

# Techniques et technologies / costume

**Option : Scénographie**

**Cycle : Bachelier**

**Bloc : 2**

**Quadrimestre : 2**

**Volume horaire : 6 / semaine (90 h / ans)**

**Crédit : 6**

**Pondération : 3**

**Obligatoire : oui**

**Langue d'enseignement : français**

**Lieu : École Supérieure des Arts de la Ville de Liège - Académie Royale des Beaux-Arts de Liège (ÉSAVL-ARBAL), rue des Anglais 21, Liège 4000**

**Enseignante : Florence Monfort, f.monfort@intra-esavl.be**

## COMPÉTENCES VISÉES

- mettent en oeuvre, articulent et valorisent de manière singulière ces connaissances et ces compétences dans le cadre de la poursuite de leurs études, et démontrent leur aptitude à élaborer et à

développer, en scénographie, une réflexion et des propositions artistiques ;

- ont développé les méthodes d'apprentissage nécessaires à poursuivre leur formation de manière autonome.

## ACQUIS D'APPRENTISSAGE

- explorer les compétences techniques et le langage propres à l'art du costume ;
- consolider les compétences techniques propres au métier et à toutes ses exigences esthétiques, théoriques et pratiques ;
- s'approprier le langage et le vocabulaire spécifique au costume ;
- concevoir un dossier de référence et de recherche documentaire multiple ;
- ouvrir la curiosité aux matières utiles à la création de costumes.

## DESCRIPTION DES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT

- projet individualisé ;
- travaux pratiques artistiques et techniques axés sur la pratique professionnelle future de l'étudiant ;
- résolution de problèmes ;
- démonstration ;
- présentation orale individuelle ;
- recherche documentaire individuelle ;
- visite d'exposition, d'atelier de professionnels ;
- rencontre et échange avec des personnes-ressources.

## MODALITÉS ET CRITÈRE D'ÉVALUATION / PONDÉRATION

### Modalités d'évaluation

- évaluation formative ;
- plusieurs évaluations intermédiaires selon la progression des étudiants dans leur apprentissage ;
- présentation orale individuelle des réalisations de fin de cycle devant un jury interne.

### Critères d'évaluation

- degré d'implication, d'investissement (constance dans le travail, assiduité aux séances, attitude ouverte et dynamique) ;
- capacité à traduire matériellement et avec justesse sa « vision » dans un langage plastique ;
- connaissance et utilisation des outils techniques (dont la couture) ;
- qualité de mise en forme esthétique des matières ;
- capacité à l'esprit de synthèse, à l'argumentation, à l'analyse critique, à la réflexion, à l'auto-évaluation, à la prise de position personnelle tant artistique que culturelle et sociale ;
- goût du dépassement ;
- capacité à progresser (évolution positive des acquis) ;
- capacité à la déontologie du métier de costumier ;
- capacité à communiquer, à échanger, avec les autres intervenants de la création ;
- capacité à fonctionner au sein d'une équipe de création.

### SOURCES, RÉFÉRENCES ET SUPPORTS ÉVENTUELS

---

- référence multiple (littéraire, historique, biographique...);
- document multiple disciplinaire et interdisciplinaire, de toute origine, nature ou support, pour développer la création.

### PRÉ-REQUIS

---

Aucun.

### CO-REQUIS

---

Aucun.