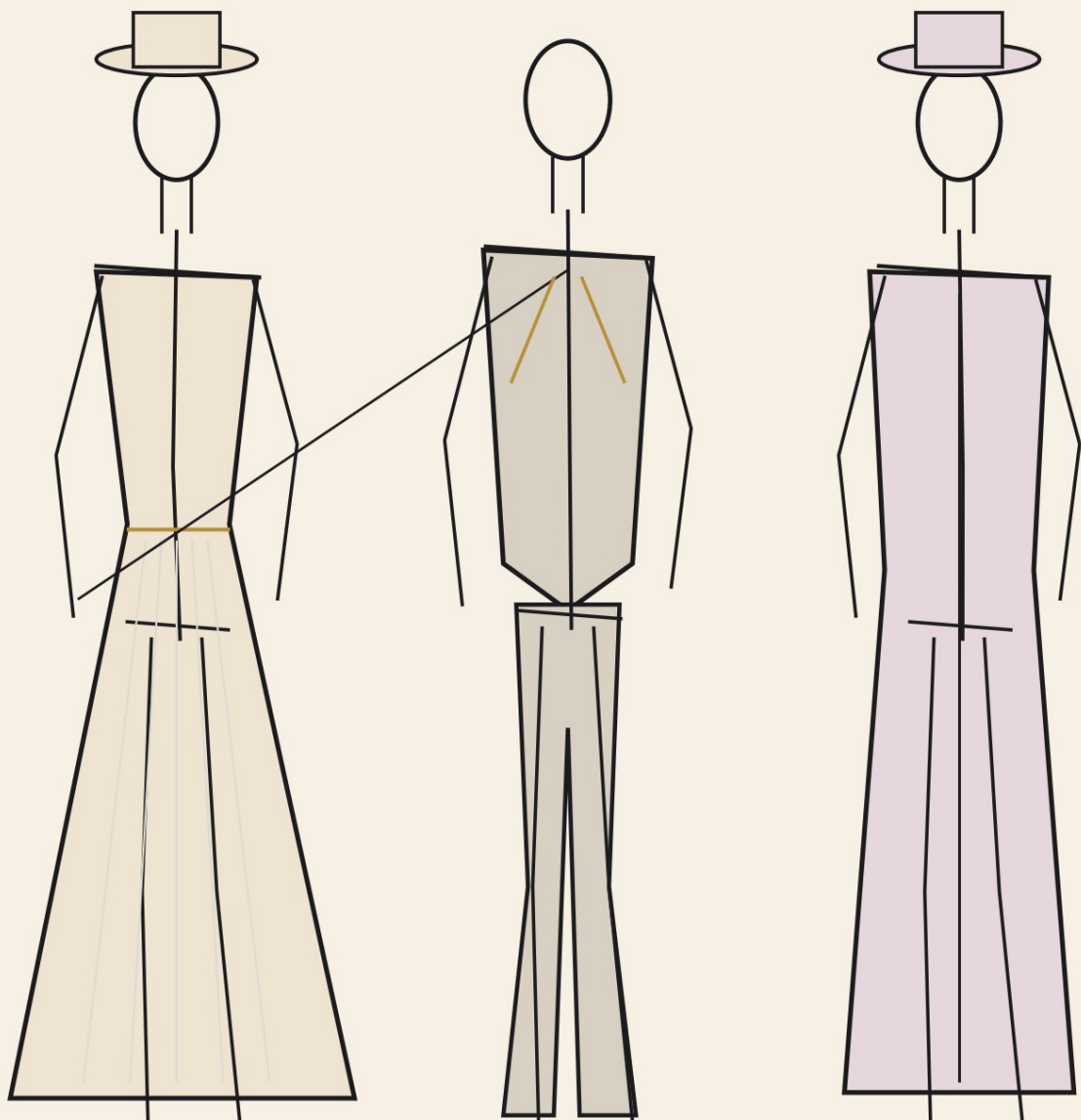


GRANDE COUTURE

Encyclopédie pratique et créative de la haute couture

VOLUME I

Fondations - pensée créative - dessin - matières - atelier



Méthodes, exercices, dessins techniques et références historiques



Robe du soir de la maison Worth, 1898-1900. — The Metropolitan Museum of Art - domaine public

Une pièce de couture se lit à plusieurs distances : silhouette, architecture, textile, détail, mouvement et présence. Cet ouvrage apprend à passer consciemment de l'une à l'autre.

GRANDE COUTURE

Encyclopédie pratique et créative

Volume I

Fondations - pensée créative - dessin - matières - atelier

COLLECTION GRANDE COUTURE **Volume I - Fondations***Un cours encyclopédique de 350 pages, avec exercices, dessins techniques et références historiques***Objectif de ce volume**

Former un regard capable de concevoir une pièce de haute couture depuis l'intention jusqu'au contrôle final : histoire, méthode créative, dessin, couleur, corps, textiles, couture main, patronage, robes, ensembles, costumes, chapeaux, essayage, collection, atelier et responsabilité.

Principe directeur : Une idée n'est pas encore un vêtement. Elle devient couture lorsqu'elle est traduite en volumes, matière, structure, gestes d'atelier, confort, finitions et présence.

Édition personnelle - 2026

MANIFESTE Créer avec exigence et curiosité

La haute couture n'est pas une accumulation de luxe. C'est une discipline du regard, de la décision et de l'exécution. Elle demande d'observer avant de décorer, de comprendre le corps avant de le transformer, d'écouter la matière avant de lui imposer une forme.

Penser comme un couturier signifie tenir ensemble des exigences parfois opposées : surprise et cohérence, structure et mouvement, précision et émotion, tradition et invention, singularité de la cliente et langage de la maison.

Ce livre traite le dessin comme un laboratoire, la toile comme une conversation, l'essayage comme une enquête et la finition comme une preuve. Il invite à multiplier les hypothèses, à documenter les échecs utiles et à construire une voix personnelle qui ne dépend ni de la copie ni de l'effet facile.

Enfin, la création contemporaine exige responsabilité : connaître les sources, respecter les références culturelles, choisir les matières avec traçabilité, organiser la durée de vie et utiliser les outils numériques sans abandonner le jugement humain ni l'expérience réelle du vêtement.

PRÉFACE Comment devenir plus complet qu'un simple catalogue de modèles

Un catalogue répond à la question « quoi dessiner? ». Une formation complète répond aussi à « pourquoi, pour qui, avec quoi, comment, dans quel ordre, comment vérifier et comment progresser? ». C'est pourquoi chaque module de ce volume est présenté sur deux pages : une leçon de conception suivie d'un atelier dirigé.

Les quatre gestes répétés dans tout l'ouvrage

- Observer : décrire les faits visibles avant les interprétations.
- Varier : produire plusieurs solutions avant de choisir.
- Prototyper : mettre rapidement la forme en papier, toile ou volume.
- Évaluer : comparer le résultat à l'intention, au corps, à l'usage et à la qualité attendue.

Conseil : Conservez toutes les pages d'exercice dans un classeur. À la fin du volume, vous disposerez d'un atlas personnel de décisions, de problèmes et de solutions.

MODE D'EMPLOI **Trois parcours et une méthode de travail****Lecture linéaire**

Suivez les quinze parties dans l'ordre. La progression va de la culture et de la pensée vers le dessin, le corps, la matière, la construction, les familles de vêtements, l'essayage, la collection et l'atelier.

Parcours projet

Choisissez un projet réel, puis utilisez les modules comme des stations : brief, recherches, silhouettes, matières, patronage, toile, essayage, finitions, présentation et bilan.

Parcours de perfectionnement

Sélectionnez un point faible - dessin, manche, pantalon, chapeau, essayage, portfolio - et réalisez les exercices débutant, intermédiaire puis expert du module concerné.

Rythme conseillé

- Une leçon + un atelier court par jour;
- Un exercice approfondi par semaine;
- Une synthèse mensuelle : cinq pages fortes, cinq erreurs utiles, cinq décisions à conserver.

SÉCURITÉ Atelier, outils, posture et substances

La précision n'excuse jamais le risque. Installez un éclairage suffisant, gardez les zones de circulation libres, fermez les lames après usage et rangez aiguilles, épingles et produits chimiques dans des contenants identifiés.

Règles essentielles

- Coupez loin de la main et utilisez une surface stable.
- Débranchez fer, pistolet à colle, machine ou appareil vapeur avant entretien.
- Testez chaleur, vapeur, solvants, colles, teintures et raidisseurs sur échantillon; aérez.
- Protégez yeux, voies respiratoires et mains lorsque le produit ou l'opération l'exige.
- Alternez positions, réglez la hauteur de table et faites des pauses pour nuque, dos, poignets et vue.
- Ne réalisez pas seul une opération lourde ou instable sur mannequin.

Limite : Ce livre propose des principes généraux. Les notices des fabricants, règles locales et formations de sécurité restent prioritaires.

ÉQUIPEMENT La trousse de base et l'atelier progressif

Observer / dessiner	Patronner / couper	Monter / finir
Carnet A4	Mètre ruban	Aiguilles main
Crayons HB-4B	Règles de patronage	Épingles fines
Feutres fins	Papier	Fils variés
Papier calque	Poinçon	Dé à coudre
Règle et équerre	Ciseaux tissu/papier	Découd-vite
Appareil photo	Poids et roulette	Fer et outils de pressage

À acquérir plus tard

Mannequin réglé ou mannequin d'atelier, machine adaptée, surjeteuse si nécessaire, presse ou centrale vapeur, formes de modiste, matériel de broderie, outils de pose, logiciels de dessin et de patronage. L'outil ne remplace pas le geste : achetez lorsqu'un besoin récurrent est identifié.

VOCABULAIRE Les mots qui organisent le travail

FORME

silhouette
ligne
volume
proportion
équilibre

CORPS

mesure
aisance
aplomb
posture
mobilité

MATIÈRE

droit-fil
trame
biais
main
tombé

CONSTRUCTION

base
pince
découpe
entoilage
doublure

ATELIER

bâti
toile
essayage
montage
finition

COLLECTION

concept
gamme
look
rythme
portfolio

Exercice : Choisissez dix mots. Pour chacun, écrivez une définition, dessinez un exemple correct et un contre-exemple. La précision du vocabulaire améliore la précision du geste.

CARTE DE COMPÉTENCES Ce que le volume entraîne

- 01 Culture et références** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 02 Observation analytique** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 03 Pensée divergente** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 04 Sélection argumentée** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 05 Croquis et dessin technique** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 06 Couleur et composition** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 07 Mesures et mouvement** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 08 Textiles et essais** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 09 Couture main** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 10 Patronage et moulage** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 11 Robes et tailleurs** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 12 Modisterie et accessoires** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 13 Essayage inclusif** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 14 Développement de collection** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission
- 15 Organisation et responsabilité** ☐ découverte ☐ pratique ☐ autonomie ☐ transmission

PARCOURS Quatre portes d'entrée selon votre objectif

Créateur / créatrice : Parties II, III, IV, V, XIV. Développer une voix, des silhouettes et une collection cohérente.

Modéliste / couturier : Parties VI, VII, VIII, IX, X, XI, XIII. Maîtriser matière, coupe, montage, essayage et qualité.

Styliste accessoires : Parties III, V, XII, XIV. Concevoir chapeaux, coordination et image globale.

Projet de maison : Toutes les parties, surtout I, XIV et XV. Relier création, identité, organisation, responsabilité et présentation.

COLLECTION COMPLÈTE Douze volumes de 350 pages environ

La collection a été conçue pour couvrir le vêtement, l'accessoire, la méthode créative, la technique, l'atelier et la présentation sans concentrer des milliers de pages dans un seul fichier difficile à ouvrir. Chaque volume approfondit un territoire et renvoie aux autres par des compétences communes.

- Volume 01 - Fondations de la création et de l'atelier
- Volume 02 - Robes de jour, cocktail et soirée
- Volume 03 - Mariée, gala, scène et robes spectaculaires
- Volume 04 - Ensembles, tailleurs, pantalons et manteaux
- Volume 05 - Costumes masculins, féminins, unisexes et historiques
- Volume 06 - Moulage, drapé, patronage et coupe avancée
- Volume 07 - Corseterie, structures internes et lingerie couture
- Volume 08 - Textiles, broderies, dentelles, plumes, fleurs et finitions
- Volume 09 - Chapeaux, coiffes, sacs, gants, chaussures et bijoux textiles
- Volume 10 - Essayage, atelier, qualité, production et relation cliente
- Volume 11 - Couture responsable, innovations, 3D, numérique et nouvelles matières
- Volume 12 - Maison de couture, collection, défilé, image, portfolio et carrière

PLAN DE LA COLLECTION **Volume I - Fondations**

Pensée créative, histoire, observation, dessin, couleur, corps, textile, points main, patronage, robes, ensembles, chapeaux, essayage, collection et atelier.

Contenus et livrables

- 150 modules théorie + pratique
- diagnostic, glossaire, fiches et projet final.

Lien avec les autres volumes

Ce volume réutilise la même méthode : observer, varier, prototyper, essayer, documenter et évaluer. Les renvois de compétences permettent de construire progressivement une bibliothèque personnelle de formes, de matières, de patrons, de gestes et de décisions.

Règle éditoriale : Chaque volume reste autour de 350 pages pour conserver une lecture confortable et des fichiers simples à ouvrir.

PLAN DE LA COLLECTION **Volume II - Robes I**

Robes chemise, fourreau, portefeuille, trapèze, Empire, princesse, cocktail, soirée, tailles, manches, encolures et détails.

Contenus et livrables

- Patrons d'étude, variantes morphologiques, tableaux de matières et cinquante projets.

Lien avec les autres volumes

Ce volume réutilise la même méthode : observer, varier, prototyper, essayer, documenter et évaluer. Les renvois de compétences permettent de construire progressivement une bibliothèque personnelle de formes, de matières, de patrons, de gestes et de décisions.

Règle éditoriale : Chaque volume reste autour de 350 pages pour conserver une lecture confortable et des fichiers simples à ouvrir.

PLAN DE LA COLLECTION **Volume III - Robes II**

Mariée, gala, tapis rouge, scène, transformation, traînes, volumes extrêmes, lumière, photographie et transport.

Contenus et livrables

- Architecture interne, jupons, soutiens, essayages longs, sécurité scénique et mise en scène.

Lien avec les autres volumes

Ce volume réutilise la même méthode : observer, varier, prototyper, essayer, documenter et évaluer. Les renvois de compétences permettent de construire progressivement une bibliothèque personnelle de formes, de matières, de patrons, de gestes et de décisions.

Règle éditoriale : Chaque volume reste autour de 350 pages pour conserver une lecture confortable et des fichiers simples à ouvrir.

PLAN DE LA COLLECTION **Volume IV - Ensembles et tailleurs**

Vestes souples et structurées, jupes, pantalons, gilets, manteaux, capes et systèmes de garde-robe.

Contenus et livrables

- Entoilage, revers, poches, manches tailleur, pressage, coordination et gradation.

Lien avec les autres volumes

Ce volume réutilise la même méthode : observer, varier, prototyper, essayer, documenter et évaluer. Les renvois de compétences permettent de construire progressivement une bibliothèque personnelle de formes, de matières, de patrons, de gestes et de décisions.

Règle éditoriale : Chaque volume reste autour de 350 pages pour conserver une lecture confortable et des fichiers simples à ouvrir.

PLAN DE LA COLLECTION **Volume V - Costumes**

Costume trois-pièces, smoking, habit, vêtements cérémoniels, unisexe, scène et interprétation historique.

Contenus et livrables

- Coupe, proportion, posture, accessoires, confort, changements rapides et documentation.

Lien avec les autres volumes

Ce volume réutilise la même méthode : observer, varier, prototyper, essayer, documenter et évaluer. Les renvois de compétences permettent de construire progressivement une bibliothèque personnelle de formes, de matières, de patrons, de gestes et de décisions.

Règle éditoriale : Chaque volume reste autour de 350 pages pour conserver une lecture confortable et des fichiers simples à ouvrir.

PLAN DE LA COLLECTION **Volume VI - Moulage et patronage avancé**

Transformations complexes, spirales, découpes, drapés, biais, volumes suspendus, géométrie et coupe économique.

Contenus et livrables

- Toiles progressives, patrons annotés, exercices sur mannequin et analyse d'erreurs.

Lien avec les autres volumes

Ce volume réutilise la même méthode : observer, varier, prototyper, essayer, documenter et évaluer. Les renvois de compétences permettent de construire progressivement une bibliothèque personnelle de formes, de matières, de patrons, de gestes et de décisions.

Règle éditoriale : Chaque volume reste autour de 350 pages pour conserver une lecture confortable et des fichiers simples à ouvrir.

PLAN DE LA COLLECTION **Volume VII - Corseterie et structures**

Corsets, bustiers, soutiens, baleines, jupons, crinolines, tournures, paniers, structures légères et volumes portés.

Contenus et livrables

- Calcul des forces, confort, fermeture, montage, essayage et sécurité du corps.

Lien avec les autres volumes

Ce volume réutilise la même méthode : observer, varier, prototyper, essayer, documenter et évaluer. Les renvois de compétences permettent de construire progressivement une bibliothèque personnelle de formes, de matières, de patrons, de gestes et de décisions.

Règle éditoriale : Chaque volume reste autour de 350 pages pour conserver une lecture confortable et des fichiers simples à ouvrir.

PLAN DE LA COLLECTION **Volume VIII - Métiers d'art et finitions**

Broderie, perlage, paillettes, dentelle, plumes, fleurs, passementerie, smocks, plissés, teintures et surfaces.

