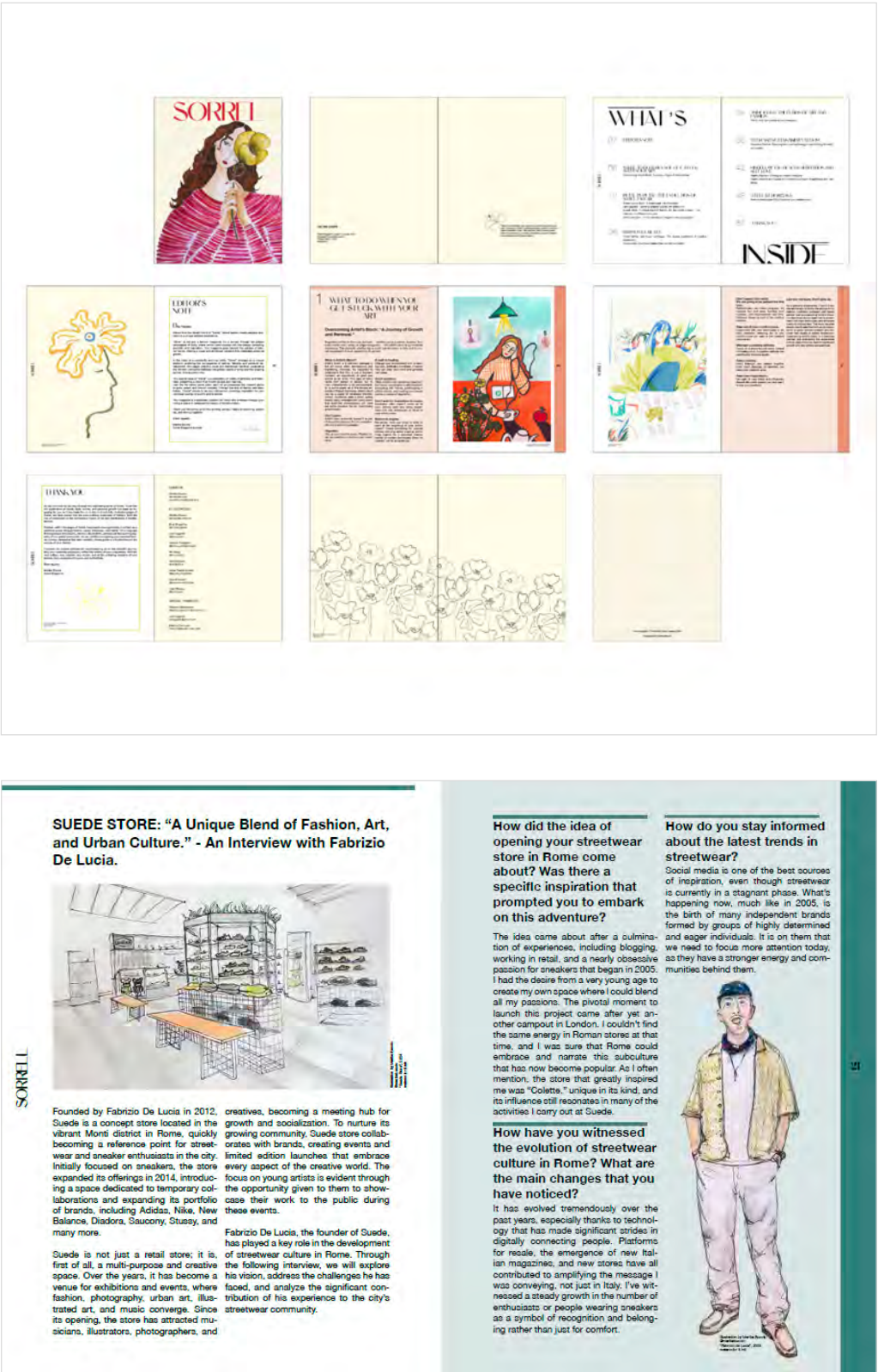


Fig. 8. Marika Bucolo, 2023. Oltre l'obiettivo: l'evoluzione dell'illustrazione nei magazine di moda, Tesi di Laurea Triennale in Scienze della Moda e del Costume. Relatore: Federico Rebecchini / *Beyond the lens: The Evolution of Illustration in Fashion Magazines. Bachelor's thesis in Fashion and Costume Science. Thesis Supervisor: Federico Rebecchini*

IV. BIBLIOGRAFIA / BIBLIOGRAPHY

- AA. VV. (1954), *Famous Artists Course*, Famous Artists School.
- AA. VV. (2020), *Fashionpedia - The Visual Dictionary of Fashion Design*, Fashionary International Ltd.
- BASSI, A. (2013), *Design. Progettare gli oggetti quotidiani*, Il Mulino.
- BATTERHAM, D. (2015), *The World of Ornament*, Taschen.
- BERGER, J. (2015), *Modi di vedere*, Bollati Boringhieri.
- BRUSATIN, M. (1983), *Storia dei colori*, Einaudi Editore.
- BYAM SHAW, R. (2018), *Spectrum: Heritage Patterns and Colors: Heritage Patterns and Colours*, Thames & Hudson.
- CAMPI, M. (2007), *Disegno + Digitale*, Editrice Gaia.
- CIAMMAICHELLA, M. (2011), *Disegno digitale per la moda. Dal figurino all'avatar*. Ediz. illustrata, Aracne Editrice.
- CIAMMAICHELLA, M. (2019), *Linea, curva, taglio, cartamodello. Il disegno nel progetto anti-effimero della moda*. In *Le linee curve per l'architettura e il design*, L. De Carlo, L. Paris (a cura di), Franco Angeli Editore.
- CHIAVONI, E. (2012), *Note sul trattato ottocentesco "The Theory and Practice of Landscape Painting in Water Colours" di George Barnard*. In *Elogio della teoria, Identità delle discipline del disegno e del rilievo*, 34° Convegno Internazionale dei docenti della rappresentazione, Unione italiana per il Disegno, Roma, pp. 227-234.
- CHIAVONI, E. (2013), *The drawings concerning artistic techniques in the Diderot's and D'Alembert's Encyclopedia*. In R. Pisano, D. Capecchi, A. Lukesova (eds.), *Physics, Astronomy and Engineering. Critical Problems in The History of Science and Society*, The Scientia Socialis Press.
- CHIAVONI, E., DIACODIMITRI, A., PETTOELLO, G. (2017), *Un'analisi attraverso il disegno dell'architettura moderna e contemporanea più significativa a Roma. Conoscenza, documentazione e comunicazione dei valori materiali e immateriali tramite sistemi grafici tradizionali e digitali integrati*, Aracne Editrice.
- COLISTRA, D. (2012), *Il disegno a mano libera per la conoscenza e per il progetto*, Aracne Editrice.
- CRUSCHIFORM (2017), *Colorama. Il mio campionario cromatico*, L'Ippocampo.
- DOCCI, M., CHIAVONI, E. (2014), *Visione, pensiero, disegni: gli insegnamenti di Francis D.K. Ching*. In *Disegnare, Idee, Immagini*, Anno XXIV, n.49, Gangemi.
- DOCCI, M., CHIAVONI, E. (2017), *Saper leggere l'architettura*, Laterza Edizioni.
- DOCCI, M., GAIANI, M., MAESTRI, D. (2011), *Scienza del Disegno*, Città Studi.
- DOWNTON, D. (2008), *Masters of Fashion Illustration*, Laurence King Pub.
- EDWARDS, B., CATANIA, A. (2006), *L'arte del colore. Guida pratica all'uso del colore*, Longanesi.
- FARGASSO, J. (2015), *Mastering Drawing The Human Figure*, Stargarden.
- FERRÈ, G. (2009), *Lezioni di Moda*, Marsilio.
- FISHER, H. (2012), *American Beauties: The Artwork of Harrison Fisher*, Dover Fine Art.
- GALLANTE, F., TARTAGLIONE, C. (eds.) (2010), *Il processo creativo nel Sistema Moda*, Ares 20 Soges.
- GLENVILLE, T. (2013), *New Icons of Fashion Illustration*, Laurence King Pub.

- GNOLI, S. (2020), *Moda. Dalla nascita della haute couture ad oggi*, Carocci Editore.
- GOETHE, J. W. (2014), *La teoria dei colori*, Il Saggiatore Editore.
- HOFFMANN, P. (2020), *Illustrazione digitale*, Apogeo.
- ITTEN, J. (1992), *Arte del colore: esperienza soggettiva e conoscenza oggettiva come vie per l'arte*, Il Saggiatore Editore.
- JACKSON, P. (2018), *How to Make Repeat Patterns: A Guide for Designers, Architects and Artists*, Laurence King Pub.
- KOEPKE, P. (2016), *Patterns. Inside the design library*, Phaidon.
- KUSAMA, Y. (2013), *Infinity Net. La mia autobiografia*, Johan & Levi Editore.
- LAFUENTE, M. (2008), *Tecniche dell'illustrazione di Moda*, Evergreen.
- LUZZATO, L., POMPAS, R. (2018), *Colori e moda*, Bompiani.
- MAEDA, J. (2006), *Le leggi della semplicità*, Bruno Mondadori.
- MARESA, B., MARINI, D., RIZZI, A. (2002), *Comunicazione visiva digitale. Fondamenti di eidomatica*, Pearson.
- MCCULLOUGH, M., MITCHELL, J. M. (1996), *Digital design media. Strumenti digitali per il design, l'architettura e la grafica*, McGraw-Hill Education.
- MIGLIARI, R. (2009a), *Geometria descrittiva. Metodi e costruzioni (Vol. 1)*, Cittàstudi.
- MIGLIARI, R. (2009b), *Geometria descrittiva. Metodi e costruzioni (Vol. 2)*, Cittàstudi.
- MORLACCHI, M. (2008), *Il libro del Disegno*, Gangemi Editore.
- MUNARI, B. (1977), *Fantasia*, Laterza.
- O'MEARA, K., KEIFFER, A.V. (2015), *The Pattern Base: Over 550 Contemporary Textile and Surface Designs*, Thames & Hudson.
- PACKER, W. (1983), *Fashion Drawing in Vogue*, Thames & Hudson.
- PETTOELLO, G. (2022), *Drawing Cultures. Fashion Italia India. Disegnare culture: moda Italia India*, Edizioni Nuova Cultura.
- PHILLIPS, C. (2019), *Fadeaway: The Remarkable Imagery of Coles Phillips*, Dover Fine Art.
- PUMA, P. (2012), *Key word: disegno per la moda*, Aracne Editore.
- SISI, C. (2005), *Emilio Pucci Disegni 1949-1959*, Le Lettere Casa Editrice.
- VERGANI, G. (1999), *Dizionario della moda*, Baldini & Castoldi.
- WILHIDE, E. (2018), *The Complete Pattern Directory: 1500 Designs from All Ages and Cultures*, Black Dog & Leventhal Pub.

V. LA MOSTRA / THE EXHIBITION

Osservare, pensare e disegnare la Moda

Emanuela Chiavoni

Dal 26 al 28 giugno 2023 è stata allestita presso la Sala Odeion della Facoltà di Lettere e Filosofia della Sapienza Università di Roma la mostra "Disegno e Moda - Disegno in formazione nel Corso di Laurea Triennale di Scienze della Moda e del Costume e nel Corso di Laurea Magistrale di Fashion Studies". Essa, è stata organizzata dalla sottoscritta, Giulia Pettoello, Giorgia Potestà e Federico Rebecchini. La mostra è stata l'occasione per presentare il fondamentale ruolo del disegno per osservare, pensare, progettare e comunicare la moda, attraverso gli elaborati grafici realizzati dagli studenti dei corsi di disegno nella Laurea Triennale e nella Laurea Magistrale del percorso internazionale.

Dall'analisi dei disegni analogici e digitali della didattica è infatti sempre possibile cogliere i valori tangibili e intangibili legati ai metodi scientifici della rappresentazione, ai codici grafici, alle costruzioni geometriche, alle tradizioni e alle identità culturali nazionali e internazionali a cui essi rimandano.

L'intento principale è stato quello di mettere in risalto, soprattutto, l'importanza del ruolo del disegno durante la formazione universitaria, sia Triennale che Magistrale, come insegnamento unico, fondamentale e insostituibile per la comprensione della realtà e per la prefigurazione delle idee.

Tra gli obiettivi dell'esposizione vi è stato quello di mostrare i diversi percorsi formativi attivati nei corsi dai docenti del Settore Scientifico Disciplinare ICAR17-Disegno e divulgare, diffondere il più possibile i risultati degli studenti universitari coinvolti. I frutti della didattica, infatti, mostrano meglio di qualsiasi altra cosa il percorso di studio, di conoscenza e di crescita culturale che ciascuno studente fa all'interno di ognuno dei corsi.

Il disegno è un linguaggio unico, universale e internazionale che attiva sempre processi di pensiero critico sia legati alla progettazione del patrimonio culturale connesso al mondo della moda sia per l'analisi grafica finalizzata alla comprensione della realtà.

Importante è la testimonianza degli esiti degli studenti anche per trasmettere l'espressività del disegno tra analogico e digitale nella contemporaneità, con le diverse calligrafie significative, spesso integrate tra loro, che caratterizzano e diversificano le rappresentazioni. Questa cospicua documentazione didattica costituisce un grande arricchimento scientifico e culturale dal quale attingere, oggi, per ampliare le nostre conoscenze nei vari ambiti e procedere su innovativi itinerari di ricerca; in futuro costituirà una grande memoria scientifica a testimonianza della formazione all'interno dell'ateneo universitario Sapienza.

I contenuti ai quali rimandano i disegni esposti nella mostra riguardano lo studio dei metodi della rappresentazione, la Geometria descrittiva, il controllo delle forme e delle strutture grafiche, tutto ciò che collabora alla costruzione di disegni chiari, leggibili e comunicativi. I soggetti rappresentati sono figure, sagome, silhouette, bozzetti, modelli, collezioni di moda, collezioni di accessori ma, anche, composizioni grafiche geometriche, combinazioni floreali

disegnate con attenzione al riconoscimento delle forme e delle proporzioni, giochi grafici e campiture di sfondi con texture, trame e motivi decorativi realizzati in dettaglio.

La rappresentazione cromatica, in questi disegni, riveste un considerevole ruolo, sia quando viene utilizzata emotivamente – da spunti emozionali personali, rispetto alla sensibilità del singolo studente – sia quando viene resa in modo più grafico, con uso di colori forti spesso a contrasto. Quasi tutti i disegni sono integrati da brevi testi descrittivi, titolazioni e/o parole chiave che sottolineano il contenuto della rappresentazione, la tecnica utilizzata e il valore temporale nel quale sono stati realizzati. Infatti il valore del tempo nella realizzazione di un disegno è sempre fondamentale, sin dall’inizio, per poter programmare l’iter e lo studio grafico.

Nei disegni degli studenti si ritrovano tutti i saperi e gli insegnamenti dei vari docenti che si sono succeduti nei corsi; gli usi delle modalità e delle tecniche utilizzate nei diversi anni della didattica, i linguaggi diversi che guardano al rinnovamento e/o al passato nelle diverse tecniche di rappresentazione.

Cosa c’è infatti dentro un disegno? La capacità, la concretezza, l’opinione critica personale di un allievo, si ritrovano le lezioni dei docenti, i valori tangibili e intangibili espressi chiaramente o più indirettamente, a volte sottesi nelle raffigurazioni. Guardando un disegno si evince la curiosità, l’interesse per la ricerca e per la sperimentazione ma si ritrova anche l’esercizio, l’aspetto meditativo, la pratica del disegno coadiuvata anche dalla dimensione tattile che si instaura di volta in volta con le diverse tecniche e i diversi supporti e materiali.

La selezione degli elaborati per la mostra è stata effettuata da ciascuno dei docenti impegnato nei diversi corsi: Emanuela Chiavoni per il corso di Teoria e Tecniche del Disegno - Disegno 1 e per il corso di The Science of Drawing - Science 1, Giulia Pettoello per il corso di Illustrazione di Moda - Canale 1 e per il corso di The Science of Drawing - Science 2, Giorgia Potestà per il corso di Teoria e Tecniche del Disegno - Disegno 2 e Federico Rebecchini per il corso di Illustrazione di Moda - Canale 2.

