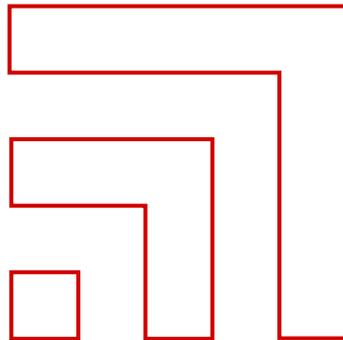
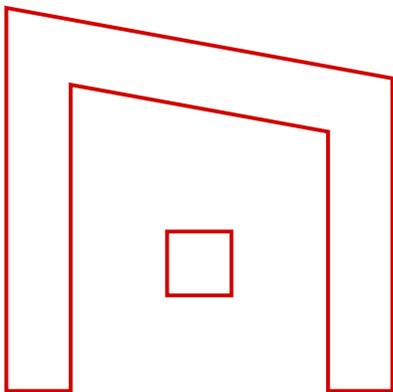
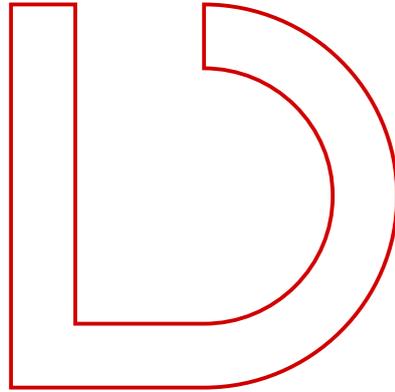
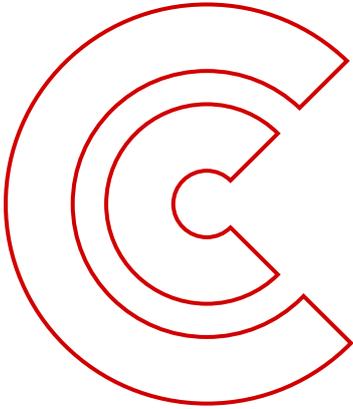
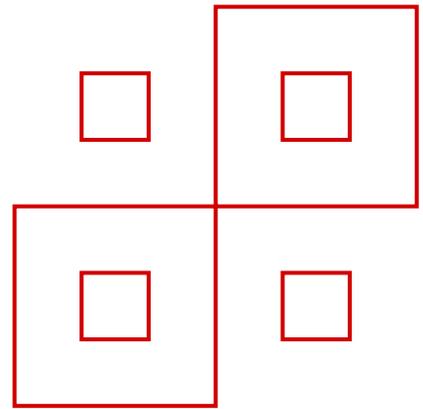
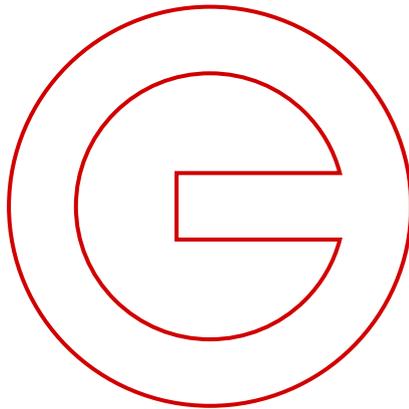
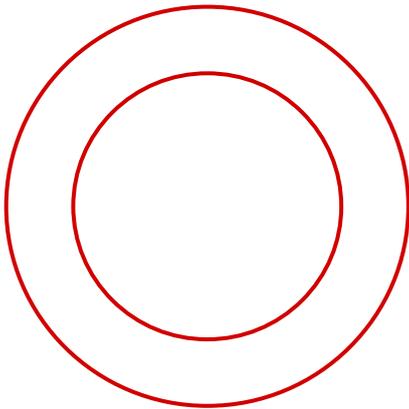


DN MADE SPECTACLE

ESAA
LMD

Catalogue
de cours



école
SUPÉRIEURE
D'ARTS
APPLIQUÉS

lamartinierediderot.fr





Le.la costumier.ère réalisateur.rice fabrique des costumes et des accessoires historiques et contemporains, utilisés dans différents domaines du spectacle vivant : Théâtre, danse, opéra, cinéma, cirque, performance, muséographie...