Contenus et livrables

- Échantillonnage, placement, poids, renforts, conservation, collaboration et coût.

Lien avec les autres volumes

Ce volume réutilise la même méthode : observer, varier, prototyper, essayer, documenter et évaluer. Les renvois de compétences permettent de construire progressivement une bibliothèque personnelle de formes, de matières, de patrons, de gestes et de décisions.

Règle éditoriale : Chaque volume reste autour de 350 pages pour conserver une lecture confortable et des fichiers simples à ouvrir.

PLAN DE LA COLLECTION **Volume IX - Chapeaux et accessoires**

Modisterie, feutre, paille, tissu, coiffes, sacs, gants, ceintures, chaussures, bijoux textiles et parures.

Contenus et livrables

- Formes, patrons, moulage, fixation, ergonomie, coordination et présentation.

Lien avec les autres volumes

Ce volume réutilise la même méthode : observer, varier, prototyper, essayer, documenter et évaluer. Les renvois de compétences permettent de construire progressivement une bibliothèque personnelle de formes, de matières, de patrons, de gestes et de décisions.

Règle éditoriale : Chaque volume reste autour de 350 pages pour conserver une lecture confortable et des fichiers simples à ouvrir.

PLAN DE LA COLLECTION **Volume X - Essayage et atelier**

Protocoles, corrections, corps divers, design adaptatif, qualité, planning, budget, fournisseurs, relation cliente et livraison.

Contenus et livrables

- Fiches d'atelier, grilles de contrôle, études de cas et résolution de défauts.

Lien avec les autres volumes

Ce volume réutilise la même méthode : observer, varier, prototyper, essayer, documenter et évaluer. Les renvois de compétences permettent de construire progressivement une bibliothèque personnelle de formes, de matières, de patrons, de gestes et de décisions.

Règle éditoriale : Chaque volume reste autour de 350 pages pour conserver une lecture confortable et des fichiers simples à ouvrir.

PLAN DE LA COLLECTION **Volume XI - Innovation responsable**

Traçabilité, circularité, réparabilité, zéro déchet, biomatériaux, textiles intelligents, laser, impression 3D, simulation et IA.

Contenus et livrables

- Évaluation d'impact, limites techniques, droits, transparence et prototypes comparatifs.

Lien avec les autres volumes

Ce volume réutilise la même méthode : observer, varier, prototyper, essayer, documenter et évaluer. Les renvois de compétences permettent de construire progressivement une bibliothèque personnelle de formes, de matières, de patrons, de gestes et de décisions.

Règle éditoriale : Chaque volume reste autour de 350 pages pour conserver une lecture confortable et des fichiers simples à ouvrir.

PLAN DE LA COLLECTION **Volume XII - Maison et carrière**

Identité, archives, calendrier, collection, casting, défilé, photographie, presse, prix, contrats, portfolio, concours et enseignement.

Contenus et livrables

- Projet maître complet de douze looks, budget, dossier technique, soutenance et bilan.

Lien avec les autres volumes

Ce volume réutilise la même méthode : observer, varier, prototyper, essayer, documenter et évaluer. Les renvois de compétences permettent de construire progressivement une bibliothèque personnelle de formes, de matières, de patrons, de gestes et de décisions.

Règle éditoriale : Chaque volume reste autour de 350 pages pour conserver une lecture confortable et des fichiers simples à ouvrir.

TABLE DES MATIÈRES Modules 001 à 015

- 001 Haute couture, couture, demi-mesure et prêt-à-porter** · leçon p. 42 · atelier p. 43
- 002 L'appellation Haute Couture et son écosystème** · leçon p. 44 · atelier p. 45
- 003 Atelier flou, atelier tailleur et métiers spécialisés** · leçon p. 46 · atelier p. 47
- 004 Worth et la naissance de la maison de couture moderne** · leçon p. 48 · atelier p. 49
- 005 La Belle Époque : taille, traîne et représentation** · leçon p. 50 · atelier p. 51
- 006 Poiret : simplification, couleur et mise en scène** · leçon p. 52 · atelier p. 53
- 007 Vionnet : biais, drapé et géométrie** · leçon p. 54 · atelier p. 55
- 008 Chanel : confort, modernité et vocabulaire durable** · leçon p. 56 · atelier p. 57
- 009 Schiaparelli : idée, humour et collaboration artistique** · leçon p. 58 · atelier p. 59
- 010 Dior, Balenciaga et l'après-guerre : deux architectures** · leçon p. 60 · atelier p. 61
- 011 L'intention créative en une phrase** · leçon p. 62 · atelier p. 63
- 012 Transformer un thème en question de design** · leçon p. 64 · atelier p. 65
- 013 Le carnet d'observation quotidien** · leçon p. 66 · atelier p. 67
- 014 Pensée divergente : produire sans juger** · leçon p. 68 · atelier p. 69
- 015 Pensée convergente : choisir avec des critères** · leçon p. 70 · atelier p. 71

TABLE DES MATIÈRES Modules 016 à 030

- 016 La contrainte comme moteur** · leçon p. 72 · atelier p. 73
- 017 Analogies avec la nature** · leçon p. 74 · atelier p. 75
- 018 Analogies avec l'architecture** · leçon p. 76 · atelier p. 77
- 019 Musique, rythme et mouvement** · leçon p. 78 · atelier p. 79
- 020 Mémoire, récit et émotion** · leçon p. 80 · atelier p. 81
- 021 Lire la silhouette avant le détail** · leçon p. 82 · atelier p. 83
- 022 Lignes verticales, horizontales, diagonales et courbes** · leçon p. 84 · atelier p. 85
- 023 Volume positif et espace négatif** · leçon p. 86 · atelier p. 87
- 024 Proportion et rapports internes** · leçon p. 88 · atelier p. 89
- 025 Rythme, répétition et progression** · leçon p. 90 · atelier p. 91
- 026 Équilibre symétrique et asymétrique** · leçon p. 92 · atelier p. 93
- 027 Contraste et transition** · leçon p. 94 · atelier p. 95
- 028 Hiérarchie et point focal** · leçon p. 96 · atelier p. 97
- 029 Cohérence et rupture contrôlée** · leçon p. 98 · atelier p. 99
- 030 Analyser le vêtement en mouvement** · leçon p. 100 · atelier p. 101

TABLE DES MATIÈRES Modules 031 à 045

- 031 Choisir ses outils de dessin** · leçon p. 102 · atelier p. 103
- 032 Le croquis en neuf têtes** · leçon p. 104 · atelier p. 105
- 033 La ligne de geste** · leçon p. 106 · atelier p. 107
- 034 Axe, squelette et appuis** · leçon p. 108 · atelier p. 109
- 035 Construire le corps par volumes** · leçon p. 110 · atelier p. 111
- 036 Mains, pieds, visage et cheveux** · leçon p. 112 · atelier p. 113
- 037 Rendre les matières** · leçon p. 114 · atelier p. 115
- 038 Le dessin à plat technique** · leçon p. 116 · atelier p. 117
- 039 Annotations et fiches de modèle** · leçon p. 118 · atelier p. 119
- 040 La planche de collection** · leçon p. 120 · atelier p. 121
- 041 Teinte, valeur et saturation** · leçon p. 122 · atelier p. 123
- 042 La valeur avant la couleur** · leçon p. 124 · atelier p. 125
- 043 Température et profondeur** · leçon p. 126 · atelier p. 127
- 044 Complémentaires et tension visuelle** · leçon p. 128 · atelier p. 129
- 045 Analogues et continuité** · leçon p. 130 · atelier p. 131

TABLE DES MATIÈRES Modules 046 à 060

- 046 Monochrome et richesse de surface** · leçon p. 132 · atelier p. 133
- 047 Noir, blanc et neutralités** · leçon p. 134 · atelier p. 135
- 048 Métalliques, irisations et lumière mobile** · leçon p. 136 · atelier p. 137
- 049 Motif, échelle et raccord** · leçon p. 138 · atelier p. 139
- 050 Palette de collection** · leçon p. 140 · atelier p. 141
- 051 Prendre des mesures fiables** · leçon p. 142 · atelier p. 143
- 052 Diversité des corps et gradation mentale** · leçon p. 144 · atelier p. 145
- 053 Posture, aplomb et centre de gravité** · leçon p. 146 · atelier p. 147
- 054 Aisance de base et aisance de style** · leçon p. 148 · atelier p. 149
- 055 Cou, épaules et haut du dos** · leçon p. 150 · atelier p. 151
- 056 Poitrine, thorax et taille** · leçon p. 152 · atelier p. 153
- 057 Bassin, hanches et siège** · leçon p. 154 · atelier p. 155
- 058 Bras, coudes et emmanchures** · leçon p. 156 · atelier p. 157
- 059 Jambes, genoux et ligne de pantalon** · leçon p. 158 · atelier p. 159
- 060 Tests de mouvement complets** · leçon p. 160 · atelier p. 161

TABLE DES MATIÈRES Modules 061 à 075

- 061 Fibres naturelles, artificielles et synthétiques** · leçon p. 162 · atelier p. 163
- 062 Tissé, maille et non-tissé** · leçon p. 164 · atelier p. 165
- 063 Droit-fil, trame et biais** · leçon p. 166 · atelier p. 167
- 064 Fluidité, corps et mémoire de forme** · leçon p. 168 · atelier p. 169
- 065 Transparence et superposition** · leçon p. 170 · atelier p. 171
- 066 Élasticité, récupération et soutien** · leçon p. 172 · atelier p. 173
- 067 Surface, relief et toucher** · leçon p. 174 · atelier p. 175
- 068 Poil, velours, fourrure et sens** · leçon p. 176 · atelier p. 177
- 069 Dentelles, tulles et réseaux** · leçon p. 178 · atelier p. 179
- 070 La tissuthèque de projet** · leçon p. 180 · atelier p. 181
- 071 Bâti, faufil et préparation** · leçon p. 182 · atelier p. 183
- 072 Points arrière, glissés et invisibles** · leçon p. 184 · atelier p. 185
- 073 Ourlets couture** · leçon p. 186 · atelier p. 187
- 074 Finitions de couture** · leçon p. 188 · atelier p. 189
- 075 Sous-piqûre, surpiqûre et maintien des bords** · leçon p. 190 · atelier p. 191

TABLE DES MATIÈRES Modules 076 à 090

- 076 Triplure, entoilage et renforts** · leçon p. 192 · atelier p. 193
- 077 Baleines, rubans et structures internes** · leçon p. 194 · atelier p. 195
- 078 Fermetures et accès au vêtement** · leçon p. 196 · atelier p. 197
- 079 Broderie, perles et placement** · leçon p. 198 · atelier p. 199
- 080 Pressage et finition finale** · leçon p. 200 · atelier p. 201
- 081 Le bloc de base et ses repères** · leçon p. 202 · atelier p. 203
- 082 Pincés et contrôle du volume** · leçon p. 204 · atelier p. 205
- 083 Découpes princesse et lignes de style** · leçon p. 206 · atelier p. 207
- 084 Encolures et décolletés** · leçon p. 208 · atelier p. 209
- 085 Manches montées et têtes de manche** · leçon p. 210 · atelier p. 211
- 086 Manches kimono, raglan et volumes intégrés** · leçon p. 212 · atelier p. 213
- 087 Cols plats, montants, châles et tailleurs** · leçon p. 214 · atelier p. 215
- 088 Jupes de base, évasements et godets** · leçon p. 216 · atelier p. 217
- 089 Moulage sur mannequin** · leçon p. 218 · atelier p. 219
- 090 Biais, géométrie et économie de coupe** · leçon p. 220 · atelier p. 221

TABLE DES MATIÈRES Modules 091 à 105

- 091 Robe fourreau** · leçon p. 222 · atelier p. 223
- 092 Robe trapèze et ligne A** · leçon p. 224 · atelier p. 225
- 093 Robe Empire** · leçon p. 226 · atelier p. 227
- 094 Robe princesse** · leçon p. 228 · atelier p. 229
- 095 Robe de bal** · leçon p. 230 · atelier p. 231
- 096 Robe sirène** · leçon p. 232 · atelier p. 233
- 097 Robe portefeuille et drapée** · leçon p. 234 · atelier p. 235
- 098 Robe cocktail** · leçon p. 236 · atelier p. 237
- 099 Robe du soir et de gala** · leçon p. 238 · atelier p. 239
- 100 Robe de mariée et de cérémonie** · leçon p. 240 · atelier p. 241
- 101 Anatomie de la veste** · leçon p. 242 · atelier p. 243
- 102 Veste tailleur structurée** · leçon p. 244 · atelier p. 245
- 103 Veste souple et déstructurée** · leçon p. 246 · atelier p. 247
- 104 Gilet et pièce intermédiaire** · leçon p. 248 · atelier p. 249
- 105 Pantalon couture** · leçon p. 250 · atelier p. 251

TABLE DES MATIÈRES Modules 106 à 120

- 106 Tailleur-jupe** · leçon p. 252 · atelier p. 253
- 107 Tailleur-pantalon** · leçon p. 254 · atelier p. 255
- 108 Smoking et costume du soir** · leçon p. 256 · atelier p. 257
- 109 Manteau, redingote et cape** · leçon p. 258 · atelier p. 259
- 110 Costume de scène et costume historique** · leçon p. 260 · atelier p. 261
- 111 Anatomie du chapeau** · leçon p. 262 · atelier p. 263
- 112 Mesures de tête et ligne de pose** · leçon p. 264 · atelier p. 265
- 113 Feutre et moulage sur forme** · leçon p. 266 · atelier p. 267
- 114 Paille et matières tressées** · leçon p. 268 · atelier p. 269
- 115 Chapeaux de tissu, turbans et coiffes souples** · leçon p. 270 · atelier p. 271
- 116 Bords et calottes comme langage** · leçon p. 272 · atelier p. 273
- 117 Voiles, plumes, fleurs et garnitures** · leçon p. 274 · atelier p. 275
- 118 Gants, ceintures et parures textiles** · leçon p. 276 · atelier p. 277
- 119 Sacs couture** · leçon p. 278 · atelier p. 279
- 120 Coordination globale des accessoires** · leçon p. 280 · atelier p. 281

TABLE DES MATIÈRES Modules 121 à 135

- 121** Protocole d'essayage couture · leçon p. 282 · atelier p. 283
- 122** Lignes d'équilibre et aplomb · leçon p. 284 · atelier p. 285
- 123** Corrections d'épaule et d'encolure · leçon p. 286 · atelier p. 287
- 124** Corrections poitrine et taille · leçon p. 288 · atelier p. 289
- 125** Corrections bassin et jupe · leçon p. 290 · atelier p. 291
- 126** Corrections manche et emmanchure · leçon p. 292 · atelier p. 293
- 127** Corrections pantalon · leçon p. 294 · atelier p. 295
- 128** Asymétries et postures singulières · leçon p. 296 · atelier p. 297
- 129** Design adaptatif et autonomie · leçon p. 298 · atelier p. 299
- 130** Confort sensoriel, mobilité et dignité · leçon p. 300 · atelier p. 301
- 131** Le statement de collection · leçon p. 302 · atelier p. 303
- 132** Cliente, client, occasion et usage · leçon p. 304 · atelier p. 305
- 133** Plan de gamme · leçon p. 306 · atelier p. 307
- 134** Familles et variations · leçon p. 308 · atelier p. 309
- 135** Le look héroïque · leçon p. 310 · atelier p. 311

TABLE DES MATIÈRES Modules 136 à 150

- 136 Rythme de défilé** · leçon p. 312 · atelier p. 313
- 137 Stylisme et superposition** · leçon p. 314 · atelier p. 315
- 138 Calendrier de toiles et essayages** · leçon p. 316 · atelier p. 317
- 139 Photographie éditoriale et détails** · leçon p. 318 · atelier p. 319
- 140 Portfolio de collection** · leçon p. 320 · atelier p. 321
- 141 Organisation d'un atelier** · leçon p. 322 · atelier p. 323
- 142 Contrôle qualité en cours et final** · leçon p. 324 · atelier p. 325
- 143 Calcul du coût couture** · leçon p. 326 · atelier p. 327
- 144 Planification et gestion des risques** · leçon p. 328 · atelier p. 329
- 145 Sourcing et traçabilité** · leçon p. 330 · atelier p. 331
- 146 Conception responsable et durée de vie** · leçon p. 332 · atelier p. 333
- 147 Références culturelles et responsabilité** · leçon p. 334 · atelier p. 335
- 148 Archives, originalité et propriété intellectuelle** · leçon p. 336 · atelier p. 337
- 149 3D, prototypage numérique et intelligence artificielle** · leçon p. 338 · atelier p. 339
- 150 Portfolio, carrière et projet maître** · leçon p. 340 · atelier p. 341

ICONOGRAPHIE Dessins originaux et photographies historiques

Les schémas, cartes, grilles, silhouettes et planches techniques créés pour ce volume sont originaux et destinés à l'apprentissage. Les photographies historiques proviennent d'objets signalés « Public Domain » par The Metropolitan Museum of Art; les légendes mentionnent l'objet et l'institution.

- House of Worth, robe du soir, 1898-1900, objet 1976.258.2a, b.
- Chapeau du soir français, vers 1885, objet C.I.41.42.1.
- Costume britannique, 1890-1900, objet 1986.106.4a-c.
- Jules David, dessin préparatoire, 1886, objet 53.664.21.
- Nicolaus Heideloff, planche de mode, 1796, objet 1971.212.8.
- Robe Empire, 1810-1812, objet 2009.300.2685.
- Habit de cour, 1780-1790, objet 2009.300.773a, b.

