



CONCOURS 2019

Parcours Concepteur-Conceptrice costume

Admissibilité 2

Epreuve d'Expression Plastique

Durée : 4h00 – coefficient 1

Date de l'épreuve : Mardi 11 juin 2019 de 9h00 à 13h00

Notation :

- ! La note est donnée sur 20.

Le présent sujet comporte 6 pages numérotées de la page 1 à la page 6. Assurez-vous que cet exemplaire soit complet. S'il est incomplet, demandez un nouvel exemplaire au surveillant de salle.

Important :

- ! L'usage du téléphone portable ou de tout objet connecté est interdit. Aucun document n'est autorisé.
- ! Il est interdit aux candidats de signer leur composition ou d'y mettre un signe quelconque pouvant indiquer sa provenance.

« De l'exploration spatiale, on connaît surtout les images les plus médiatisées. (...) Pourtant, l'aventure spatiale produit beaucoup plus que ces images, (...) elle s'est développée historiquement à travers des processus de travail qui sollicitent sans cesse la visualisation. (...) En effet, l'histoire culturelle de l'aventure spatiale fait appel, d'une part, à de multiples corpus visuels qui dépassent la seule imagerie scientifique et technique et, d'autre part, implique de nombreux domaines connexes. Elle rencontre également des échos, plus ou moins directs, dans les arts visuels et dans le cinéma. L'ensemble décrit par les images de l'espace ne peut s'appréhender sans ces différentes extensions. (...) Ainsi peut-on s'interroger sur les « vues d'artistes » et leurs représentations idéelles des objets spatiaux, sur les modalités et les formes (...). Mais pour mener à bien cette étude, il faut encore considérer, avec ces images, leurs circulations : dans les relations qu'elles entretiennent à d'autres domaines de recherche et de création, dans ces circuits qui relient l'expérience scientifique à la fabulation narrative. »

Gérard Azoulay, Christophe Kihm
éditorial, revue Art Press2, n°44, 2017

Les archives dont nous disposons forment l'histoire de l'aventure spatiale et sont le substrat de ses représentations collectives. Depuis la fin du XIX^{ème} siècle les artistes puisent abondamment dans cet imaginaire devenu un véritable paradigme esthétique, et entretiennent avec ce sujet un rapport d'inspiration qu'ils n'ont eu de cesse de faire dialoguer à travers les époques et les différents arts : cinéma, littérature, théâtre, arts plastiques...

A travers leurs oeuvres, on constate combien l'imaginaire spatial et les figures qui la peuplent sont dotés d'une grande théâtralité. Les débuts de l'engouement pour ce sujet correspondent à un moment de l'Histoire où la révolution industrielle est en train de désenchanter le Monde. Le peuple a besoin d'émanations féeriques puisque la Terre ne suffit plus, et les artistes s'emparent de ce sujet de façon à transcender les frontières d'un quotidien de grisaille. Aussi convoquent-ils dans ce dialogue, entre autres, des espaces oniriques et/ou radicalement graphiques, et des figures archétypales qui « font Théâtre » (l'arlequin, le funambule, le fou, le rêveur...).

Plus tard au XX^{ème} et XXI^{ème} siècles, l'évolution de la culture scientifique déplace l'imaginaire des artistes et l'onirisme : ils interrogent avec de nouveaux moyens plastiques la fécondité des relations art-science et la porosité entre la technologie (textile et autre) et la plasticité de ce qui fait une « esthétique de l'espace ». De cette vision plus contemporaine émerge la question de la représentation de « l'autre qu'on ne connaît pas » mais avec qui les différences d'apparence peuvent être aussi infimes que troublantes.

Dans l'aventure spatiale, l'imaginaire des artistes est essentiellement activé par un espace autre que celui de la terre et du ciel (inconnu, fantasmé, hostile ou paradisiaque, non adapté à la vie humaine, peuplé, désert...). L'humain qui entreprend ce voyage dans l'espace, va se constituer un « costume de voyage » en lien avec ce qu'il fantasme de cet autre monde pour y survivre et vivre. Son « costume » sera une réponse fantasmagorique ou fonctionnelle (futurs besoins de protections, d'ergonomie, de sociabilité...). Les réponses vestimentaires sont variées, du vêtement à l'accessoire « prothèse », soit dans une esthétique du « bricolage », soit dans un onirisme théâtral, ou encore dans une ultra-technologie.

