

Autour d'Oripeaux...

Dossier pédagogique



L'ATELIER BONNETAILLE
Badel07290 SATILLIEU
Port : 06 14 69 38 50 Port : 06 98 48 88 87
E-mail : atelierbonnetaille@free.fr

Nous proposons, en amont du spectacle, un temps d'échanges, de découvertes et de rencontres autour des thèmes principaux du spectacle Oripeaux.

C'est une exploration possible de toutes les passerelles et les jeux entre le **corps**, le **tissu**, la **danse** et le **costume** de sa conception et sa réalisation.

L'objectif est de donner des pistes de réflexion aux équipes qui accompagneront les enfants au spectacle par :

- Des ateliers de sensibilisation
- Un accompagnement dans l'élaboration d'un projet pédagogique
- Des temps de paroles, d'échanges ou de débats.

Notre intention est de faire (re)trouver le plaisir de se vêtir, d'imaginer, de jouer et proposer un moment (ré)créatif aux petits mais aussi aux grands.

Sommaire

I. A PROPOS D'ORIPEAUX P.4

Les auteurs et l'écriture p.6

Dans les coulisses du spectacle p.8

Les enfants racontent p.9

II. LES ATELIERS DE SENSIBILISATION P.10

Les intervenants p.11

Le dessin p.12

La coupe p.14

Assemblage et tissus p.15

Le vêtement p.17

III. PETIT LEXIQUE P.19

IV. BIBLIOGRAPHIE P.28

ORIPEAUX raconte comment un costume, tout droit sorti de l'imaginaire de la couturière, va donner naissance à un personnage qui, au fil des images, va se prendre au jeu des tissus et de la matière, des couleurs et des sons.

L'Atelier Bonnetaille présente:

Oripeaux

Un spectacle visuel autour de la danse et du costume.
Pour tout public à partir de trois ans.

De l'esquisse à la construction du patron,
puis à la fabrication du costume, "Oripeaux" met en scène un mannequin danseur
qui fait naître des images grâce aux tissus, aux matières et aux coloris.

Que l'enfant se déguise ou que l'adulte s'apprête, chacun s'approprie le vêtement
pour s'en faire une nouvelle peau.

Quelle est notre propre image et comment la façonner, la travestir, la colorer, l'enrichir?
Sur scène, une costumière (Charlotte Pareja), un danseur (Sébastien Cormier),
un musicien (Yvan Vallat) et une machine à coudre (Singer Starlet)

Mise en scène, création des costumes : Charlotte Pareja

Chorégraphie : Sébastien Cormier

Décor, musique et régie : Yvan Vallat

Création lumière : Frédéric Soria

Réalisation des costumes : Florinda Donga et Nicole Cholat

Assistant à la mise en scène et coach musical : Fabrice Bouillon-Laforest

Chargée de production : Marie-Laure Gerland



Production : Atelier Bonnetaille

Coproductions : Théâtre de la Grande Ourse, scène conventionnée jeune public, Villeneuve les Maguelone ; "Quelques p'Arts...le SOAR", Scène Rhône-Alpes, Boulieu-lès-Annonay.
Subventions publiques : Région Rhône-Alpes, Conseil Général de l'Ardèche, Syndicat Mixte Ardèche Verte (CDPRA).

Théâtre d'accueil :
Dates de représentations :

I.A PROPOS D'ORIPEAUX

Comment parler du spectacle quand on ne l'a pas encore vu ?

Créé par Charlotte Pareja, costumière de théâtre, « Oripeaux » est un hommage à la couture, créatrice d'images, de rêves et d'histoires.

En fond de scène, une drôle de silhouette en ombre chinoise se dénude jusqu'à se transformer en mannequin de couture.

La couturière travaille et ce qu'elle coud prend vie. Magicienne, elle crée du rêve, la machine à coudre devient baguette magique.

Le temps d'un spectacle le costume se dessine et se crée en direct sur le corps du danseur qui l'anime pour donner vie à un personnage. Pour habiller ce spectacle il y a aussi de la musique et des sons joués en direct par un musicien, témoin de ce drôle de rêve.

De l'ombre chinoise à la couleur, sous nos yeux se déroule une métamorphose...



Que se passe-t-il dans le spectacle Oripeaux?...

1. Dans l'atelier de la couturière.

La couturière cherche l'inspiration. Elle se lève, se dirige vers sa feuille de papier et entame un dessin. Une silhouette apparaît, un personnage vêtu d'un étrange costume naît de son imagination.

2. La création.

La couturière s'affaire, elle découpe des étoffes, étale des rouleaux de tissu. Un mannequin vivant va s'interposer entre elle et son ouvrage. Enveloppé d'étoffes, le mannequin cherche à communiquer avec la couturière qui ne le voit pas.

3. La rencontre avec le mannequin.

Le mannequin prononce quelques mots et parvient à attirer l'attention de la couturière. Le contact se crée. Par son corps et sa danse, il va influencer la création de son propre costume.

4. Une identité vestimentaire.

En manipulant divers vêtements notre mannequin affiche sa volonté de s'habiller seul. Il se demande quelle partie du corps il peut couvrir et habiller, comment enfiler un costume et, au cours de ses recherches, fait de drôles d'expériences chorégraphiques ou dansées...

5. Le costume.

Le mannequin retrouve la couturière qui pique à la machine. Emportée par le plaisir du jeu, elle propose de nouvelles parures à son partenaire qui les revêt. Il trouve enfin son image.

Oripeaux raconte aussi le plaisir de la création et du jeu et sa fragilité, un rêve partagé qui ne tiendrait qu'à un fil...