Bonne pratique : Pour toute nouvelle image ajoutée à votre version personnelle, conservez le titre, l'auteur ou la maison, la date, l'institution, le numéro d'objet et le statut de droits.

DIAGNOSTIC INITIAL 1 - Culture, regard et conception

Compétence	0	1	2	3
Je distingue silhouette, détail et finition.	☐	☐	☐	☐
Je peux produire plus de dix variantes sans me répéter.	☐	☐	☐	☐
Je sais expliquer pourquoi une référence m'intéresse.	☐	☐	☐	☐
Je peux transformer une source sans la copier.	☐	☐	☐	☐
Je sais choisir avec des critères écrits.	☐	☐	☐	☐
Je conserve les essais refusés et leurs enseignements.	☐	☐	☐	☐

Échelle : 0 = jamais pratiqué; 1 = avec aide; 2 = autonome; 3 = capable d'expliquer à une autre personne.

Priorité de progrès

DIAGNOSTIC INITIAL 2 - Dessin, corps et matière

Compétence	0	1	2	3
Je construis un croquis équilibré.	☐	☐	☐	☐
Je réalise devant et dos techniques.	☐	☐	☐	☐
Je prends des mesures reproductibles.	☐	☐	☐	☐
Je distingue aisance fonctionnelle et aisance de style.	☐	☐	☐	☐
Je teste droit-fil, biais, couture et pressage.	☐	☐	☐	☐
Je choisis une matière pour son comportement.	☐	☐	☐	☐

Mes trois matières à mieux comprendre

DIAGNOSTIC INITIAL 3 - Construction, essayage et présentation

Compétence	0	1	2	3
Je bâtis avant les opérations irréversibles.	☐	☐	☐	☐
Je transforme une pince sans perdre son volume.	☐	☐	☐	☐
Je lis les lignes d'équilibre en essayage.	☐	☐	☐	☐
Je corrige la cause d'un pli plutôt que le pli seul.	☐	☐	☐	☐
Je construis une mini-collection cohérente.	☐	☐	☐	☐
Je documente qualité, coût, temps et sources.	☐	☐	☐	☐

Projet qui servira de fil rouge

CARNET DE CRÉATION Page type à reproduire

Date / lieu / contexte _____ _____ _____	Observation factuelle _____ _____ _____
Ce qui m'intrigue _____ _____ _____	Principe à extraire _____ _____ _____
Trois applications possibles _____ _____ _____	Test à réaliser _____ _____ _____
Résultat / surprise / erreur utile _____ _____ _____	Décision suivante _____ _____ _____

BRIEF DE CONCEPTION Transformer une demande en problème complet

Projet / occasion	
Personne / corps / autonomie	
Émotion recherchée	
Silhouette et mouvement	
Matières possibles / interdites	
Climat / durée / transport	
Niveau de finition / budget / temps	
Références et sources	
Risques techniques	
Critères de réussite	

PARTIE I · MODULE 001 · LEÇON Haute couture, couture, demi-mesure et prêt-à-porter

Identité, histoire et culture de la haute couture



Robe du soir, House of Worth, 1898-1900. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public, objet 1976.258.2a, b

Comprendre — Pour travailler « Haute couture, couture, demi-mesure et prêt-à-porter », partez de cette exigence : clarifier les mots, les niveaux de personnalisation, le rôle du prototype et la relation au client. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : situer chaque forme dans son époque, distinguer le mythe de la pratique d'atelier et relier innovation technique, usages sociaux et image de la maison. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, datez les références, identifiez la fonction du vêtement, repérez la construction dominante et traduisez l'héritage en principes plutôt qu'en copies. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : confondre haute couture et luxe en général; recopier une silhouette historique sans comprendre sa structure; raconter l'histoire uniquement par les grands noms. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Haute couture, couture, demi-mesure et prêt-à-porter » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Sources de repérage : Fédération de la Haute Couture et de la Mode; The Metropolitan Museum of Art; Victoria and Albert Museum.

PARTIE I · MODULE 001 · ATELIER Haute couture, couture, demi-mesure et prêt-à-porter

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : construire un tableau comparatif de quatre systèmes de création et proposer pour chacun un même modèle adapté.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Réunir trois références datées pour « Haute couture, couture, demi-mesure et prêt-à-porter ».
2. Décrire sans jugement la silhouette et la matière.
3. Identifier une rupture technique ou sociale.
4. Extraire trois principes transférables.
5. Dessiner une interprétation contemporaine.
6. Rédiger la provenance des sources.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE I · MODULE 002 · LEÇON **L'appellation Haute Couture et son écosystème**

Planche de mode britannique, 1796. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public, objet 1971.212.8

Comprendre — « L'appellation Haute Couture et son écosystème » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de comprendre qu'il s'agit d'une appellation protégée liée à la scène parisienne, à des maisons sélectionnées et à des exigences de savoir-faire. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : situer chaque forme dans son époque, distinguer le mythe de la pratique d'atelier et relier innovation technique, usages sociaux et image de la maison. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : datez les références, identifiez la fonction du vêtement, repérez la construction dominante et traduisez l'héritage en principes plutôt qu'en copies. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : confondre haute couture et luxe en général; recopier une silhouette historique sans comprendre sa structure; raconter l'histoire uniquement par les grands noms. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « L'appellation Haute Couture et son écosystème » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Sources de repérage : Fédération de la Haute Couture et de la Mode; The Metropolitan Museum of Art; Victoria and Albert Museum.

PARTIE I · MODULE 002 · ATELIER L'appellation Haute Couture et son écosystème

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : cartographier les acteurs d'une saison couture : maison, ateliers, métiers d'art, mannequins, clientes, presse et institutions.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Réunir trois références datées pour « L'appellation Haute Couture et son écosystème ».
2. Décrire sans jugement la silhouette et la matière.
3. Identifier une rupture technique ou sociale.
4. Extraire trois principes transférables.
5. Dessiner une interprétation contemporaine.
6. Rédiger la provenance des sources.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE I · MODULE 003 · LEÇON **Atelier flou, atelier tailleur et métiers spécialisés**

Habit de cour, probablement français, 1780-1790. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public, objet 2009.300.773a, b

Comprendre — Le sujet « Atelier flou, atelier tailleur et métiers spécialisés » consiste à distinguer les logiques de travail des étoffes souples, des pièces structurées et des finitions réalisées par des spécialistes. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : situer chaque forme dans son époque, distinguer le mythe de la pratique d'atelier et relier innovation technique, usages sociaux et image de la maison. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : datez les références, identifiez la fonction du vêtement, repérez la construction dominante et traduisez l'héritage en principes plutôt qu'en copies. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : confondre haute couture et luxe en général; recopier une silhouette historique sans comprendre sa structure; raconter l'histoire uniquement par les grands noms. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Atelier flou, atelier tailleur et métiers spécialisés » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Sources de repérage : Fédération de la Haute Couture et de la Mode; The Metropolitan Museum of Art; Victoria and Albert Museum.

PARTIE I · MODULE 003 · ATELIER Atelier flou, atelier tailleur et métiers spécialisés

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : classer vingt opérations d'atelier entre flou, tailleur, broderie, plumasserie, modisterie et finition.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Réunir trois références datées pour « Atelier flou, atelier tailleur et métiers spécialisés ».
2. Décrire sans jugement la silhouette et la matière.
3. Identifier une rupture technique ou sociale.
4. Extraire trois principes transférables.
5. Dessiner une interprétation contemporaine.
6. Rédiger la provenance des sources.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE I · MODULE 004 · LEÇON Worth et la naissance de la maison de couture moderne



Robe du soir de la maison Worth : silhouette, textile et mise en scène. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public

Comprendre — Pour travailler « Worth et la naissance de la maison de couture moderne », partez de cette exigence : observer le passage vers des modèles présentés, commandés puis adaptés à la cliente, ainsi que la construction d'une signature de maison. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : situer chaque forme dans son époque, distinguer le mythe de la pratique d'atelier et relier innovation technique, usages sociaux et image de la maison. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, datez les références, identifiez la fonction du vêtement, repérez la construction dominante et traduisez l'héritage en principes plutôt qu'en copies. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : confondre haute couture et luxe en général; recopier une silhouette historique sans comprendre sa structure; raconter l'histoire uniquement par les grands noms. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Worth et la naissance de la maison de couture moderne » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Sources de repérage : Fédération de la Haute Couture et de la Mode; The Metropolitan Museum of Art; Victoria and Albert Museum.

Worth et la naissance de la maison de couture moderne

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : analyser une robe de Worth par silhouette, textile, décor, mise en scène et adaptation possible à une cliente.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Réunir trois références datées pour « Worth et la naissance de la maison de couture moderne ».
2. Décrire sans jugement la silhouette et la matière.
3. Identifier une rupture technique ou sociale.
4. Extraire trois principes transférables.
5. Dessiner une interprétation contemporaine.
6. Rédiger la provenance des sources.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE I · MODULE 005 · LEÇON **La Belle Époque : taille, traîne et représentation**

Dessin préparatoire de Jules David, 1886. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public, objet 53.664.21

Comprendre — « La Belle Époque : taille, traîne et représentation » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de lire le vêtement comme architecture sociale : posture, déplacement, volume arrière, corsage et décor. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : situer chaque forme dans son époque, distinguer le mythe de la pratique d'atelier et relier innovation technique, usages sociaux et image de la maison. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : datez les références, identifiez la fonction du vêtement, repérez la construction dominante et traduisez l'héritage en principes plutôt qu'en copies. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : confondre haute couture et luxe en général; recopier une silhouette historique sans comprendre sa structure; raconter l'histoire uniquement par les grands noms. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « La Belle Époque : taille, traîne et représentation » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Sources de repérage : Fédération de la Haute Couture et de la Mode; The Metropolitan Museum of Art; Victoria and Albert Museum.

PARTIE I · MODULE 005 · ATELIER La Belle Époque : taille, traîne et représentation

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : dessiner trois variations d'une silhouette de représentation en changeant uniquement la traîne et le point focal.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Réunir trois références datées pour « La Belle Époque : taille, traîne et représentation ».
2. Décrire sans jugement la silhouette et la matière.
3. Identifier une rupture technique ou sociale.
4. Extraire trois principes transférables.
5. Dessiner une interprétation contemporaine.
6. Rédiger la provenance des sources.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE I · MODULE 006 · LEÇON Poiret : simplification, couleur et mise en scène

Comprendre — Le sujet « Poiret : simplification, couleur et mise en scène » consiste à étudier comment une rupture de ligne, une palette et un univers visuel peuvent refonder une maison. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : situer chaque forme dans son époque, distinguer le mythe de la pratique d'atelier et relier innovation technique, usages sociaux et image de la maison. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : datez les références, identifiez la fonction du vêtement, repérez la construction dominante et traduisez l'héritage en principes plutôt qu'en copies. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : confondre haute couture et luxe en général; recopier une silhouette historique sans comprendre sa structure; raconter l'histoire uniquement par les grands noms. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Poiret : simplification, couleur et mise en scène » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Sources de repérage : Fédération de la Haute Couture et de la Mode; The Metropolitan Museum of Art; Victoria and Albert Museum.

PARTIE I · MODULE 006 · ATELIER Poiret : simplification, couleur et mise en scène

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : partir d'une tunique simple et produire huit versions par ceinture, drapé, longueur et accessoires.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Réunir trois références datées pour « Poiret : simplification, couleur et mise en scène ».
2. Décrire sans jugement la silhouette et la matière.
3. Identifier une rupture technique ou sociale.
4. Extraire trois principes transférables.
5. Dessiner une interprétation contemporaine.
6. Rédiger la provenance des sources.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE I · MODULE 007 · LEÇON **Vionnet : biais, drapé et géométrie**

Robe à taille haute, 1810-1812 : lecture de la ligne Empire. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public, objet 2009.300.2685

Comprendre — Pour travailler « Vionnet : biais, drapé et géométrie », partez de cette exigence : comprendre le biais comme système de mouvement, la coupe géométrique et le moulage sur petit mannequin. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : situer chaque forme dans son époque, distinguer le mythe de la pratique d'atelier et relier innovation technique, usages sociaux et image de la maison. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, datez les références, identifiez la fonction du vêtement, repérez la construction dominante et traduisez l'héritage en principes plutôt qu'en copies. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : confondre haute couture et luxe en général; recopier une silhouette historique sans comprendre sa structure; raconter l'histoire uniquement par les grands noms. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Vionnet : biais, drapé et géométrie » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Sources de repérage : Fédération de la Haute Couture et de la Mode; The Metropolitan Museum of Art; Victoria and Albert Museum.

PARTIE I · MODULE 007 · ATELIER Vionnet : biais, drapé et géométrie

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : expérimenter quatre carrés de papier ou de toile orientés différemment sur un buste miniature.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Réunir trois références datées pour « Vionnet : biais, drapé et géométrie ».
2. Décrire sans jugement la silhouette et la matière.
3. Identifier une rupture technique ou sociale.
4. Extraire trois principes transférables.
5. Dessiner une interprétation contemporaine.
6. Rédiger la provenance des sources.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE I · MODULE 008 · LEÇON Chanel : confort, modernité et vocabulaire durable

Comprendre — « Chanel : confort, modernité et vocabulaire durable » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de observer comment une garde-robe cohérente peut associer confort, répétition de codes et précision des proportions. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : situer chaque forme dans son époque, distinguer le mythe de la pratique d'atelier et relier innovation technique, usages sociaux et image de la maison. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : datez les références, identifiez la fonction du vêtement, repérez la construction dominante et traduisez l'héritage en principes plutôt qu'en copies. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : confondre haute couture et luxe en général; recopier une silhouette historique sans comprendre sa structure; raconter l'histoire uniquement par les grands noms. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Chanel : confort, modernité et vocabulaire durable » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Sources de repérage : Fédération de la Haute Couture et de la Mode; The Metropolitan Museum of Art; Victoria and Albert Museum.

PARTIE I · MODULE 008 · ATELIER Chanel : confort, modernité et vocabulaire durable

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : créer un ensemble de trois pièces fondé sur un vocabulaire de lignes répété sans utiliser de logo.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Réunir trois références datées pour « Chanel : confort, modernité et vocabulaire durable ».
2. Décrire sans jugement la silhouette et la matière.
3. Identifier une rupture technique ou sociale.
4. Extraire trois principes transférables.
5. Dessiner une interprétation contemporaine.
6. Rédiger la provenance des sources.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE I · MODULE 009 · LEÇON Schiaparelli : idée, humour et collaboration artistique

Comprendre — Le sujet « Schiaparelli : idée, humour et collaboration artistique » consiste à utiliser le vêtement comme support narratif, surréaliste ou symbolique sans sacrifier sa lisibilité. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : situer chaque forme dans son époque, distinguer le mythe de la pratique d'atelier et relier innovation technique, usages sociaux et image de la maison. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : datez les références, identifiez la fonction du vêtement, repérez la construction dominante et traduisez l'héritage en principes plutôt qu'en copies. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : confondre haute couture et luxe en général; recopier une silhouette historique sans comprendre sa structure; raconter l'histoire uniquement par les grands noms. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Schiaparelli : idée, humour et collaboration artistique » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Sources de repérage : Fédération de la Haute Couture et de la Mode; The Metropolitan Museum of Art; Victoria and Albert Museum.

PARTIE I · MODULE 009 · ATELIER Schiaparelli : idée, humour et collaboration artistique

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : transformer un objet quotidien en détail couture par cinq niveaux d'abstraction.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Réunir trois références datées pour « Schiaparelli : idée, humour et collaboration artistique ».
2. Décrire sans jugement la silhouette et la matière.
3. Identifier une rupture technique ou sociale.
4. Extraire trois principes transférables.
5. Dessiner une interprétation contemporaine.
6. Rédiger la provenance des sources.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE I · MODULE 010 · LEÇON Dior, Balenciaga et l'après-guerre : deux architectures



Costume britannique, 1890-1900 : structure, usage et proportion. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public, objet 1986.106.4a-c

Comprendre — Pour travailler « Dior, Balenciaga et l'après-guerre : deux architectures », partez de cette exigence : comparer une silhouette construite autour de la taille à une silhouette sculpturale qui s'éloigne du corps. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : situer chaque forme dans son époque, distinguer le mythe de la pratique d'atelier et relier innovation technique, usages sociaux et image de la maison. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, datez les références, identifiez la fonction du vêtement, repérez la construction dominante et traduisez l'héritage en principes plutôt qu'en copies. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : confondre haute couture et luxe en général; recopier une silhouette historique sans comprendre sa structure; raconter l'histoire uniquement par les grands noms. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Dior, Balenciaga et l'après-guerre : deux architectures » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Sources de repérage : Fédération de la Haute Couture et de la Mode; The Metropolitan Museum of Art; Victoria and Albert Museum.