En liaison étroite avec la conception costume, le.la costumier.ère est amené.e à analyser une demande, réaliser des recherches documentaires, et élaborer des propositions afin de répondre adéquatement aux intentions de mise en scène et aux impératifs scéniques.

A travers la fabrication de costumes, la formation prépare à l'éclectisme des métiers de costumier.ère par la mise en place d'un laboratoire d'expérimentation, autant plastique que culturel et technique.

L'étudiant.e est accompagné.e de manière individuelle sur divers terrains de recherche (formes, matières, couleurs) et développe une démarche de recherche ouverte dans laquelle il.elle combine les savoirs-faire traditionnels et artisanaux avec une gestuelle ancrée dans l'actualité.

Les enseignements professionnels sont conduits sous forme de modules aboutissant à la production d'un élément de costume, ou de projets menés en lien avec une structure de spectacle.

Cette pédagogie du projet permet à la fois l'acquisition progressive des connaissances et des compétences essentielles et la confrontation avec de réelles exigences professionnelles : délais de production, évolution du projet, communication avec la création, la mise en scène, les comédien.ne.s etc...

débouchés professionnels

- Spectacle vivant (théâtre, danse, opéra) et cinéma
- Réalisation de costumes
- Conception de costumes
- Métiers de la scène connexes (accessoire, décor)
- Réalisations haute-couture
- Muséographie, expositions
- Restauration de costumes

exemple(s) de métier(s)

- Costumier.ère (tailleur, flou, coupe, réalisation, conception)
- Costumier.ère (ennoblissement, teinture, impression, broderie, patine, échantillonnage)
- Décorateur.trice
- Artisan.e (textile, métier d'art broderie, plumassier, tissage, maille...)

équipements

- > des salles et ateliers de couture et de coupe équipés pour les spécialités enseignées
- > des salles dédiées à l'expression plastique (graphisme, couleur, volume)
- > 1 studio de prise de vue
- > des appareils photos numériques
- > 1 atelier d'impression sérigraphique
- > 1 atelier teinture



HUMANITÉS—LETTRES
EC1.1 & EC5.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2

- Aborder des textes littéraires fondateurs et connaître les grands mouvements culturels.
- Développer une réflexion critique, un esprit de synthèse et une démarche interprétative.
- S'ouvrir à la diversité du spectacle vivant et de l'offre culturelle. Acquérir un socle commun de connaissances pour des étudiant-e-s venant d'horizons différents, des repères culturels fondamentaux traditionnels et de repères culturels contemporains.
- Maîtriser des techniques d'expression tant écrite qu'orale ou numérique. Acquérir des outils d'analyse. Argumenter, structurer la pensée .

HUMANITÉS—PHILOSOPHIE
EC1.1 & EC5.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2

- Reprendre conceptuellement les thématiques rencontrées en arts appliqués, tisser des liens avec les autres enseignements constitutifs.
- Savoir conceptualiser, problématiser, argumenter, organiser une réflexion, connaître les éléments de la philosophie de l'art et de l'esthétique ou des sciences humaines qui s'y rapportent, puiser dans des références maîtrisées.
- Acquérir une méthodologie réflexive (niveau de la forme), mobiliser des références théoriques (niveau des contenus), aborder les problèmes contemporains (niveau du sens).

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN
ET DES TECHNIQUES
EC1.2 & EC5.2
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2

- Approche chronologique et thématique de l'histoire de l'art et du corps : les origines et l'essence de l'art, les grandes ruptures, une histoire du corps vêtu et dévêtu.
- Méthodologie d'histoire de l'art. Acquisition d'une large culture visuelle et historique.
- Recherches personnelles complémentaires. Expression orale et écrite.
- S'initier à la discipline et comprendre ses enjeux théoriques et pratiques dans le parcours de formation. Connaître des repères chronologiques fondamentaux.
- Fréquenter les musées, les expositions et les bibliothèques en lien avec le cours.

Le rythme et la densité de la formation sont souvent élevés, de ce fait la réussite dans ce parcours requiert une très forte motivation et une bonne résistance physique



OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC2.1 & EC6.1
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2

- Apprendre des techniques et des méthodes de représentation à partir de référents et de situations variées.
- Mettre en place un cadre de recherche plastique évolutif, les prémisses d'une démarche exploratoire. Identifier des principes plastiques et les décliner.
- Observer, analyser, traduire graphiquement, peindre, expérimenter, sélectionner, communiquer (silhouettes, proportions, morphologie, volume, couleur, ombres, codes de la perspective). Comprendre et représenter des volumes dans l'espace.
- Maîtriser les techniques et outils fondamentaux en photographie. (prise de vue manuelle, paramètres techniques et composition de l'image, maîtrise du développement noir et blanc en photo argentique).