Dopo una verifica di tutti i lavori consegnati sulla base delle precise richieste fatte agli studenti del corso, sono stati selezionati i disegni da esporre ed è stato predisposto per ciascuno dei corsi uno spazio di esposizione dedicato all’interno della Sala Odeion, al piano terra della facoltà di Lettere e Filosofia di Sapienza. Alcuni disegni, quelli di grande formato, sono stati collocati sulla parte alta della scalinata centrale dell’aula e altri di questi elaborati sono stati posti lateralmente, appoggiati su tavoli per essere visionati e apprezzati anche da molto vicino. Molti disegni poi sono stati posizionati su pannelli sostenuti da strutture metalliche, collocati lateralmente alla cattedra centrale sulla quale si svolgevano le comunicazioni e le presentazioni. Nella mostra si è cercato di esibire disegni diversi sia di contenuto che di espressività, con soggetti differenti proprio per porre in risalto come, anche se nel caso di uno stesso autore/artista di riferimento, vi fossero raffigurazioni molto diverse.

Il colpo d’occhio dell’installazione è stato potente, infatti l’allestimento dell’aula è risultato ottimale e anche l’accessibilità agli spazi di percorso necessari per visionare gli elaborati grafici molto ben organizzata. Sono state poste in mostra anche alcune tesi di laurea svolte nei diversi corsi; tutte rilegate a libro in formato A3, sono state appoggiate in vista sulla parte più bassa della scalinata accanto alle sedie dei partecipanti. Contemporaneamente alla presentazione, in un angolo del museo di Arte Classica, adiacente alla porta principale destra della Sala Odeion, è stato proiettato un video presentato in modalità continua con la raccolta di tutti i disegni presenti alla mostra, in versione digitale, per informare e coinvolgere nell’evento sia i visitatori del museo che gli studenti che utilizzano quotidianamente quegli spazi per studiare o incontrarsi.

Durante il primo giorno, all’apertura della mostra, sono state presentate alcune comunicazioni che hanno messo in risalto la sinergia attuata negli anni tra i docenti delle due Facoltà coinvolte. In apertura, infatti, vi è stato il coinvolgimento di tutti i colleghi docenti della Facoltà di Lettere che hanno, negli anni, accompagnato e sostenuto questo processo

di crescita dei corsi inerenti la disciplina del Disegno; il direttore del Dipartimento SARAS, prof. Gaetano Lettieri, la presidente del Corso di Laurea Fashion Studies, prof.ssa Romana Andò, la presidente del Corso di Laurea di Scienze della Moda e del Costume, prof.ssa Irene Baldriga. Sono stati illustrati da parte dei docenti della Facoltà di Architettura – proff. Emanuela Chiavoni, Giulia Pettoello, Giorgia Potestà e Federico Rebecchini – i singoli progetti didattici riferiti a ognuno dei corsi mettendo in risalto per ciascuno gli obiettivi del progetto formativo svolto, con i metodi utilizzati, le tecniche grafiche di riferimento, i risultati attesi e i risultati ottenuti con particolare attenzione agli elaborati presentati alla mostra. Tutto ciò è stato esibito anche con l’ausilio di presentazioni digitali riprodotte a schermo.

Di seguito vi è stata l’interessante comunicazione di Stefano Cipolla, noto graphic designer e giornalista che, da tempo, accompagna e si relaziona con le questioni della formazione didattica legate al percorso della Moda e del Costume dell’Università Sapienza di Roma.

Alla fine della mattinata sono stati presentati video e riproduzioni fotografiche tratti da momenti di lavoro svolti nei diversi corsi: alcuni progetti degli studenti come il Design India Contest Videoforum con 8 short project trailers coordinati dalla prof.ssa Giulia Pettoello; alcune foto e disegni realizzati al museo di Arte Classica nelle giornate dedicate al disegno dal vero delle sculture coordinate dalla sottoscritta e dalla prof.ssa Giulia Pettoello; alcune fotografie e disegni relativi alle giornate dedicate al disegno dal vero alla Galleria Nazionale d’Arte Moderna coordinate dal prof. Federico Rebecchini con Belen Maria Trivi e anche alcune fotografie e disegni relativi alle giornate dedicate al disegno dal vero delle sculture di Villa Borghese coordinate dai proff. Alekos Diacodimitri e Federico Rebecchini. L’intenzione era quella di comunicare con queste ulteriori presentazioni digitali l’articolazione dei corsi e i diversi approcci di studio caratterizzanti la didattica del Disegno.

E’ stata posta l’attenzione sui metodi, i processi, gli approcci diretti, specialmente coadiuvati dal disegno dal vero, per formare le capacità intuitive e la sensibilità degli studenti e per attivare, attraverso la conoscenza, le loro riflessioni critiche di varia natura. Tutte le sperimentazioni grafiche sia analogiche che digitali, sia monocromatiche che con l’uso dei colori, consentono ai giovani allievi di pensare attraverso e con il disegno per poter definire le proprie idee. L’osservazione della realtà è sempre, infatti, la miglior maestra per la comprensione del patrimonio artistico e di quello legato alla moda ed è attraverso il disegno e l’uso delle nuove potenzialità grafiche che le creazioni personali, cariche di valenze materiali e immateriali, possono essere comunicate e divulgate.

Observing, thinking and drawing fashion

Emanuela Chiavoni

From June 26 to 28, 2023, the exhibition 'Drawing and Fashion - Drawing in the Bachelor's Degree Program in Fashion and Costume Sciences and in the Master's Degree Program in Fashion Studies' was held at the Sala Odeion of the Faculty of Letters and Philosophy at Sapienza University of Rome. It was organized by myself, Giulia Pettoello, Giorgia Potestà, and Federico Rebecchini. The exhibition served as an opportunity to showcase the fundamental role of drawing in observing, thinking, designing, and communicating fashion, through the graphic works created by students in the drawing courses of both the Bachelor's and the international Master's Degree programs.

The primary aim was to highlight the importance of drawing during university education, both at the bachelor's and master's levels, as a unique, fundamental, and irreplaceable teaching tool for understanding reality and envisioning ideas.

One of the exhibition's objectives was to showcase the different educational paths activated in the courses by the teachers of the ICAR17-Drawing Disciplinary Sector and to disseminate the results of the university students involved as widely as possible. Indeed, the fruits of teaching show better than anything else the path of study, knowledge, and cultural growth that each student undergoes within each course.

Drawing is a unique, universal, and international language that always activates critical thinking processes, both related to the design of cultural heritage in the fashion world and for graphic analysis aimed at understanding reality.

The testimony of student outcomes is also important for conveying the expressiveness of drawing between analog and digital in contemporary times; with the different significant calligraphies, often integrated with each other, that characterize and diversify the representations. This rich didactic documentation constitutes a great scientific and cultural enrichment from which to draw today to expand our knowledge in various fields and proceed on innovative research itineraries. In the future, it will serve as a great scientific memory bearing witness to the training within the Sapienza University Athenaeum.

The contents to which the drawings on display in the exhibition refer concern the study of methods of representation, descriptive geometry, control of forms and graphic structures, everything that collaborates in the construction of clear, readable, and communicative drawings. The subjects represented include figures, silhouettes, sketches, models, fashion collections, accessory collections, as well as geometric graphic compositions, floral combinations drawn with attention to the recognition of shapes and proportions, graphic games, and background fields with textures, patterns, and decorative motifs created in detail. Color representation in these drawings plays a significant role, both when used emotionally, from personal emotional cues in line with the individual student's sensitivity, and when rendered more graphically, with the use of strong, often contrasting colors. Almost all drawings are supplemented with small descriptive texts, titles, and/or keywords that emphasize the content of

the representation, the technique used, and the time value in which they were created. Indeed, the value of time in the creation of a drawing is always fundamental from the very beginning to plan the process and graphic study.

In the students' drawings, one can find all the knowledge and teachings of the various teachers who have succeeded one another in the courses; the uses of the methods and techniques used over the different years of teaching, the different languages that look to renewal and/or the past in the various techniques of representation.

What is indeed inside a drawing? The ability, concreteness, and personal critical opinion of a student; the lessons of the teachers; the tangible and intangible values expressed clearly or more indirectly, sometimes implied in the representations. Looking at a drawing evokes curiosity, interest in research and experimentation, but also reveals the exercise, the meditative aspect, and the practice of drawing, supported by the tactile dimension that is established from time to time with the different techniques, supports, and materials.

The selection of works for the exhibition was carried out by each of the teachers involved in the different courses: Emanuela Chiavoni for the Drawing Theory and Techniques - Drawing 1 course and for The Science of Drawing - Science 1, Giulia Pettoello for the Fashion Illustration - Section 1 and for The Science of Drawing Science 2, Giorgia Potestà for the Drawing Theory and Techniques - Drawing 2 course, and Federico Rebecchini for the Fashion Illustration - Section 2 course.

After reviewing all the works submitted based on the specific requests made to the course students, the drawings to be exhibited were selected, and a dedicated display space was arranged for each of the courses within the Odeion Hall on the ground floor of the Faculty of Arts at Sapienza. Some of the large-format drawings were placed on the top of the central staircase of the Hall, while others were placed sideways, resting on wooden and glass containers at table height to be viewed and appreciated up close. Many drawings were then positioned on panels supported by metal structures that were placed to the side of the central desk, where the communications and presentations were held. The exhibition aimed to display drawings that varied in both content and expressiveness, with different subjects precisely to highlight how, even by the same author/artist, there were very diverse depictions.

The visual impact of the installation was powerful, with the layout of the classroom proving optimal and the accessibility of the pathway spaces well organized for viewing the graphic works. Some dissertations conducted in the different courses were also displayed; all bound in book form in A3 format, they were placed on the lowest part of the staircase next to the participants' chairs. Simultaneously with the presentation, in a corner of the Museum of Classical Art, adjacent to the right main door of the Odeion Hall, a video was presented in continuous mode with the collection of all the drawings in the exhibition, in digital version, to inform and involve both the museum visitors and the students who use those spaces daily to study or meet.

During the first day, at the opening of the exhibition, several communications were presented, highlighting the synergy implemented over the years between the faculty members of the two faculties involved. At the opening, indeed, all the faculty colleagues of the Faculty of Humanities who have, over the years, accompanied and supported this process of growth of the courses related to the discipline of Drawing were involved; the Director of the SARAS Department, Prof. Gaetano Lettieri, the President of the Bachelor of Fashion Studies, Prof. Romana Andò, the President of the Bachelor of Fashion and Costume Science, Prof. Irene Baldriga. Then, the lecturers of the Faculty of Architecture, Prof. Emanuela Chiavoni, Prof. Giulia Pettoello, Prof. Giorgia Potestà, and Prof. Federico Rebecchini, illustrated the individual educational projects referring to each of the courses, highlighting the objectives of the educational project carried out, the methods used, the graphic techniques of reference, the expected results, and the results obtained with special attention to the works presented at the exhibition. All this was also exhibited with the help of digital presentations reproduced on screen.

Following this was an interesting communication by Stefano Cipolla, a well-known graphic designer and journalist who has long been accompanying and relating to educational training issues related to the path of fashion and costume at Sapienza University of Rome.

At the end of the morning, videos and photographic reproductions taken from moments of work done in the different courses were presented: some student projects such as the Design India Contest Videoforum with 8 Short project Trailers coordinated by Prof. Giulia Pettoello; some photographs and drawings done at the Museum of Classical Art on days dedicated to the life drawing of sculptures coordinated by the undersigned and Prof. Giulia Pettoello; some photographs and drawings related to days dedicated to life drawing at the National Gallery of Modern Art coordinated by Prof. Federico Rebecchini with Belen Maria Trivi, and also some photographs and drawings related to days dedicated to life drawing of sculptures at Villa Borghese coordinated by Prof. Alekos Diacodimitri and Prof. Federico Rebecchini. The intention was to communicate with these additional digital presentations the articulation of the courses and the different study approaches characterizing the didactics of Drawing.

Attention was focused on methods, processes, and hands-on approaches—especially those supported by drawing from life—in order to develop students' intuitive abilities and sensitivity, and to activate their critical thinking through knowledge. All graphic explorations, whether analog or digital, monochromatic or in color, allow young students to think through and with drawing as a means to define their own ideas. Observation of reality is always, in fact, the best teacher for understanding both the artistic heritage and that related to fashion. It is through drawing and the use of new graphic technologies that personal creations—rich in both tangible and intangible meanings—can be effectively communicated and shared.

Le pagine da p. 185 a p. 191 presentano la locandina e il programma della mostra, così come una serie di fotografie scattate prima e successivamente all'evento / Pages 185 to 191 present the poster and the program of the exhibition, as well as a series of photographs taken before and after the event.

UNIVERSITA' SAPIENZA ROMA, FACOLTA' DI LETTERE E FILOSOFIA
Dipartimento di Storia Antropologia Religioni Arte Spettacolo (SARAS)
Mostra dei disegni della didattica, SSD ICAR/17_Disegno

26, 27 e 28 Giugno - SALA ODEION

DISEGNO & MODA

Disegno in formazione nel Corso di Laurea Triennale di Scienze della Moda e del Costume e nel Corso di Laurea Magistrale di Fashion Studies (Internazionale)

Docenti coinvolti negli insegnamenti

Prof.ssa Emanuela Chiavoni, Prof.ssa Giulia Pettoello, Prof.ssa Giorgia Potestà, Prof. Federico Rebecchini

Corsi di riferimento

Teoria e Tecniche del Disegno (Disegno 1 & Disegno 2), Illustrazione di Moda (Canale 1 & Canale 2), The Science of Drawing (Science 1 & Science 2)





Presentazione della Mostra: Martedì 27 Giugno - h.9.30/13.30 - SALA ODEION

Programma

h.9.30 Saluti

Direttore Dipartimento SARAS, **Prof. Gaetano Lettieri**

Presidente del Corso di Laurea Fashion Studies, **Prof.ssa Romana Andò**

Presidente del Corso di Laurea di Scienze della Moda e del Costume, **Prof.ssa Irene Baldriga**

h.10.00 Presentazione della mostra

Prof.ri Emanuela Chiavoni, Giulia Pettoello, Giorgia Potestà, Federico Rebecchini

h.11.00 Intervento

Art Director L'Espresso, **Stefano Cipolla**

h.12.00 Presentazione di foto e video dai corsi

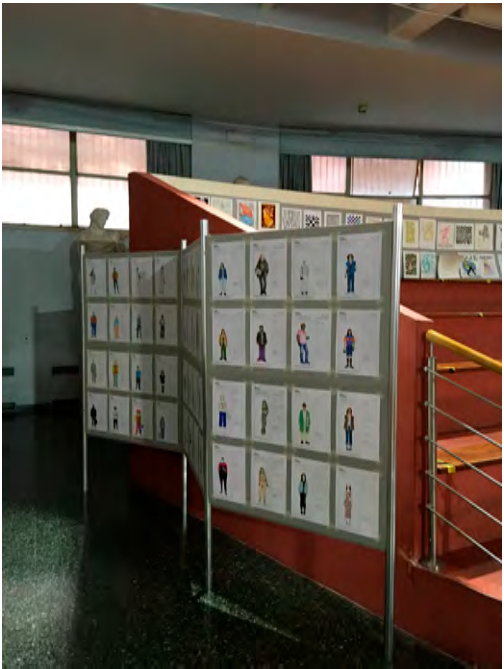
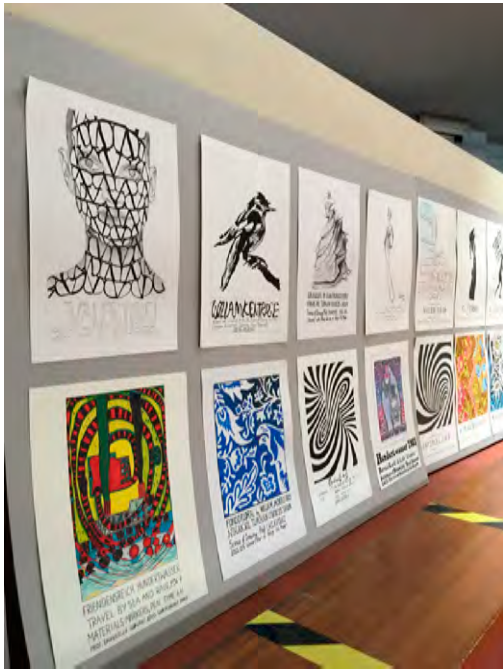
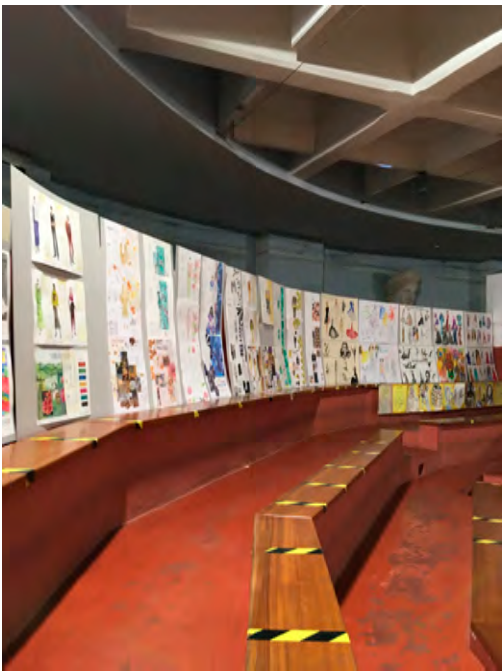
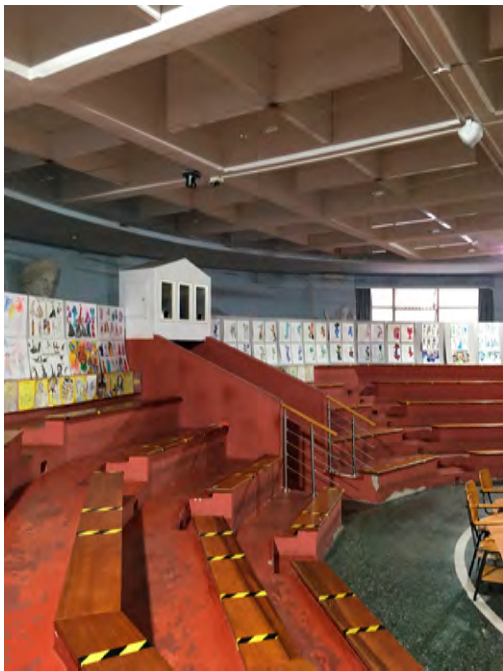
Progetti degli studenti: Design India Contest Videoforum, 8 Short project Trailers, Disegno dal vero al museo dell'Arte Classica, Disegno dal vero alla Galleria Nazionale d'Arte Moderna, Disegno dal vero delle sculture a villa Borghese