Dessin de costume pour le final du spectacle

Les auteurs et l'écriture

Le procédé de fabrication d'un vêtement (du dessin au costume fini) sert de fil conducteur à l'histoire. Nous avons eu envie de faire découvrir l'univers de la couture (prises des mesures sur un mannequin, coudre à la machine, découper du tissu en direct et le mettre sur quelqu'un...) à travers l'évolution d'un personnage virtuel (l'imagination de la costumière) vers un personnage réel, vivant et dansant sur scène.



Charlotte Pareja

Elle crée en 2005 l'Atelier Bonnetaille, premier atelier itinérant de création de costumes et d'accessoires. Oripeaux est le premier projet de création de cette jeune costumière, diplômée de l'ENSATT en 2000. Affichant un parcours professionnel original, Charlotte a eu envie d'imaginer une écriture scénique à partir de sa passion : la matière et le costume.

Sébastien Cormier

Après une formation au Conservatoire National de Musique et de Danse de Lyon dans la section danse contemporaine, Sébastien souhaite assez vite créer des passerelles avec d'autres disciplines ou techniques. Il entame un travail de recherche avec Charlotte autour de la danse et le costume qui à généré leur collaboration sur Oripeaux.

Danser pour des costumes : rencontre avec Sébastien Cormier

« J'ai toujours senti que la danse, le mouvement, ne peuvent prendre du sens que parce qu'ils s'appuient ou se lient avec d'autres modes d'expression. Mon parcours en danse et notamment en danse contemporaine, m'a permis d'aborder différentes disciplines : l'écriture, le théâtre d'objet, la musique, le chant... »

La rencontre avec Charlotte Pareja a nourri cette réflexion grâce à l'univers qu'elle contribue à créer. Pour le danseur et interprète que je suis, je découvre dans cette recherche la possibilité de donner naissance à un personnage. Le costume-objet à manipuler, l'accessoire, la matière, la silhouette, la coupe, la contrainte du costume, tout cela laisse entrevoir une multitude d'applications à une représentation scénique. »

Une écriture chorégraphique

Nous avons d'abord travaillé à partir de la matière et du tissu.

Nous avons expérimenté plusieurs axes de travail : la contrainte du mouvement, la transformation, trop grand, trop petit ...

Nous avons été amenés à choisir des formes, des mouvements, des attitudes, et des situations en fonction des recherches du danseur :

- Le corps nu, animal (anatomie)
- La recherche d'une forme d'habillement et comment se vêtir d'autre chose que d'un vêtement ?
- La recherche d'une identité, d'un personnage.

Le parti pris était de travailler d'abord avec la matière, faire en sorte que la danse et le mouvement soient au service du costume. Sébastien ne s'est pas basé sur du mouvement à écrire, à chorégraphier tout de suite mais a travaillé en s'imprégnant d'abord de la matière.

Divers croquis et dessins faits par Charlotte ont été regroupés pour constituer une sorte de storyboard pour le déroulement du spectacle.

Puis, des supports vidéo ou photographiques nous ont aidés à finaliser et construire le scénario.

Dans Oripeaux il n'y a pas de texte, juste quelques mots. La danse et la manipulation des costumes créent un autre langage qui laisse plus de place à un imaginaire sensoriel.



Dessins utilisés pour le scénario du spectacle.

Dans les coulisses du spectacle

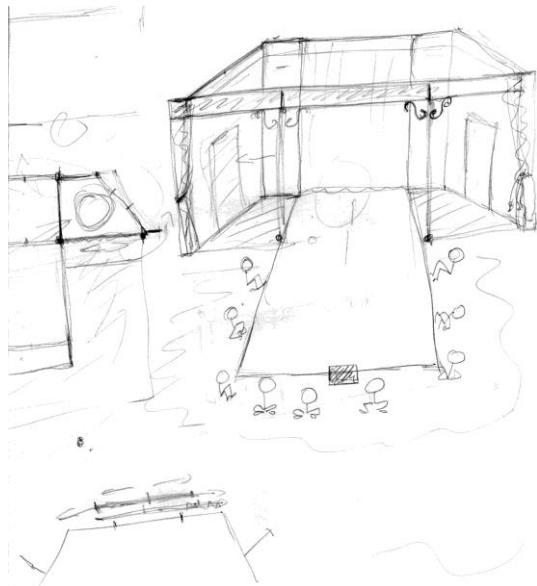


photo yvan vallat

Croquis et photo du décor.

Les enfants racontent

« Ce que j'ai bien aimé, c'est quand le monsieur a tourné avec le manteau, quand la dame a dessiné le dessin, quand la dame avait la robe et aussi quand le monsieur avait mis le petit pantalon. En tout j'ai tout aimé le spectacle. Continuez comme ça, c'est fantastique. »
Camille, classe de CE, Ecole de Quintenas.



« J'ai adoré votre spectacle, il y a une belle mise en scène et de très beaux costumes. Vous avez beaucoup de talent, autant en couture qu'en théâtre. C'était à la fois drôle et joli, c'est pour ça que j'ai bien aimé. Même si vous avez fait beaucoup de répétitions, on avait l'impression que Sébastien improvisait sa danse. C'était absolument extraordinaire. Merci encore de nous avoir invités à ce spectacle magnifique. » Lucie, CM2, Ecole de Quintenas.



Textes et dessins d'enfants d'Ecole primaire, Quintenas.

II.LES ATELIERS DE SENSIBILISATION

Un peu de pratique...Le contenu

Ces ateliers tentent de répondre à ces questions :

Comment fait-on un vêtement ?

Comment s'habille-t-on ?

Quelles images fait naître un costume ?

Comment joue-t-on avec ?

Les ateliers peuvent avoir lieu avant les représentations, ce qui permet de mieux définir **le contenu** du spectacle avant de le voir.