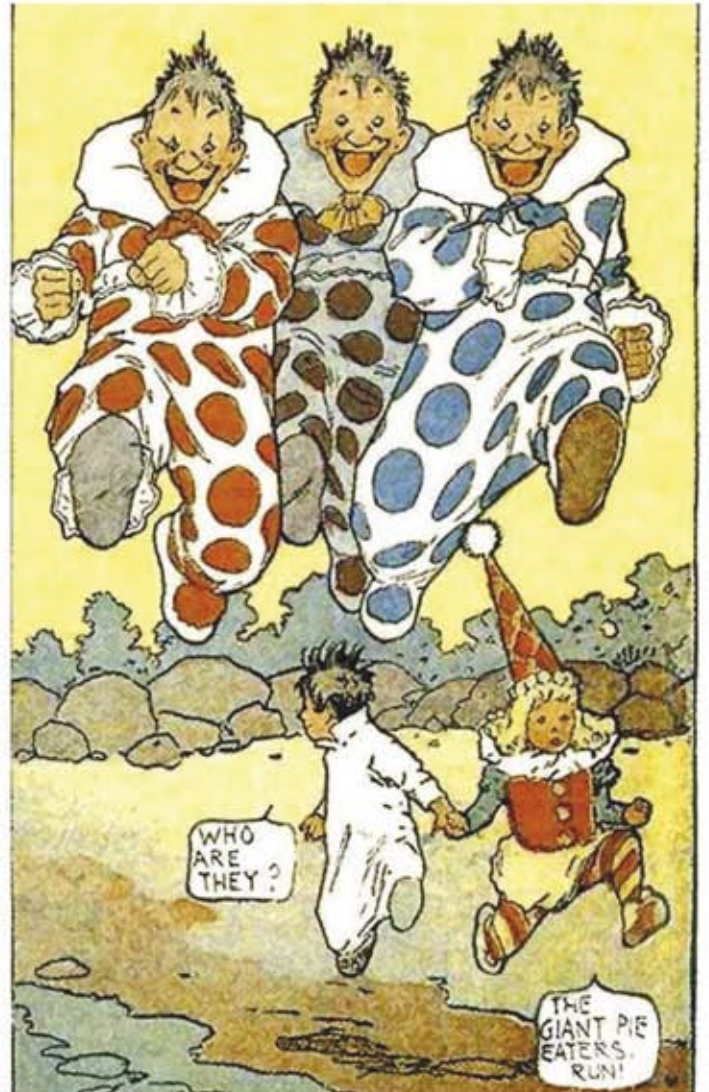
—

D'après les emprunts à l'iconographie ci-jointe que vous combinerez à des codes vestimentaires actuels et/ou historiques, vous proposerez des silhouettes (en situation si vous le souhaitez), isolées ou en « famille ». Vous chercherez à synthétiser ou développer, ce qui relie ces documents, par le prisme du costume, en portant une attention particulière à tout ce qui peut donner un relief théâtral à vos personnages.

Vos propositions, sous forme de croquis, de dessins, de schémas, de collages, d'annotations et de titres, seront réunis sur une ou plusieurs feuilles format raisin.

Un mannequin en bois est à votre disposition, comme support de vos recherches de volume pour vos croquis. (Veillez à ne pas l'endommager.) Des feuilles blanches de format raisin sont mises à votre disposition. Vous utiliserez les techniques de votre choix, sauf les techniques à séchage lent, du type peinture à l'huile.

LITERATURE ILLUSTRÉE :



Little Nemo in Slumberland, Winsor McCay, 1905



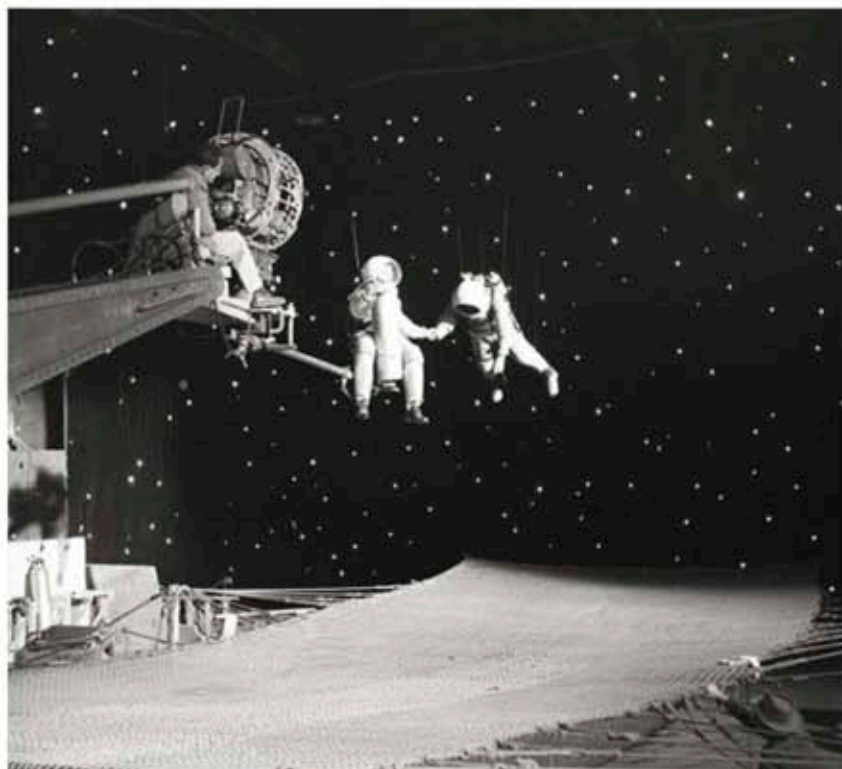
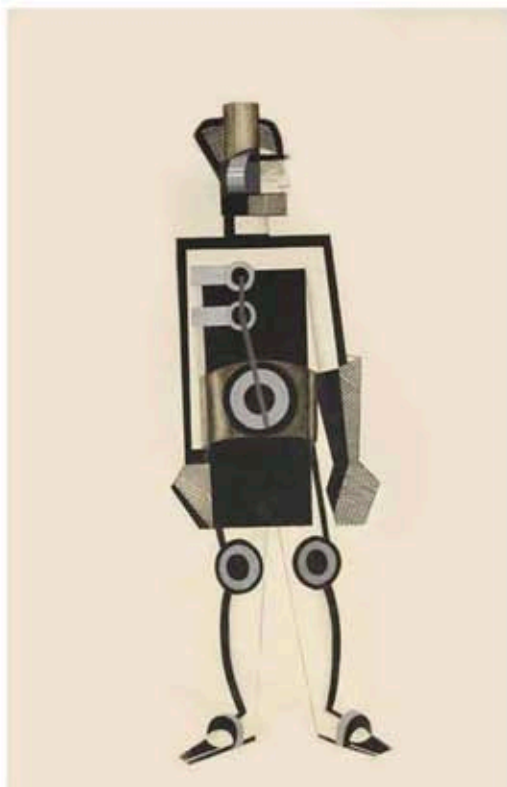
Tintin: On a marché sur la Lune, Hergé, 1952