La Mostra intende presentare il fondamentale ruolo del DISEGNO per osservare, pensare, progettare e comunicare la moda, attraverso gli elaborati grafici realizzati dagli studenti dei corsi di disegno nella Laurea Triennale in Scienze della Moda e del Costume e nella Laurea Magistrale in Fashion Studies, percorso internazionale.

Dall'analisi dei disegni analogici e digitali della didattica sarà possibile cogliere i valori tangibili e intangibili legati ai metodi scientifici della rappresentazione, ai codici grafici, alle costruzioni geometriche, alle tradizioni e alle identità culturali anche internazionali a cui essi rimandano. Si vuole mettere in risalto l'importanza del disegno nella formazione universitaria, insegnamento unico e fondamentale per la comprensione della realtà e la prefigurazione delle idee.

Disegno della studentessa del corso The Science of Drawing (A.A. 2022/2023) Fariza Khasanova











Moda e Disegno

Stefano Cipolla

graphic designer e art director per L'Espresso

Dal momento in cui sono stato chiamato a pensare e preparare un intervento in occasione dell'inaugurazione della mostra "Disegno e Moda - Disegno in formazione nel Corso di Laurea Triennale di Scienze della Moda e del Costume e nel Corso di Laurea Magistrale di Fashion Studies", ho iniziato subito a ragionare, e non soltanto su cosa dire agli studenti, cosa raccontare di me e come trasferire le mie impressioni sui lavori esposti, peraltro magnifici.

Mi sono invece concentrato soprattutto su cosa avrei potuto dare a quei ragazzi come valore aggiunto, a come donare qualcosa in più, perché solo riuscendo in questo intento, allora il mio intervento sarebbe servito a qualcosa. Ho quindi pensato: «Cosa ho in comune io, che sono art director di un magazine, di un giornale cartaceo, con studenti di moda?». Beh, una cosa c'è ed effettivamente è un elemento fondamentale per la mia professione e per i futuri scenari professionali di questi giovani. Entrambi lavoriamo con le immagini. E – questo ve lo posso assicurare, dopo più di trent'anni che faccio questo mestiere ancora oggi con lo stesso identico entusiasmo del primo giorno – lavorare con le immagini è un grandissimo privilegio.

Le immagini sono un mondo a parte, universale, ci permettono di comunicare senza ricorrere alle parole e quindi ci consentono per esempio di essere compresi anche dall'altra parte del pianeta, tra culture e mondi diversi dai nostri.

Come detto, lavorare con le immagini è bellissimo ed è una professione – o forse dovrei dire passione – che non ha orari, per cui non siamo tenuti a timbrare un cartellino. No, noi lavoriamo da quando apriamo gli occhi la mattina a quando la notte li chiudiamo, addormentandoci. Dovremo perciò capire che tutto ciò che vediamo, ciò che ci circonda, va metabolizzato, reinterpretato e archiviato in quello che rappresenta "il nostro bagaglio visuale culturale". Insomma, in parole povere, la prima cosa che dobbiamo imparare a fare è "APRIRE GLI OCCHI", farlo davvero, cioè guardare con occhi diversi il mondo intorno a noi per riportarlo nelle nostre progettazioni attraverso il nostro stile.

Per i giornali l'importanza delle immagini è da sempre riconosciuta come fondamentale. *L'Espresso*, la storica testata di cui sono art director, lo ha sempre saputo e anche grazie alle illustrazioni e alle fotografie si è intestata battaglie sociali e politiche che ha portato avanti in modo deciso. Il lavoro, l'aborto, il divorzio, la famiglia, le carceri: una vera e propria rivoluzione dei diritti. E le copertine del settimanale hanno sempre presentato questi temi adottando un approccio innovativo che ha fatto scuola e che si basa proprio sulle immagini. La famosa cover sull'aborto del 1975, con una donna incinta crocifissa, è diventata un documento giornalistico e grafico dalla potenza ancora oggi ineguagliata (fig. 1).

C'è poi un altro elemento – questa volta storico – che lega il mio lavoro di art director dei giornali al mondo della moda. La storia dell'illustrazione di moda, infatti, è sempre stata collegata – sin dagli albori – a quella dell'editoria femminile. Prima ancora della nascita

delle riviste specializzate, furono i grandi magazzini italiani e internazionali che, con i loro cataloghi, diedero vita a pubblicazioni che mostravano i prodotti in vendita. I grandi magazzini Bocconi vennero inaugurati a Milano nel 1889: la grande novità consisteva nel vendere in unico grande edificio tutto quello che era necessario alle famiglie borghesi di allora, con un prezzo fisso per ogni merce. Nel 1917 nacque poi La Rinascente e – nel frattempo – altri grandi magazzini erano stati aperti in tutta Italia alimentando così la diffusione della moda e della pubblicità.

Attraverso le immagini di queste pubblicazioni prima e delle riviste di settore poi, possiamo osservare e studiare i cambiamenti della società e comprendere così come la moda sia parte fondamentale del nostro contemporaneo. Nei primi decenni del Novecento questo fenomeno è evidente con il cambiamento della rappresentazione della figura femminile. Inizialmente ispirata ai dettami bidimensionali dell'Art Nouveau, la silhouette appare alta e slanciata. Con l'avvento del regime fascista, invece, questo modello tramontò a favore di una donna maggiormente formosa, più aderente alla realtà storico-sociale dell'epoca.

Per questi motivi e anche perché fino all'avvento della fotografia intorno agli anni Quaranta del Novecento era l'unico strumento di comunicazione visiva, l'illustrazione fu individuata come disciplina irrinunciabile per comunicare e promuovere le merci in vendita.

Furono fondate in tutto il mondo le riviste di moda e così nacque l'era dell'illustrazione, che vide il disegno di moda assurgere a vera e propria espressione artistica, immagini in cui l'autore caratterizzava il soggetto con la propria personalità stilistica e grafica. E le influenze delle avanguardie artistiche accompagnarono questo processo, rendendolo ancor di più necessario e inarrestabile.

Così, studiando i cartelloni pubblicitari disegnati da Marcello Dudovich per Borsalino (fig. 2), Pirelli (che produceva impermeabili) o per la stessa Rinascente, ci troviamo subito – perché quello stile è ormai storicizzato e rappresentante di quella società – negli anni Venti e Trenta del secolo scorso.

Gli anni Cinquanta, invece, con il boom economico in arrivo, sono portatori di vivacità e colori brillanti. I figurini di Jeanne Michot Grignani contemplano un'eleganza decisamente francese che di lì a poco sarà esportata in tutto il mondo.

Negli anni Sessanta si specchiano invece i giovani dell'epoca che sentono avvicinarsi sempre più i segni del cambiamento dei tempi. Le immagini create da Lora Lamm (fig. 3) – prima art director italiana insieme ad Anita Klinz – avranno come protagonista una donna finalmente libera e indipendente, che a bordo della sua Vespa rosa attraversa la città.

In quegli anni anche l'illustratrice statunitense Pegge Hopper collaborò con La Rinascente, testimone di uno stile internazionale che si amalgamò perfettamente con quello nostrano.

Un altro importante punto di contatto tra moda ed editoria è rappresentato dai protagonisti di questi due mondi che – molto spesso – hanno lasciato un segno indelebile della loro arte in entrambi i settori. Come non citare, ad esempio, Andy Warhol, il padre della Pop Art? L'artista di Pittsburgh mosse i primi passi nel campo dell'illustrazione di moda, lavorando per riviste come *Vogue* e *Glamour* e progettando le vetrine di Tiffany. E nel 1969 fondò *Interview*, storico magazine che – nella migliore tradizione warholiana – si occupò principalmente di "celebrities".

Lorenzo Mattotti, maestro nella disciplina dell'illustrazione, ha disegnato tavole bellissime per il mondo della moda tanto da essere inviato negli anni Novanta dal prestigioso settimanale *The New Yorker* (fig. 4) alle sfilate d'autunno di Parigi per documentarle dal vero in tempo reale. E proprio per il magazine americano ha disegnato decine di copertine, unico italiano ad averne realizzate così tante.

In tempi recenti – siamo nel 2020 – la poliedrica illustratrice milanese Olimpia Zagnoli è stata invitata da Dior a caratterizzare con il suo stile grafico la collezione autunnale della Maison. Il suo lavoro ha ottenuto un grande successo e le influenze di René Gruau erano volute ed evidenti.

Gruau – al secolo Renato Zavagli Ricciardelli delle Caminate – è stato forse il più importante illustratore di moda europeo. Approdato a Parigi agli inizi degli anni Trenta dello scorso secolo, lavorò prima per tutte le maggiori pubblicazioni di settore esistenti e poi direttamente per le grandi case di moda francesi: Lanvin, Piguet, Rochas, Schiaparelli, Balenciaga e – naturalmente – Dior (fig. 5). Il suo inconfondibile segno, dai tratti allungati e dalle tinte sature, è divenuto nel tempo sinonimo di eleganza e ha influenzato intere generazioni di illustratori che lo hanno ripreso e reinterpretato in mille modi.

Proprio questa peculiarità dell'ibridazione, presente da sempre, distinguerà il disegno di moda fino ai giorni nostri, risultando evidente anche nella bella mostra "Disegno e Moda" e in questo catalogo che la rappresenta. Qui possiamo ammirare una collezione ispirata alle iconiche sedie Thonet: è evidente che l'autore ha aperto gli occhi, ovvero ha attinto al suo bagaglio culturale-visuale, per creare i suoi vestiti. Troviamo poi rimandi floreali al genio di Alfons Mucha, artista che con i suoi manifesti ha contribuito in maniera importante all'immaginario visivo dell'Art Nouveau. Così come non possono mancare citazioni delle opere di Toulouse-Lautrec, ma anche dell'astrattismo di Kandinsky o della Pop Art. E poi le irrinunciabili linee pulite e bidimensionali dell'arte giapponese. E ancora: i rosoni gotici della Basilica di Saint-Denis in Francia diventano sorprendentemente una colorata texture per eleganti abiti da sera.

E poiché abbiamo detto che la moda è sempre contemporanea, il "Roman Lookbook" di alcuni studenti analizza chirurgicamente il tessuto sociale della città e associa a ogni quartiere uno stile diverso, andando a scattare una fotografia molto precisa di un universo racchiuso nei confini logistici e illogici di una metropoli come Roma.

Un esempio, questo, che citraghetta direttamente all'ultima similitudine – forse la più importante – tra moda e giornali. Entrambi questi settori, infatti, portano con sé la grande responsabilità di ricordare e preservare il nostro passato. Fatto ciò, saremo anche in grado di interpretare il presente in cui viviamo. E infine, queste due azioni ci porteranno a prevedere – o quantomeno immaginare – il futuro.

È proprio questa la grande importanza sociale di moda e giornali e da ciò deriva anche la forte responsabilità che abbiamo noi, che di questi mondi professionali siamo – o saremo – gli attori principali.

Fashion and Drawing

Stefano Cipolla

graphic designer and art director for L'Espresso

From the moment I was asked to think about and prepare a speech for the inauguration of the exhibition 'Drawing and Fashion - Drawing in Education in the Bachelor's Degree Program in Fashion and Costume Sciences and the Master's Degree Program in Fashion Studies', I immediately began to reflect—not only on what to say to the students, what to share about myself, and how to convey my impressions of the works on display, which are indeed magnificent.

Instead, I focused primarily on what I could offer those students as added value, on how to give something more, because only by succeeding in this goal would my speech serve any purpose. So, I thought: "What do I have in common, as the art director of a magazine, of a print newspaper, with fashion students?" Well, there is something, and it is indeed a fundamental element for my profession and the future professional scenarios of these young people. We both work with images. And—I can assure you, after more than thirty years of doing this job with the same enthusiasm as on the first day—working with images is a great privilege.

Images are a world of their own, universal; they allow us to communicate without resorting to words and thus enable us, for example, to be understood even on the other side of the planet, among cultures and worlds different from our own.

As I said, working with images is wonderful, and it is a profession—or perhaps I should say passion—that knows no hours, so we are not required to punch a clock. No, we work from the moment we open our eyes in the morning until we close them at night as we fall asleep. Therefore, we must understand that everything we see, everything that surrounds us, must be internalized, reinterpreted, and archived in what represents 'our visual cultural baggage'. In short, in simple terms, the first thing we must learn to do is to 'OPEN OUR EYES', to really do it, that is, to look at the world around us with different eyes and bring it into our designs through our style.

In journalism, the importance of images has always been recognized as fundamental. L'Espresso, the historic publication for which I am the art director, has always known this, and thanks to illustrations and photographs, it has taken on social and political battles that it has pursued with determination. Issues like labor, abortion, divorce, family, and prisons—a true revolution of rights. And the magazine's covers have always presented these themes with an innovative approach that has set the standard and is based precisely on images. The famous 1975 cover on abortion, depicting a pregnant woman crucified, has become a journalistic and graphic document of power still unmatched today (fig. 1).

There is another element—this time historical—that links my work as an art director in journalism to the world of fashion. The history of fashion illustration has always been connected—since its beginnings—to that of women's magazines. Even before the birth of specialized magazines, it was the great Italian and international department stores that, with their catalogs, gave rise to publications showcasing the products for sale. Bocconi department stores were inaugurated in Milan in 1889: the

great novelty was selling everything needed by bourgeois families of the time in one large building, with a fixed price for each item. In 1917, *La Rinascente* was born, and in the meantime, other department stores had opened across Italy, fueling the spread of fashion and advertising.

Through the images of these publications first, and later through specialized magazines, we can observe and study societal changes and understand how fashion is a fundamental part of our contemporary world. In the early decades of the twentieth century, this phenomenon is evident in the changing representation of the female figure. Initially inspired by the two-dimensional dictates of Art Nouveau, the silhouette appeared tall and slender. With the advent of the Fascist regime, however, this model faded in favor of a more curvaceous woman, more in line with the socio-historical reality of the time.

For these reasons, and also because until the advent of photography around the 1940s it was the only visual communication tool, illustration was recognized as an indispensable discipline for communicating and promoting goods for sale. Fashion magazines were founded worldwide, and thus began the era of illustration, which saw fashion drawing rise to the status of a true artistic expression, images in which the author characterized the subject with their stylistic and graphic personality. The influences of artistic avant-gardes accompanied this process, making it even more necessary and unstoppable.