PARTIE I · MODULE 010 · ATELIER Dior, Balenciaga et l'après-guerre : deux architectures

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : dessiner deux robes à partir du même tissu : l'une centrée sur la taille, l'autre sur le volume autonome.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Réunir trois références datées pour « Dior, Balenciaga et l'après-guerre : deux architectures ».
2. Décrire sans jugement la silhouette et la matière.
3. Identifier une rupture technique ou sociale.
4. Extraire trois principes transférables.
5. Dessiner une interprétation contemporaine.
6. Rédiger la provenance des sources.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

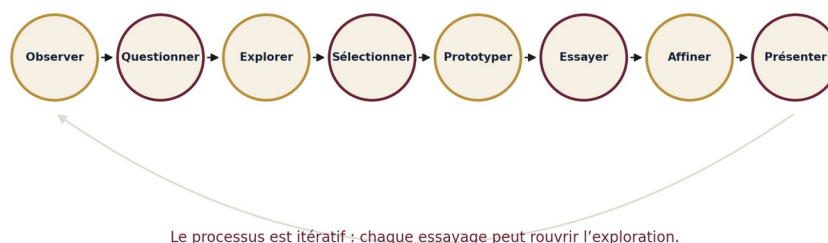
- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE II · MODULE 011 · LEÇON L'intention créative en une phrase

Pensée créative et méthode de conception

Cycle de conception couture



Le processus est itératif : chaque essayage peut rouvrir l'exploration.

Cycle itératif de conception couture. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « L'intention créative en une phrase », partez de cette exigence : écrire une phrase qui indique émotion, corps, occasion, mouvement et niveau de contraste sans décrire déjà la solution. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : transformer une intuition en problème de design, multiplier les hypothèses puis sélectionner selon des critères visibles et testables. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, formulez une intention en une phrase, produisez beaucoup de variantes rapides, classez-les, prototypiez tôt et documentez les décisions. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : tomber amoureux de la première idée; confondre accumulation et richesse; choisir selon le goût seul sans rapport au brief. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « L'intention créative en une phrase » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Méthode originale de conception développée pour cet ouvrage.

PARTIE II · MODULE 011 · ATELIER L'intention créative en une phrase

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : rédiger dix intentions pour une même robe, puis conserver celle qui ouvre le plus de possibilités.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Formuler une question précise pour « L'intention créative en une phrase ».
2. Produire au moins douze pistes.
3. Regrouper les pistes par familles.
4. Choisir trois critères de sélection.
5. Prototyper les deux options les plus opposées.
6. Noter ce que chaque test a changé.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE II · MODULE 012 · LEÇON Transformer un thème en question de design

Comprendre — « Transformer un thème en question de design » devient un véritable outil de création lorsqu’il permet de passer d’un mot vague comme « océan » à une question opératoire sur la lumière, la pression, la fluidité ou le rythme. L’objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l’atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : transformer une intuition en problème de design, multiplier les hypothèses puis sélectionner selon des critères visibles et testables. Commencez par nommer ce qui est présent avant d’interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : formulez une intention en une phrase, produisez beaucoup de variantes rapides, classez-les, prototypez tôt et documentez les décisions. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : tomber amoureux de la première idée; confondre accumulation et richesse; choisir selon le goût seul sans rapport au brief. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Transformer un thème en question de design » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Méthode originale de conception développée pour cet ouvrage.

PARTIE II · MODULE 012 · ATELIER Transformer un thème en question de design

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : décomposer un thème en dix phénomènes observables et convertir chacun en question de vêtement.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Formuler une question précise pour « Transformer un thème en question de design ».
2. Produire au moins douze pistes.
3. Regrouper les pistes par familles.
4. Choisir trois critères de sélection.
5. Prototyper les deux options les plus opposées.
6. Noter ce que chaque test a changé.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

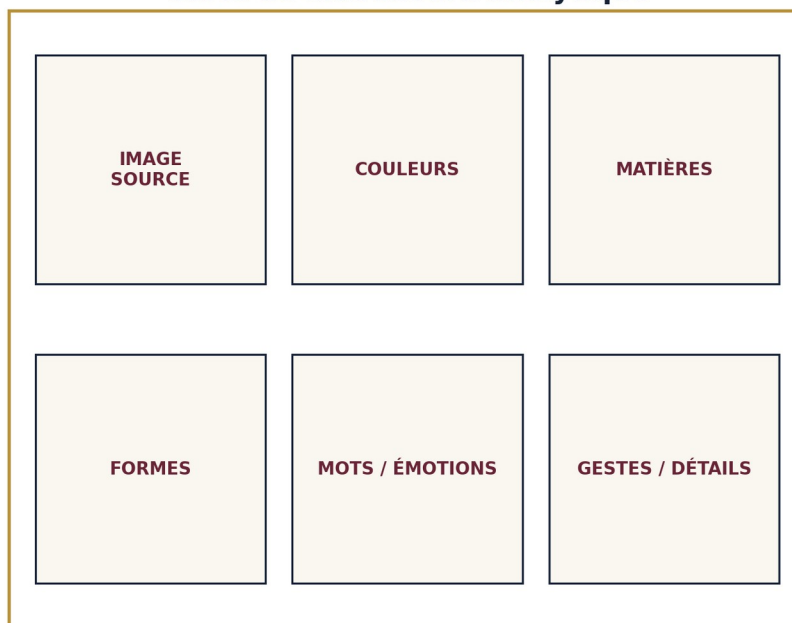
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE II · MODULE 013 · LEÇON **Le carnet d'observation quotidien****Carte de moodboard analytique**

Une planche d'inspiration devient utile lorsqu'elle est analysée. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Le sujet « Le carnet d'observation quotidien » consiste à entraîner le regard à collecter lignes, assemblages, gestes, ombres, usures, proportions et réactions corporelles. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : transformer une intuition en problème de design, multiplier les hypothèses puis sélectionner selon des critères visibles et testables. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : formulez une intention en une phrase, produisez beaucoup de variantes rapides, classez-les, prototypiez tôt et documentez les décisions. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : tomber amoureux de la première idée; confondre accumulation et richesse; choisir selon le goût seul sans rapport au brief. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Le carnet d'observation quotidien » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Méthode originale de conception développée pour cet ouvrage.

PARTIE II · MODULE 013 · ATELIER Le carnet d'observation quotidien

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser sept pages de carnet en sept jours avec une règle : aucun vêtement comme source directe.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Formuler une question précise pour « Le carnet d'observation quotidien ».
2. Produire au moins douze pistes.
3. Regrouper les pistes par familles.
4. Choisir trois critères de sélection.
5. Prototyper les deux options les plus opposées.
6. Noter ce que chaque test a changé.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE II · MODULE 014 · LEÇON **Pensée divergente : produire sans juger**

Comprendre — Pour travailler « Pensée divergente : produire sans juger », partez de cette exigence : séparer le moment où l'on génère les idées du moment où l'on les évalue. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : transformer une intuition en problème de design, multiplier les hypothèses puis sélectionner selon des critères visibles et testables. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, formulez une intention en une phrase, produisez beaucoup de variantes rapides, classez-les, prototypez tôt et documentez les décisions. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : tomber amoureux de la première idée; confondre accumulation et richesse; choisir selon le goût seul sans rapport au brief. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Pensée divergente : produire sans juger » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Méthode originale de conception développée pour cet ouvrage.

PARTIE II · MODULE 014 · ATELIER Pensée divergente : produire sans juger

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : faire trente mini-silhouettes en vingt minutes avec interdiction d'effacer.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Formuler une question précise pour « Pensée divergente : produire sans juger ».
2. Produire au moins douze pistes.
3. Regrouper les pistes par familles.
4. Choisir trois critères de sélection.
5. Prototyper les deux options les plus opposées.
6. Noter ce que chaque test a changé.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE II · MODULE 015 · LEÇON **Pensée convergente : choisir avec des critères**

Comprendre — « Pensée convergente : choisir avec des critères » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de comparer les propositions par fonction, émotion, cohérence, faisabilité, originalité et potentiel de développement. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : transformer une intuition en problème de design, multiplier les hypothèses puis sélectionner selon des critères visibles et testables. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : formulez une intention en une phrase, produisez beaucoup de variantes rapides, classez-les, prototypiez tôt et documentez les décisions. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : tomber amoureux de la première idée; confondre accumulation et richesse; choisir selon le goût seul sans rapport au brief. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Pensée convergente : choisir avec des critères » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Méthode originale de conception développée pour cet ouvrage.

PARTIE II · MODULE 015 · ATELIER Pensée convergente : choisir avec des critères

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : noter dix croquis sur six critères et justifier l'écart entre le favori affectif et le meilleur choix.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Formuler une question précise pour « Pensée convergente : choisir avec des critères ».
2. Produire au moins douze pistes.
3. Regrouper les pistes par familles.
4. Choisir trois critères de sélection.
5. Prototyper les deux options les plus opposées.
6. Noter ce que chaque test a changé.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE II · MODULE 016 · LEÇON **La contrainte comme moteur****Grille de variation rapide : 4 × 4 = 16 pistes**

Volume				
Longueur				
Encolure				
Matière				

Matrice de variations rapides. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Le sujet « La contrainte comme moteur » consiste à utiliser une limite de matière, de couleur, de couture ou de mouvement pour provoquer une invention structurée. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : transformer une intuition en problème de design, multiplier les hypothèses puis sélectionner selon des critères visibles et testables. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : formulez une intention en une phrase, produisez beaucoup de variantes rapides, classez-les, prototypez tôt et documentez les décisions. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : tomber amoureux de la première idée; confondre accumulation et richesse; choisir selon le goût seul sans rapport au brief. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « La contrainte comme moteur » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Méthode originale de conception développée pour cet ouvrage.

PARTIE II · MODULE 016 · ATELIER **La contrainte comme moteur***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif :** concevoir une tenue avec un seul rectangle, deux coutures principales et une fermeture.**Durée :** 45 à 120 min**Matériel :** carnet, calque, outils du module**Livrable :** 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Formuler une question précise pour « La contrainte comme moteur ».
2. Produire au moins douze pistes.
3. Regrouper les pistes par familles.
4. Choisir trois critères de sélection.
5. Prototyper les deux options les plus opposées.
6. Noter ce que chaque test a changé.

Trois niveaux**Débutant :** Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire :** Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert :** Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE II · MODULE 017 · LEÇON Analogies avec la nature

Comprendre — Pour travailler « Analogies avec la nature », partez de cette exigence : extraire des principes de croissance, protection, articulation, camouflage, symétrie ou métamorphose. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : transformer une intuition en problème de design, multiplier les hypothèses puis sélectionner selon des critères visibles et testables. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, formulez une intention en une phrase, produisez beaucoup de variantes rapides, classez-les, prototypez tôt et documentez les décisions. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : tomber amoureux de la première idée; confondre accumulation et richesse; choisir selon le goût seul sans rapport au brief. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Analogies avec la nature » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Méthode originale de conception développée pour cet ouvrage.

PARTIE II · MODULE 017 · ATELIER Analogies avec la nature

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : étudier un organisme et proposer six applications qui ne reproduisent pas sa forme littérale.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Formuler une question précise pour « Analogies avec la nature ».
2. Produire au moins douze pistes.
3. Regrouper les pistes par familles.
4. Choisir trois critères de sélection.
5. Prototyper les deux options les plus opposées.
6. Noter ce que chaque test a changé.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

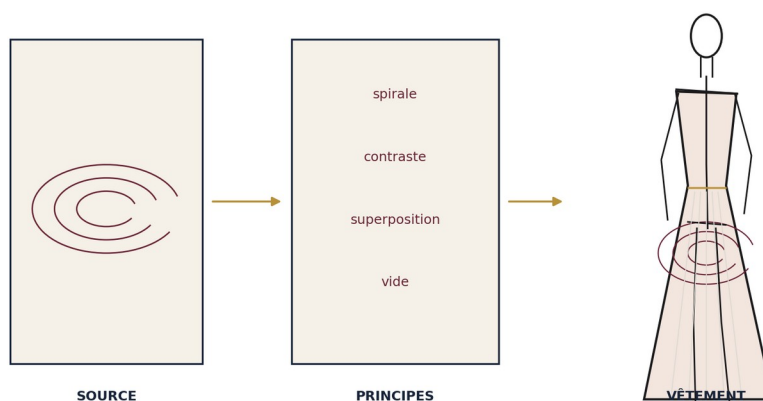
Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE II · MODULE 018 · LEÇON Analogies avec l'architecture

Transformer une inspiration sans la copier



Passer de la source aux principes, puis au vêtement. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — « Analogies avec l'architecture » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de traduire portée, compression, façade, répétition, vide, seuil et circulation en décisions vestimentaires. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : transformer une intuition en problème de design, multiplier les hypothèses puis sélectionner selon des critères visibles et testables. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : formulez une intention en une phrase, produisez beaucoup de variantes rapides, classez-les, prototypez tôt et documentez les décisions. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : tomber amoureux de la première idée; confondre accumulation et richesse; choisir selon le goût seul sans rapport au brief. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Analogies avec l'architecture » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Méthode originale de conception développée pour cet ouvrage.

PARTIE II · MODULE 018 · ATELIER Analogies avec l'architecture

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : choisir un bâtiment, isoler cinq principes et construire une silhouette à partir de chacun.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Formuler une question précise pour « Analogies avec l'architecture ».
2. Produire au moins douze pistes.
3. Regrouper les pistes par familles.
4. Choisir trois critères de sélection.
5. Prototyper les deux options les plus opposées.
6. Noter ce que chaque test a changé.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE II · MODULE 019 · LEÇON **Musique, rythme et mouvement**

Comprendre — Le sujet « Musique, rythme et mouvement » consiste à convertir tempo, répétition, crescendo, silence et contrepoint en longueurs, plis, couleurs et densités. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : transformer une intuition en problème de design, multiplier les hypothèses puis sélectionner selon des critères visibles et testables. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : formulez une intention en une phrase, produisez beaucoup de variantes rapides, classez-les, prototypiez tôt et documentez les décisions. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : tomber amoureux de la première idée; confondre accumulation et richesse; choisir selon le goût seul sans rapport au brief. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Musique, rythme et mouvement » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Méthode originale de conception développée pour cet ouvrage.

PARTIE II · MODULE 019 · ATELIER Musique, rythme et mouvement

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : écouter une pièce instrumentale et tracer une ligne continue avant de la transformer en collection de quatre looks.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Formuler une question précise pour « Musique, rythme et mouvement ».
2. Produire au moins douze pistes.
3. Regrouper les pistes par familles.
4. Choisir trois critères de sélection.
5. Prototyper les deux options les plus opposées.
6. Noter ce que chaque test a changé.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE II · MODULE 020 · LEÇON **Mémoire, récit et émotion**

Comprendre — Pour travailler « Mémoire, récit et émotion », partez de cette exigence : créer à partir d’une expérience sans illustrer littéralement l’anecdote. La valeur d’une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l’envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l’impression, utilisez cette grille : transformer une intuition en problème de design, multiplier les hypothèses puis sélectionner selon des critères visibles et testables. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, formulez une intention en une phrase, produisez beaucoup de variantes rapides, classez-les, prototypez tôt et documentez les décisions. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d’un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : tomber amoureux de la première idée; confondre accumulation et richesse; choisir selon le goût seul sans rapport au brief. Avant de valider, posez trois questions : l’idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l’usage prévu? l’intérieur est-il aussi résolu que l’extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Mémoire, récit et émotion » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Méthode originale de conception développée pour cet ouvrage.

PARTIE II · MODULE 020 · ATELIER Mémoire, récit et émotion

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : écrire un souvenir en cinq sensations puis concevoir un détail pour chacune.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Formuler une question précise pour « Mémoire, récit et émotion ».
2. Produire au moins douze pistes.
3. Regrouper les pistes par familles.
4. Choisir trois critères de sélection.
5. Prototyper les deux options les plus opposées.
6. Noter ce que chaque test a changé.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

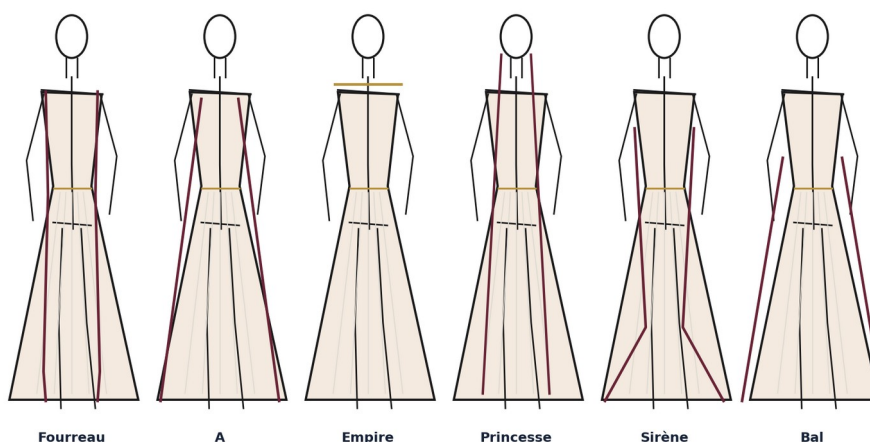
- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE III · MODULE 021 · LEÇON Lire la silhouette avant le détail

Observation et analyse visuelle

Atlas des grandes silhouettes



Six familles de silhouettes à reconnaître avant le détail. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Lire la silhouette avant le détail », partez de cette exigence : percevoir la masse globale, son empreinte et la relation entre le corps et le contour extérieur. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : décomposer un vêtement en silhouette, ligne, volume, proportion, rythme, équilibre, contraste, hiérarchie et espace négatif. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, décrivez d'abord ce qui est visible, mesurez les rapports, masquez les détails pour lire la masse puis réintroduisez matière et mouvement. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : dire seulement « beau » ou « élégant » ; confondre détail et structure ; analyser une vue fixe sans imaginer le dos ni le déplacement. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication ? le corps peut-il accomplir l'usage prévu ? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur ?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Lire la silhouette avant le détail » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux de lecture visuelle.