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX SCIENCES
EC2.2 & EC6.2
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2

- Acquérir une compréhension basique de la perception visuelle par une introduction aux phénomènes optiques.
- Harmoniser les niveaux de pratique du calcul scientifique.
- Acquérir une culture scientifique et une méthodologie de travail en sciences physiques.
- Apprendre à identifier et à classer les matières textiles.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC2.3 & EC6.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2

- S'initier aux logiciels Adobe InDesign et Adobe Photoshop par la pratique d'exercices (mise en page, typographie, communication de projet, mise au rapport de motifs).
- Utiliser les logiciels dans les démarches de recherche créative.
- S'exercer à la prise de vue en studio photo, traiter les images numériques et élaborer des dossiers techniques.

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES
EC2.5 & EC6.5
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2

- Acquérir les bases d'une culture économique, marketing, juridique et financière.
- S'initier à la discipline et comprendre ses enjeux théoriques et pratiques dans le parcours de formation. Comprendre le caractère transversal de la discipline.
- Capacité à analyser et à exploiter une documentation, à développer et utiliser des outils de gestion et à développer une argumentation sous forme écrite ou orale.





Enseignements transversaux Méthodologies, Techniques et Langues

OUTILS D'EXPRESSION ET
D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC2.1 & EC6.1
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2

- Apprendre des techniques et des méthodes de représentation à partir de référents et de situations variées.
- Mettre en place un cadre de recherche plastique évolutif, les prémisses d'une démarche exploratoire. Identifier des principes plastiques et les décliner.
- Observer, analyser, traduire graphiquement, peindre, expérimenter, sélectionner, communiquer (silhouettes, proportions, morphologie, volume, couleur, ombres, codes de la perspective). Comprendre et représenter des volumes dans l'espace.
- Maîtriser les techniques et outils fondamentaux en photographie. (prise de vue manuelle, paramètres techniques et composition de l'image, maîtrise du développement noir et blanc en photo argentique).

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
SCIENCES
EC2.2 & EC6.2
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2

- Acquérir une compréhension basique de la perception visuelle par une introduction aux phénomènes optiques.
- Harmoniser les niveaux de pratique du calcul scientifique.
- Acquérir une culture scientifique et une méthodologie de travail en sciences physiques.
- Apprendre à identifier et à classer les matières textiles.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC2.3 & EC6.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2

- S'initier aux logiciels Adobe InDesign et Adobe Photoshop par la pratique d'exercices (mise en page, typographie, communication de projet, mise au rapport de motifs).
- Utiliser les logiciels dans les démarches de recherche créative.
- S'exercer à la prise de vue en studio photo, traiter les images numériques et élaborer des dossiers techniques.

LANGUES VIVANTES
EC2.4 & EC6.4
54H ANNÉE / 1,5H HEBDOMADAIRE

objectifs

Niveau B2 du CECRL

CONTENUS ET ACTIVITÉS S1 & S2

- Harmoniser les niveaux de pratique de l'anglais, développer la compréhension et l'expression orale et écrite. Réviser les bases linguistiques. Acquérir une méthodologie de travail
- Collaborer avec les matières d'arts appliqués : pratiques orale et écrite appliquées aux secteurs de la création. Former à l'analyse de l'image fixe et mobile. Développer une culture artistique et un regard critique. Étudier des textes fondateurs ou des œuvres emblématiques dans le domaine de l'art, des métiers d'art et du design.