Thus, by studying the advertising posters drawn by Marcello Dudovich for Borsalino (fig. 2), Pirelli (which produced raincoats), or for *La Rinascente* itself, we are immediately transported – because that style is now historicized and representative of that society – to the 1920s and 1930s.

The 1950s, however, with the economic boom on the horizon, brought liveliness and bright colors. Jeanne Michot Grignani's fashion sketches reflect a distinctly French elegance that would soon be exported worldwide.

In the 1960s, the youth of the time began to see signs of the changing times more and more clearly. The images created by Lora Lamm (fig. 3) – Italy's first female art director alongside Anita Klinz – featured a woman who was finally free and independent, riding her pink Vespa through the city.

During those years, American illustrator Pegge Hopper also collaborated with *La Rinascente*, exemplifying an international style that blended perfectly with the Italian one.

Another significant point of contact between fashion and publishing is represented by the protagonists of these two worlds who have often left an indelible mark on both sectors. How can we not mention, for example, Andy Warhol, the father of Pop Art? The Pittsburgh artist took his first steps in fashion illustration, working for magazines like *Vogue* and *Glamour* and designing Tiffany's window displays. And in 1969, he founded *Interview*, a historic magazine that – true to the best Warholian tradition – focused primarily on 'celebrities.'

Lorenzo Mattotti, a master of illustration, created beautiful plates for the fashion world, so much so that in the 1990s, the prestigious weekly *The New Yorker* (fig. 4) sent him to the fall fashion shows in Paris to document them live in real time. And for the American magazine, he has drawn dozens of covers, the only Italian to have created so many.

In recent times – in 2020, to be precise – the multifaceted Milanese illustrator Olimpia Zagnoli was invited by Dior to characterize the Maison's fall collection with her graphic style. Her work was a great success, and the influences of René Gruau were intentional and evident.

Gruau – whose real name was Renato Zavagli Ricciardelli delle Caminate – was perhaps the most important European fashion illustrator. Arriving in Paris in the early 1930s, he first worked for all the major fashion publications of the time and then directly for the great French fashion houses: Lanvin, Piguet, Rochas, Schiaparelli, Balenciaga, and – of course – Dior (fig. 5). His unmistakable line, with its elongated forms and saturated colors, became synonymous with elegance over time and influenced entire generations of illustrators who have echoed and reinterpreted it in countless ways.

This very characteristic of hybridization, present since the beginning, will distinguish fashion drawing up to the present day, as is evident in the beautiful exhibition 'Drawing and Fashion' and in this catalog that represents it. Here we can admire a collection inspired by the iconic Thonet chairs: it is clear that the author has opened their eyes, drawing from their cultural-visual baggage to create their designs. We also find floral references to the genius of Alfons Mucha, an artist who significantly

contributed to the visual imagery of Art Nouveau with his posters. And there are inevitable references to the works of Toulouse-Lautrec, as well as to Kandinsky's abstractionism and Pop Art. And then, the indispensable clean and two-dimensional lines of Japanese art. Moreover, the Gothic rose windows of the Basilica of Saint-Denis in France surprisingly become a colorful texture for elegant evening gowns.

And since we have said that fashion is always contemporary, the 'Roman Lookbook' by some students surgically analyzes the city's social fabric and associates each neighborhood with a different style, creating a precise snapshot of a universe enclosed within the logistical and illogical boundaries of a metropolis like Rome.

This example brings us directly to the last similarity – perhaps the most important – between fashion and journalism. Both of these sectors carry the great responsibility of remembering and preserving our past. Once that is done, we will also be able to interpret the present in which we live. And finally, these two actions will lead us to predict – or at least imagine – the future.

This is precisely the great social importance of fashion and journalism, and from this comes the strong responsibility that we, as the main actors in these professional worlds – whether now or in the future – bear.



Fig. 1. Copertina de L'Espresso, gennaio 1975 / L'Espresso Cover, January 1975.



Fig. 2. Marcello Dudovich, 1925. Manifesto per Borsalino / Poster for Borsalino.



Fig. 3. Lora Lamm, 1960. Pubblicità per La Rinascente / *Advertising for La Rinascente.*



Fig. 4. Lorenzo Mattotti, 1995 ca. Illustrazione per The New Yorker / *Illustration for The New Yorker.*



Fig. 5. René Gruau, 1949. Campagna pubblicitaria per Dior / *Advertising campaign for Dior.*

VI. RIFLESSIONI SUL VESTIRE LA MODA / REFLECTIONS ON
WEARING FASHION

Il velo e la realtà. L'ambigua pesantezza del vestire

Alessandro Saggioro

Che la specie umana abbia cercato una soluzione pratica alle difficoltà e alle sgradevolezze dello stare nel mondo è cosa tanto ovvia quanto complessa e stratificata. L'elaborazione di una rete di strumentazioni culturali che comprendono alimentazione, abitazioni, vestiti è durata millenni e dura nel tempo. Strutturalmente, questi apparati si sono evoluti in modalità esistenziali impattanti in maniera continuativa e prolungata sulle condizioni di vita, fino a farne parte e a costituirne, per così dire, una integrazione "naturale", che di norma definiamo "culturale". Nell'età contemporanea tutto ha poi un risvolto economico tale da rendere veramente solido il legame, non più solo apparente, fra le nostre quotidianità e le soluzioni adottate dalla specie umana e rielaborate in maniera sempre più raffinata e sofisticata dalla moderna società dei consumi. *L'homo technologicus* non resiste alla tentazione di cercare nuove vie e nuovi marchingegni per migliorare, almeno apparentemente, le proprie condizioni di vita o le proprie condizioni economiche. In parte ciò può anche esser vero, ma il paradigma della trasformazione strutturale delle nostre esistenze determinato dall'avvento di una tecnologia e di un'industria sempre più invasive – ancorché sentite come gradevolmente risolutive – non è per ora analizzabile in tutta la sua ampiezza e portata.

Oggi ci illudiamo, dunque, di avere alla portata di mano la soluzione per tutti i nostri problemi, ma l'inizio del processo che ha condotto a questa fase è tanto risalente da perdersi nella notte dei tempi. Una riflessione sul fatto che gli esseri umani si vestano e che lo facciano in maniera complicata non può non tenere conto di questo scenario generale. Oggi la tecnologia invade il sistema moda in maniera preponderante: la costruzione dell'abito passa attraverso la scannerizzazione del corpo, le misure vengono elaborate in maniera automatica, individuando i difetti che il metro del sarto doveva scoprire e riplasmare nell'abito con mano sapiente, le stampanti 3D sembrano sempre più uno strumento indispensabile a pensare in chiave innovativa e adeguata al passo dei tempi, materiali sempre più sofisticati promettono relax e comfort come non mai. Le nuove strumentazioni e modalità della comunicazione sublimano l'effimero tradizionalmente considerato quale sorta di disimpegno nei confronti del sistema moda, giudicato a torto afferente al superfluo e declassato a aspetto marginale del sistema culturale, sociale ed economico. Eppure i primi abiti tratti dalla natura non sembrano tanto lontani per funzione e per efficacia da ciò che indossiamo oggi. Non è forse la funzione primaria di qualsiasi abito quella di coprire e, a seconda dei casi, tenere caldo o tenere in fresco il corpo? L'efficacia e la gradevolezza tecnica dell'abito si struttura in maniera sempre più elaborata e può essere misurata, senza dubbio, per gradi, ma il paradigma iniziale – tenere in caldo, tenere in fresco – rimane sempre identico. Alla funzione essenziale si aggiunge una rete simbolica che da una parte rende decisamente più difficile il discorso, dall'altra può essere rappresentata come una scala di valori che ha un minimo comune denominatore. Una volta elaborato un abito con una sua funzione precipua, gli si attribuisce una valenza che va

ben al di là di un significato materiale. Subentra, in questo modo, una percezione del vestito anche come oggetto carico di valore sociale e, precipuamente, simbolico.

Così come ogni azione è banalmente tecnica ma può assumere significati innumerevoli, la semplicità ha un risvolto nella complessità. Una volta che si accetta che il vestire possa non avere solo una funzione materiale, ma anche una portata simbolica, la scala che va da zero a infinito non è più misurabile e scansionabile. Non è possibile dunque passare in rassegna le sterminate possibilità che la specie umana si è data per vestirsi. Il concetto stesso di "vestirsi" è ampio, più ampio di quanto non sia "indossare un vestito": l'essere umano si veste di cultura, fatta di atti, di scelte, di modalità comunicative verbali e non. Si veste poi di cultura in maniera molto differenziata per regioni, per tempi, per identità locali. L'*habitus* culturale vede commistioni, sovrapposizioni, differenziazioni, di nuovo, a livello spazio-temporale. In nessun luogo e in nessun tempo la costruzione culturale è "semplice", puntualmente identificabile in coordinate ben definite, riducibile a segni elementari.

Se poi l'abito è strutturalmente un oggetto che copre in parte il corpo ma in parte lo lascia anche scoperto – gioco ambivalente fra presenza e assenza, fra dissimulazione e nudità – esso può anche assumere numerose modalità, che vanno dalla copertura tramite pitture e segni, alla scarificazione, alla trasformazione chimica e plastica, alla gestione del corpo vivo così come del corpo morto, del corpo già nato così come del corpo che ancora deve nascere. I segni sono tanto numerosi e tanto diversificati perché l'uomo si concede la ricchezza dell'opzione infinita: a livello individuale, così come per scelte sociali e per identificazioni più o meno trasversali e globali.

Altrettanto complesse sono le possibilità di interpretazione e lettura, in cui scienze fisiche e sociali veramente dovrebbero interagire di più e in maniera sinceramente interdisciplinare. Le scienze dell'abito restano tuttavia diversificate e variegate, prone ad una mancata rubricazione ufficiale e dunque vittime di una marginalizzazione che non corrisponde alla rilevanza assoluta del loro oggetto.

La riflessione che segue si innesta su questa valutazione generale di un campo dai confini molto ampi. In qualche modo, cercherà di seguire una mappa indiziaria per ricostruire il quadro generale dell'illusione data dal vestire. Il metodo adottato segue uno spunto relativamente originale, tratto da un'opera futurista, *Ritmo plastico del 14 luglio*, di Gino Severini. L'artista lascia andare la pennellata oltre il limite della cornice, e la porta a sovrapporsi ad essa, rincorrendo uno spazio che va oltre il quadro, appunto, e aprendo il pensiero ad una speculazione che va al di là dell'oggetto dell'opera. Il quadro non è delimitato dalla cornice, ma prosegue su di essa, andando a interagire con l'osservatore e con il mondo in maniera simbolica (L'opera è del 1913 e fa parte della collezione del MART). Nei limiti del possibile, quando non si ha la certezza di poter definire il campo di studio entro una cornice certa, ha senso giocare con la cornice stessa e farne parte dell'osservazione e della necessità di ricostruire un oggetto di cui si cerca ragione. È, d'altra parte, il mondo esterno che entra nel quadro, o il quadro che fuoriesce verso di esso? O non sono l'arte e la sua interpretazione parte integrante della vita, pur essendo marcatura eccezionale del tempo e dello spazio?

Il margine esterno della cornice è dunque dato dalla necessità di capire perché e per come l'umanità cerchi di dare un senso all'attività del vestire. Guardando all'oggi tutto sarebbe semplice: la moda e il vestire rappresentano una fetta importante di fatturato a livello mondiale, la storia economica recente vede una tenuta strutturale del comparto, nuovi media e nuove modalità di comunicazione e di distribuzione e vendita esaltano, esautorano e rilanciano meccanismi tradizionali e consolidati. Insomma, cercare di spiegarsi la moda rispetto all'oggi sarebbe come chiedersi perché respiriamo.

Eppure almeno tre scenari devono aprirsi se si pensa alle funzioni essenziali che stanno dietro la creazione di moda e le conseguenze del dare valore ad un'azione e a oggetti apparentemente semplici.

Il primo è quello della narrazione. Intorno al vestito c'è una struttura di pensiero elaborata retoricamente, che prevede una rappresentazione dell'*illud tempus*, un prima rispetto a un poi, una precedenza rispetto all'attualità, una consequenzialità rispetto all'evidenza del presente. Prima determinati oggetti e le azioni legate al loro indossamento non c'erano, da un certo punto in poi cominciano ad esserci tanto gli oggetti, quanto le relative azioni; prima l'uomo vestiva in un certo modo o non vestiva affatto e poi interviene una circostanza che trasforma la realtà, ne interrompe il peregrino ripetersi e innesta una novità che permane nel tempo; prima l'uomo era nudo o non era per niente uomo e poi diventa quello che sarà per sempre. C'è un processo creativo alla base di questa trasformazione della realtà, che è molteplice: l'uno, quello del narratore che elabora la retorica del prima/dopo; l'altro, quello del pubblico, che ascolta e recepisce e fa propria quella narrazione; quello, infine, implicito nel racconto, catturato dalla vicenda narrativa, che implica la presenza di un agente creatore narrato, personificato in vario modo, reso protagonista del divenire, del trasformarsi e dello stabilizzarsi della realtà.

Il secondo è quello dell'azione. Una volta pensato e costruito in quanto narrato, l'abito deve essere disegnato e agito. Dallo spunto iniziale al prodotto finito si interpongono le scelte tecniche, le elaborazioni pratiche, le opzioni plausibili. Azione vuol dire produzione, ma anche manifestazione, immedesimazione, diffusione. C'è una forte componente divinatoria: bisogna che l'abito e l'azione del portarlo obbediscano ad un sapere ignoto, che è quello della tendenza, del non-esistente che diventa regola-di-vita, perché tutti vogliono quell'oggetto e se non possono permetterselo devono per forza aspirare ad averlo, o al limite biasimare coloro che lo possiedono. C'è regolamentazione dell'uso, stereotipato o anarchizzato, libero o condizionato.

Il terzo è quello del simbolo. La parola simbolo ha avuto nella storia una-na tanti significati che sarebbe impossibile qui anche solo accennarvi. Eppure quello di "legame" è quello più efficace e utile cui possiamo ricorrere: c'è un nesso stretto fra narrazione e azione, che implica una scelta, almeno, sulla precedenza. È più importante l'azione del vestirsi o la narrazione che le si accompagna? Viene prima l'abito – come necessità vistosa, come soluzione sociale, come operatività storica – o il racconto della sua fondazione e costruzione e creazione? Ciò significa che in ogni caso l'atto del vestire ha un significato, opera una introiezione di senso ed esplicita una volontà e una scelta.

In tutti questi casi, gli scenari presentano indizi e non certezze. La narrazione può descrivere, ma non rappresentare; l'azione può mostrare, ma non determinare; il simbolo può dare senso, ma non qualificare. Ogni forma di divinazione agisce ex post e allora sì che l'illusione del racconto, dell'atto, del nesso costruisce una effettualità illusoria, ovvero il credere che la realtà sia in effetti come viene narrata, agita, elaborata. La celeberrima scena del film "Il diavolo veste Prada", nota quantomeno a chiunque abbia a che fare ad un livello minimo con il sistema moda, agisce fra i due estremi: la direttrice del giornale illustra alla stagista le prove indiziarie della costruzione di un progetto, ma può svelarne l'illusione solo alla fine, quando ex post quella realtà è di fatto raccontata come vera.