PARTIE III · MODULE 021 · ATELIER Lire la silhouette avant le détail

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : transformer dix photographies en aplats noirs puis classer les silhouettes par famille.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Observer pendant trente secondes sans dessiner pour « Lire la silhouette avant le détail ».
2. Tracer la silhouette extérieure.
3. Ajouter les lignes dominantes.
4. Mesurer trois rapports de proportion.
5. Indiquer le point focal et les zones calmes.
6. Réécrire l'analyse en décisions de conception.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE III · MODULE 022 · LEÇON Lignes verticales, horizontales, diagonales et courbes

Comprendre — « Lignes verticales, horizontales, diagonales et courbes » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de comprendre comment les directions guident le regard et modifient la perception de hauteur, largeur, stabilité ou énergie. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : décomposer un vêtement en silhouette, ligne, volume, proportion, rythme, équilibre, contraste, hiérarchie et espace négatif. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : décrivez d'abord ce qui est visible, mesurez les rapports, masquez les détails pour lire la masse puis réintroduisez matière et mouvement. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : dire seulement « beau » ou « élégant » ; confondre détail et structure ; analyser une vue fixe sans imaginer le dos ni le déplacement. Une bonne correction ne masque pas le symptôme ; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Lignes verticales, horizontales, diagonales et courbes » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de lecture visuelle.

PARTIE III · MODULE 022 · ATELIER Lignes verticales, horizontales, diagonales et courbes

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : composer quatre corsages identiques avec une seule famille de lignes dominante.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Observer pendant trente secondes sans dessiner pour « Lignes verticales, horizontales, diagonales et courbes ».
2. Tracer la silhouette extérieure.
3. Ajouter les lignes dominantes.
4. Mesurer trois rapports de proportion.
5. Indiquer le point focal et les zones calmes.
6. Réécrire l'analyse en décisions de conception.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE III · MODULE 023 · LEÇON **Volume positif et espace négatif**

Comprendre — Le sujet « Volume positif et espace négatif » consiste à concevoir autant le vide autour du corps que la matière qui l'occupe. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : décomposer un vêtement en silhouette, ligne, volume, proportion, rythme, équilibre, contraste, hiérarchie et espace négatif. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : décrivez d'abord ce qui est visible, mesurez les rapports, masquez les détails pour lire la masse puis réintroduisez matière et mouvement. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : dire seulement « beau » ou « élégant »; confondre détail et structure; analyser une vue fixe sans imaginer le dos ni le déplacement. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Volume positif et espace négatif » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de lecture visuelle.

PARTIE III · MODULE 023 · ATELIER **Volume positif et espace négatif**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : dessiner une cape en partant de trois formes de vide plutôt que de trois formes de tissu.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Observer pendant trente secondes sans dessiner pour « Volume positif et espace négatif ».
2. Tracer la silhouette extérieure.
3. Ajouter les lignes dominantes.
4. Mesurer trois rapports de proportion.
5. Indiquer le point focal et les zones calmes.
6. Réécrire l'analyse en décisions de conception.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE III · MODULE 024 · LEÇON Proportion et rapports internes

Comprendre — Pour travailler « Proportion et rapports internes », partez de cette exigence : mesurer les relations entre longueur de veste, hauteur de taille, largeur d'épaule, volume de manche et longueur totale. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : décomposer un vêtement en silhouette, ligne, volume, proportion, rythme, équilibre, contraste, hiérarchie et espace négatif. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, décrivez d'abord ce qui est visible, mesurez les rapports, masquez les détails pour lire la masse puis réintroduisez matière et mouvement. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : dire seulement « beau » ou « élégant »; confondre détail et structure; analyser une vue fixe sans imaginer le dos ni le déplacement. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Proportion et rapports internes » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de lecture visuelle.

PARTIE III · MODULE 024 · ATELIER Proportion et rapports internes

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser une même tenue selon les rapports 1:1, 1:2, 2:3 et 3:5.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Observer pendant trente secondes sans dessiner pour « Proportion et rapports internes ».
2. Tracer la silhouette extérieure.
3. Ajouter les lignes dominantes.
4. Mesurer trois rapports de proportion.
5. Indiquer le point focal et les zones calmes.
6. Réécrire l'analyse en décisions de conception.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

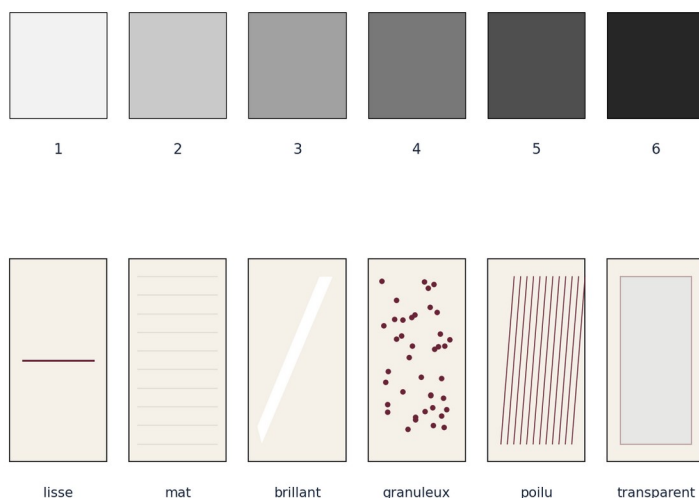
Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE III · MODULE 025 · LEÇON Rythme, répétition et progression

Valeurs et textures : deux leviers de profondeur



Valeur et texture organisent la profondeur visuelle. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — « Rythme, répétition et progression » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de organiser plis, boutons, motifs, fronces ou couleurs pour créer continuité et variation. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : décomposer un vêtement en silhouette, ligne, volume, proportion, rythme, équilibre, contraste, hiérarchie et espace négatif. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : décrivez d'abord ce qui est visible, mesurez les rapports, masquez les détails pour lire la masse puis réintroduisez matière et mouvement. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : dire seulement « beau » ou « élégant »; confondre détail et structure; analyser une vue fixe sans imaginer le dos ni le déplacement. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Rythme, répétition et progression » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux de lecture visuelle.

PARTIE III · MODULE 025 · ATELIER Rythme, répétition et progression

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : construire cinq rythmes de plis : régulier, accéléré, ralenti, alterné et interrompu.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Observer pendant trente secondes sans dessiner pour « Rythme, répétition et progression ».
2. Tracer la silhouette extérieure.
3. Ajouter les lignes dominantes.
4. Mesurer trois rapports de proportion.
5. Indiquer le point focal et les zones calmes.
6. Réécrire l'analyse en décisions de conception.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE III · MODULE 026 · LEÇON

Équilibre symétrique et asymétrique

Comprendre — Le sujet « Équilibre symétrique et asymétrique » consiste à répartir les masses visuelles sans exiger une symétrie miroir. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : décomposer un vêtement en silhouette, ligne, volume, proportion, rythme, équilibre, contraste, hiérarchie et espace négatif. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : décrivez d'abord ce qui est visible, mesurez les rapports, masquez les détails pour lire la masse puis réintroduisez matière et mouvement. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : dire seulement « beau » ou « élégant »; confondre détail et structure; analyser une vue fixe sans imaginer le dos ni le déplacement. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Équilibre symétrique et asymétrique » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de lecture visuelle.

PARTIE III · MODULE 026 · ATELIER Équilibre symétrique et asymétrique

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : équilibrer un grand volume d'épaule par trois solutions différentes placées ailleurs.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Observer pendant trente secondes sans dessiner pour « Équilibre symétrique et asymétrique ».
2. Tracer la silhouette extérieure.
3. Ajouter les lignes dominantes.
4. Mesurer trois rapports de proportion.
5. Indiquer le point focal et les zones calmes.
6. Réécrire l'analyse en décisions de conception.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE III · MODULE 027 · LEÇON **Contraste et transition**

Comprendre — Pour travailler « Contraste et transition », partez de cette exigence : faire dialoguer rigide/souple, mat/brillant, plein/vide, court/long ou sombre/clair. La valeur d’une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l’envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l’impression, utilisez cette grille : décomposer un vêtement en silhouette, ligne, volume, proportion, rythme, équilibre, contraste, hiérarchie et espace négatif. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, décrivez d’abord ce qui est visible, mesurez les rapports, masquez les détails pour lire la masse puis réintroduisez matière et mouvement. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d’un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : dire seulement « beau » ou « élégant »; confondre détail et structure; analyser une vue fixe sans imaginer le dos ni le déplacement. Avant de valider, posez trois questions : l’idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l’usage prévu? l’intérieur est-il aussi résolu que l’extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Contraste et transition » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de lecture visuelle.

PARTIE III · MODULE 027 · ATELIER **Contraste et transition***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif :** concevoir un look avec un contraste majeur et trois transitions discrètes.**Durée :** 45 à 120 min**Matériel :** carnet, calque, outils du module**Livrable :** 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Observer pendant trente secondes sans dessiner pour « Contraste et transition ».
2. Tracer la silhouette extérieure.
3. Ajouter les lignes dominantes.
4. Mesurer trois rapports de proportion.
5. Indiquer le point focal et les zones calmes.
6. Réécrire l'analyse en décisions de conception.

Trois niveaux**Débutant :** Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire :** Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert :** Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE III · MODULE 028 · LEÇON **Hiérarchie et point focal**

Comprendre — « Hiérarchie et point focal » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de décider ce que l'œil voit en premier, ensuite et en dernier. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : décomposer un vêtement en silhouette, ligne, volume, proportion, rythme, équilibre, contraste, hiérarchie et espace négatif. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : décrivez d'abord ce qui est visible, mesurez les rapports, masquez les détails pour lire la masse puis réintroduisez matière et mouvement. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : dire seulement « beau » ou « élégant »; confondre détail et structure; analyser une vue fixe sans imaginer le dos ni le déplacement. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Hiérarchie et point focal » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de lecture visuelle.

PARTIE III · MODULE 028 · ATELIER Hiérarchie et point focal

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : dessiner trois versions d'une robe en déplaçant le point focal du visage vers la taille puis vers le mouvement.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Observer pendant trente secondes sans dessiner pour « Hiérarchie et point focal ».
2. Tracer la silhouette extérieure.
3. Ajouter les lignes dominantes.
4. Mesurer trois rapports de proportion.
5. Indiquer le point focal et les zones calmes.
6. Réécrire l'analyse en décisions de conception.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE III · MODULE 029 · LEÇON Cohérence et rupture contrôlée

Comprendre — Le sujet « Cohérence et rupture contrôlée » consiste à répéter suffisamment de codes pour établir une famille tout en introduisant une surprise lisible. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : décomposer un vêtement en silhouette, ligne, volume, proportion, rythme, équilibre, contraste, hiérarchie et espace négatif. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : décrivez d'abord ce qui est visible, mesurez les rapports, masquez les détails pour lire la masse puis réintroduisez matière et mouvement. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : dire seulement « beau » ou « élégant »; confondre détail et structure; analyser une vue fixe sans imaginer le dos ni le déplacement. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Cohérence et rupture contrôlée » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de lecture visuelle.

PARTIE III · MODULE 029 · ATELIER Cohérence et rupture contrôlée

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : créer cinq looks partageant trois constantes et une rupture unique par look.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Observer pendant trente secondes sans dessiner pour « Cohérence et rupture contrôlée ».
2. Tracer la silhouette extérieure.
3. Ajouter les lignes dominantes.
4. Mesurer trois rapports de proportion.
5. Indiquer le point focal et les zones calmes.
6. Réécrire l'analyse en décisions de conception.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE III · MODULE 030 · LEÇON Analyser le vêtement en mouvement

Comprendre — Pour travailler « Analyser le vêtement en mouvement », partez de cette exigence : prévoir oscillation, ouverture, compression, bruit, lumière et changement de contour. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : décomposer un vêtement en silhouette, ligne, volume, proportion, rythme, équilibre, contraste, hiérarchie et espace négatif. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, décrivez d'abord ce qui est visible, mesurez les rapports, masquez les détails pour lire la masse puis réintroduisez matière et mouvement. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : dire seulement « beau » ou « élégant »; confondre détail et structure; analyser une vue fixe sans imaginer le dos ni le déplacement. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Analyser le vêtement en mouvement » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de lecture visuelle.

PARTIE III · MODULE 030 · ATELIER Analyser le vêtement en mouvement

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : filmer une toile en marche et annoter dix transformations invisibles sur mannequin immobile.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Observer pendant trente secondes sans dessiner pour « Analyser le vêtement en mouvement ».
2. Tracer la silhouette extérieure.
3. Ajouter les lignes dominantes.
4. Mesurer trois rapports de proportion.
5. Indiquer le point focal et les zones calmes.
6. Réécrire l'analyse en décisions de conception.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

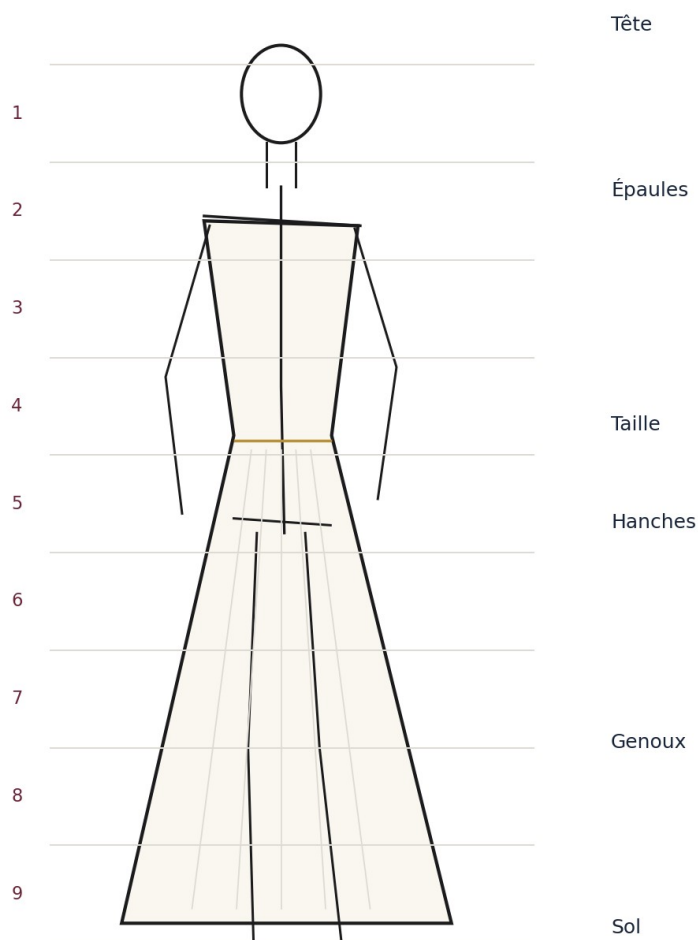
- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IV · MODULE 031 · LEÇON Choisir ses outils de dessin

Dessin de mode et communication visuelle

Croquis de mode en neuf têtes



Construction conventionnelle du croquis en neuf têtes. — *Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — Pour travailler « Choisir ses outils de dessin », partez de cette exigence : adapter crayon, feutre, pinceau, stylo, papier calque, tablette et logiciel au stade du projet. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : utiliser le dessin comme outil de recherche, de décision, de communication d'atelier et de présentation, pas seulement comme illustration séduisante. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, travaillez du geste vers la structure, de la structure vers le vêtement, puis ajoutez matière, détails techniques et annotations mesurables. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : allonger le corps sans conserver les articulations; cacher les problèmes par le rendu; dessiner un vêtement impossible à construire. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Choisir ses outils de dessin » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Croquis et schémas originaux; planche historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE IV · MODULE 031 · ATELIER Choisir ses outils de dessin

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser la même silhouette avec cinq outils et noter ce que chacun encourage ou empêche.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer l'axe et la ligne d'épaules pour « Choisir ses outils de dessin ».
2. Poser les articulations principales.
3. Envelopper le corps par des volumes simples.
4. Dessiner le vêtement en indiquant les tensions.
5. Ajouter matière et détails utiles.
6. Produire une vue technique cohérente.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IV · MODULE 032 · LEÇON **Le croquis en neuf têtes**

Comprendre — « Le croquis en neuf têtes » devient un véritable outil de création lorsqu’il permet de maîtriser une convention d’elongation tout en conservant équilibre, articulations et crédibilité du vêtement. L’objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l’atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : utiliser le dessin comme outil de recherche, de décision, de communication d’atelier et de présentation, pas seulement comme illustration séduisante. Commencez par nommer ce qui est présent avant d’interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : travaillez du geste vers la structure, de la structure vers le vêtement, puis ajoutez matière, détails techniques et annotations mesurables. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : allonger le corps sans conserver les articulations; cacher les problèmes par le rendu; dessiner un vêtement impossible à construire. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Le croquis en neuf têtes » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Croquis et schémas originaux; planche historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE IV · MODULE 032 · ATELIER Le croquis en neuf têtes

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : construire dix croquis neutres face, profil et trois-quarts avec lignes de repère.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer l'axe et la ligne d'épaules pour « Le croquis en neuf têtes ».
2. Poser les articulations principales.
3. Envelopper le corps par des volumes simples.
4. Dessiner le vêtement en indiquant les tensions.
5. Ajouter matière et détails utiles.
6. Produire une vue technique cohérente.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