CINEMA:



Le Voyage dans la lune, Georges Méliès, 1902.

ENSATT - CONOURS CONCEPTEURS COSTUMES - 2019
EPREUVE EXPRESSION PLASTIQUE



Aelita, film de science-fiction soviétique muet de Yakov Protazanov, 1924., d'après Tolstoï. Costumes d'Alexandra Exter.

Destination Moon, Irving Pichel, 1950.



2001, l'Odysée de l'espace, Stanley Kubrick en 1968.

ENSATT - CONCOURS CONCEPTEURS COSTUMES - 2019
EPREUVE EXPRESSION PLASTIQUE

OPERA / THEATRE:

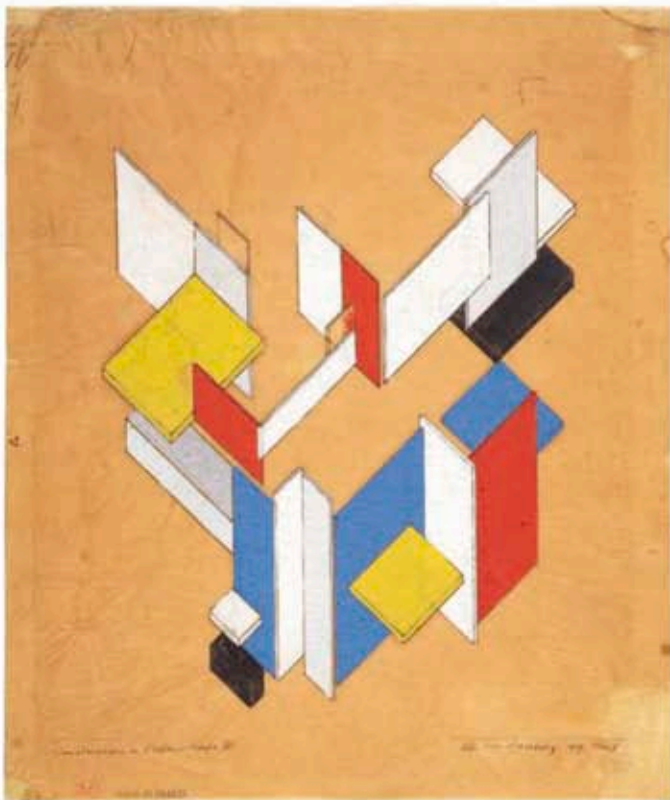


Le Voyage dans la lune (opéra-féerie),
Offenbach, d'après Jules Verne, 1875



Crise de nerfs – Parlez-moi d'amour, texte et mise en
scène de Jean-Lambert Wild, 2004

ARTS PLASTIQUES:



Theo Van doesburg, autour de 1920



Joseph Albers, *Structural Constellations*, 1953.

ENSATT - CONCOURS CONCEPTEURS COSTUMES - 2019
EPREUVE EXPRESSION PLASTIQUE



Picasso, *Arlequins* de 1901 jusqu'à 1970.



Joan Grossman, *Architecture Programme : Drop City*, 2013



Lucy McRae, *Biometric Mirror*