ÉVALUATIONS – PRODUCTIONS

Compréhension orale / Compréhension écrite / Expression écrite et orale en continu et en interactivité / Productions écrites / Présentation orale





TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC3.1 & EC7.1
180H ANNÉE / 5H HEBDOMADAIRE

CONTENUS S1 & S2

- Apprentissage de gestes manuels dans le but acquérir une bonne dextérité (apprentissage de la couture main)
- Apprentissage des techniques de couture de base
- Apprendre à utiliser les différentes machines à coudre
- Etudier et comprendre les logiques de montage
- Apprentissage du vocabulaire technique et de la codification associée (plans de coupe, sections, gammes...)
- Apprendre à vérifier la qualité de la réalisation
- Analyser et comprendre l'architecture d'un corps spécifique savoir réaliser ne prise de mesure complète
- Initiation aux bases de la construction en coupe à plat par le tracé
- Notion de mise en volume, de projection et de représentation dans l'espace
- Initiation au technique d'ennoblissement (teinture-sérigraphie-matièrage)

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET-EC 3.2 & EC 7.2
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE
COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET-EC3.3 & EC7.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS S1 & S2

- Apprendre à analyser des iconographies de références (analyse des costumes, matières formes, ligne...)
- apprendre à conduire une recherche documentaire au service du projet
- Acquérir une méthode de travail
- Acquérir une méthodologie de recherche exploratoire
- Mettre en place un laboratoire de recherche plastique et technique au service du projet.
- Exploiter les techniques apprises pour alimenter le processus de recherche techniques variés
- Comprendre et assimiler les différents enjeux intrinsèques à chaque étape de réalisation d'un costume
- Apprendre à travailler en groupe
- Suivre une ou plusieurs étapes d'un processus conduisant à la fabrication d'une pièce ou d'un élément de costume
- Énoncer clairement les multiples aspect d'un projet.
- Apprendre à utiliser une documentation pertinente et argumentée pour soutenir le propos.
- Synthétiser les données et articuler les informations pour faire émerger le sens du projet.
- Apprendre à réaliser des prises de vue de ses travaux
- Apprendre à élaborer des dossiers ou des présentations orales pour communiquer le processus de recherche et de fabrication
- Affiner la maîtrise du langage de spécialité.



PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITES D'ÉTUDES
EC4 & EC8
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS S1 & S2

- Rencontre avec des costumier.ère.s, lors d'intervention ou conférences
- Visites d'atelier de costumes
- Un stage de fin d'année permet de confronter les étudiants à la réalité de terrain et à dresser un état des lieux des acquis et des besoins.



HUMANITÉS—LETTRES
EC9.1 & EC13.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4

- Étudier deux sujets dans l'année (exemple : premier semestre, corps naturel / corps artificiel, deuxième semestre : le surréalisme)
- Lire une œuvre complète et visionner un film choisis par l'enseignant en lien avec l'objet d'étude, assister à des spectacles proposés et participer à des sorties culturelles (Musée des Beaux-Arts, Institut Lumière).
- Développer et renforcer une méthodologie pour les productions écrites et orales.
- Mobiliser des références littéraires et leur donner une visée argumentative.

HUMANITÉS—PHILOSOPHIE
EC9.1 & EC13.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4

- Reprendre conceptuellement les thématiques rencontrées en arts appliqués.
- Poursuivre en parallèle une réflexion sur le corps et son rapport au paraître (la beauté), sa qualité de spectateur (Le paysage), son inscription dans le réel (le quotidien)
- Savoir conceptualiser, problématiser, argumenter, organiser une réflexion.
- Connaître les éléments de la philosophie de l'art et de l'esthétique, ou des sciences humaines qui s'y rapportent, puiser dans la littérature, le cinéma...
- Tisser un lien avec les autres matières de telle sorte que des échos aient lieu entre les différentes disciplines.
- Construire un cheminement personnel en l'étayant sur des références maîtrisées.
- Acquérir une méthodologie réflexive (niveau de la forme), mobiliser des références théoriques (niveau des contenus), aborder les problèmes contemporains (niveau du sens).

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN
ET DES TECHNIQUES
EC9.2 & EC13.2
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4

- Étudier des œuvres théâtrales et des courants de pensée associées.
- Se rendre à des spectacles d'actualité, visionner des spectacles de répertoire.
- Analyser des œuvres spectaculaires.
- Identifier et comprendre des jalons sociologiques et historiques majeurs.
- Etudier les évolutions vestimentaires et apprendre un vocabulaire spécifique à l'habillement selon les époques.
- Fréquenter les musées, expositions et bibliothèques en lien avec le cours (autonomie).
- Produire une réflexion conceptuelle et argumentée. Débattre, s'enrichir collectivement par le dialogue. Élaborer un discours, construire un plan, rédiger. Analyser, comparer et commenter des œuvres. Capacité à enquêter, à s'informer, à rechercher des documents.