Les enfants peuvent se projeter dans un imaginaire sans à priori, et le jour de la représentation ils pourront retrouver certaines de leurs idées concrétisées sur scène.

Après avoir assisté à une représentation, les enfants et les adultes peuvent se projeter dans une pratique artistique.

Pour qui ?

Nous souhaitons ouvrir ces formes d'échanges à tous, débutants, amateurs ou professionnels.

Ces ateliers s'adressent particulièrement aux petits (3 ans), le public « cible » du spectacle.

Mais aussi ...

- Aux élèves de collèges et lycées cursus généraux ou professionnels.
- Aux familles. Parents et enfants sont invités au jeu de l'habillement et de la danse. Un enfant est accompagné d'un parent pour suivre l'atelier.
- Aux étudiants ou élèves en école professionnelle de couture ou de costume.
- A un public varié. D'autres ateliers peuvent être mis en place pour un public exclusivement adulte : costumiers, danseurs, ou autres.

Notre démarche peut se diriger vers un public dit « empêché », ou n'ayant pas accès à une pratique artistique : personnes âgées, personnes en situation de handicap, etc.

Vous trouverez ici des idées d'ateliers que nous pouvons venir animer dans vos structures.
Ces propositions pourront aussi vous aider à mettre en place vos propres animations.

Les intervenants



Les personnages d'Oripeaux : la couturière, le mannequin et le musicien.

Charlotte Pareja :

Costumière de métier, elle a mis en scène « Oripeaux » et incarne le rôle de la costumière dans le spectacle. Elle souhaite transmettre son savoir-faire, de la conception (dessin) à la réalisation (fabrication) d'un costume.

Sébastien Cormier :

Danseur professionnel, il joue le rôle d'Oripeaux, et a écrit la chorégraphie de ce spectacle. Il désire faire partager ce plaisir de se vêtir et témoigner du dialogue entre la danse et le costume.

Yvan Vallat :

Technicien du spectacle, il a fabriqué le décor d'« Oripeaux ». Mais il est aussi le musicien sur scène. Il pourra faire découvrir la variété de ses instruments de musique et pourra accompagner les ateliers en direct.

Le dessin et la conception d'un costume

Pour fabriquer un vêtement, on peut souvent le dessiner pour choisir sa forme et ses couleurs.

*ORIGAMI (maternelle, primaire)

Durée : 45 minutes

Objectif : apprendre le pliage et passer du plat au volume.

Public : Une classe maternelle

Dispositif : A l'école ou dans une salle de la structure d'accueil. La structure fournit le papier, papier kraft ou papier machine, scotch, colle, crayons...) Prévoir des tables et des chaises pour poser le matériel.

Application possible : Travail du volume, le pliage.

Exemple : Avec des bases simples de patrons d'origami, Sébastien Cormier propose aux enfants des pliages (prédécoupés en amont) pour mettre en volume le papier. Dans un deuxième temps, on peut colorier les facettes du volume avec des couleurs différentes et le déplier pour découvrir le dessin obtenu. L'atelier pourra être mené par un ou deux intervenants selon le nombre d'élèves.

Sais tu ce qu'on appelle
un patron en couture ?

* ARTS PLASTIQUES, jeu des habits (primaire)

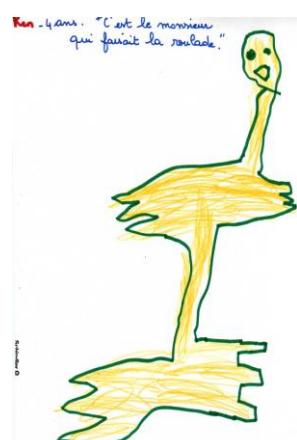
Durée : Deux fois 2 heures

Objectif : Initier le groupe à différente techniques artistiques. Du dessin à la couture essayer tout les procédés de fabrication d'un vêtement (*choix de matière, prise de mesure, couper, coudre, essayer...*) et permettent à chaque enfant de faire son projet individuel ou collectif.

Public : 8 à 10 enfants (demi-classe, atelier d'arts plastiques, groupe de théâtre, atelier de couture...)

Dispositif : A l'école ou dans une salle de la structure d'accueil. La Compagnie fournit le matériel de couture (une machine à coudre, chutes de tissus, fils, ciseaux, aiguilles ...). La structure fournit le matériel d'arts plastiques (si besoin d'autres machines à coudre, feuilles de dessins, peinture, agrafeuse, colle, crayons...) Prévoir des tables et des chaises pour poser le matériel.

Application possible : Programme d'art plastique et travail sur la couture.



Ken, 4 ans. « C'est le monsieur qui faisait la roulade. »

Exemples :

- .Faire son propre dessin d'Oripeaux.
- .Découper des magazines pour créer des personnages.

Charlotte Pareja (**Couture**) et Sébastien Cormier (**Couture, Danse**) parlent aux enfants des tissus et de leurs expériences avec une démonstration à la machine à coudre (30 mn). Ensuite, chaque enfant dessine une idée de costume ou essaye la couture en utilisant un patron en papier, on pourra découper des tissus, crayonner, coudre... (1h30).

Demander aux enfants d'apporter une chute de tissu et un vêtement qu'ils aiment.

Un deuxième rendez-vous, quelques jours après, portera sur la créativité des enfants autour de la couture. Les intervenants trouvent des solutions techniques pour aider à fabriquer des accessoires ou des vêtements. Ce sont les enfants qui fabriquent et qui créent (*un grand Totem de tissus récupérés, l'habit d'un personnage imaginaire, des vêtements en papier accrochés sur un fil à linge, utiliser le vêtement de l'autre et le « customiser », réaliser une fresque de tissus, un Monsieur Carnaval...*)

A travers des images, des films ou des dessins animés, connais tu des vêtements qui ressemblent au costume d'« Oripeaux » ?