D'altronde, alla dimensione del vestire la cultura giudaico-cristiana ha dato un valore immenso. Si pensi solo al fatto che il racconto biblico esordisce con la creazione dell'essere umano in una condizione di nudità che deve essere infranta perché l'uomo stesso divenga "vero". All'inizio uomo e donna non si accorgono di essere nudi e non recepiscono la necessità della propria corporeità: condividono la natura divina del creatore, in una condizione che non può essere, però, duratura. La caduta da questa situazione, centrale nella tradizione biblica e nelle sue interpretazioni, oltre che nelle culture che su di essa si fondano, è identificata in un atto simbolico descritto come "peccato originale". La veste di grazia, di cui erano coperti prima, cade, nell'interpretazione teologica, al momento del disvelamento della nuova realtà umana di cui essi si trovano ad essere costituiti. Il peccato ha una valenza straordinaria per descrivere e qualificare la contingenza e la precarietà dell'umano, ma sul piano fisico è il pudore a

descrivere il risvolto pragmatico: apparire nudi è una trasformazione della condizione preliminare, in cui non solo i prototipici umani pre-umani non sono consapevoli, ma non hanno proprio la necessità di apparire e sostanzialmente non appaiono. Quando dal pre-umano si comincia a passare ad un umano *in fieri*, la reazione alla scoperta della corporeità è data dalla necessità di un velo – quasi fosse l'immaginario lenzuolo del fantasma che rende percepibile visivamente una non fisicità o una trasparenza assoluta. Questa velatura è di diversi tipi: prima "naturale", fatta di una immediata dissimulazione nell'habitat paradigmatico dell'eden (*Gen.* 3,7: «Allora si aprirono gli occhi di tutti e due e si accorsero di essere nudi; intrecciarono foglie di fico e se ne fecero cinture»); poi, un passo oltre, costruita sulla fruizione di quell'ambiente sentito come partecipe della propria esistenza (3,8: «Poi udirono il Signore Dio che passeggiava nel giardino alla brezza del giorno e l'uomo con sua moglie si nascosero dal Signore Dio, in mezzo agli alberi del giardino»); infine, al momento della cacciata, la vestizione è culturalizzata tramite le pelli imposte dall'esterno, dal divino, pelli introdotte nella vicenda narrativa a rappresentare una prima forma di abito elaborato (3,21: «E il Signore Dio fece ad Adamo e alla moglie delle tuniche di pelle, e li vestì»). Le tre fasi rappresentano la situazione umana dello stare nel mondo con il proprio corpo vivo e con l'esigenza di gestirlo. A chi volesse negare valore all'atto fondativo finale, non si dovrà far altro che ricordare che insieme ad esso sono elaborate le coordinate esistenziali dell'uomo in quanto uomo e della donna in quanto donna. Come si diceva poco sopra, dopo lo scatto iniziale si trova tutto il paradigma del vestire, che ha dunque un valore che va ben al di là del semplice pudore e ben al di là della semplice funzione fisica di coprirsi per scaldarsi o per proteggersi dal sole. La fondazione dell'essere umano è dunque il risultato di una serie di eventi concatenati, non diacronicamente coerenti, ma diretti verso un fine ultimo, narrativamente elaborato come conclusivo o come iniziale. A proposito di diacronia non coerente, è interessante osservare le stratificazioni narrative attraverso l'iconografia. Uomo e donna non sono necessariamente nudi al momento della creazione, nuvole o svolazzi dissimulano le parti intime, ma talora già vediamo apparire le foglie, semplificazione schematica del simbolo che sarà, dello stato successivo, della conseguenza delle azioni. Vestirsi quotidianamente rappresenta allora in maniera permanente l'uscita dallo stato pre-fondativo o prelapsario; spogliarsi significa riassumere l'assenza del peccato, la necessità di una privazione dell'umano, la costruzione di un ricominciamento e di una riattualizzazione; essere vestiti indica la quotidianità, parziale copertura e parziale scoperta, intrinseca nella dimensione culturale e permanente dell'umanità *ab originibus*, ovvero dal momento in cui ha smesso di essere animalità e ha stabilito, insieme ad una serie crescente di altri atti culturali, di dissimulare, in maniera variamente elaborata, la propria corporeità. Non a caso la morte e resurrezione di Gesù è intesa nel segno della nudità: nudo è il simbolo della croce, nudo è il corpo nel sudario, nudo è il ritorno al divino. Francesco si libera del vestito pubblicamente e rifiuta le ricchezze, ma al tempo stesso propone una reiterazione dello spogliarsi di Gesù, paradigma del pagamento per i peccati del mondo o della liberazione dell'umanità dal peso del peccato. Vestizioni socialmente controllate, abiti liturgici, nudità paradigmatiche, divise, ornamenti, regole, comportamenti: tutto ciò che veste deriva da una valorizzazione simbolica del coprire e dello scoprire, dell'uso del corpo a fini esistenziali non limitatamente alla dimensione fisica.

A questa realtà fondante, che elabora e costruisce l'illusione, ovvero la percezione indotta dell'esistente, corrisponde un'azione performativa e reiterabile, che contribuisce a rendere vera permanentemente la narrazione sentita come remota. In questa azione sono gli indizi, astratti o concreti, a rimandare a una dimensione sovranaturale. La convinzione religiosa attribuisce loro valore effettuale, si combina con essi e produce un ulteriore livello di esistenza, che corrisponde ad una prospettiva pensata, voluta, determinata, di fatto materialmente immanifestabile ma vera per chi la concepisce, come l'epifania di un'entità extraumana.

Per fare un esempio che non dipenda dalla tradizione "occidentale" possiamo attingere alle culture delle popolazioni della Siberia, in cui si originano le nostre conoscenze relative

allo sciamanesimo. Lo sciamano è un particolare tipo di operatore rituale che agisce in stato di alterazione della coscienza, in un rapporto proficuo con spiriti guida, con i quali entra in contatto per riportare nel mondo corrente degli umani dei risultati e degli effetti di speciale valore e significato rispetto a quelli producibili da un individuo comune. Questa modalità è stata oggettivata in una funzione sentita come universale. Il tipo sciamanico si è così trovato ad essere esaltato ed elaborato in maniera ampia e espansiva negli studi antropologici e storico-religiosi del secolo scorso, ed ha influenzato e prodotto novità e costruzioni culturali e religiose ulteriori. Nella relazione tra il costume rituale indossato dallo sciamano durante la seduta performativa e il modo in cui questo indumento consente agli astanti di ritenere presenti "illusoriamente" le entità sovrannaturali coinvolte nella performance rituale, si può identificare un caso particolare di azione in cui possiamo osservare e constatare indizi valutati come "prova diretta" della manifestazione divina nella dimensione umana.

Il costume rituale è oggetto indispensabile allo sciamano per l'assolvimento dei compiti che il suo ruolo prevede. Il costume è solitamente corredato da un copricapo e da altri particolari accessori, tra i quali il tamburo. Considerato nella sua interezza, il costume rituale è strumento per realizzare simbolicamente la trasformazione dello sciamano nell'entità sovrannaturale tutelare, che presso le culture siberiane ha sempre la foggia di un animale: uccello, renna o orso. Per conferire realismo alle facoltà trasformative, il costume è arricchito da una molteplicità di elementi che richiamano lo spirito animale in cui si traslerà lo sciamano. Vi troveremo allora ornamenti come piume d'uccello (vere o riprodotte tramite frange di pelle), artigli di vari animali, raffigurazioni di zampe d'orso, o l'immagine stessa dell'orso, palchi di cervo, ecc. Tutti indizi che concorrono a costituire la prova diretta del presunto reale contatto con il sovrannaturale o di una sua eventuale presenza nel mondo umano. Gli indizi costituiscono una prova, nella misura in cui sono vissuti da un pubblico di astanti, partecipanti al rito, attivi essi stessi nell'attribuire valore e significato e nell'attendere esiti utili per sé e per il proprio gruppo.

La trasformazione – simbolica e dunque illusoria per un osservatore esterno – è ritenuta reale per chi partecipa di quella particolare cultura e aderisce al relativo sistema di credenze. Questi due elementi – la cultura e l'adesione al suo sistema di credenze – possono allora ritenersi i fattori primari concorrenti in una definizione di realtà: si ha così una realtà emica, ma eticamente definibile come illusoria. Altrettanto reali sono considerati i poteri conferiti allo sciamano a seguito della trasformazione ottenuta per mezzo del costume rituale e di tutto l'apparato che lo circonda: recarsi dalla dimensione umana a quella extraumana, ma anche richiamare le entità da quella a questa dimensione, oppure entrare in comunicazione con tali entità per assolvere le proprie funzioni.

Durante lo svolgimento della seduta rituale lo sciamano si trasforma: ne è indizio lo scampanello dei pendagli appesi al costume, che riproducono le piume dell'animale adiutore rappresentato dal costume; ne sono indizi i suoni gutturali emessi dallo sciamano che dello spirito animale riproducono la voce o il linguaggio segreto. Tracce simili possono anche indicare la presenza reale di entità extraumane nella dimensione umana, accorse all'invocazione dello sciamano, mentre la sua ventriloquia permette di dar loro voce e comunicare agli astanti il volere di altre e ulteriori entità sovrannaturali più potenti. Diversi segni possono poi comunicare ai partecipanti alla seduta quanto sta avvenendo nella dimensione extraumana dove lo sciamano si è recato per assolvere i propri compiti da mediatore con il sovrannaturale: grida, movimenti del corpo e posture apparentemente scomposte e prive di senso sono, in questo caso, il linguaggio utilizzato dallo sciamano per descrivere lo sviluppo degli accadimenti extra dimensionali ai quali egli, in un'altra dimensione, sta partecipando.

L'azione implica una produzione di valore; il valore scaturisce dalla narrazione sottostante; la potenzialità fondativa dell'abito contribuisce a costruire un sistema di interazioni positive. Il gruppo si aspetta un esito, garantito ritualmente dall'operatore del sacro nella sua presenza concreta e nella sua apparenza costruita. L'abito è dunque fattore determinante e determinato di questo processo.

La creazione di moda segue uno sviluppo che non ha apparentemente a che vedere con le dinamiche simbolico-religiose fin qui prese in esame. Si potrebbe dire che la produzione di moda nasce dove la valenza del costume, cioè dell'abito dettato da una tradizione e da una regola sociale, finisce. La moda scaturisce dalla possibilità di trasformare e di invertire le tendenze, dalla necessità di costruire sull'apparenza lo slittamento sociale, dalla volontà di sfidare la consuetudine per elaborare nuove e fantasiose modalità creative. Il sistema moda ha i suoi miti e i suoi rituali, ma così considerati non sono che degli spostamenti di senso in rapporto a parole comuni, usate in maniera indifferenziata. Certo anche la moda ha una sua sacralità e il vestire ha una gamma molto ampia di simbologie, molto variegata a seconda del tempo e del luogo. I due fattori interagiscono, con sottrazioni e attribuzioni di senso, con trasposizioni di prodotti e di fattori culturali: un esempio eclatante è quello del tatuaggio, divenuto nell'ultimo decennio moda comune, rapita da contesti in cui aveva valenze e portate di carattere religioso e tradizionale. Un altro esempio è dato dalla presenza sulla scena delle performance e delle creazioni di moda dei simboli religiosi, soprattutto quelli cristiani, in un moto attrattivo simbiotico molto evidente.

Si può dunque dire che ad un primo livello esiste un'elaborazione della sacralità della moda determinata da una presenza appariscente di fattori religiosi. Decontestualizzati, desacralizzati, secolarizzati: in ogni caso restano simboli, che mantengono una valenza, non obli-terabile nello spostamento di contesto, in un moto di desacralizzazione o di secolarizzazione. Tanto meno vale l'ipotesi di declassificarne la portata in rapporto al presunto minore valore dell'abito rispetto alla realtà sostanziale di tutto il resto: l'abito, come elemento costitutivo dell'umanità, non può essere considerato come un fattore secondario.

Ad un secondo livello, tuttavia, più profondo e meno facilmente intelligibile, si può rin-tracciare nei processi di costruzione e fondazione della moda quella stessa dinamica di rela-zione fra racconto e azione che abbiamo visto in atto nella storia sacra e nei rituali. Proveremo a rintracciare alcune delle coordinate fin qui analizzate nel caso di uno stilista contempora-neo.

Ho scelto di trattare Gianfranco Ferré per vari motivi. Fra questi, la produzione di una serie di documenti letterari in prima persona – la lettera *A un giovane stilista* – o mediati dai suoi collaboratori – le *Lezioni di moda*; poi l'esistenza di un archivio molto accurato e strutturato, che darà la possibilità, a chi lo volesse, di approfondire questa riflessione.

Gianfranco Ferré (1944-2007) è stato uno dei geni della moda italiana del Novecento. Dopo gli studi di architettura e le prime produzioni di oggetti ornamentali ha fatto una bril-lante carriera che lo ha visto titolare di più marchi a lui intitolati, docente di moda, viaggiatore, collezionista. Fra le infinite cose importanti, che qui sarebbe impossibile riassumere, ha ricoperto il ruolo di direttore artistico della Maison Dior.

Nella sua produzione letteraria insiste sulla volontà di mettere a disposizione delle nuove generazioni la sua esperienza. Lo stilista non è un essere avulso dalla realtà, ma è in essa profondamente radicato: agisce in sintonia con i desideri del suo pubblico, che cerca di esau-dire elaborando novità e riplasmando e aggregando la materia prima e i colori in funzione del corpo. Proprio il corpo è un tema di fondamentale importanza, che torna quasi in ogni lezione, come fulcro di un discorso creativo: l'obiettivo della moda non è astratta creazione artistica, ma vestizione di un oggetto concreto, straordinario, naturale e culturalmente de-terminato. La sfida per lo stilista consiste nel tenere conto di queste coordinate eccezionali e di tradurre le parole in fatti; viceversa, l'azione di costituzione dell'abito, il suo sorgere come fatto tecnico e artistico *materiale*, trova nelle parole scritte una corrispondenza *narrata*. Egli cerca di esprimere ad un pubblico, sempre di giovani allievi e potenziali prosecutori di un'opera culturale, la sua azione corrente di operatore nel mondo della moda, che considera a tutto tondo, dall'ideazione alla fase ultima di promozione e fruizione di un prodotto molto complesso.

Ferré insiste su una duplice sua funzione ed esperienza, quella di *créateur* e quella di *couturier*. Il primo è il realizzatore di collezioni *prêt-à-porter*; il secondo disegna collezioni di alta moda. In entrambi i casi siamo di fronte a un processo creativo che passa attraverso una elaborazione per gradi. Il problema, per sintetizzarlo in poche battute è: in che modo si passa da un'idea al prodotto che sarà considerato di moda? Non si tratta di rintracciare la pietra filosofale del successo. La lettura delle *Lezioni di moda* è molto istruttiva da questo punto di vista. Ferré rivendica alcune scelte precise, a partire dalla capitalizzazione della sua esperienza formativa, fino alla ricezione e assimilazione delle tradizioni culturali, europee e non. Si può dire che nessuna idea nasca dal niente, ma è il frutto della rimodulazione autonoma, creativa, fantasiosa, di ciò che si è appreso, tracciando una linea verso il futuro. L'autonomia implica l'autodeterminazione: lo stilista ha una sua linea, identificata dalla sua griffe, frutto appunto delle scelte e delle conseguenze di quelle scelte; la creatività implica la capacità di costruire qualcosa di nuovo, originale, dirompente; la fantasia è il plus che permette allo stilista di pensare una linea propria che si interseca con i desideri e le aspettative di un pubblico generico, nel caso del *créateur*, individualizzato e élitario nel caso del *couturier*.

Colpisce, nell'archivio tanto quanto negli scritti, che il processo creativo è inizialmente indiziario: si parte da tratti veloci, determinati, precisi, che sembrano quasi gettati sul foglio di carta, ma hanno già in sé la traiettoria nel suo complesso (fig. 1). Questi schizzi hanno un particolare fascino, anche per i non addetti ai lavori, perché fanno presagire l'abito che sarà pur senza tratteggiarlo nel dettaglio. Dalla creazione *ex nihilo* si passa alla elaborazione tecnica (fig. 2); dal disegno alla produzione dell'abito; dall'abito alla sua rifinitura; da qui all'esposizione, sia negli eventi (fig. 3), sia nelle pagine patinate dei magazine e nelle pubblicità (fig. 4); infine l'abito vestito, fruito, palesato (fig. 5). L'illusione è compiuta, e diviene realtà. Lo è per un pubblico ampio, che riconosce quel valore relativo; non è assoluto, perché non sarebbe accettata da chiunque e in qualsiasi parte del mondo. La nostra società valorizza poi tramite mostre, musealizzazione, conservazione, storicizzazione: la novità si reinnesca nella tradizione e diventa un pezzo di storia (fig. 6).

Nelle *Lezioni di moda* di Gianfranco Ferré sono ricorrenti i paragoni con altre arti, non ad un mero livello retorico: le arti figurative, la poesia, la musica, l'architettura... Lo stilista di moda si rende responsabile di un processo creativo. Impone una sua linea alla storia, ed entra a far parte di essa. È creatore, artista, fondatore, alla stregua di altri operatori della cultura, dell'intelletto, dell'ingegno. Allo stesso modo è un sensibile interprete del proprio tempo, ed un gestore del tempo stesso. Agisce per sé e per la collettività, offrendo soluzioni al gusto e elaborando tendenze, rispondendo a esigenze ogni giorno nuove e formulando quadri culturali originali.