OUTILS D'EXPRESSION ET
D'EXPLORATION CRÉATIVE
EC10.1 & EC14.1
108H ANNÉE / 3H HEBDOMADAIRE

CONTENUS S3 & S4

- Comprendre l'esthétique et le sens du projet et le nourrir par des propositions pertinentes
- Exploiter des techniques de réalisation à des fins esthétique, graphique, visuelle et dramaturgique
- Analyser et comprendre les lignes des silhouette historiques et contemporaine dans leur sens et dans leur esthétique.
- Apprendre à construire et composer les lignes d'un costume en accord avec la thématique du projet
- Adopter une posture de recherche
- Exploiter les ressources (techniques et matériels) au service des projets.

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
EC10.2 & EC14.2
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

CONTENUS S3 & S4

- Acquérir une approche physico-chimique des matériaux et des traitements pouvant leur être apportés (colorants, impressions, apprêts).
- Travailler individuellement ou en groupes, études de documents ou travaux pratiques.
- Acquérir une culture scientifique et de la méthodologie de travail en sciences physiques.
- Renforcer l'étude des matières textiles afin d'exploiter leur potentiel avec justesse dans les projets.

LANGUES VIVANTES
EC10.4 & EC14.4
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

objectifs

Niveau B2 du CECRL

CONTENUS S3 & S4

- Développer une culture internationale de références.
- Préparer une certification européenne (TOEIC, TOEFL, IELTS)
- Présenter, communiquer et valoriser son projet.
- Travailler l'argumentation : savoir convaincre et défendre un projet, savoir débattre et contre-argumenter.
- Savoir Communiquer de façon professionnelle : élaboration de CV, de lettres de motivation, de mails professionnels, de dossiers de travaux, se préparer à des entretiens d'embauche.

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET
JURIDIQUES
EC10.5 & EC14.5
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE

CONTENUS S3 & S4

- Comprendre les enjeux juridiques du secteur
- Mobiliser les savoirs de première année. Réflexion méthodologique et conceptuelle autour d'études de cas issues du domaine d'activité..
- Identifier et mettre en oeuvre les compétences de gestion dans le cadre de situations contextualisées. Analyser et à exploiter une documentation, utiliser des outils de gestion et développer une argumentation sous forme écrite ou orale.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC10.3 & EC14.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS S3 & S4

- Poursuivre une Pratique liée aux projets d'atelier. Renforcer la maîtrise des logiciels de la suite Adobe.
- Élaborer des images, réaliser des dossiers, un book, intégrer la prise de vue numérique au processus créatif.





TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC11.1 & EC15.1
216H ANNÉE / 6H HEBDOMADAIRE

CONTENUS ET ACTIVITÉS S3 & S4

- Apprentissage de techniques de réalisation spécifique (tailleur-corseiterie-flou-accessoire...)
- Apprendre à adapter les techniques et les outils selon les matériaux utilisés.
- Savoir lire et apprendre à concevoir une gamme de montage
- Initiation à la coupe par moulage (Décryptage et construction)
- Apprendre à préparer une toile/iune pièce de costume en vue d'un essayage
- Comprendre l'architecture d'un corps en mouvement
- savoir identifier et repérage des morphologie et postures singulières
- Poursuite du travail d'ennoblissement textile (couleur, patine...)

PRATIQUES ET MISE EN ŒUVRE
DU PROJET-EC 11.2 & EC 15.2
144H ANNÉE / 4H HEBDOMADAIRE

COMMUNICATION ET MÉDIATION
DU PROJET-EC11.3 & EC15.3
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN
AVEC LA PRATIQUE DE PROJET
EC11.4 & EC15.4
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

CONTENUS S3 / S4

- Savoir mettre en lien et articuler les différents apprentissages pour les mettre au service du projet.
- Apprendre à formuler clairement un cahier des charges
- Apprendre à organiser le travail de manière individuelle et collective.
- Savoir établir un protocole de recherche.
- Compréhension de la dramaturgie et du projet dans sa globalité
- Prendre en main simultanément plusieurs étapes d'un processus conduisant à la fabrication d'une pièce ou d'un élément de costume
- Savoir problématiser et rendre compte des questionnements qui jalonnent les projets.
- Rendre lisible le processus de recherche
- Savoir qualifier les matières et matériaux employés avec le vocabulaire adapté
- Savoir mener une recherche documentaire ciblée
- Savoir interroger les sources
- Abonder le projet par un apport artistique et culturel pertinent
- rendre compte d'une démarche de manière synthétique, argumenté et la mettre en valeur dans une présentation soignée.