Croquis et costumes de scène dessinés par Charlotte Pareja pour Eléonore Guiset / Cie Arcosm,



La coupe

Avec des ciseaux, on découpe le tissu. On utilise un patron en papier.

*POUPEE DE PAPIER (maternelle, primaire)

Durée : 1 heure

Objectif : Favoriser la créativité et découvrir ses différentes formes d'expression.

Public : une classe

Dispositif : A l'école ou dans une salle de la structure d'accueil. La structure fournit le matériel d'arts plastiques (feuilles de dessins, peinture, agrafeuse, colle, crayons...) Prévoir des tables et des chaises pour poser le matériel.

Application possible : Travail de pliage et des couleurs.



Livre d'images à découper

Exemples :

- .Faire des silhouettes en carton à habiller avec des habits de papiers (*découpés, ou dessinés*).
- .Faire le même travail avec d'autres matières pour les habits (*feuilles d'arbres, fleurs, tissus...*)

Assemblage et tissus

La machine à coudre permet d'assembler deux pièces de tissu. Le vêtement a des coutures et sert à habiller le corps.

*DANSE ET COSTUME (maternelle, primaire)

Durée : 45 minutes à 1 heure 30

Objectif : Rendre le corps disponible pour jouer avec le costume.

Public : Une classe, centre aéré...

Dispositif : Dans le décor ou une salle, du type salle de danse. Mettre à disposition un poste CD. La compagnie vient avec un stock de tissus et de costumes.

Application possible : Danse contemporaine, jeu de matières.

Exemple : Un premier temps de 10 mn sera consacré à la mise en disponibilité du corps par un échauffement encadré par Sébastien Cormier (*jeu de regard avec le groupe, de déplacement, de toucher...*) suivi d'un travail d'improvisation en petit groupe (*jeu de manipulation des matières, se cacher dedans, changer de forme, se déguiser...*).

*MON CORPS, MA MATIERE (primaire)

Durée : 1 heure 30

Objectif : Comprendre la mécanique du corps : l'anatomie et le mouvement

Public: Une classe, centre aéré...

Dispositif : Dans une salle, du type salle de danse. Mettre à disposition un poste CD. Venir avec une tenue décontractée permettant le mouvement. La compagnie propose d'apporter des tissus ou matières ayant des propriétés particulières (élastiques, déformables, volumineuses)

Application possible : Programme de danse contemporaine.

Exemple : Un premier temps de 10 mn sera consacré à la mise en disponibilité du corps par un échauffement encadré par Sébastien Cormier (*jeu de regard avec le groupe, de déplacement, de toucher...*) suivi d'un travail d'improvisation en petit groupe (*jeu de poids et contre poids, déséquilibre du corps, pliage du corps comme un pantin,...*)

Un deuxième temps de danse permet de comprendre comment le corps fonctionne (*anatomie du mouvement*) et de le rendre disponible pour jouer avec le corps de l'autre.

L'atelier pourra être accompagné par un musicien, Yvan Vallat, qui jouera en direct.

*MATIERE ET TISSUS (primaire)

Durée : 2 heures

Objectif : Apprentissage du toucher et des couleurs

Public : Une classe, atelier d'arts plastiques, groupe de théâtre, atelier de couture...

Dispositif : A l'école ou dans une salle de la structure d'accueil. La Compagnie fournit le matériel de couture (une machine à coudre, chutes de tissu, fils, ciseaux, aiguilles ...). Prévoir des tables et des chaises pour poser le matériel.

Application possible : Programme d'éveil des sens

Pendant une heure, l'objectif est d'amener les participants à remarquer et apprécier diverses textures, découvrir les tissus et les matières en coupant, cousant, pliant, dessinant dessus...

Exemple :

- . Apporter une machine à coudre en classe.
- . Coudre à la main des coutures (*avec du fil et une aiguille*).
- . Faire le dessin d'un personnage et trouver les tissus identiques au dessin (*couleur, matière...*)
- . Faire toucher les tissus, yeux fermés.

Charlotte Pareja (Couture) et Sébastien Cormier (Couture, Danse) présentent des échantillons de tissus très variés que les enfants peuvent toucher. On pourra aussi demander aux enfants d'apporter une chute de tissu.

Un deuxième temps, portera sur la créativité des enfants autour de la matière. Les intervenants proposent le même tissu à tous les enfants et ils essayent de le découper avec différentes formes (*taillades, effilochage, couture, coloriage, collage...*)

Peux-tu trouver une couture dans ton vêtement ?

***COSTUMES A MANIPULER (primaire)**

Durée : 1 heure 30

Objectif : Faire danser grâce au costume

Public: Une classe, centre aéré...

Dispositif : Dans une salle, du type salle de danse. Mettre à disposition un poste CD. La compagnie vient avec une série de vêtement d'enfants où sont cousues des accroches.

Application possible : Programme de danse contemporaine, manipulation d'objet.

Exemple : Un premier temps de 10 mn sera consacré à la mise en disponibilité du corps par un échauffement encadré par le danseur Sébastien Cormier (*jeu de regard avec le groupe, de déplacement, de toucher...*) suivi d'un travail d'improvisation. Les enfants sont amenés à essayer des costumes et à trouver avec les artistes des systèmes d'accroche pour mettre le corps en « mouvement ». Comment déséquilibrer, accrocher, transformer quelqu'un avec un costume. Les interventions se terminent par un travail sur la danse : trouver son équilibre, son poids, sa présence à l'autre en bougeant dans l'espace.

Le costume, que devient-il ? Son histoire, ses règles de jeu propres, ses contraintes.

