

La maquette de costume dans les arts du spectacle : de l'idée à l'objet

Journée d'étude

Paris, Bibliothèque nationale de France

11 janvier 2023

Partant du constat que le costume est devenu un outil de plus en plus mobilisé dans les études sur les arts de la scène, le cinéma et autres arts audiovisuels, cette journée a pour objectif de s'interroger sur les sources, les méthodes et les enjeux liés au costume dans la recherche et la création.

La maquette de costume peut être définie comme « une œuvre graphique, souvent accompagnée d'échantillons de tissus et d'annotations, ayant pour but de représenter en deux dimensions un projet de costume afin de procéder à son exécution en trois dimensions ». Elle possède de multiples fonctions au sein du processus de création d'un spectacle ou d'un film. Au-delà de la conception du costume, elle peut servir à la caractérisation des personnages, à la mise en place d'une ambiance, à la création d'une esthétique générale.

Pour offrir une vision approfondie de la maquette de costume de scène et d'écran, nous souhaitons en explorer les différents aspects dans une perspective pluridisciplinaire. Considérer les différentes natures de la maquette de costume permettra de mieux comprendre comment l'étudier, la conserver et la mettre en regard avec la parole des praticien·nes, avec les costumes eux-mêmes et avec les autres archives de production. Nous proposons trois axes de réflexion : la maquette comme outil de travail, comme outil de recherche et comme objet patrimonial.

1. La maquette de costume comme outil de travail

Ce premier point nous amènera à envisager la maquette de costume non seulement comme un élément graphique indépendant (par son format et ses techniques), mais aussi comme un outil de travail nécessaire à la création collective selon les types de spectacles et de productions. Il s'agit de s'intéresser aux éléments dessinés et à ce qui peut les accompagner : annotations, échantillons de textiles... La réflexion s'orientera sur la fonction première de la maquette et ses évolutions dans la mise en place du projet : la maquette est-elle uniquement une étape préparatoire à la fabrication ? Se traduit-elle en toile, et si oui, est-ce l'auteur·rice de la maquette qui supervise cette étape ? Est-elle figée ou amenée à évoluer ? Par qui est-elle commandée ? Quelles indications peut-elle donner aussi sur le maquillage, la coiffure, le décor et les accessoires ? Quels sont les liens entre le dessin de mode et la maquette de costume ? Nous reviendrons sur le cas précis de la circulation, ou l'absence de circulation, de cet objet au sein des équipes, et notamment dans les ateliers de fabrication, ainsi que sur l'éventuel besoin de mettre la maquette en perspective avec les discours des collaborateur·rices.

2. La maquette de costume comme outil de recherche

Consacré comme objet de recherche lors d'un colloque organisé au CNCS de Moulins-sur-Allier en 2013, le costume de spectacle a une actualité particulièrement riche dans les événements scientifiques. Dans cette optique, nous nous intéresserons aux pratiques de recherche autour des maquettes dans différentes disciplines artistiques, et selon différents types de productions, afin d'explorer les méthodes et enjeux spécifiquement liés à cet objet. Nous pourrions mettre en perspective les corpus et méthodologies des chercheur·ses, pour en dégager les points communs et les particularités, et débattre de l'élaboration d'un canevas pour étudier la maquette de costume.

Nous nous interrogerons sur le positionnement des scientifiques face à cet objet. Comment réunir ces sources primaires et les recenser ? La mise en regard de la maquette avec l'objet costume et le jeu de comédien·ne mérite également d'être interrogé quel que soit l'angle adopté (ethnographique, esthétique, patrimonial).

3. La maquette de costume comme objet patrimonial

Le troisième axe de la journée d'étude envisagera la place de la maquette de costume dans la constitution des collections spécialisées ainsi que les méthodes d'archivage et de conservation qui y sont liées. La présence de la maquette dans les expositions, et les dispositifs de présentation mis en place pour l'insérer ou la démarquer du parcours de visite, pourront être analysés pour comprendre comment cet objet est utilisé dans un parcours muséographique. Ces réflexions amèneront des clés de lecture sur la médiation culturelle, la réception de cet objet singulier qu'est la maquette au sein des institutions patrimoniales, ou sa valorisation en synergie avec des ensembles plus larges de costumes et d'archives de création. Enfin, nous nous intéresserons aux enjeux de conservation des maquettes, les méthodes d'archivage et les nomenclatures qui diffèrent d'une institution à une autre, en insistant sur le moment de la collecte par les conservateur·rices et leurs liens avec les praticien·nes. La collecte de leur parole sur leur travail et sur la création de ces maquettes est de ce fait un véritable enjeu aujourd'hui ouvrant vers des pratiques muséales nouvelles autour des costumes de scène et d'écran.

La journée d'étude est organisée par Myriam Fouillet (Sorbonne Nouvelle / Université de Picardie Jules-Verne), Annelise Gavaille (Sorbonne Nouvelle), Guillaume Jaehnert (Bordeaux Montaigne), Aure Lebreton (Sorbonne Nouvelle) et Lara Le Drian (EHESS). Elle reçoit le soutien de l'association Cin&Fil, du Gis Acorso et de la Bibliothèque nationale de France.

Les propositions de communication feront 3 500 signes maximum et seront accompagnées d'une courte biographie. Elles seront à envoyer au plus tard le 14 octobre 2022 à aure.lebreton@sorbonne-nouvelle.fr, laraldsg@orange.fr et guillaumejaehnert@gmail.com.