PARCOURS DE
PROFESSIONNALISATION ET
POURSUITES D'ÉTUDES
EC12 & EC16.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE
STAGES EN 2E ANNÉE
EC16.2

CONTENUS S3 & S4

- Suivi et accompagnement de la recherche de stage.
- Réalisation de deux stages ouvert sur l'ensemble de pratique costumière.
- Amorce de réflexion autour du projet de diplôme.



S5
LE MÉMOIRE
DU PROJET

S6
LE PROJET

La troisième année doit s'appréhender comme un tremplin vers la poursuite d'études ou l'insertion professionnelle. Cette transition s'opère notamment au travers du mémoire et du projet, où se concentrent recherche, création et développement.

La troisième année est rythmée autant par des modules que par le mémoire et le projet de diplôme.

Les modules orientés sur des thématiques ouvertes apportent de nouvelles techniques et favorisent la prise d'autonomie dans le processus de réalisation de costumes dans lequel l'étudiant est amené à réfléchir à l'articulation entre fonctionnalité et dramaturgie.

En parallèle des modules, l'étudiant est invité à interroger le costume de scène à travers un sujet, une thématique de son choix qui le conduira à mener un travail de recherche à la fois théorique et technique au travers du mémoire et du projet de diplôme. Il est fortement incité à s'orienter vers des problématiques contemporaines singulières et à questionner les différents enjeux sociétaux, culturels, techniques, politiques, artistiques, économiques (etc.), qui entourent son projet. On attend de lui un positionnement et un engagement personnel.

La réflexion de l'étudiant est prolongée par une expérience sur le terrain à travers la réalisation d'un costume de scène dans un contexte professionnel. Confronté aux réalités du métier, l'étudiant doit utiliser cette expérience concrète pour affiner sa réflexion et s'affirmer en tant que jeune costumier.



HUMANITÉS – PHILOSOPHIE
EC 17.1 & EC 21.1
36H ANNÉE / 1H30 HEBDOMADAIRE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA
PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU
MÉMOIRE ET DU PROJET

- Accompagner la construction du projet en diversifiant les éclairages conceptuels et approfondissant les problématiques
- Accompagner les recherches personnelles en les cadrant et en les réinvestissant au service de la problématique choisie.
- Approfondir les notions communes à plusieurs projets (ex: le corps, l'intime, le genre...)
- Séances régulières de co-animation qui suivent les différentes étapes de la construction du projet et qui scandent la progression du travail effectué.

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN
ET DES TECHNIQUES
EC 17.2 & EC 21.2
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA
PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU
MÉMOIRE ET DU PROJET

- Étudier des œuvres théâtrales et des courants de pensée associées.
- Se rendre à des spectacles d'actualité, visionner des spectacles de répertoire.
- Analyser des œuvres spectaculaires.
- Identifier et comprendre des jalons sociologiques et historiques majeurs en regard des évolutions vestimentaires.
- renforcer l'apprentissage d'un vocabulaire spécifique à l'habillement selon les époques.
- Fréquenter les musées, expositions et bibliothèques en lien avec le cours (autonomie).
- Apprendre à définir un corpus d'œuvre et de références pour circonscrire la recherche dans le cadre du projet de diplôme



LANGUES VIVANTES
EC 18.4 & EC 22.4
36H ANNÉE / 2H QUINZAINE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA
PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU
PROJET

- Développer une culture internationale de références.
- Préparer une certification européenne (TOEIC, TOEFL, IELTS)
- Présenter, communiquer et valoriser son projet.
- Travailler l'argumentation : savoir convaincre et défendre un projet, savoir débattre et contre-argumenter.
- Savoir communiquer de façon professionnelle : élaboration de CV, de lettres de motivation, de mails professionnels, de dossiers de travaux, se préparer à des entretiens d'embauche.
- Objectifs : niveau B2 du CECRL

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC 18.3 & EC 22.3
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA
PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU
MÉMOIRE ET DU PROJET

- Utiliser les outils numériques pour communiquer avec clarté les différents aspects d'un projet.
- Réaliser des supports de communication synthétisant l'ensemble de processus artistiques et techniques.