Dans quelles régions les garçons portent-ils des jupes ou des robes?



Auguste

de Prima Porta, Rome. Nomade berbère et breton et une abaya porté par un homme.

Le vêtement

Le vêtement qui protège, qui exprime, qui cadre, qui montre...



*COSTUME DE SCÈNE, COSTUME DE VILLE (primaire)

Durée : Deux fois 2 heures

Objectif : Favoriser la créativité et découvrir ses différentes formes d'expression.
Enrichir la sensibilité.

Public : une classe, groupe de théâtre...

Dispositif : A l'école ou dans une salle de la structure d'accueil. La Compagnie fournit le matériel de couture (une machine à coudre, chutes de tissu, fils, ciseaux, aiguilles ...). La structure fournit le matériel d'arts plastiques (feuilles de dessins, peinture, agrafeuse, colle, crayons...) Prévoir des tables et des chaises pour poser le matériel.

Application possible : Programme sur la sociologie du vêtement.

Exemple : Faire la proposition d'apporter un vêtement personnel familier.

Un premier temps de 30 mn sera consacré à la mise en disponibilité du corps par un échauffement encadré par le danseur Sébastien Cormier suivi d'un travail d'improvisation en petit groupe.
Ensuite, chaque enfant improvise avec des accessoires et des costumes.

Un deuxième rendez-vous, permettra de se poser les questions : Quel habit je porte? Qui j'habille?
Comment je m'habille? Quelle partie du corps vais-je habiller?...

Des groupes de deux personnes seront constitués dans la relation Modèle (mannequin) et Costumier (couturier)

*** JEU DE CHEMISES (primaire, collège)**

Durée : Deux fois 2 heures

Objectif : Initier le groupe à la danse et au costume de scène.

Public : une classe, groupe de théâtre...

Dispositif : A l'école ou dans une salle de la structure d'accueil. La compagnie fournit un stock de chemises de couleur et des accessoires. Mettre à disposition un poste CD.

Application possible : Danse contemporaine et travail sur la sociologie du vêtement.

Exemple :

Un premier temps de 30 mn sera consacré à la mise en disponibilité du corps par un échauffement encadré par Sébastien Cormier suivi d'un travail d'improvisation en petit groupe.

Ensuite, chaque enfant enfile une chemise et essaye de la mettre de plusieurs manières, de se l'approprier.

Un deuxième rendez-vous autour du thème du défilé de mode se répétera en petit groupe. Avec des indices donnés par les intervenants, les duos feront des essais de mouvement et vont répondre chacun à leur manière : comment enfiler un costume, comment on le porte, comment on se l'approprie. Les binômes présenteront leurs recherches pour que tout le monde puisse voir le travail en fin de séance.

*** GRAND ET PETIT (Parent-enfant)**

Durée : 1 heure 30

Objectif : jeu et plaisir de s'habiller.

Public: Un parent et un enfant, (8 enfants entre 4 et 12 ans et 8 parents).

Pré requis : Aucun

Dispositif : Dans le décor ou une salle, du type salle de danse. Mettre également à disposition un poste CD. Venir en tenue décontractée

Application possible : Accompagnement privilégié d'un spectacle avec son enfant. Après midi ou soirée en amont du spectacle

Exemple :

Un premier temps de 30 mn sera consacré à la mise en disponibilité du corps par un échauffement encadré par le Sébastien Cormier suivi d'un travail d'improvisation en petit groupe.

(Jeu de regard avec le groupe, de déplacement, de toucher...).

Suivra un deuxième temps de 1h, portant plus sur le spectacle en lui-même avec un travail un peu plus accentué sur la matière. Charlotte Pareja apporte des accessoires du spectacle et des costumes. Les enfants peuvent ainsi jouer avec leur parent (*habillage et déshabillage, se cacher sous un tissu, draper une jambe, mettre un corset, se déguiser,...*). L'idée du défilé de mode permet à la costumière et au danseur de donner des pistes de recherche aux binômes et de présenter les recherches pour que tout le monde puisse voir le travail en fin de séance.

III.PETIT LEXIQUE

Oripeaux, Petit Larousse Illustré 2005

n.m.pl. (anc.fr. orie, doré et pel, peau)

Vêtements usés qui ont conservé un reste de splendeur. Au sens figuré, apparence illusoire de grandeur, d'éclat, vernis.

Costume

Le terme **costume** peut être un symbole d'appartenance à un peuple, un pays, une confrérie, une secte, une religion ou d'autres types de groupe. Il peut aussi désigner un déguisement ou un costume de théâtre et de scène comme le costume d'Arlequin. Ce peut être un vêtement strictement professionnel comme les costumes d'audience que sont la robe d'avocat ou la robe de magistrat. Il peut « *uniformiser* » une population (de soldats, d'élèves, etc.)

Dans la mode masculine, le terme costume désigne un **complet** (ou complet-veston) constitué d'une veste et d'un pantalon parfois d'un gilet comme un costume trois-pièces ou un costume anglais.

Costumier, accessoiriste

Il s'occupe de rassembler, de concevoir ou de fabriquer les costumes et les accessoires du spectacle en collaboration avec le metteur en scène.

Vêtement

Un **vêtement** est un objet, en général en tissu, venant couvrir une partie du corps.



Détail d'encolure d'une tunique giay (Vietnam)

Mannequin

Le premier mannequin pourrait être la vendeuse d'une boutique parisienne, Marie Vernet Worth. Elle devint mannequin professionnel en 1853, pour aider son mari styliste de mode, Charles Frederick Worth. Il existe plusieurs types de mannequins : les modèles de mode et haute couture et

les mannequins « commerciaux ». Le **mannequin-cabine** est le mannequin sur lequel le styliste va essayer les toiles et les prototypes des modèles qu'il est en train de créer. En haute couture, les mannequins hommes sont athlétiques et fins, plutôt que musculeux (lingerie). Avec un poids entre 65 kg et 75 kg pour une taille jusqu'à 1,90 m.