Nel prototipo edenico l'esigenza di coprire le pudenda significa, fra le altre cose, coprire la capacità riproduttiva. Come ha cercato di rivelare la critica storico-teologica, le parti intime, da *glorianda*, oggetti di fondamentale importanza perché implicitamente rivestite di grazia e di una funzione essenziale per il genere umano (come per qualsiasi altra specie animale), sono diventate oggetti da coprire e dissimulare, da celare se non addirittura da biasimare.

Rispetto al prototipo, l'azione assume via via funzioni diverse: deve reiterare, nel tempo corrente, la realtà fondata. Il tempo per definizione scorre in avanti, ma crea gli spazi per una rituale e periodica verifica delle proprie forme costitutive e fondative. L'elaborazione narrativa produce memoria e la perpetuazione della memoria si interseca con i progressi materiali, con le nuove esigenze della società e delle società nei loro rapporti con l'ambiente, in formulazioni sempre più globali e indifferenziate.

L'apparenza, la glorificazione della corporeità, l'esercizio della nudità sono gli strumenti della perpetuazione della specie. Ciascun gruppo umano, nelle trasformazioni delle proprie forme culturali, reinterpreta queste funzioni in maniera propria. In ogni caso, la capacità riproduttiva, l'elaborazione di apparati più o meno complessi in funzione di essa, la conseguente generazione di una discendenza sono materialmente – quanto illusoriamente – delle

modalità dello stare nel mondo e di aggirare deperimento e trapasso della propria fisicità. Il vestito, come altre forme di produzione artistica e culturale, rientra nell'ambizione umana di provare a fermare il tempo. La cornice si espande oltre il limite dell'opera e avvolge la realtà nel suo insieme.

The veil and the reality. The ambiguous heaviness of clothing

Alessandro Saggioro

The human species has always looked for a practical solution to the difficulties and unpleasantness of being in the world; this is a fact so obvious as complex and stratified. The development of a network of cultural tools as feeding, housing, clothing, lasted millennia and still does. Structurally, these tools have evolved into existential modes impacting, in a continuous and sustained way, on the living conditions, eventually becoming part of them and constituting, as it were, their 'natural' integration. We usually call it 'culture'. We need also to consider part of this concept that everything has economic consequences, thus to make solid the bond, no longer apparent, between our daily life and the solutions adopted by the human species and processed in an increasingly refined and sophisticated way by the modern consumer society. The homo technologicus does not resist the temptation to look for new ways and gadgets to improve, at least apparently, his living or economic conditions. This in part may be true, but the paradigm of structural transformation of our lives determined by the advent of increasingly invasive technology and industry even though perceived as pleasantly decisive cannot be analyzed in its entire scale and scope here.

Therefore, today we delude ourselves to have at hand the solution to all our problems, but the beginning of the process that led to this phase is so dated as the dawn of time. A reflection on the fact that human beings get dressed, and that they do so in a complicated way cannot be ignored in this general scenario. At present, technology invades the fashion system with preponderance: fashion creations go through the scanning of the body, measurements are processed in an automatic way, identifying the defects that the tape of the tailor once had to discover and reshape in the dress with skillful hand, 3D printers seem increasingly an indispensable tool to think in an innovative and adapted way to move with the times, more and more sophisticated materials promise relaxation and comfort like never before. The new tools and methods of communication sublimate the ephemeral, traditionally considered as a sort of disengagement from the fashion system, wrongly judged as superfluous and downgraded to the edges of the cultural, social and economic system. Yet the first dresses from nature do not seem so far away, for the function and effectiveness, from what we wear today. But, isn't it true that the primary function of any outfit is to cover and, as appropriate, to keep warm or cool the body? The technical efficacy and pleasantness of a dress structure is more and more elaborated and can be measured, no doubt, by steps; but the initial paradigm to keep warm, to keep cool always remains the same. To the essential function is added a symbolic network which, on the one hand, makes it much more difficult the discourse, and on the other hand, can be represented as a set of values that has a lowest common denominator. Once developed a dress with a clear function, it gains a value that goes well beyond a material significance. The dress is, so, perceived also as an object with social value, primarily symbolic.

As well as every action is trivially technique but can have different meanings, the simplicity can be also complex. Once accepted that a dress might have not only a tangible function, but also a symbolic significance, the scale from zero to infinity is no longer measurable and scannable. It is impossible, therefore, to go through the endless possibilities that the human species has been given to clothing.

The very concept of 'clothing' is wide, wider than 'wearing a dress': the human being wears a culture, made up of acts, of choices, and of verbal and not-verbal communication models; he wears culture in a very differentiated way according to regions, times, local identity. The cultural habitus has contaminations, overlaps and differences, again, at a space-time level. Nowhere and in no time the cultural construction is 'simple', precisely identifiable in well-defined coordinates, reducible to elementary signs.

And if the dress is structurally an object that covers parts of the body, but in part leaves it exposed ambivalence between presence and absence, concealment and nudity it may also take a number of modes, ranging from the coverage through paintings and signs, to the scarification, to the chemical and plastic transformation, to the management of the living body, as well as of the dead one, of the body of a new born baby, as well as of the body yet to be born. The signs are so numerous and varied because mankind is granted the idea of infinite option: at individual level, as well as for social choices and for more or less transverse and global identifications.

Besides, the possibilities of interpretation and reading, in which physical and social sciences really should interact more and in a genuinely interdisciplinary way, are equally complex. The sciences of clothing still remain diverse and varied, prone to a lack of official defiling and, therefore, victims of a marginalization that does not correspond to the absolute importance of their subject.

The following reflection goes with this general assessment of a field with very large borders. Somehow, it might follow a circumstantial map to reconstruct the overall picture of the illusion given by the clothing. The method follows a relatively original inspiration, taken from a futuristic art work 'Ritmo plastico del 14 luglio', by Gino Severini. The artist lets go the brush beyond the limits of the frame, and let it overlaps the frame, chasing a space that goes beyond the frame, and in fact, opening the mind to a speculation that goes beyond the object of the work. The picture is not framed, but continues on it, interacting with the observer and with the world in a symbolic way (The work is dated 1913 and is included in the MART collection). Where possible, when the field of study cannot be defined within a certain frame, it makes sense to play with the frame itself and make it part of the observation and of the need to rebuild an object whose sense you are looking for. Is the outside world that comes into the picture, or is the picture that emerges towards it? Aren't they, art and its interpretation, an integral part of life, though being excellent time and space markers?

The outer edge of the frame is therefore given by the need to understand why and wherefores humanity tries to make sense of the activity of clothing. Looking at the present, everything would be simple: fashion and clothing account for a large part of worldwide turnover, the recent economic history sees a structural strength of the sector, new media and ways of communication and of distribution and sales, glorify, deprive and relaunch traditional and established mechanisms. In short, trying to explain fashion compared to present times would be like asking why we breathe.

Yet at least three scenarios have to be open considering the essential features behind the fashion creation and the consequences of giving value to an action and to seemingly simple objects.

The first scenario is the narrative one. Around the dress there is a structure of rhetoric laying down in a representation of the illud tempus, before against an after, earlier against current events. In the past, certain objects and actions related to their wearing were not considered, then, from a certain point, the objects begun to appear as their actions; before the man used to dress in a certain way or did not dress at all, and then, a fact transforming reality intervenes, interrupts its repetition and brings a novelty which lasts through time; before the man was naked and was not at all a man and then becomes what he will be forever. There is a creative process behind this transformation of reality, which is multiple: the narrator who elaborates the rhetoric of before/after process; and the process of the public that listens, receives and adopts that storytelling; finally, the one implicit in the story, which implies the presence of a creator narrated agent, personified in various ways, who becomes the protagonist of change and of the stabilization of reality.

The second scenario is related to action. Once designed and created as narrated, the dress has to be drawn and acted. From the initial idea to the finished product technical choices, practical calculations, plausible options are in the way. Action means production, but also demonstration, identification,

dissemination. There is a strong divination component: the dress and wearing it obey to an unknown knowledge, which is the trend, the non-existent that becomes the rule-of-life, because everyone wants that object and if it is not affordable, it has to be necessarily desirable, or at least, blaming those who own it. There is a regulation of the use, that is stereotyped or rogue, free or influenced.

The third scenario is that of the symbol. The word symbol has had in human history, so many meanings that it would be impossible here even to mention them. Yet, 'bond' is the most effective and useful one we can use: there is a close link between storytelling and action, which implies a choice, at least. Is it more important the action of clothing or the narration that accompanies it? What comes first, the dress as a showy need, as a social solution, an historic operation or the story of its creation? This means that in every case the act of clothing has a meaning, it gives a sense of introjection and explicates a will and a choice.

In all these cases, the scenarios have clues and not certainties. The storytelling can describe, but not represent; the action can be shown, but not determined; the symbol can give meaning, but not qualify. Any form of divination acts *ex post* and then, ensures that the illusion of the story, the act, the relationship builds an illusory actuality, namely the belief that reality is in fact as told, stirred, processed. The famous scene in the movie 'The Devil Wears Prada', at least known to anyone who has a minimum level of knowledge of the fashion system, acts between the two extremes: the magazine director presents to the intern the circumstantial evidences for the development of a project but she can reveal the illusion only at the end, when *ex-post* that reality is in fact told as true.

Besides, clothing has been given a huge value by the Judeo-Christian culture. Just thinking about the biblical story that begins with the creation of the man in a state of nudity that has to be interrupted to let him become 'real'. At the beginning, the man and the woman do not realize they were naked, and do not acknowledge the need of their corporeality: they share the divine nature of the creator, in a condition that cannot, however, last. The fall of this situation, central in the biblical tradition and in its interpretations, as well as in cultures that are based on it, is identified in a symbolic act described as 'original sin'. The robe of grace covering them before, falls, in the theological interpretation, at the time of the unveiling of the new human reality of which they found to be made. Sin has an extraordinary significance to describe and qualify the contingency and human insecurity, but, in the physical sphere, it is the modesty that describes the pragmatic aspects: to appear naked is a transformation of the pre-condition, in which not only prototypical human prehumans are not aware of, but they do not really need to appear and do not appear substantially. When the pre-human being begins to switch to a human being *in fieri*, the reaction to the discovery of corporeality is the need of a veil as the imaginary ghost sheet that makes visually perceptible what is not so. This veil is of different types: first "natural", made of an immediate concealment in the paradigmatic habitat of Eden (Gen. 3.7: "Then the eyes of both of them were opened, and they realized they were naked; so, they sewed fig leaves together and made covering for themselves"); then, built on the fruition of that environment felt like a participant of one's existence (3.8: "Then the man and his wife heard the Lord God as he was walking in the garden in the cool of the day, and they hid from the Lord God among the trees of the garden"); finally, at the time of the expulsion, the clothing is culturalized through externally imposed skins from the divine, skins introduced in the story to represent an early form of elaborate dress (3.21: "The Lord God made garments of skin for Adam and his wife and clothed them"). The three stages represent the human situation of being in the world with its own living body and with the need to manage it. To those who would deny the value to the final foundation, it should be remembered that along with it, existential coordinates of a man as a man and of a woman as a woman are conceived. As said before, the paradigm of clothing, therefore, has a value that goes far beyond the simple decency and well beyond the simple physical function of covering for warmth or protection from the sun. The human creation is, therefore, the result of a chain of events, not diachronically consistent, but directed towards an ultimate end, narratively processed as final or as initial. About the not consistent diachrony, it is interesting to observe the overlapping narratives through the iconography. The man and the woman are not necessarily naked at the time of creation, clouds or flourishes conceal the private parts, but sometimes we already see appearing the leaves, schematic simplification of the symbol that will be, of the next stage,

of the consequences of the actions. Daily clothing, then, represents permanently the release from the pre-exploratory or pre-lapsario stage; undressing means to summarize the absence of sin, the need for human deprivation, the construction of a re-commencement and a re-enactment; be dressed indicates the daily, partial coverage and partial uncovering, innate in the cultural dimension and permanent of humanity *ab originibus* or rather the stop of being an animal and established, along with a growing number of other cultural acts, to conceal in variously elaborately, his corporeality. Not surprisingly, the death and resurrection of Jesus is understood as a sign of nakedness: the symbol of the cross is naked, the body in the shroud is naked, the return to the divine is naked. Francis gets rid of his clothes and publicly rejects his riches, but at the same time, offers a recurrence of Jesus undressing, the payment for the sins of the world paradigm or of the liberation of mankind from the burden of sin. Socially controlled clothing, liturgical garments, paradigmatic nudities, uniforms, ornaments, rules, behaviors: everything that dresses derives from a symbolic appreciation of covering and discovering, the use of the body for existential purposes not limited to the physical dimension.

This foundational reality, which develops and creates the illusion, or the perception induced by the existent, is corresponded by a performative and repeatable action, which helps to make real permanently the storytelling felt as remote. This action gathers the clues, abstract or concrete, to be deferred to a supernatural dimension. Religious belief gives them effectual value, combines with them and produces an additional level of existence, which corresponds to a perspective thought, willed, determined, in fact materially able to be shown but true for those who conceive it, as the epiphany of an extra human entity.

As an example that does not depend on 'Western' traditions, we can refer to the cultures of the peoples of Siberia, where our knowledge related to shamanism originates. The shaman is a special kind of ritual operator acting in a state of altered consciousness, in a fruitful relationship with spirit guides, who help him to report in the current human world results and effects of special value and meaning other than those producible by a common individual. This mode has been objectified in a heartfelt function as universal. The shamanic type was, thus, enhanced and developed in a broad and expansive way in anthropological and historical-religious studies in the last century, and has influenced and produced novelties and cultural and religious beliefs. In the relationship between the ritual costume worn by the shaman during the performative session and the way in which this garment allows onlookers to feel the "illusory" presence of the supernatural entities involved in ritual performance, it is possible to identify a particular action in which we can observe and see clues evaluated as "direct evidence" of the divine manifestation in the human dimension.

The ritual costume is an indispensable object to the shaman for the performance of his duties. The costume is usually accompanied by a headgear and other special accessories, the drum, among the others. Considered in its entirety, the ritual costume is a symbolic tool allowing the shaman to turn into the supernatural entity that in the Siberian culture has always the shape of an animal, bird, reindeer or bear. To add realism to the transformative powers, the costume is enriched by a variety of elements that recall the animal spirit in which the shaman turns into. Then, we find ornaments such as bird feathers (true or reproduced by leather fringes), claws of various animals, depictions of bear paws, or the image of a bear, antlers of deer, etc. All clues that contribute to constitute the direct evidence of the alleged real contact with the supernatural or of its possible presence in the human world. The clues are an evidence, insofar as they are experienced by an audience of onlookers, co-participants in the rite, active themselves in attributing value and meaning and in awaiting the results useful for themselves and for their own group.

The transformation symbolic, and, therefore, illusory to an external observer is considered real for those who participate in that particular culture and adhere to its beliefs. These two elements the culture and the adherence to the beliefs can be considered primary factors contributing to the definition of reality: we, thus, have an emic reality, but ethically defined as illusory. The powers given to the shaman, as a result of the transformation obtained by the ritual costumes, are equally considered real and all the apparatus that surrounds him: from the human dimension to the extra-human one, but also

invoke the entities from that dimension to this one, or entering in communication with these entities to accomplish his purpose.

During the session, the shaman turns: the tinkling of pendants hanging from the costume reproducing the animal's feathers and the guttural sounds made by the shaman reproducing the animal voice or secret language are signs of this. Similar clues can also indicate the actual presence of extra human entities in the human dimension, called by the invocation of the shaman, while his ventriloquism gives them a voice and communicates the will of others, and of more powerful supernatural entities. Several signs can then communicate to the participants in the session what is happening in the extra-human dimension where the shaman goes to fulfill his duties as a mediator with the supernatural: crying, body movements and postures apparently meaningless are, in this case, the language used by the shaman to describe the development of the extra dimensional events which he, in another dimension, is participating in.

The action involves a production of value; the value flows from the underlying storytelling; the potential founding of the dress helps to build a positive interaction system. The group expects an outcome, ritually guaranteed by the operator of the sacred in his concrete presence and in his built appearance. The dress is, therefore, determinant and determined in this process.