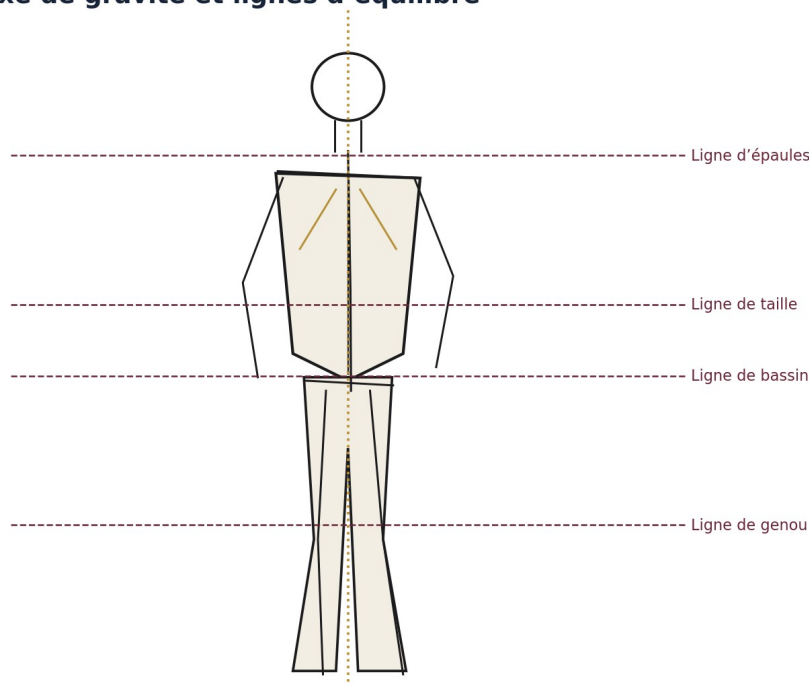
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IV · MODULE 033 · LEÇON **La ligne de geste****Axe de gravité et lignes d'équilibre**

Axe, appuis et lignes d'équilibre. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Le sujet « La ligne de geste » consiste à capturer l'énergie d'une pose avant les contours. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : utiliser le dessin comme outil de recherche, de décision, de communication d'atelier et de présentation, pas seulement comme illustration séduisante. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : travaillez du geste vers la structure, de la structure vers le vêtement, puis ajoutez matière, détails techniques et annotations mesurables. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : allonger le corps sans conserver les articulations; cacher les problèmes par le rendu; dessiner un vêtement impossible à construire. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « La ligne de geste » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Croquis et schémas originaux; planche historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE IV · MODULE 033 · ATELIER **La ligne de geste***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif** : dessiner vingt poses de trente secondes à partir de vidéos de marche et de danse.**Durée** : 45 à 120 min**Matériel** : carnet, calque, outils du module**Livrable** : 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Tracer l'axe et la ligne d'épaules pour « La ligne de geste ».
2. Poser les articulations principales.
3. Envelopper le corps par des volumes simples.
4. Dessiner le vêtement en indiquant les tensions.
5. Ajouter matière et détails utiles.
6. Produire une vue technique cohérente.

Trois niveaux**Débutant** : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire** : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert** : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IV · MODULE 034 · LEÇON **Axe, squelette et appuis**

Comprendre — Pour travailler « Axe, squelette et appuis », partez de cette exigence : placer colonne, bassin, genoux, chevilles et points de contact afin d'éviter la figure flottante. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : utiliser le dessin comme outil de recherche, de décision, de communication d'atelier et de présentation, pas seulement comme illustration séduisante. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, travaillez du geste vers la structure, de la structure vers le vêtement, puis ajoutez matière, détails techniques et annotations mesurables. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : allonger le corps sans conserver les articulations; cacher les problèmes par le rendu; dessiner un vêtement impossible à construire. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Axe, squelette et appuis » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Croquis et schémas originaux; planche historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE IV · MODULE 034 · ATELIER **Axe, squelette et appuis**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : redessiner cinq silhouettes en indiquant poids, contrepoids et jambe porteuse.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer l'axe et la ligne d'épaules pour « Axe, squelette et appuis ».
2. Poser les articulations principales.
3. Envelopper le corps par des volumes simples.
4. Dessiner le vêtement en indiquant les tensions.
5. Ajouter matière et détails utiles.
6. Produire une vue technique cohérente.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IV · MODULE 035 · LEÇON Construire le corps par volumes

Comprendre — « Construire le corps par volumes » devient un véritable outil de création lorsqu’il permet de simplifier cage thoracique, bassin, membres et articulations en volumes tournants. L’objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l’atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : utiliser le dessin comme outil de recherche, de décision, de communication d’atelier et de présentation, pas seulement comme illustration séduisante. Commencez par nommer ce qui est présent avant d’interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : travaillez du geste vers la structure, de la structure vers le vêtement, puis ajoutez matière, détails techniques et annotations mesurables. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : allonger le corps sans conserver les articulations; cacher les problèmes par le rendu; dessiner un vêtement impossible à construire. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Construire le corps par volumes » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Croquis et schémas originaux; planche historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE IV · MODULE 035 · ATELIER Construire le corps par volumes

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : dessiner une pose sous trois angles en conservant les mêmes volumes de base.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer l'axe et la ligne d'épaules pour « Construire le corps par volumes ».
2. Poser les articulations principales.
3. Envelopper le corps par des volumes simples.
4. Dessiner le vêtement en indiquant les tensions.
5. Ajouter matière et détails utiles.
6. Produire une vue technique cohérente.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IV · MODULE 036 · LEÇON Mains, pieds, visage et cheveux

Comprendre — Le sujet « Mains, pieds, visage et cheveux » consiste à donner juste assez d'information pour soutenir le style sans détourner l'attention du vêtement. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : utiliser le dessin comme outil de recherche, de décision, de communication d'atelier et de présentation, pas seulement comme illustration séduisante. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : travaillez du geste vers la structure, de la structure vers le vêtement, puis ajoutez matière, détails techniques et annotations mesurables. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : allonger le corps sans conserver les articulations; cacher les problèmes par le rendu; dessiner un vêtement impossible à construire. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Mains, pieds, visage et cheveux » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Croquis et schémas originaux; planche historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE IV · MODULE 036 · ATELIER Mains, pieds, visage et cheveux

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : constituer une bibliothèque de vingt mains, vingt chaussures et dix coiffures simplifiées.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer l'axe et la ligne d'épaules pour « Mains, pieds, visage et cheveux ».
2. Poser les articulations principales.
3. Envelopper le corps par des volumes simples.
4. Dessiner le vêtement en indiquant les tensions.
5. Ajouter matière et détails utiles.
6. Produire une vue technique cohérente.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IV · MODULE 037 · LEÇON **Rendre les matières**

Une planche historique associe silhouette, attitude, accessoires et contexte. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public

Comprendre — Pour travailler « Rendre les matières », partez de cette exigence : traduire poids, brillance, transparence, poil, relief, élasticité et tombé par des signes différents. La valeur d’une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l’envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l’impression, utilisez cette grille : utiliser le dessin comme outil de recherche, de décision, de communication d’atelier et de présentation, pas seulement comme illustration séduisante. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, travaillez du geste vers la structure, de la structure vers le vêtement, puis ajoutez matière, détails techniques et annotations mesurables. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d’un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : allonger le corps sans conserver les articulations; cacher les problèmes par le rendu; dessiner un vêtement impossible à construire. Avant de valider, posez trois questions : l’idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l’usage prévu? l’intérieur est-il aussi résolu que l’extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Rendre les matières » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Croquis et schémas originaux; planche historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE IV · MODULE 037 · ATELIER **Rendre les matières**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : dessiner un même pli en satin, mousseline, tweed, cuir, velours et organza.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer l'axe et la ligne d'épaules pour « Rendre les matières ».
2. Poser les articulations principales.
3. Envelopper le corps par des volumes simples.
4. Dessiner le vêtement en indiquant les tensions.
5. Ajouter matière et détails utiles.
6. Produire une vue technique cohérente.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IV · MODULE 038 · LEÇON **Le dessin à plat technique**

Comprendre — « Le dessin à plat technique » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de communiquer coutures, proportions, ouvertures, finitions et dos sans perspective décorative. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : utiliser le dessin comme outil de recherche, de décision, de communication d'atelier et de présentation, pas seulement comme illustration séduisante. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : travaillez du geste vers la structure, de la structure vers le vêtement, puis ajoutez matière, détails techniques et annotations mesurables. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : allonger le corps sans conserver les articulations; cacher les problèmes par le rendu; dessiner un vêtement impossible à construire. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Le dessin à plat technique » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Croquis et schémas originaux; planche historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE IV · MODULE 038 · ATELIER Le dessin à plat technique

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser devant et dos d'une veste avec légende de chaque détail constructif.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer l'axe et la ligne d'épaules pour « Le dessin à plat technique ».
2. Poser les articulations principales.
3. Envelopper le corps par des volumes simples.
4. Dessiner le vêtement en indiquant les tensions.
5. Ajouter matière et détails utiles.
6. Produire une vue technique cohérente.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IV · MODULE 039 · LEÇON Annotations et fiches de modèle

Comprendre — Le sujet « Annotations et fiches de modèle » consiste à lier croquis, tissu, coloris, mesures, détails, ordre de montage et points d’essayage. En haute couture, cette question n’est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d’atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L’observation doit rester active : utiliser le dessin comme outil de recherche, de décision, de communication d’atelier et de présentation, pas seulement comme illustration séduisante. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d’équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : travaillez du geste vers la structure, de la structure vers le vêtement, puis ajoutez matière, détails techniques et annotations mesurables. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : allonger le corps sans conserver les articulations; cacher les problèmes par le rendu; dessiner un vêtement impossible à construire. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d’atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Annotations et fiches de modèle » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Croquis et schémas originaux; planche historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE IV · MODULE 039 · ATELIER Annotations et fiches de modèle

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : transformer un croquis libre en fiche lisible par une autre personne.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer l'axe et la ligne d'épaules pour « Annotations et fiches de modèle ».
2. Poser les articulations principales.
3. Envelopper le corps par des volumes simples.
4. Dessiner le vêtement en indiquant les tensions.
5. Ajouter matière et détails utiles.
6. Produire une vue technique cohérente.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

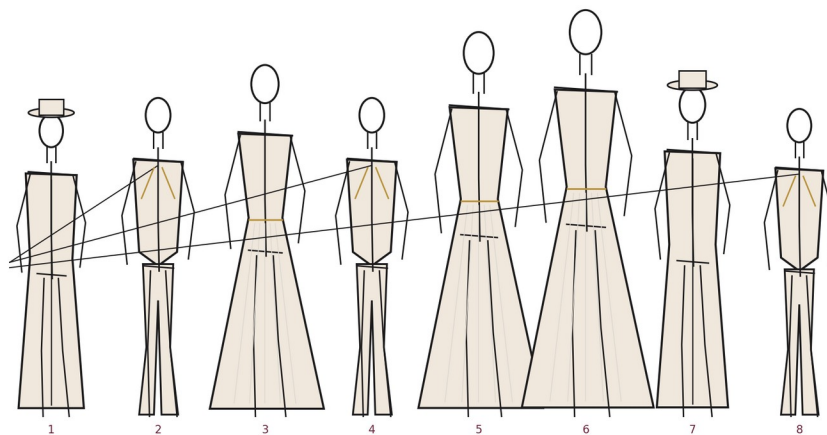
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IV · MODULE 040 · LEÇON **La planche de collection****Rythme d'une collection : ouverture, développement, apogée, sortie**

La ligne de collection doit se lire à distance. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « La planche de collection », partez de cette exigence : organiser les looks pour montrer variété, cohérence, rythme et progression. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : utiliser le dessin comme outil de recherche, de décision, de communication d'atelier et de présentation, pas seulement comme illustration séduisante. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, travaillez du geste vers la structure, de la structure vers le vêtement, puis ajoutez matière, détails techniques et annotations mesurables. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : allonger le corps sans conserver les articulations; cacher les problèmes par le rendu; dessiner un vêtement impossible à construire. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « La planche de collection » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Croquis et schémas originaux; planche historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE IV · MODULE 040 · ATELIER La planche de collection

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : composer une ligne de huit silhouettes avec ouverture, développement, apogée et sortie.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer l'axe et la ligne d'épaules pour « La planche de collection ».
2. Poser les articulations principales.
3. Envelopper le corps par des volumes simples.
4. Dessiner le vêtement en indiquant les tensions.
5. Ajouter matière et détails utiles.
6. Produire une vue technique cohérente.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE V · MODULE 041 · LEÇON **Teinte, valeur et saturation**

Couleur, lumière et composition

Cercle chromatique pour la couture

Cercle chromatique simplifié pour la couture. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Teinte, valeur et saturation », partez de cette exigence : séparer les trois dimensions de la couleur pour éviter des choix vagues. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : construire une palette à partir d'une intention, contrôler valeur, saturation, température, proportion et interaction avec la matière et la lumière. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, testez les couleurs en petits rapports puis à l'échelle, sous plusieurs éclairages et sur les matières réelles; notez la fonction de chaque couleur. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : choisir une palette uniquement sur écran; utiliser trop de couleurs égales; oublier que brillant, transparent et texture modifient la perception. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Teinte, valeur et saturation » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas chromatiques originaux; photographie historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE V · MODULE 041 · ATELIER Teinte, valeur et saturation

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : créer vingt-quatre échantillons où une seule dimension change à la fois.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir l'émotion recherchée pour « Teinte, valeur et saturation ».
2. Choisir une couleur dominante.
3. Ajouter une couleur de soutien et un accent.
4. Tester trois rapports de surface.
5. Observer sous lumière chaude et froide.
6. Documenter les réactions de chaque matière.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

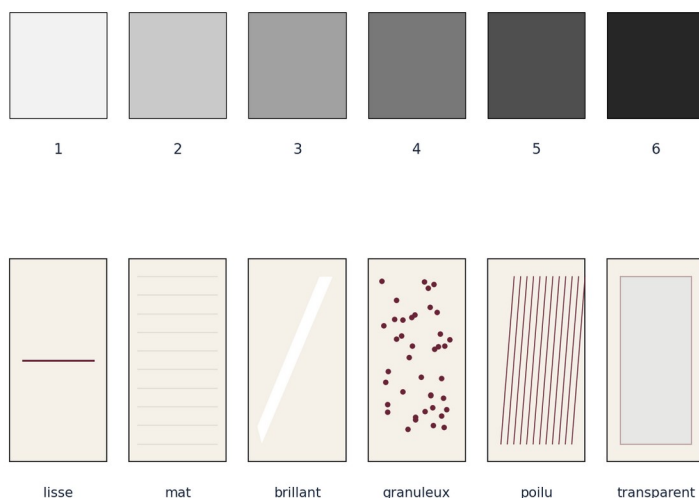
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE V · MODULE 042 · LEÇON **La valeur avant la couleur****Valeurs et textures : deux leviers de profondeur**

La valeur peut être testée avant la teinte. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — « La valeur avant la couleur » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de vérifier la lisibilité des masses en niveaux de gris. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : construire une palette à partir d'une intention, contrôler valeur, saturation, température, proportion et interaction avec la matière et la lumière. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : testez les couleurs en petits rapports puis à l'échelle, sous plusieurs éclairages et sur les matières réelles; notez la fonction de chaque couleur. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : choisir une palette uniquement sur écran; utiliser trop de couleurs égales; oublier que brillant, transparent et texture modifient la perception. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « La valeur avant la couleur » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas chromatiques originaux; photographie historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE V · MODULE 042 · ATELIER La valeur avant la couleur

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : photographier dix compositions en noir et blanc puis corriger celles dont la hiérarchie disparaît.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir l'émotion recherchée pour « La valeur avant la couleur ».
2. Choisir une couleur dominante.
3. Ajouter une couleur de soutien et un accent.
4. Tester trois rapports de surface.
5. Observer sous lumière chaude et froide.
6. Documenter les réactions de chaque matière.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE V · MODULE 043 · LEÇON

Température et profondeur

Comprendre — Le sujet « Température et profondeur » consiste à utiliser chaud/froid pour avancer, reculer, entourer ou isoler une zone. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : construire une palette à partir d'une intention, contrôler valeur, saturation, température, proportion et interaction avec la matière et la lumière. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : testez les couleurs en petits rapports puis à l'échelle, sous plusieurs éclairages et sur les matières réelles; notez la fonction de chaque couleur. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : choisir une palette uniquement sur écran; utiliser trop de couleurs égales; oublier que brillant, transparent et texture modifient la perception. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Température et profondeur » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas chromatiques originaux; photographie historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE V · MODULE 043 · ATELIER **Température et profondeur**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : concevoir trois corsages où le même rouge change de rôle selon son voisinage.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir l'émotion recherchée pour « Température et profondeur ».
2. Choisir une couleur dominante.
3. Ajouter une couleur de soutien et un accent.
4. Tester trois rapports de surface.
5. Observer sous lumière chaude et froide.
6. Documenter les réactions de chaque matière.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE V · MODULE 044 · LEÇON Complémentaires et tension visuelle

Comprendre — Pour travailler « Complémentaires et tension visuelle », partez de cette exigence : employer l'opposition chromatique sans transformer le vêtement en affiche criarde. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : construire une palette à partir d'une intention, contrôler valeur, saturation, température, proportion et interaction avec la matière et la lumière. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, testez les couleurs en petits rapports puis à l'échelle, sous plusieurs éclairages et sur les matières réelles; notez la fonction de chaque couleur. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : choisir une palette uniquement sur écran; utiliser trop de couleurs égales; oublier que brillant, transparent et texture modifient la perception. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Complémentaires et tension visuelle » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas chromatiques originaux; photographie historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE V · MODULE 044 · ATELIER Complémentaires et tension visuelle