Pourpoint

Le **pourpoint** est un vêtement du haut porté au Moyen Âge et à la Renaissance par les hommes. Les fabricants de pourpoints s'appelaient des **gipponiers**. C'est une sorte de **veste courte** et matelassée qui couvre le corps du cou à la ceinture. Il se porte avec des chausses et comporte un moyen de fixation pour les attacher dessus. Le pourpoint a été inspiré par le vêtement qui se portait sous l'armure pour protéger le corps.



Pourpoint historique et illustration de polichinelle

Haut de chausses

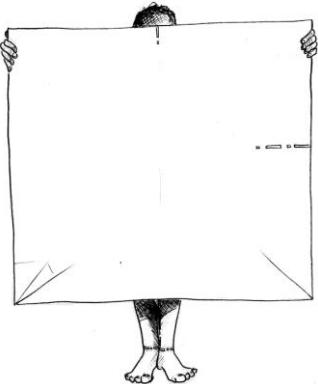
C'est l'un des anciens noms du **pantalon**. Le **haut-de-chausses** habille la partie supérieure des jambes. C'est au XVI^e siècle qu'il se développe véritablement. Au cours de son évolution, le haut-de-chausses se décline sous plusieurs formes.



Inspiration de pantalon historique pour le spectacle Oriepeaux

Origami

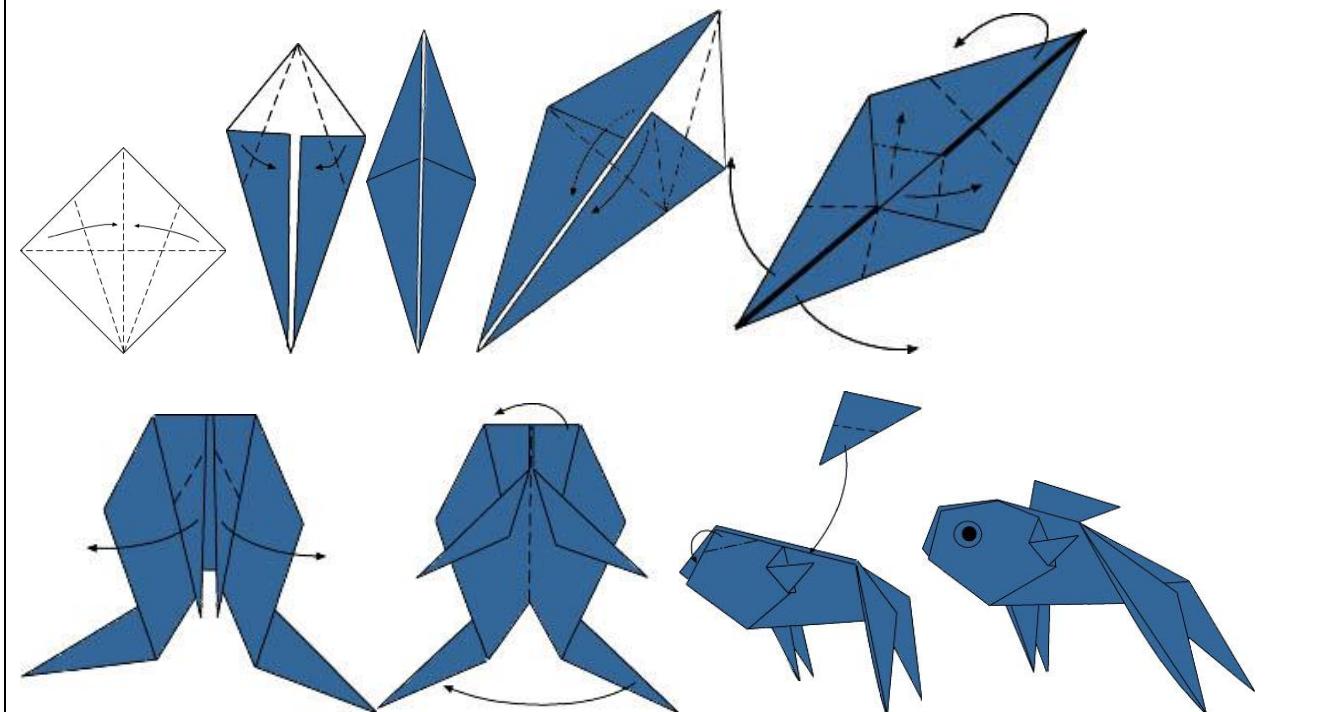
L'**origami** permet un changement de dimension, du plat (le papier) au volume. On utilise le plus souvent une feuille de papier de forme carré, qui se trouve être la base d'une infinité de pliages.



Cet art est originaire de **Chine**. Le mot origami vient du japonais, *oru* signifie plier et *kami* signifie papier. L'origami japonais a certainement ses origines dans les cérémonies où le papier ainsi plié permettait de décorer les tables.

Dès le début des années 1800, **Friedrich Froebel**, créateur des écoles maternelles, reconnaissait que l'assemblage, le tressage, le pliage et le découpage du papier étaient des aides pédagogiques pour le développement des enfants. **Joseph Albers**, le père de la théorie moderne des couleurs et de l'art minimaliste, a enseigné l'origami et le pliage du papier dans les années 1920 et 1930. Sa méthode consistait à utiliser des feuilles de papier rondes pliées selon des spirales ou des courbes; elle influença les artistes modernes d'origami comme Kunihiko Kasahara. En 1978, en France, apparaît le Mouvement Français des Plieurs de Papier (MFPP), créé par Jean-Claude Correia.