The fashion creation follows a path that apparently has nothing to do with the symbolic-religious dynamics so far examined. It could be said that the fashion production born where the value of the costume, ie of the dress dictated by tradition and by social rules, ends. Fashion comes from the ability to transform and reverse the trends, the need to build on appearance the social slippage, the will to challenge the practice to develop new and imaginative creative ways. The fashion industry has its myths and its rituals that considered so far are just the shifting of meanings in relation to common words used in an undifferentiated manner. Surely fashion also has its own sacredness and the dress has a very wide range of symbologies, very varied depending on time and place. The two factors interact with subtractions and attributions of meaning, with transpositions of products and cultural factors: a striking example is that of the tattoo, which has become in the last decade a common trend, taken by contexts in which it had religious and traditional values. Another example is the presence on the scene of the performance and of the fashion creations of religious symbols, especially Christians, in an attractive, very symbiotic surge.

It can therefore be said that at one level, there is an elaboration of the sacredness of fashion determined by a flashy presence of religious factors. Decontextualized and secularized: in any case they remain symbols that maintain a value, not valuable in the context of shift, in a surge of desecration or secularization: the dress, as a constitutive element of humanity, cannot be considered as a secondary factor.

On a second level, however, deeper and less easily intelligible, we can trace in the process of construction and of foundation of fashion the same dynamic relationship between story and action that we saw taking place in the sacred history and rituals. We are going to try to track down some of the coordinates so far analyzed in the case of a contemporary designer.

I have chosen Gianfranco Ferré for various reasons, among these, the production of a series of literary documents in first person – Letters to a young designer or mediated by his associates – Lessons in fashion; then the existence of a very accurate and structured database, which grants the opportunity to those who wish to deepen this reflection.

Gianfranco Ferré (1944-2007) was one of the twentieth century Italian fashion genes. After studying architecture and the first jewels productions, he had a brilliant career during which he launched brands named after him, he was fashion teacher, traveler, collector and most importantly, he was the artistic director of Dior.

In his literary work, he insisted on the desire to make available to new generations his experience. The designer is not a being cut off from reality, but he is deeply rooted in it: he acts in harmony with the desires of his audience, trying to satisfy it by developing changes and reshaping and aggregating raw materials and colors depending on the body. Yet the body is a fundamental issue, returning almost in every lesson, as the core of a creative discourse: the aim of fashion is not an abstract artistic creation,

but clothing a concrete, extraordinary natural and culturally determined object. The challenge for the designer is to take into account these exceptional coordinates and translate words into facts; conversely, the creation of a dress, its composition as a technical and artistic material act, found in words a written correspondence. He tries to express to an audience, always young students and potential prosecutors of a cultural work, his action as in the fashion world, which he considers globally, from the concept to the final stage of promotion and enjoyment of a very complex product.

Ferré insisted on his dual function and experience: as *créateur* and *couturier*. The first is the creator of ready-to-wear collections; the second of high fashion collections. In both cases, we are facing a creative process that goes through a step by step process. The problem, in a few words, is: How does an idea become the product that will be considered fashionable? This is not to trace the philosopher's stone to success. The *Lessons in Fashion* is very instructive from this point of view. Ferré claimed some specific choices, starting from the capitalization of his training experience, until acceptance and assimilation of cultural traditions, European and not. It can be said that no idea is born from nothing, but it is the result of creative, imaginative self-remodeling, of what has been learned, drawing a line for the future. Autonomy involves self-determination: the designer has his own line, identified by his label, the result of the choices and the consequences of those choices; creativity involves the ability to create something new, original, disruptive; imagination is the plus that allows the designer to think his own line that intersects with the wishes and expectations of the general public, in the case of the *créateur*, individualized and elitist in the case of the *couturier*.

It is surprising, in the archive as much as in the writings, how the creative process is initially circumstantial: starting with quick, determined, precise traits, that seem almost sketches on the paper, but they already have the trajectory as a whole (Fig. 1). These sketches have a special charm, even for non-experts, because they portend the dress without tracing it in detail. From the creation *ex nihilo* we pass to the technical development (Fig. 2); from the design to the dress production; from the dress to its finishing; hence to its presentation, in events (Fig. 3), in the glossy pages of magazines and in advertisements (Fig. 4); and finally, the dress, received, revealed, worn (Fig. 5). The illusion is accomplished, and becomes reality. It is for a large audience, which recognizes its relative value; it is not absolute because it would not be accepted by anyone and anywhere in the world. Our society then enhances through exhibitions, museums, storage, historicizing: the novelty re-engages in the tradition and becomes a piece of history (Fig. 6).

In *Lessons in Fashion* of Gianfranco Ferré, comparisons with other arts, not only to a mere rhetorical level are frequent: visual arts, poetry, music, architecture The fashion designer is responsible for a creative process. He imposes his own line to the story, and becomes part of it. He is the creator, artist, founder, along with other culture, intellect, ingenuity operators. Likewise, he is a sensitive interpreter of his time, and a manager of the time itself. He acts for himself and for the community, offering solutions to the taste and developing trends, responding to new demands every day and making original cultural frameworks.

In the Edenic prototype, the need to cover the private parts means, among other things, to cover the reproductive capacity. As the historical and theological criticism tried to reveal, the private parts, from *glorianda*, important objects because full of grace due to their essential function for mankind (as for any other animal species), have become objects to be covered and hidden, to conceal, if not to blame.

Compared to the prototype, the action gradually takes different functions: it has to reiterate, at the current time, the founded reality. The 'time goes by' by definition, but creates space for a ritual and regular check of its constituent and foundational forms. The narrative process produces memory and the perpetuation of the memory intersects with material progress, with new needs of society and of the societies in their relations with the environment, in formulations increasingly global and undifferentiated.

The appearance, the glorification of corporeality, the exercise of nudity are the instruments of the perpetuation of the species. Each human group, in the transformations of their cultural forms, reinterprets these features in their own way. In any case, the reproductive capacity, the development of

more or less complex apparatus according to it, the subsequent generation of a lineage are materially as illusory ways of being in the world and of bypassing decay and the overtaking of own physicality. The dress, like other forms of artistic and cultural production is part of the human ambition to try to stop time. The frame expands beyond the work limits and wraps the reality as a whole.



Fig. 1. Gianfranco Ferré, Collezione Prêt-à-Porter Donna Autunno-Inverno 1986-1987, Bozzetto / Gianfranco Ferré, Prêt-à-Porter Women's Fall-Winter 1986-1987, Sketch.

«la necessità di “fermare” la prima impressione mi porta a tracciare uno schizzo veloce, pochi tratti, precisi e sintetici, una silhouette fissata nei suoi tratti essenziali – le spalle, la vita, le gambe che si allungano sul foglio – racchiusa dentro diagonali e parallele. Sono poche linee, ma è già una figura: non un abito immobile sulla gruccia, ma un abito vivo con l’animazione che gli conferiscono passo e movimento».

“The need to ‘stop’ the first impression leads me to draw a quick sketch, a few traits, precise and synthetic, a silhouette in its essential features shoulders, waist, legs stretching on the sheet enclosed within diagonal and parallel. Only a few lines, but it is already a figure: not a dress still on the hanger, but a living dress with the animation giving step and movement”.

(G. Ferré, *Lezioni di moda*, p. 28)

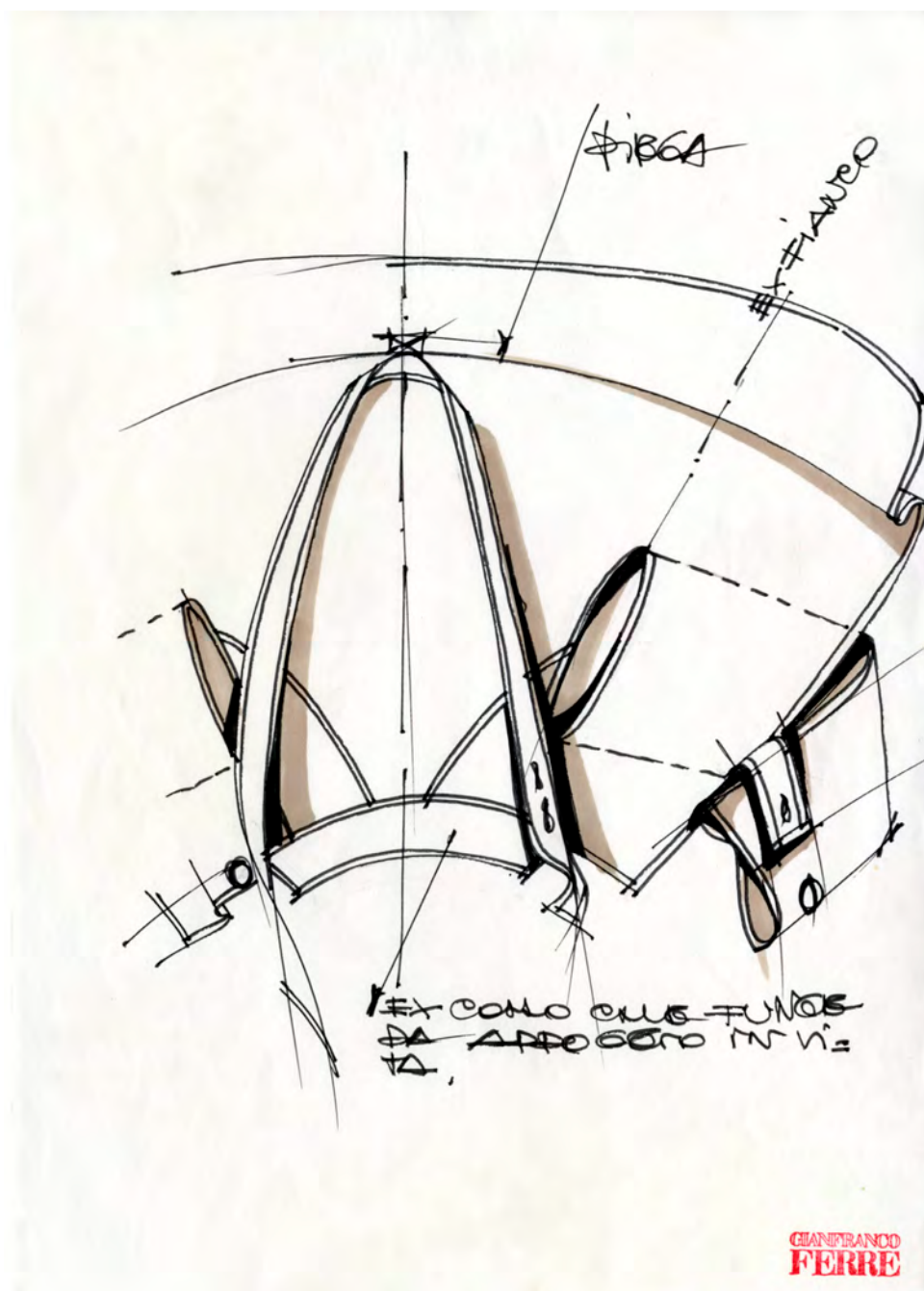


Fig. 2. Gianfranco Ferré, Collezione Prêt-à-Porter Donna Autunno-Inverno 1986-1987, Disegno tecnico / Gianfranco Ferré, Prêt-à-Porter Women's Fall-Winter 1986-1987, Technical Drawing.

«In una fase immediatamente successiva le linee si sviluppano secondo i principi della geometria in un disegno tecnico, nel quale le forme e i particolari dell'abito vengono ridotti e analizzati in termini elementari, le misure e le proporzioni assumono contorni definiti, perché tutto possa essere letto e compreso da chi, nel reparto della modellistica dell'azienda o nell'atelier di sartoria, si occupa della realizzazione del primo prototipo».

"In the following phase, the lines are developed according to the principles of geometry in a technical drawing, in which the shapes and the details of the dress are reduced and analyzed in simple terms, the measurements and proportions take definite contours, so that everything can be read and understood by those who, in the modeling department, or in the tailoring studio, deal with the creation of the first prototype".

(G. Ferré, *Lezioni di moda*, pp. 28, 34)



Fig. 3. Gianfranco Ferré, Collezione Prêt-à-Porter Donna Autunno-Inverno 1986-1987, Immagine di sfilata / Gianfranco Ferré, *Prêt-à-Porter Women's Fall-Winter 1986-1987*, Runway photo.

«Per convinzione e formazione, sono portato a non dimenticare mai che l'abito, pur nascendo nel progetto come forma piana, è concepito per svilupparsi sul corpo. Ha una esistenza come entità tridimensionale. La sua forma ha una funzione e un significato soprattutto nel rapporto con la figura umana e nelle interpretazioni che essa ne offre. Come oggetto d'uso, l'abito diventa vivo perché subisce trasformazioni da parte di chi lo indossa, si adatta al corpo, gli dà valori e ne assume». «Come la tela di un pittore ogni abito è un unicum, rispetto al quale le tecniche, le abilità, le risorse acquisite dalla tradizione vanno verificate e applicate di volta in volta sulla base di esigenze specifiche e assolutamente reali».

"For belief and education, I am used to never forget that the dress, though born in the project as a flat shape, is designed to be developed on the body. It has an existence as a three dimensional entity. Its shape has a function and a meaning above all in connection with the human figure and in the interpretations that it offers us. As an object in use, the dress becomes alive because it undergoes transformations by the people wearing it, it fits the body, gives it values and assume them". "Like a painter's canvas, every dress is unique, for which the techniques, skills, resources gained from the tradition should be verified and applied from time to time based on specific and very real needs".

(G. Ferré, *Lezioni di moda*, pp. 34, 36)



Fig. 4. Gianfranco Ferré, Collezione Prêt-à-Porter Donna Autunno-Inverno 1986-1987, foto di Herb Ritts *Immagine di advertising* / Gianfranco Ferré, *Prêt-à-Porter Women's Fall-Winter 1986-1987, photos by Herb Ritts Advertising Image.*

«Fare moda non significa astrarsi, rinchiudersi nella torre d'avorio, crigiolandosi in uno ste-rile ed elitario senso del bello. La moda vive nella realtà, ne è un'espressione, ne trae i suoi contenuti. [...] Nelle mie intenzioni, gli abiti sono interpretazioni, risposte a desideri e necessità, concretizzazioni di stati d'animo e aspirazioni». «I miei abiti sono il frutto di un equilibrio che mi sforzo di concretizzare tra una manifestazione di individualità (una mia "interpretazione" della vita) e le condizioni oggettive che consentono al mio intento creativo di diventare prodotto».

"Making fashion does not mean abstracting, shut themselves up in the ivory tower, lazing in a sterile and elitist sense of beauty. Fashion lives in reality, it is an expression of reality, it draws its contents. [...] In my intentions, dresses are interpretations, answers to desires and needs, concrete expressions of moods and aspirations". "My dresses are the result of a balance that I strive to realize between a manifestation of individuality (my 'interpretation' of life) and the objective conditions allowing my creative intent of becoming product"

(G. Ferré, *Lezioni di moda*, p. 45)



Fig. 5. Gianfranco Ferré, Collezione Prêt-à-Porter Donna Autunno-Inverno 1986-1987, da Harper's Bazaar Italia, luglio 1986, foto di Marco Glaviano, immagine redazionale / Gianfranco Ferré, Prêt-à-Porter Women's Fall-Winter 1986-1987, Harper's Bazaar, Italy, July 1986 photo of Marco Glaviano, Editorial Picture.

«Se una volta il creatore di moda lavorava in segretezza, preoccupato che le novità sull'ultima collezione uscissero troppo presto dall'atelier, ora è fondamentale che le informazioni sul valore della griffe, sulla sua specificità, sui nuovi traguardi siano divulgate in quantità, con immediatezza e con il massimo raggio d'azione. La vita della moda passa ora più che mai attraverso l'informazione, la comunicazione, l'immagine».

"If once the fashion designer used to work in secrecy, worried that spoilers on his latest collection could come out too soon, now it is crucial that the information on the value of the griffe, on its specificity, on the new goals should be provided in quantity, with immediacy, and with the maximum range. The life of fashion goes now more than ever through information, communication, image".