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET
JURIDIQUES
EC 18.5 & EC 22.5
72H ANNÉE / 2H HEBDOMADAIRE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA
PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU
PROJET

- Comprendre le fonctionnement de la gestion de la carrière d'intermittent du spectacle et mettre en place une organisation efficace de sa propre carrière.
- Connaître les autres formes juridiques d'exercice du métier.
- Savoir évaluer le coût d'une production (sourcing, calculs).
- Mobiliser les savoirs des 2 premières années. Réflexion méthodologique et conceptuelle autour d'études de cas issues du domaine d'activité.
- Identifier et mettre en œuvre les compétences de gestion dans le cadre de situations contextualisées. Analyser et exploiter une documentation, utiliser des outils de gestion et développer une argumentation sous forme écrite ou orale.

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC 19.1 & EC 23.1 ET
TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX
EC 18.2 & 22.2
252H ANNÉE / 7H HEBDOMADAIRE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA
PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU
PROJET

- Cibler et questionner des problématiques actuelles dans le costume de scène à travers la réalisation de pièces spécifiques.
- Apprendre à construire une stratégie de montage dans le déroulé des étapes
- Savoir exploiter le potentiel des techniques pour les adapter au besoin du costume
- Être capable de traduire en volume les intentions du costumier concepteur et concevoir un patron sur mesure.
- Apprendre à métrer tissus et fournitures nécessaires à une réalisation
- Affiner l'élaboration des plans de coupe
- Renforcer la prise d'autonomie dans la conduite d'essayage

- Découvrir des matériaux innovants et les procédés de mise en œuvre.
- Apprendre à proposer un échantillonnage adapté selon les étapes du projet (du prototypage à la réalisation)
- Employer les matières à des fins créatives (exploiter le potentiel sensible des matériaux)

PRATIQUES ET MISE EN OEUVRE
DU PROJET
EC 19.2 & EC 23.2
OUTILS D'EXPRESSION ET
D'EXPLORATION
EC 18.1 & EC 22.1
DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN
AVEC LA PRATIQUE DE PROJET
EC 19.4 & EC 23.4
270H ANNÉE / 7,5H
HEBDOMADAIRE

- Comprendre un projet costumier dans sa globalité pour organiser les différentes étapes de travail de manière cohérente.
- Prendre en compte l'usage du costume et anticiper son évolution, son adaptation (changements lents et rapides, en scène ou en coulisse, changement de casting...)
- Savoir évaluer son temps de travail
- Apprendre à organiser la répartition des tâches dans des projets de groupe
- Apprendre à réaliser un devis.

- Définir un terrain de recherche ciblé qui articule un questionnement actuel avec une démarche costumière personnelle.
- Renforcer la posture de recherche en multipliant les expérimentations (graphiques, picturales, textiles)
- Savoir analyser les maquettes, repérer les références multiples et les exploiter avec justesse
- Apprendre à se positionner comme traducteur d'intention : construire le sens d'un costume par sa construction et son esthétique (choix des coupes, des matériaux, des couleurs) en regard de la dramaturgie
- Proposer des coupes pour les aspects non détaillés d'une silhouette à partir d'une recherche spécifique

COMMUNICATION ET MÉDIATION
DU PROJET – EC 19.3 & EC 23.3
72H00 ANNÉE
ENSEIGNEMENT ASSOCIÉ A LA
PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU
PROJET

- Travailler les outils permettant la transmission et la poursuite d'un travail déjà engagé
- Défendre un sujet et une posture à travers la construction d'une argumentation claire s'appuyant sur des sources de natures diverses (écrits théoriques, pièces d'étude, enquête, protocole...)
- Apprendre à défendre un budget