Il existe en origami ce qu'on appelle un **patron** que l'on appelle aussi « **diagramme** ». Le pliage est décrit étape par étape et expliqué avec une série de codes de pliages.

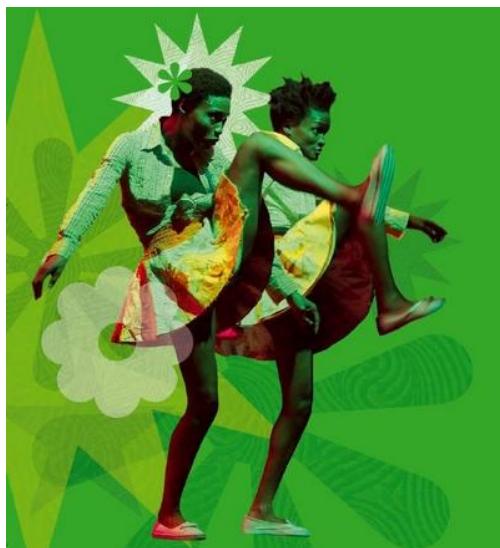


Danse contemporaine

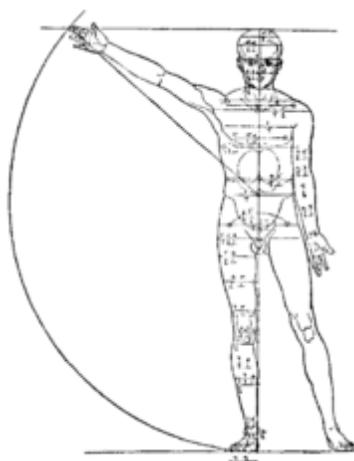
La danse aujourd'hui nommée **danse contemporaine** naît en Europe et aux États-Unis au début du 20^{ème} Siècle. Elle fait suite à la danse moderne et débute, pour certains, avec les courants postmodernistes. Ce que la France appelait au début la « nouvelle danse » ou la « jeune danse » est devenu, à mesure de son affirmation, la danse contemporaine.

Résultant d'abord d'une volonté de se démarquer des générations antérieures, et des codes instaurés par la danse classique, les danseurs contemporains se sont emparés du concept et se le sont approprié, reconnaissant tacitement entre eux une manière identique d'aborder les problématiques du **mouvement** et du **corps**

La danse contemporaine se base sur des fondamentaux, résultant de son histoire et issus des courants expressionnistes et modernes: Le temps, l'énergie, le poids, l'espace.



Danse d'ailleurs, festival de danse contemporaine en Basse Normandie



Costume de la Compagnie DCA et dessin d'Albert Dürer dans l'esprit de l'homme de Vitruve de Léonard de Vinci.

Contrairement à la musique contemporaine qui reconnaît comme « contemporaine » toute **œuvre écrite** au cours des 50 dernières années, la danse contemporaine n'a pas de limites temporelles aussi précises et ne se reconnaît comme telle qu'à travers les **créateurs** qui s'en revendiquent : elle est avant tout affaire de génération et ouvre sur une volonté de se nommer, de se reconnaître entre pairs. Elle n'a, à priori, que faire des courants esthétiques et se désigne elle-même tantôt selon les filiations, tantôt selon les ruptures, toujours ou presque en fonction d'une attitude commune devant l'histoire : emprunter les techniques aux courants modernes ou classiques, les actualiser ou les détourner, les métisser de théâtre, de littérature, d'architecture, d'arts plastiques, de cirque et d'autres disciplines artistiques allant depuis le milieu des années 1990 jusqu'à les substituer à la danse pure avec le mouvement dit de la **non-danse**.



Costume de Philippe Guillotel



« A cet endroit » d' Odile Duboc

Couture

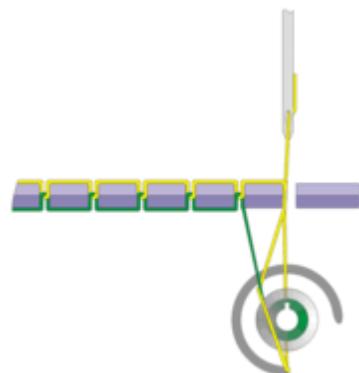
Une **couture** est l'assemblage de deux ou plusieurs pièces de tissu, ou de cuir, à l'aide de fil à coudre, soit manuellement avec une aiguille, soit en utilisant une machine à coudre.

La couture est utilisée dans la fabrication des vêtements, du linge de maison (draps, mouchoirs, etc.), des éléments de décoration (nappes, rideaux, tentures, etc.), des chaussures, de la maroquinerie (bagages, sacs, etc.), etc.

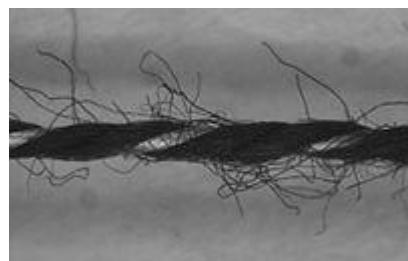
Machine à coudre

Une **machine à coudre** est une machine, d'usage domestique ou industriel, qui exécute mécaniquement les points de couture, généralement en utilisant deux fils, le fil supérieur enfilé dans l'aiguille, et le fil inférieur venant de la **canette**. Les premières machines à coudre, apparues au XIX^e siècle, étaient mécaniques et mues manuellement, de nos jours elles sont généralement électriques et font de plus en plus appel à l'électronique, et par exemple à des mémoires permettant de piloter des motifs complexes ou même de broder des suites de lettres.