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : développer une palette complémentaire avec 80 %, 15 % et 5 % de répartition.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir l'émotion recherchée pour « Complémentaires et tension visuelle ».
2. Choisir une couleur dominante.
3. Ajouter une couleur de soutien et un accent.
4. Tester trois rapports de surface.
5. Observer sous lumière chaude et froide.
6. Documenter les réactions de chaque matière.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE V · MODULE 045 · LEÇON Analogues et continuité

Comprendre — « Analogues et continuité » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de créer une progression subtile par couleurs voisines. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : construire une palette à partir d'une intention, contrôler valeur, saturation, température, proportion et interaction avec la matière et la lumière. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : testez les couleurs en petits rapports puis à l'échelle, sous plusieurs éclairages et sur les matières réelles; notez la fonction de chaque couleur. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : choisir une palette uniquement sur écran; utiliser trop de couleurs égales; oublier que brillant, transparent et texture modifient la perception. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Analogues et continuité » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas chromatiques originaux; photographie historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE V · MODULE 045 · ATELIER Analogues et continuité

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : composer une robe en trois matières analogues dont les textures restent clairement distinctes.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir l'émotion recherchée pour « Analogues et continuité ».
2. Choisir une couleur dominante.
3. Ajouter une couleur de soutien et un accent.
4. Tester trois rapports de surface.
5. Observer sous lumière chaude et froide.
6. Documenter les réactions de chaque matière.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE V · MODULE 046 · LEÇON Monochrome et richesse de surface

Comprendre — Le sujet « Monochrome et richesse de surface » consiste à obtenir profondeur et variété par valeur, texture, transparence et relief. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : construire une palette à partir d'une intention, contrôler valeur, saturation, température, proportion et interaction avec la matière et la lumière. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : testez les couleurs en petits rapports puis à l'échelle, sous plusieurs éclairages et sur les matières réelles; notez la fonction de chaque couleur. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : choisir une palette uniquement sur écran; utiliser trop de couleurs égales; oublier que brillant, transparent et texture modifient la perception. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Monochrome et richesse de surface » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas chromatiques originaux; photographie historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE V · MODULE 046 · ATELIER Monochrome et richesse de surface

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : concevoir un look entièrement ivoire avec au moins six perceptions matérielles.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir l'émotion recherchée pour « Monochrome et richesse de surface ».
2. Choisir une couleur dominante.
3. Ajouter une couleur de soutien et un accent.
4. Tester trois rapports de surface.
5. Observer sous lumière chaude et froide.
6. Documenter les réactions de chaque matière.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE V · MODULE 047 · LEÇON **Noir, blanc et neutralités**

Comprendre — Pour travailler « Noir, blanc et neutralités », partez de cette exigence : maîtriser contraste, silhouette, absorption et réflexion de la lumière. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : construire une palette à partir d'une intention, contrôler valeur, saturation, température, proportion et interaction avec la matière et la lumière. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, testez les couleurs en petits rapports puis à l'échelle, sous plusieurs éclairages et sur les matières réelles; notez la fonction de chaque couleur. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : choisir une palette uniquement sur écran; utiliser trop de couleurs égales; oublier que brillant, transparent et texture modifient la perception. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Noir, blanc et neutralités » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas chromatiques originaux; photographie historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE V · MODULE 047 · ATELIER Noir, blanc et neutralités

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : dessiner cinq looks noir et blanc en changeant uniquement la proportion et le placement.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir l'émotion recherchée pour « Noir, blanc et neutralités ».
2. Choisir une couleur dominante.
3. Ajouter une couleur de soutien et un accent.
4. Tester trois rapports de surface.
5. Observer sous lumière chaude et froide.
6. Documenter les réactions de chaque matière.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE V · MODULE 048 · LEÇON **Métalliques, irisations et lumière mobile**

Comprendre — « Métalliques, irisations et lumière mobile » devient un véritable outil de création lorsqu’il permet de prévoir que la couleur change avec l’angle, la scène et le mouvement. L’objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l’atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : construire une palette à partir d’une intention, contrôler valeur, saturation, température, proportion et interaction avec la matière et la lumière. Commencez par nommer ce qui est présent avant d’interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : testez les couleurs en petits rapports puis à l’échelle, sous plusieurs éclairages et sur les matières réelles; notez la fonction de chaque couleur. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : choisir une palette uniquement sur écran; utiliser trop de couleurs égales; oublier que brillant, transparent et texture modifient la perception. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Métalliques, irisations et lumière mobile » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas chromatiques originaux; photographie historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE V · MODULE 048 · ATELIER Métalliques, irisations et lumière mobile

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : filmer des échantillons métalliques en rotation et en tirer trois règles de placement.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir l'émotion recherchée pour « Métalliques, irisations et lumière mobile ».
2. Choisir une couleur dominante.
3. Ajouter une couleur de soutien et un accent.
4. Tester trois rapports de surface.
5. Observer sous lumière chaude et froide.
6. Documenter les réactions de chaque matière.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE V · MODULE 049 · LEÇON **Motif, échelle et raccord**

Comprendre — Le sujet « Motif, échelle et raccord » consiste à faire coïncider motif, coupe, volume et point focal. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : construire une palette à partir d'une intention, contrôler valeur, saturation, température, proportion et interaction avec la matière et la lumière. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : testez les couleurs en petits rapports puis à l'échelle, sous plusieurs éclairages et sur les matières réelles; notez la fonction de chaque couleur. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : choisir une palette uniquement sur écran; utiliser trop de couleurs égales; oublier que brillant, transparent et texture modifient la perception. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Motif, échelle et raccord » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas chromatiques originaux; photographie historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE V · MODULE 049 · ATELIER Motif, échelle et raccord

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : placer le même motif à quatre échelles sur une robe et choisir celle qui sert le mieux la silhouette.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir l'émotion recherchée pour « Motif, échelle et raccord ».
2. Choisir une couleur dominante.
3. Ajouter une couleur de soutien et un accent.
4. Tester trois rapports de surface.
5. Observer sous lumière chaude et froide.
6. Documenter les réactions de chaque matière.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE V · MODULE 050 · LEÇON **Palette de collection**

Le noir et l'ivoire deviennent riches par le textile et la lumière. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public

Comprendre — Pour travailler « Palette de collection », partez de cette exigence : attribuer à chaque couleur un rôle à travers plusieurs looks. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : construire une palette à partir d'une intention, contrôler valeur, saturation, température, proportion et interaction avec la matière et la lumière. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, testez les couleurs en petits rapports puis à l'échelle, sous plusieurs éclairages et sur les matières réelles; notez la fonction de chaque couleur. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : choisir une palette uniquement sur écran; utiliser trop de couleurs égales; oublier que brillant, transparent et texture modifient la perception. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Palette de collection » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas chromatiques originaux; photographie historique du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE V · MODULE 050 · ATELIER Palette de collection

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : créer une gamme de huit tenues avec deux couleurs piliers, deux secondaires et un accent rare.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir l'émotion recherchée pour « Palette de collection ».
2. Choisir une couleur dominante.
3. Ajouter une couleur de soutien et un accent.
4. Tester trois rapports de surface.
5. Observer sous lumière chaude et froide.
6. Documenter les réactions de chaque matière.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

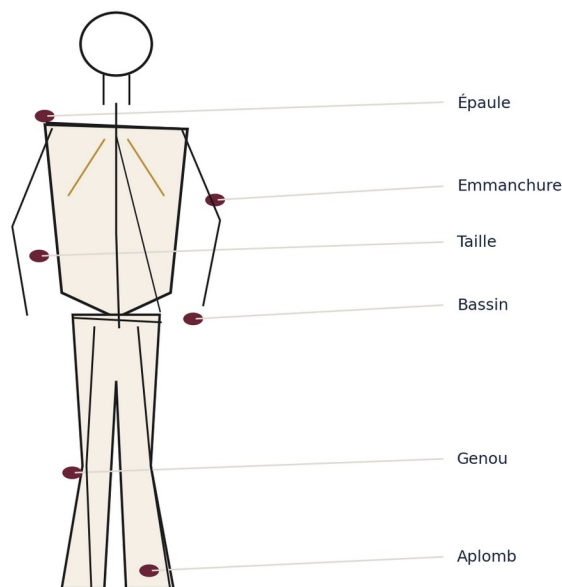
Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VI · MODULE 051 · LEÇON **Prendre des mesures fiables**

Corps, proportions et mouvement

Carte d'essayage et points de contrôle*Points de mesure et d'essayage. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — Pour travailler « Prendre des mesures fiables », partez de cette exigence : définir des points anatomiques reproductibles, garder le ruban horizontal et noter posture et sous-vêtements. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : concevoir pour un corps réel, mobile, respirant et singulier en reliant mesures, posture, aisance, appuis, gestes et perception. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, mesurez sans juger, observez la posture, distinguez mesure du corps et mesure du vêtement, puis validez debout, assis, en marche et dans les gestes prévus. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : forcer le corps à ressembler au croquis; corriger une asymétrie naturelle comme une erreur; confondre ajusté et confortable. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Prendre des mesures fiables » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux de proportion et d'essayage.

PARTIE VI · MODULE 051 · ATELIER Prendre des mesures fiables

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser deux prises de mesures espacées de trente minutes et comparer les écarts.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Relever les mesures nécessaires pour « Prendre des mesures fiables ».
2. Marquer les lignes d'équilibre.
3. Observer la posture de profil et de dos.
4. Ajouter l'aisance fonctionnelle.
5. Tester les gestes de l'usage réel.
6. Consigner les corrections sans jugement de valeur.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VI · MODULE 052 · LEÇON **Diversité des corps et gradation mentale**

Comprendre — « Diversité des corps et gradation mentale » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de sortir du corps unique et anticiper tailles, âges, morphologies, genres et besoins différents dès le concept. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : concevoir pour un corps réel, mobile, respirant et singulier en reliant mesures, posture, aisance, appuis, gestes et perception. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : mesurez sans juger, observez la posture, distinguez mesure du corps et mesure du vêtement, puis validez debout, assis, en marche et dans les gestes prévus. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : forcer le corps à ressembler au croquis; corriger une asymétrie naturelle comme une erreur; confondre ajusté et confortable. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Diversité des corps et gradation mentale » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de proportion et d'essayage.

PARTIE VI · MODULE 052 · ATELIER Diversité des corps et gradation mentale

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : adapter un même principe de robe à six corps sans cacher ni normaliser leurs singularités.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Relever les mesures nécessaires pour « Diversité des corps et gradation mentale ».
2. Marquer les lignes d'équilibre.
3. Observer la posture de profil et de dos.
4. Ajouter l'aisance fonctionnelle.
5. Tester les gestes de l'usage réel.
6. Consigner les corrections sans jugement de valeur.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

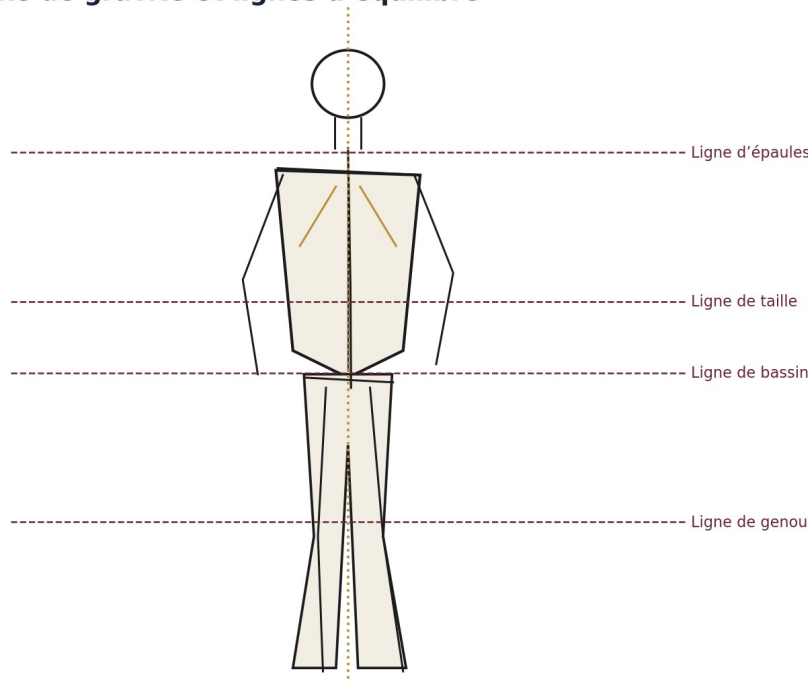
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VI · MODULE 053 · LEÇON **Posture, aplomb et centre de gravité****Axe de gravité et lignes d'équilibre**

La posture modifie tout le tombé. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Le sujet « Posture, aplomb et centre de gravité » consiste à observer bassin, colonne, épaules et appuis qui modifient le tombé. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : concevoir pour un corps réel, mobile, respirant et singulier en reliant mesures, posture, aisance, appuis, gestes et perception. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : mesurez sans juger, observez la posture, distinguez mesure du corps et mesure du vêtement, puis validez debout, assis, en marche et dans les gestes prévus. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : forcer le corps à ressembler au croquis; corriger une asymétrie naturelle comme une erreur; confondre ajusté et confortable. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Posture, aplomb et centre de gravité » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux de proportion et d'essayage.

PARTIE VI · MODULE 053 · ATELIER Posture, aplomb et centre de gravité

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : dessiner trois profils posturaux et prévoir les zones de compensation du patron.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Relever les mesures nécessaires pour « Posture, aplomb et centre de gravité ».
2. Marquer les lignes d'équilibre.
3. Observer la posture de profil et de dos.
4. Ajouter l'aisance fonctionnelle.
5. Tester les gestes de l'usage réel.
6. Consigner les corrections sans jugement de valeur.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VI · MODULE 054 · LEÇON Aisance de base et aisance de style

Comprendre — Pour travailler « Aisance de base et aisance de style », partez de cette exigence : distinguer espace pour respirer et bouger de l'espace volontaire créant une silhouette. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : concevoir pour un corps réel, mobile, respirant et singulier en reliant mesures, posture, aisance, appuis, gestes et perception. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, mesurez sans juger, observez la posture, distinguez mesure du corps et mesure du vêtement, puis validez debout, assis, en marche et dans les gestes prévus. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : forcer le corps à ressembler au croquis; corriger une asymétrie naturelle comme une erreur; confondre ajusté et confortable. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Aisance de base et aisance de style » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de proportion et d'essayage.

PARTIE VI · MODULE 054 · ATELIER Aisance de base et aisance de style

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : mesurer un vêtement existant et séparer l'aisance fonctionnelle de l'aisance esthétique.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Relever les mesures nécessaires pour « Aisance de base et aisance de style ».
2. Marquer les lignes d'équilibre.
3. Observer la posture de profil et de dos.
4. Ajouter l'aisance fonctionnelle.
5. Tester les gestes de l'usage réel.
6. Consigner les corrections sans jugement de valeur.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VI · MODULE 055 · LEÇON **Cou, épaules et haut du dos**

Comprendre — « Cou, épaules et haut du dos » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de comprendre leur rôle dans l'équilibre des cols, manches, vestes et décolletés. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : concevoir pour un corps réel, mobile, respirant et singulier en reliant mesures, posture, aisance, appuis, gestes et perception. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : mesurez sans juger, observez la posture, distinguez mesure du corps et mesure du vêtement, puis validez debout, assis, en marche et dans les gestes prévus. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : forcer le corps à ressembler au croquis; corriger une asymétrie naturelle comme une erreur; confondre ajusté et confortable. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Cou, épaules et haut du dos » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de proportion et d'essayage.

PARTIE VI · MODULE 055 · ATELIER **Cou, épaules et haut du dos**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : tester quatre inclinaisons d'épaule sur une demi-toile et observer les plis.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Relever les mesures nécessaires pour « Cou, épaules et haut du dos ».
2. Marquer les lignes d'équilibre.
3. Observer la posture de profil et de dos.
4. Ajouter l'aisance fonctionnelle.
5. Tester les gestes de l'usage réel.
6. Consigner les corrections sans jugement de valeur.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VI · MODULE 056 · LEÇON **Poitrine, thorax et taille**

Comprendre — Le sujet « Poitrine, thorax et taille » consiste à gérer volume, soutien, pinces, découpes et respiration sans écraser ni faire bâiller. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : concevoir pour un corps réel, mobile, respirant et singulier en reliant mesures, posture, aisance, appuis, gestes et perception. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : mesurez sans juger, observez la posture, distinguez mesure du corps et mesure du vêtement, puis validez debout, assis, en marche et dans les gestes prévus. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : forcer le corps à ressembler au croquis; corriger une asymétrie naturelle comme une erreur; confondre ajusté et confortable. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Poitrine, thorax et taille » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de proportion et d'essayage.

