

CONCOURS D'ENTRÉE 2026

Parcours Conception costume

Atelier Probatoire - matin

Thème/Version

Durée : 3h00 – coefficient 1

Date de l'épreuve : mercredi 1^{er} avril 2026 de 9h à 12h

Notation :

- La note est donnée sur 20.
- Le présent sujet comporte 7 pages. Assurez-vous que cet exemplaire soit complet. S'il est incomplet, demandez un nouvel exemplaire au surveillant ou à la surveillante de salle.

Important :

- L'usage du téléphone portable ou de tout objet connecté est interdit.

Déroulement :

- Cette épreuve se déroule partiellement seul puis en binôme tirés au sort au préalable. La composition de binômes est communiquée en début d'épreuve. Tout au long de l'épreuve, le jury circule d'une équipe à l'autre afin d'accompagner et de guider les candidat-e-s.

Objectifs pédagogiques

Le costume est, entre autres, une affaire de traduction. L'exercice propose d'observer une silhouette, d'identifier ce qu'elle évoque et les référents qu'elle mobilise (imaginaire collectif), puis de la décrire avec précision et sensibilité afin qu'une autre personne puisse se la représenter et la réinterpréter. L'enjeu est de rester au plus près de ce qui est perçu tout en laissant place à une marge d'appropriation et d'imaginaire.

Sujet/consigne :

JAMES ENSOR (1860 – 1949)

“ A première vue ce sont des pitreries, des lendemains de fête, des farces joyeuses, ou au contraire des simples portraits. [...] Passé ce premier niveau, si on s'écarte des apparences, on découvre le psychisme et la matière se fait écriture. Avec des tâches de couleurs au lieu des mots, l'artiste donne une autre vision du monde, vaste comédie humaine mise en scène par un magicien de la couleur qui prend sa revanche sur l'homme. Le masque devient la caricature de la vie [...] ”. Gisèle Ollinger-Zinque, sur James Ensor.

Les sujets de James Ensor sont nombreux mais forment une œuvre cohérente et singulière, inspirante pour l'émergence de personnages et figures que le Théâtre se plairait à réunir.

Objets insolites, motifs, squelettes et masques grimaçants, natures mortes, portraits réalistes... corrosif, naïf, cynique, tendre... Ensor est un “esprit libre” et ainsi en est sa peinture. C'est en gardant cet esprit et ce geste libres que vous tenterez de vous exprimer graphiquement.

Est distribuée à chaque candidat.e :

- une iconographie tirée de l'œuvre du peintre James Ensor.
- une silhouette de référence devant servir de base pour le dessin (échelle et mouvement). Les deux silhouettes reçues par les candidats en binôme sont différentes et formeront une étreinte à réunifier en fin d'épreuve.

Étape 1 : environ 1h15 **Traduire une image en texte (THEME)** Travail individuel

A — Analyse de l'image

- Choisir une silhouette (avec l'aide du jury s'il y a plusieurs sur votre image de référence).
- Étudier l'image fournie, l'annoter et/ou la redessiner si nécessaire : croquis de recherche pour explorer des hypothèses.
- Compléter les éléments manquants : parties du corps invisibles, couleurs, détails, longueurs, volumes ou mouvements, prolongement d'une silhouette coupée, invention du dos de la silhouette....

Identifier :

- les caractéristiques majeures de la silhouette,
- ses lignes de force,
- les enjeux du costume,
- la posture et la présence du corps (âge, attitude, dynamisme...).

Situer la silhouette dans un contexte historique si cela est possible.
Le jury peut être sollicité pour accompagner votre analyse.

B — Rédaction

Rédiger une description claire, à la fois objective et sensible, destinée à être traduite en dessin par une autre personne qui n'aura pas vu votre image de référence.

Votre texte doit :

- permettre une représentation fidèle de la silhouette,
- intégrer les détails nécessaires qui font la complétude d'une silhouette (coiffure, masque, accessoires...),
- situer le personnage dans un contexte, réel ou imaginé (décor, histoire, rapprochements avec des références théâtrales, cinématographiques, littéraires, historiques, géographiques...)

Vous pouvez ajouter un titre utile à la compréhension (celui de l'œuvre ou celui de votre choix)

Étape 2 : environ 1h **Traduire un texte en image (VERSION)** Travail individuel

- Échanger vos descriptions avec votre binôme sans montrer vos images d'origine ni vos croquis.
- À partir du texte reçu, produire une maquette dessinée, en couleurs, traduisant votre compréhension de ce texte et mobilisant votre sensibilité propre.

Le dessin doit être :

- lisible,
- fidèle au texte,
- personnel dans son interprétation.

Utiliser la silhouette de référence fournie comme base.

Étape 3 : environ 45mn **RETOUCHES / MISE EN COMMUN** Travail en binôme

Le Jury passera d'un groupe à l'autre pour cette phase d'échange.

A — Ajustements

- Comparer vos dessins sans révéler les images d'origine.
- Identifier les malentendus et affiner la traduction.
- Préciser intentions et détails qui n'ont pas été saisis dans la version.

Objectif : améliorer la communication et la compréhension mutuelle. Préciser l'objet costumier et les silhouettes.

B — Réunification

- Découvrir les images de référence.
- Assembler les dessins en une « étreinte ».
- Échanger sur le processus et ajuster si nécessaire.

C — Optionnel (si le temps le permet)

L'exercice vous aura permis d'obtenir une étreinte de deux personnages issus de l'œuvre d'un même peintre mais réinterprété par 2 étapes de traduction. Réorganiser librement les dessins, couper/déformer/recomposer en prélevant des morceaux de l'image source (peinture), et écrire ensemble une courte phrase décrivant une situation inspirée de ce nouvel assemblage.