La machine à coudre a révolutionné la couture en la rendant plus rapide et moins chère.



Fonctionnement du mécanisme effectuant les points de couture.



Détail d'un fil au microscope

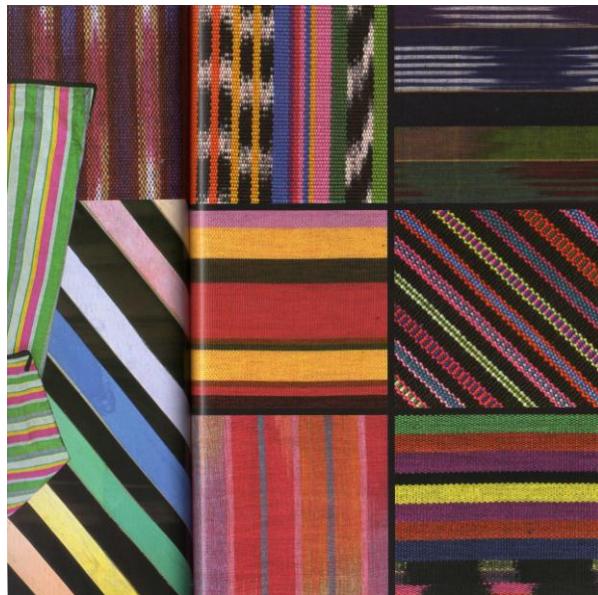
Textile

Un **textile** est le nom donné à toute **étoffe** ou matériau réalisé à partir de fibres ou de filaments de matériaux textiles. Parmi les textiles, on trouve les mats de fibres (les pansements, les filtres, le feutre) des mèches (pansements) des fils (à coudre, à tricoter, à tisser), les tricots, les tissus et bien d'autres.

Nom	Caractéristiques	Utilisation
Batiste	Fine toile de lin	Habillement (vieux)
Bogolan	Tissu teint suivant une technique utilisée au Mali, Burkina Faso, Guinée	Habillement
Crêpe	Tissu à l'origine en soie ayant un aspect granuleux	Habillement
Cretonne	Toile de coton	Habillement, Ameublement
Dentelle	Tissu ajouré	Habillement
Denim	Tissu de coton résistant	Habillement, Jean
Feutre	A l'origine textile obtenu par l'agglomération de fibres animales par des opérations thermiques et mécaniques	Chapeau, yourte
Flanelle	Tissu à l'origine de laine à l'aspect duveteux et doux au touché. Réalisé par foulage. Aussi utilisé pour des tissus de coton ayant les mêmes qualités.	Habillement
Gaze	Toile légère et transparente	Habillement, Médical
Jacquard	Tissus réalisé avec un « métier Jacquard ».	
Linon	Toile de lin délicate, transparente et aérée	chemises, lingerie, mouchoirs
Moiré	Tissu à fines côtes transversales utilisant les reflets des fils de soie, viscose, etc. pour créer des motifs changeants	
Mousseline	Tissu fin et transparent de coton. Origine ville de Mossoul	
Organdi	Mousseline de coton enduite d'un apprêt	Habillement, broderie
Ottoman	Tissu à grosses côtes transversales	Ameublement, Habillement
Pongé	Taffetas de soie léger et souple	Habillement
Satin	Tissu plat, uni, brillant et initialement en soie	Habillement, Ameublement
Serge	Tissu à armure sergé	Habillement
Taffetas	Toile de soie légère	Habillement
Tulle	Étoffe à maille généralement hexagonale	Habillement, Ameublement
Tweed	Tissu épais en laine	Habillement
Velours		Habillement, Ameublement
Vichy	Étoffe de coton à carreaux tissé et teint d'au moins deux couleurs	

Tissu

Les tissus artificiels, des **matériaux textiles** obtenus par **tissage** ; dans ce cas, le tissu est une surface plane, généralement souple et résistante. C'est l'entrecroisement de fils en chaîne et trame. Le tissu est aussi une **discipline de cirque**.



Motif

Un **motif** est, dans le domaine **artistique**, une forme esthétique à répétition.



D'autres mots à ajouter : **A vous de jouer !** Taffetas, parmenture, broderie, ajusté, ...

IV. BIBLIOGRAPHIE



- ***Histoire du costume en Occident de l'Antiquité à nos jours***, de F. Boucher, Paris : Flammarion, 1965.
- ***Le Livre des costumes. La mode à travers les siècles***, de J.L Besson, Paris : Gallimard, 1986.
- ***Carnet d'inspirations textiles***, de Catherine Legrand, Tours : Aubanel, 2009.
- ***Anatomie pour le mouvement*** Tome 1 et Tome 2, Introduction à l'analyse des techniques corporelles et bases d'exercices, de Blandine Calais Germain : Désiris.
- ***Panorama de la danse contemporaine***, 90 chorégraphes, de Rosita Boisseau, Paris : Textuel, 2006.
- ***Histoire du théâtre dessinée***, d'André Degaine : Broché.
- ***La passion du jour, La danse à travers les âges et les pays. Les grandes danseuses européennes***, de Paul Agnel, Paris : Revue des Indépendants, 1927.



- ***Les grands couturiers et la danse***, Croquis de mode, photos des ateliers de couture, des essayages et des spectacles, de Philippe Noisette : La matinière édition

CONTACTS

L'atelier Bonnetaille

Badel. 07290 SATILLIEU

E-mail : atelierbonnetaille@free.fr

Charlotte PAREJA, metteur en scène et costumière : 06 14 69 38 50

Marie-Laure GERLAND, chargée de diffusion/administration : 06 98 48 88 87

Tarifs des interventions

Tarif : 65,00 euros HT de l'heure par intervenant