Professionnalisation

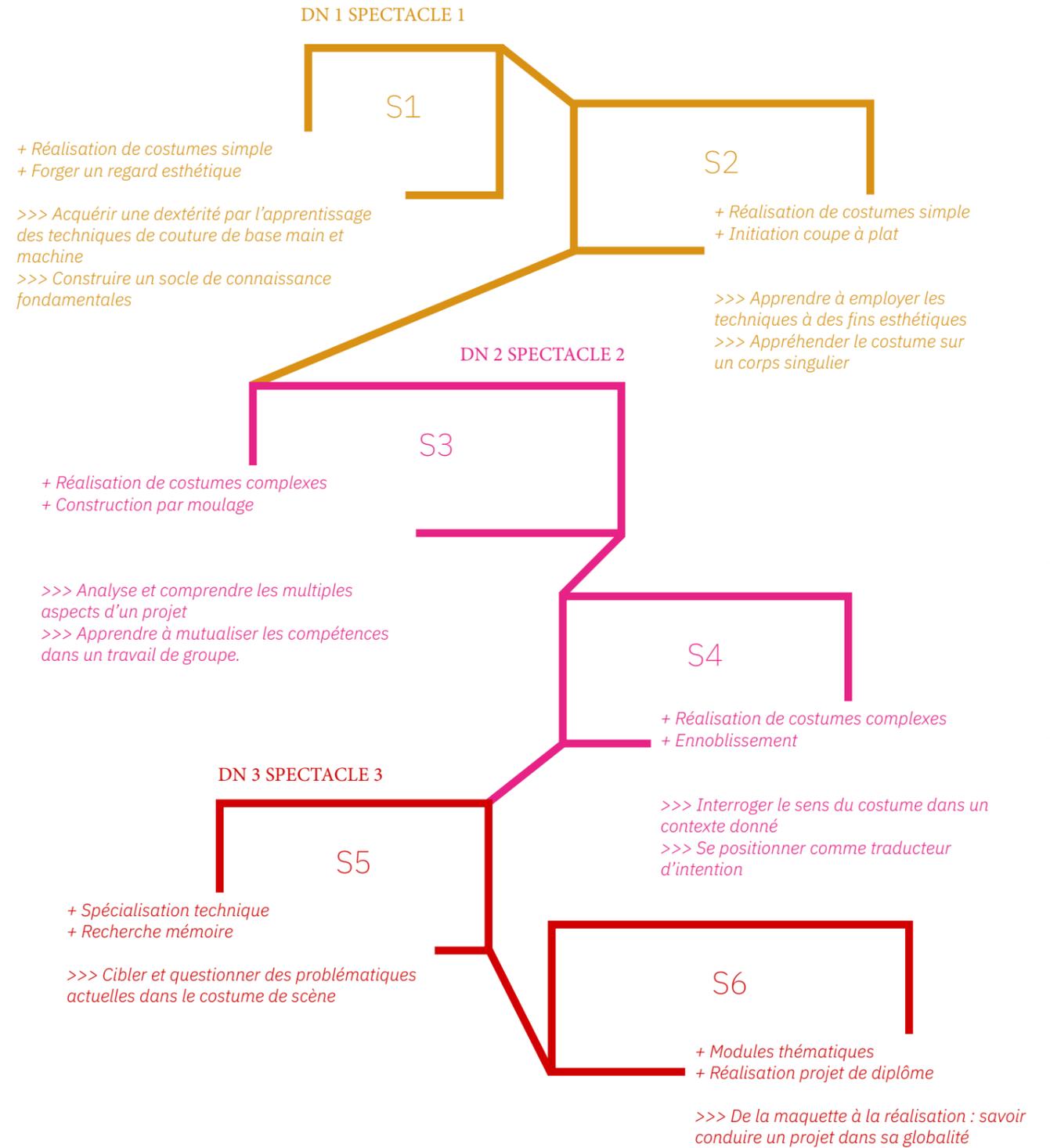
PARCOURS DE
PROFESSIONNALISATION ET
POURSUITES D'ÉTUDES
EC 20.1 + EC 24.1
36H ANNÉE / 1H HEBDOMADAIRE

- Dans le cadre du projet de diplôme, réalisation d'un costume ou d'une pièce de costume en lien avec le sujet défini par l'étudiant
- Possibilité de faire des courts stages de perfectionnement en regard du sujet de diplôme





Scénario
pédagogique



DN MADE SPECTACLE

DE L'INITIATION AU PERFECTIONNEMENT