(G. Ferré, *Lezioni di moda*, p. 111)

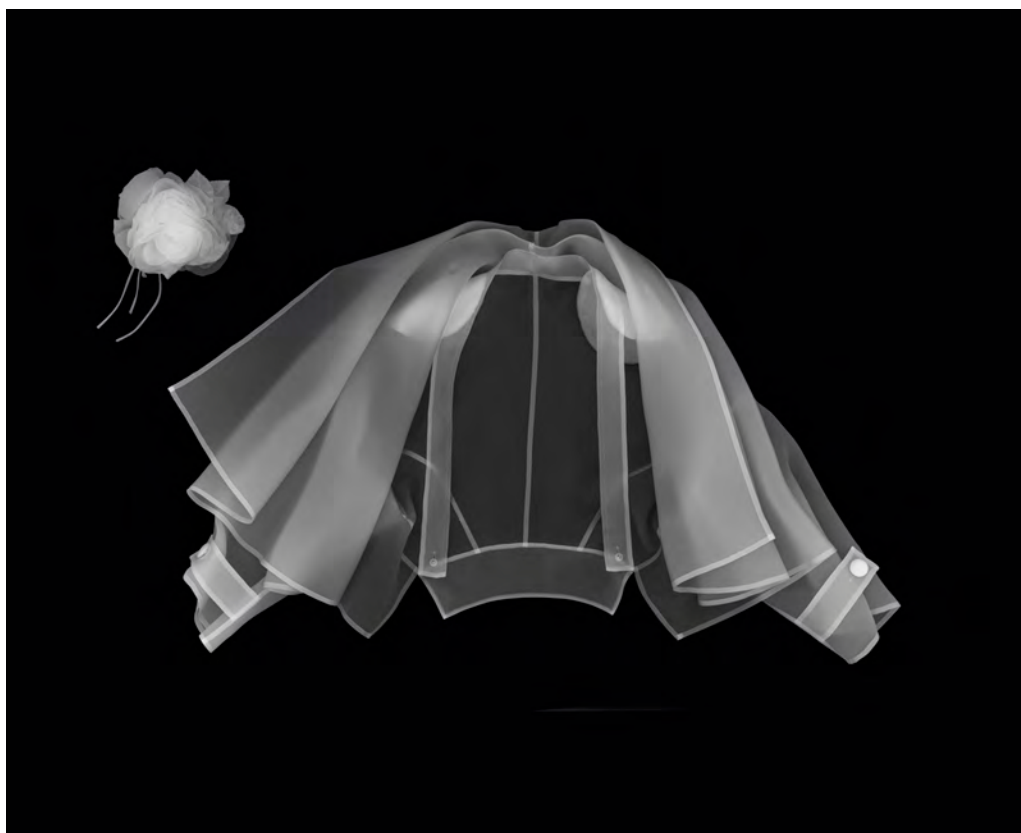


Fig. 6. Gianfranco Ferré, Camicia “Canone Inverso” PaP AI 1986, foto Leonardo Salvini / *Gianfranco Ferré, ‘Canone Inverso’ Shirt PaP AI 1986 photo by Leonardo Salvini.*

«Gli stilisti, contrariamente a quanto molti pensano, non vivono nella torre d’avorio, non sono lontani dalla realtà quotidiana, della quale, invece, con una sorta di “terzo occhio” leggono i segni principali, trasformando e sublimando nella moda le necessità del vivere».

“The designers, contrary to what many people think, do not live in an ivory tower, are not out from everyday reality, of which, however, with a sort of ‘third eye’ read the main signs, transforming and sublimating in fashion the needs of life”.

(G. Ferré, *Lezioni di moda*, p. 112)

Bibliografia / Bibliography

AGAMBEN, G., *Nudità, Nottetempo*, 2013.

ALFONSI, M. V., *Gianfranco Ferré. L'architetto stilista*, Baldini Castoldi Dalai Editore, 2008.

ARCARI, L. – SAGGIORO, A. (a cura di), *Sciamanesimo e sciamanesimi. Un problema storiografico*, Nuova cultura, 2015.

BARTHES, R., *Sistema della Moda*, Einaudi, 1979 [ed. or. *Système de la Mode*, Seuil Paris 1967].

BARTHES, R., *Il senso della moda. Forme e significati dell'abbigliamento*, a cura di G. Marrone, Einaudi, 2006.

BOTTA, S. (a cura di), *Abiti, corpi, identità*, Società Editrice Fiorentina, 2009.

BOTTA, S., *Nudità selvagge America indigena/2* (Quaderni di simbologia del vestire – 7), Edizioni Nuova Cultura, 2009.

CALEFATO, P., *Moda, corpo, mito. Storia, mitologia e ossessione del corpo vestito*, Castelvechi, 1999.

CERULLI, E., *Vestirsi, spogliarsi, travestirsi*, Sellerio, 1981.

CURCIO, A. M., *La moda: identità negata*, Franco Angeli, 1990.

ELIADE, M., *Lo sciamanesimo e le tecniche dell'estasi*, Edizioni Mediterranee, 1983 [ed. orig. *Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Payot, 1951].

FERRÉ, G., *Lettres à un jeune couturier*, Editions Ballard, Paris 1995 (ed. it.: *A un giovane stilista*, Pratiche, Milano 1996; nuova traduzione: Fondazione Gianfranco Ferré, Milano 2016).

FERRÉ, G., *Lezioni di moda*, a cura di M.L. Frisa, Marsilio, 2009.

HARL, M., *La prise de conscience de la 'nudité' d'Adam*, in *Studia patristica*, VII, 92, 1966, pp. 486-405.

LETTIERI, G., *Il corpo e la veste nel Nuovo Testamento Prospettive cristiane/1*, (Quaderni di simbologia del vestire – 3), Nuova cultura, 2007, pp. 9-40.

MARAZZI, U., *Testi dello Sciamanismo siberiano e centro-asiatico*, UTET, 2009.

MARCHETTI, M.C., *Moda e società* (Manuale di comunicazione, sociologia e cultura della moda, vol. I), Meltemi, 2004.

MASSARI, S., MAZZOLENI G. (a cura di), *Il volo dello Sciamano. Simboli ed arte delle culture siberiane*, De Luca Editore, 2002.

MONTANARI, W., *Abiti sciamanici*, (Quaderni di simbologia del vestire – 11), Nuova Cultura, 2010.

NOCE, C., *Vestis varia. La simbologia della veste nell'opera di Origene*, *Studia Ephemeridis Augustinianum* 79, Istituto Patristico Augustinianum, 2002.

PETERSON, E. *Theologie des Kleider*, in *Marginalien zur Theologie*, Echter, 1995, pp. 41-55.

SAGGIORO, A. (a cura di), *Sciamani e sciamanesimi*, Saggi di L. Ambasciano, S. Botta, G. Mazzoleni, A. L. Bruno, P. Schirripa, Carocci, 2010.

SAGGIORO, A., *Simbologia del vestire*, (Quaderni di simbologia del vestire – 0), Nuova cultura, 2007.

SMITH, J. Z., *The Garments of Shame*, in *History of Religion*, V, 2, 1966, pp. 217-236.



Emanuela Chiavoni

Architetto, professore ordinario presso la Facoltà di Architettura, Sapienza Università di Roma, Settore Scientifico Disciplinare ICAR/17 DISEGNO.

I principali indirizzi di ricerca sono: il ruolo del disegno per la conoscenza del patrimonio culturale tangibile e intangibile, la rappresentazione del colore in architettura, le metodologie, gli strumenti e le tecniche per il rilievo dell'architettura. È impegnata con continuità nella redazione, gestione e valutazione di proposte di ricerca nazionali e internazionali.

Architect, Full Professor at the Faculty of Architecture, Sapienza University of Rome, Scientific Disciplinary Sector ICAR/17 DRAWING. The main research focuses are: the role of drawing in the understanding of tangible and intangible cultural heritage, the representation of color in architecture, and the methodologies, tools, and techniques for architectural surveying. She is continuously involved in the drafting, management, and evaluation of national and international research proposals.



Giulia Pettoello

Architetto, PhD e ricercatore RTT (ssd ICAR/17 DISEGNO) presso il Dipartimento SARAS Sapienza Università di Roma. Nel 2012 svolge un tirocinio come Interior Designer presso Fendi s.r.l (LVMH Group). Nel 2014, durante il suo PhD, svolge un research visiting presso la Duke University in North Carolina, USA. Nel 2021 è curatrice del Concorso internazionale "DesignIndia". Dal 2018 insegna "Science of Drawing" e "Illustrazione di moda" nel corso di Laurea Scienze della Moda e del Costume e nel Master in Fashion Studies presso la Sapienza Università di Roma.

Architect, PhD and Researcher RTT (ssd ICAR/17 DRAWING) in the SARAS Department of Sapienza University in Rome. In 2012 she held an internship as Interior Designer at Fendi s.r.l (LVMH Group). In 2014, during her PhD, she held a research internship at Duke University, in North Carolina, USA. In 2021 she was curator of the International Contest 'DesignIndia'. Since 2018 she has taught 'Science of Drawing' and 'Fashion Illustration' in Fashion Studies courses at Sapienza University of Rome.



Giorgia Potestà

Architetto e dottore di ricerca in Scienze della Rappresentazione e del Rilievo presso il Dipartimento DiSDRA di Sapienza Università di Roma. Dal 2021 è docente a contratto presso la Facoltà di Lettere e Filosofia nel corso di Laurea in Scienze della Moda e del Costume, dove insegna Disegno 2 con metodi e strumenti analogici e digitali.

Architect and PhD in Science of Representation and Survey at the DiSDRA Department of Sapienza University of Rome. Since 2021 she has been an adjunct professor at Sapienza Faculty of Arts in the Bachelor of Science in Fashion and Costume Studies, where she teaches Drawing 2 with hand drawing and digital methods and tools.



Federico Rebecchini

Dottore di ricerca in Storia, disegno e restauro dell'architettura di Sapienza Università di Roma. Interessato alle infinite vie della rappresentazione architettonica si concentra principalmente sul disegno di progetto analogico. Cerca in ogni tipo di intrattenimento, anche tangenziale alla disciplina architettonica, spunti per la ricerca. Ha al suo attivo pubblicazioni anche internazionali. Collabora dal 2019 in diversi corsi di rappresentazione ed è dal 2021 docente a contratto di corsi di disegno e design presso l'Università Sapienza.

PhD in History, Representation and Restoration of Architecture at Sapienza University of Rome. His research interests lie in the infinite ways of architectural representation, with a particular focus on analogue project drawing. He explores various forms of entertainment, including those outside of the realm of architecture, to find inspiration for his research. He has also published internationally. Since 2019, he has been collaborating in various representation courses, and from 2021 he was appointed as an adjunct lecturer in drawing and design courses at Sapienza University.

CONSIGLIO SCIENTIFICO-EDITORIALE
SAPIENZA UNIVERSITÀ EDITRICE

Presidente

AUGUSTO ROCA DE AMICIS

Membri

MARCELLO ARCA

ORAZIO CARPENZANO

MARIANNA FERRARA

CRISTINA LIMATOLA

ENRICO ROGORA

FRANCESCO SAITTO

COMITATO SCIENTIFICO
SERIE FORMAZIONE

Responsabile

SILVIA TATTI (Roma, Sapienza)

Membri

ANNA LABELLA (Roma, Sapienza)

SIRIO CICCACCI (Roma, Sapienza)

Opera sottoposta a peer review. Il Consiglio scientifico-editoriale, anche attraverso i comitati scientifici di serie, assicura una valutazione trasparente e indipendente delle opere sottoponendole in forma anonima a due valutatori ignoti agli autori e ai curatori. Per ulteriori dettagli si rinvia al sito: www.editricesapienza.it

This work has been subjected to a peer review. The Scientific-editorial Board, also through the scientific committees of series, ensures a transparent and independent evaluation of the works by subjecting them anonymously to two reviewers, unknown to the authors and editors. For further details please visit the website: www.editricesapienza.it

COLLANA MATERIALI E DOCUMENTI

Per informazioni sui volumi precedenti della collana, consultare il sito:
www.editricesapienza.it | *For information on the previous volumes included
in the series, please visit the following website: www.editricesapienza.it*

109. Mixing Accounting Regulation and Corporate Accountability
in the Era of Non-Financial Information, Intangibles and Digitalization
TOrnado or SUnshine?
edited by Rosa Lombardi
110. Dialoghi sull'Architettura II
Dottorato di Ricerca in Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura
a cura di Andrea Califano, Rinaldo D'Alessandro, Antonio Schiavo
111. FORUM
Strutture, funzioni e sviluppo degli impianti forensi in Italia
(IV sec. a.C. - I sec. d.C.)
Atti del Convegno (Roma – Sapienza Università di Roma, 9 dicembre 2013 –
British School at Rome, 10 dicembre 2013)
a cura di Attilio Mastrocinque, Giorgio Piras, Christopher Smith
112. Casi di Marketing Vol. XVIII
Quaderni del Master Universitario in Marketing Management
A cura di Cecilia Grieco
113. Finanziarizzare la sostenibilità
Attori, processi e rappresentazioni della finanza sostenibile in Italia
Tiziana Nupieri
114. La forma della continuità
Poetica e pratica del riuso
Alessandra Capanna e Giampiero Mele
115. Osserva, rappresenta, immagina
La lettura del paesaggio attraverso le lastre fotografiche conservate
presso il Museo della Geografia di Roma
Sandra Leonardi
116. Andrés Iduarte Foucher. En el alma de nuestro pueblo
Artículos y reseñas en la Revista Hispánica Moderna
(Instituto de las Españas, Columbia University, Nueva York) 1939-1968
edición de Manuel López Forjas
117. Disegno in | formazione
1 | 2024
a cura di Laura Carlevaris
118. Profili giuridici del neuromarketing
Annuario 2023-2024 OGID. Osservatorio Giuridico sull'Innovazione Digitale
a cura di Salvatore Orlando
119. Disegno per la Moda / *Drawing for Fashion*
Emanuela Chiavoni, Giulia Pettoello, Giorgia Potestà, Federico Rebecchini



Materiali e documenti

Formazione



Disegno per la Moda nasce da una consolidata collaborazione tra le Facoltà di Architettura e di Lettere di Sapienza Università di Roma. In un ambito interdisciplinare come quello della moda, il disegno si afferma come strumento essenziale per osservare, analizzare e creare. Il volume documenta l'integrazione del disegno nei corsi di laurea in *Scienze della Moda e del Costume e Fashion Studies*, offrendo agli studenti strumenti per sviluppare visione estetica e competenze rappresentative. Raccoglie disegni, riflessioni e testimonianze di una didattica del vedere e del fare, in cui la matita è strumento critico e creativo, capace di interpretare il passato, dialogare con il presente e immaginare nuovi scenari. Una pubblicazione che è insieme archivio e manifesto, omaggio alla bellezza del segno e alla forza della collaborazione accademica.

Drawing for Fashion was born from a longstanding collaboration between the Faculties of Architecture and Humanities at Sapienza University of Rome. In an interdisciplinary field like fashion, drawing emerges as an essential tool for observing, analyzing, and creating. The volume documents the integration of drawing into the degree programs in Fashion and Costume Sciences and Fashion Studies, offering students tools to develop aesthetic vision and representational skills. It gathers drawings, reflections, and testimonies from a teaching approach based on seeing and making, where the pencil becomes a critical and creative instrument, capable of interpreting the past, engaging with the present, and imagining new scenarios. A publication that serves as both archive and manifesto, paying tribute to the beauty of drawing and the strength of academic collaboration.

Emanuela Chiavoni, architetto, professore ordinario presso la Facoltà di Architettura, Sapienza Università di Roma.

Architect, Full Professor at the Faculty of Architecture, Sapienza University of Rome.

Giulia Pettoello, architetto, PhD e ricercatore RTT (ssd ICAR/17 DISEGNO) presso il Dipartimento SARAS, Sapienza Università di Roma.

Architect, PhD and Researcher RTT (ssd ICAR/17 DRAWING) in the SARAS Department of Sapienza University of Rome.

Giorgia Potestà, architetto e dottore di ricerca in Scienze della Rappresentazione e del Rilievo presso il Dipartimento DSDRA di Sapienza Università di Roma.

Architect and PhD in Science of Representation and Survey at the DSDRA Department of Sapienza University of Rome.

Federico Rebecchini, architetto e dottore di ricerca in Scienze della Rappresentazione e del Rilievo presso il Dipartimento DSDRA di Sapienza Università di Roma.

Architect and PhD in Science of Representation and Survey at the DSDRA Department of Sapienza University of Rome.

ISBN 978-88-9377-383-6



9 788893 773836



www.editricesapienza.it

Opera diffusa in modalità *open access*
e sottoposta a licenza Creative Commons
Attribuzione – Non commerciale
Non opere derivate (CC BY-NC-ND), 3.0 Italia