PARTIE VI · MODULE 056 · ATELIER Poitrine, thorax et taille

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser trois répartitions de pince pour un même volume poitrine.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Relever les mesures nécessaires pour « Poitrine, thorax et taille ».
2. Marquer les lignes d'équilibre.
3. Observer la posture de profil et de dos.
4. Ajouter l'aisance fonctionnelle.
5. Tester les gestes de l'usage réel.
6. Consigner les corrections sans jugement de valeur.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VI · MODULE 057 · LEÇON Bassin, hanches et siège

Comprendre — Pour travailler « Bassin, hanches et siège », partez de cette exigence : prévoir volume tridimensionnel, cambrure, marche et assise. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : concevoir pour un corps réel, mobile, respirant et singulier en reliant mesures, posture, aisance, appuis, gestes et perception. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, mesurez sans juger, observez la posture, distinguez mesure du corps et mesure du vêtement, puis validez debout, assis, en marche et dans les gestes prévus. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : forcer le corps à ressembler au croquis; corriger une asymétrie naturelle comme une erreur; confondre ajusté et confortable. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Bassin, hanches et siège » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de proportion et d'essayage.

PARTIE VI · MODULE 057 · ATELIER Bassin, hanches et siège

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : comparer une jupe droite sur mannequin debout puis assis et corriger le patron.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Relever les mesures nécessaires pour « Bassin, hanches et siège ».
2. Marquer les lignes d'équilibre.
3. Observer la posture de profil et de dos.
4. Ajouter l'aisance fonctionnelle.
5. Tester les gestes de l'usage réel.
6. Consigner les corrections sans jugement de valeur.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VI · MODULE 058 · LEÇON Bras, coudes et emmanchures

Comprendre — « Bras, coudes et emmanchures » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de concilier ligne d'épaule, hauteur de tête de manche et amplitude de mouvement. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : concevoir pour un corps réel, mobile, respirant et singulier en reliant mesures, posture, aisance, appuis, gestes et perception. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : mesurez sans juger, observez la posture, distinguez mesure du corps et mesure du vêtement, puis validez debout, assis, en marche et dans les gestes prévus. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : forcer le corps à ressembler au croquis; corriger une asymétrie naturelle comme une erreur; confondre ajusté et confortable. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Bras, coudes et emmanchures » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de proportion et d'essayage.

PARTIE VI · MODULE 058 · ATELIER Bras, coudes et emmanchures

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : tester trois emmanchures par élévation du bras et photographier les déplacements du vêtement.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Relever les mesures nécessaires pour « Bras, coudes et emmanchures ».
2. Marquer les lignes d'équilibre.
3. Observer la posture de profil et de dos.
4. Ajouter l'aisance fonctionnelle.
5. Tester les gestes de l'usage réel.
6. Consigner les corrections sans jugement de valeur.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VI · MODULE 059 · LEÇON Jambes, genoux et ligne de pantalon

Comprendre — Le sujet « Jambes, genoux et ligne de pantalon » consiste à contrôler fourche, aplomb, torsion et largeur selon le mouvement. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : concevoir pour un corps réel, mobile, respirant et singulier en reliant mesures, posture, aisance, appuis, gestes et perception. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : mesurez sans juger, observez la posture, distinguez mesure du corps et mesure du vêtement, puis validez debout, assis, en marche et dans les gestes prévus. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : forcer le corps à ressembler au croquis; corriger une asymétrie naturelle comme une erreur; confondre ajusté et confortable. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Jambes, genoux et ligne de pantalon » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de proportion et d'essayage.

PARTIE VI · MODULE 059 · ATELIER Jambes, genoux et ligne de pantalon

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser un prototype de jambe et annoter les plis en face, profil, dos et marche.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Relever les mesures nécessaires pour « Jambes, genoux et ligne de pantalon ».
2. Marquer les lignes d'équilibre.
3. Observer la posture de profil et de dos.
4. Ajouter l'aisance fonctionnelle.
5. Tester les gestes de l'usage réel.
6. Consigner les corrections sans jugement de valeur.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

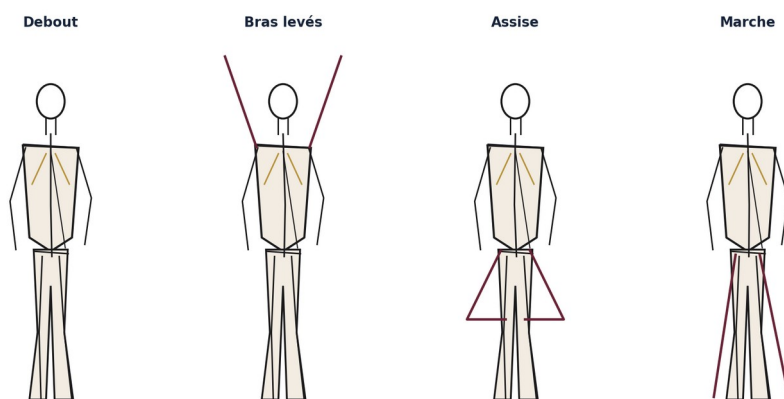
Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VI · MODULE 060 · LEÇON Tests de mouvement complets

Essais de mobilité indispensables



Tester debout ne suffit jamais. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Tests de mouvement complets », partez de cette exigence : établir une séquence d'essayage liée à l'usage : marcher, s'asseoir, monter, lever, tourner et respirer. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : concevoir pour un corps réel, mobile, respirant et singulier en reliant mesures, posture, aisance, appuis, gestes et perception. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, mesurez sans juger, observez la posture, distinguez mesure du corps et mesure du vêtement, puis validez debout, assis, en marche et dans les gestes prévus. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : forcer le corps à ressembler au croquis; corriger une asymétrie naturelle comme une erreur; confondre ajusté et confortable. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Tests de mouvement complets » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux de proportion et d'essayage.

PARTIE VI · MODULE 060 · ATELIER Tests de mouvement complets

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : concevoir une fiche de dix gestes et noter confort, déplacement et récupération du vêtement.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Relever les mesures nécessaires pour « Tests de mouvement complets ».
2. Marquer les lignes d'équilibre.
3. Observer la posture de profil et de dos.
4. Ajouter l'aisance fonctionnelle.
5. Tester les gestes de l'usage réel.
6. Consigner les corrections sans jugement de valeur.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

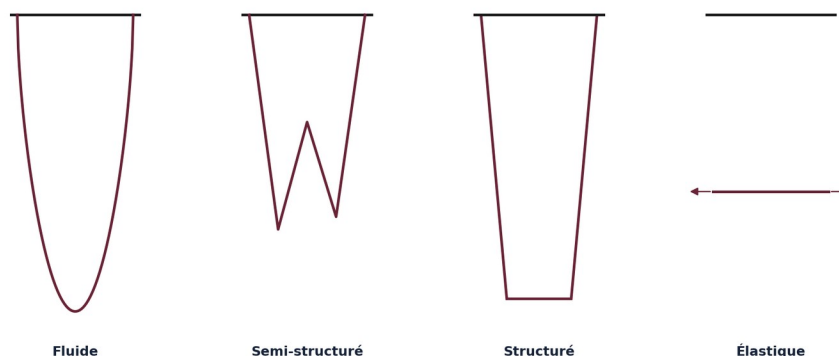
Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VII · MODULE 061 · LEÇON **Fibres naturelles, artificielles et synthétiques**

Textiles, matières et comportement

Comportements de matière*Quatre comportements de matière. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — Pour travailler « Fibres naturelles, artificielles et synthétiques », partez de cette exigence : relier origine, longueur de fibre, absorption, chaleur, élasticité, brillance et entretien. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : choisir la matière pour ce qu'elle fait réellement : tomber, se tenir, glisser, briller, plisser, s'effiloche, se détendre, se comprimer et vieillir. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, constituez une tissuthèque annotée, testez drapé, biais, transparence, couture, repassage et résistance avant de figer la coupe. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : choisir le tissu après le dessin final; ignorer le sens du poil ou du motif; supposer qu'un nom commercial garantit un comportement. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Fibres naturelles, artificielles et synthétiques » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux de comportement textile.

PARTIE VII · MODULE 061 · ATELIER **Fibres naturelles, artificielles et synthétiques**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : composer une fiche comparative de douze fibres avec sensation, comportement et usage couture.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Identifier fibre et structure pour « Fibres naturelles, artificielles et synthétiques ».
2. Observer endroit, envers et lisière.
3. Tester droit-fil, trame et biais.
4. Coudre et repasser un échantillon.
5. Suspendre vingt-quatre heures.
6. Noter limites, usages et finitions adaptées.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VII · MODULE 062 · LEÇON Tissé, maille et non-tissé

Comprendre — « Tissé, maille et non-tissé » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de comprendre comment la structure détermine stabilité, extensibilité et façon de couper. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : choisir la matière pour ce qu'elle fait réellement : tomber, se tenir, glisser, briller, plisser, s'effiloche, se détendre, se comprimer et vieillir. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : constituez une tissuthèque annotée, testez drapé, biais, transparence, couture, repassage et résistance avant de figer la coupe. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : choisir le tissu après le dessin final; ignorer le sens du poil ou du motif; supposer qu'un nom commercial garantit un comportement. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Tissé, maille et non-tissé » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de comportement textile.

PARTIE VII · MODULE 062 · ATELIER Tissé, maille et non-tissé

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : désassembler ou observer à la loupe six échantillons et dessiner leur structure.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Identifier fibre et structure pour « Tissé, maille et non-tissé ».
2. Observer endroit, envers et lisière.
3. Tester droit-fil, trame et biais.
4. Coudre et repasser un échantillon.
5. Suspendre vingt-quatre heures.
6. Noter limites, usages et finitions adaptées.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

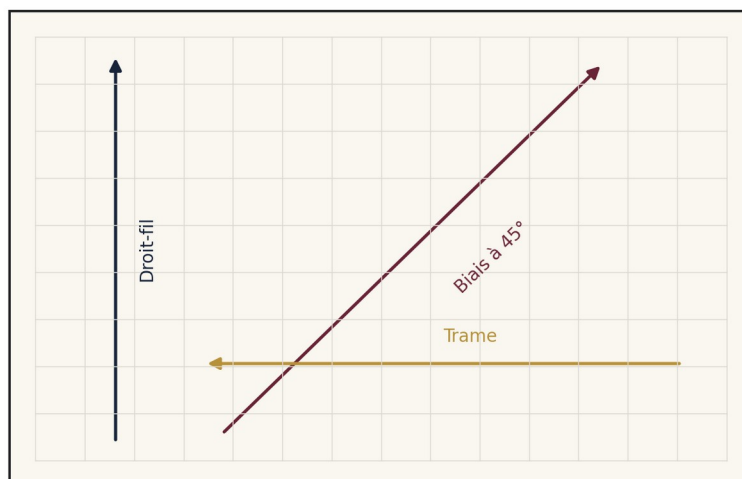
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VII · MODULE 063 · LEÇON **Droit-fil, trame et biais****Droit-fil, trame et biais***Droit-fil, trame et biais. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — Le sujet « Droit-fil, trame et biais » consiste à prévoir stabilité, élasticité relative et tombé selon l'orientation. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : choisir la matière pour ce qu'elle fait réellement : tomber, se tenir, glisser, briller, plisser, s'effiloche, se détendre, se comprimer et vieillir. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : constituez une tissuthèque annotée, testez drapé, biais, transparence, couture, repassage et résistance avant de figer la coupe. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : choisir le tissu après le dessin final; ignorer le sens du poil ou du motif; supposer qu'un nom commercial garantit un comportement. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Droit-fil, trame et biais » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux de comportement textile.

PARTIE VII · MODULE 063 · ATELIER Droit-fil, trame et biais

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : couper trois bandes identiques dans les trois directions et comparer longueur, torsion et drapé.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Identifier fibre et structure pour « Droit-fil, trame et biais ».
2. Observer endroit, envers et lisière.
3. Tester droit-fil, trame et biais.
4. Coudre et repasser un échantillon.
5. Suspendre vingt-quatre heures.
6. Noter limites, usages et finitions adaptées.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VII · MODULE 064 · LEÇON Fluidité, corps et mémoire de forme

Comprendre — Pour travailler « Fluidité, corps et mémoire de forme », partez de cette exigence : mesurer comment un tissu suit, enveloppe ou résiste au corps. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : choisir la matière pour ce qu'elle fait réellement : tomber, se tenir, glisser, briller, plisser, s'effiloche, se détendre, se comprimer et vieillir. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, constituez une tissuthèque annotée, testez drapé, biais, transparence, couture, repassage et résistance avant de figer la coupe. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : choisir le tissu après le dessin final; ignorer le sens du poil ou du motif; supposer qu'un nom commercial garantit un comportement. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Fluidité, corps et mémoire de forme » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de comportement textile.

PARTIE VII · MODULE 064 · ATELIER Fluidité, corps et mémoire de forme

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : suspendre des carrés sur un cercle et classer les ondulations obtenues.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Identifier fibre et structure pour « Fluidité, corps et mémoire de forme ».
2. Observer endroit, envers et lisière.
3. Tester droit-fil, trame et biais.
4. Coudre et repasser un échantillon.
5. Suspendre vingt-quatre heures.
6. Noter limites, usages et finitions adaptées.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VII · MODULE 065 · LEÇON

Transparence et superposition

Comprendre — « Transparence et superposition » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de construire opacité, profondeur et pudeur par couches, doublures, couleurs et placements. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : choisir la matière pour ce qu'elle fait réellement : tomber, se tenir, glisser, briller, plisser, s'effiloche, se détendre, se comprimer et vieillir. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : constituez une tissuthèque annotée, testez drapé, biais, transparence, couture, repassage et résistance avant de figer la coupe. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : choisir le tissu après le dessin final; ignorer le sens du poil ou du motif; supposer qu'un nom commercial garantit un comportement. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Transparence et superposition » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de comportement textile.

PARTIE VII · MODULE 065 · ATELIER **Transparence et superposition**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : superposer trois matières transparentes en neuf combinaisons et photographier les effets.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Identifier fibre et structure pour « Transparence et superposition ».
2. Observer endroit, envers et lisière.
3. Tester droit-fil, trame et biais.
4. Coudre et repasser un échantillon.
5. Suspendre vingt-quatre heures.
6. Noter limites, usages et finitions adaptées.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VII · MODULE 066 · LEÇON **Élasticité, récupération et soutien**

Comprendre — Le sujet « Élasticité, récupération et soutien » consiste à distinguer capacité à s'étirer, à revenir et à porter une charge. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : choisir la matière pour ce qu'elle fait réellement : tomber, se tenir, glisser, briller, plisser, s'effiloche, se détendre, se comprimer et vieillir. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : constituez une tissuthèque annotée, testez drapé, biais, transparence, couture, repassage et résistance avant de figer la coupe. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : choisir le tissu après le dessin final; ignorer le sens du poil ou du motif; supposer qu'un nom commercial garantit un comportement. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Élasticité, récupération et soutien » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de comportement textile.

PARTIE VII · MODULE 066 · ATELIER **Élasticité, récupération et soutien**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : marquer dix centimètres, étirer selon un protocole puis calculer récupération immédiate et différée.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Identifier fibre et structure pour « Élasticité, récupération et soutien ».
2. Observer endroit, envers et lisière.
3. Tester droit-fil, trame et biais.
4. Coudre et repasser un échantillon.
5. Suspendre vingt-quatre heures.
6. Noter limites, usages et finitions adaptées.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VII · MODULE 067 · LEÇON Surface, relief et toucher

Comprendre — Pour travailler « Surface, relief et toucher », partez de cette exigence : intégrer texture visuelle et tactile à la hiérarchie du vêtement. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : choisir la matière pour ce qu'elle fait réellement : tomber, se tenir, glisser, briller, plisser, s'effiloche, se détendre, se comprimer et vieillir. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, constituez une tissuthèque annotée, testez drapé, biais, transparence, couture, repassage et résistance avant de figer la coupe. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : choisir le tissu après le dessin final; ignorer le sens du poil ou du motif; supposer qu'un nom commercial garantit un comportement. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Surface, relief et toucher » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de comportement textile.

PARTIE VII · MODULE 067 · ATELIER Surface, relief et toucher

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : créer un nuancier de douze textures classées de calme à très active.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Identifier fibre et structure pour « Surface, relief et toucher ».
2. Observer endroit, envers et lisière.
3. Tester droit-fil, trame et biais.
4. Coudre et repasser un échantillon.
5. Suspendre vingt-quatre heures.
6. Noter limites, usages et finitions adaptées.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

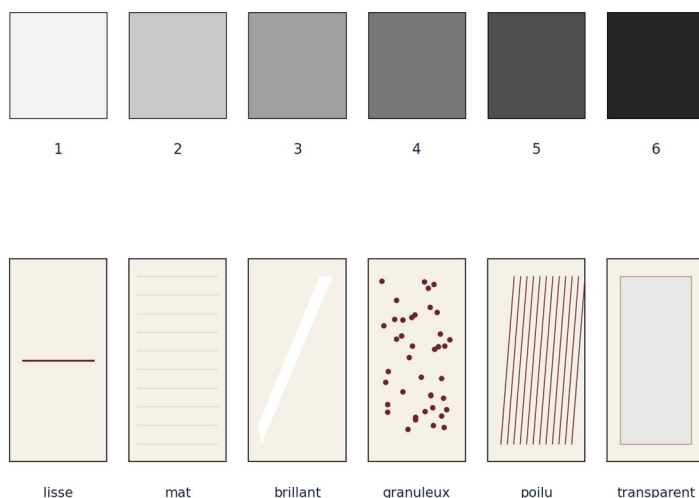
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VII · MODULE 068 · LEÇON **Poil, velours, fourrure et sens****Valeurs et textures : deux leviers de profondeur**

Texture visuelle et tactile. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — « Poil, velours, fourrure et sens » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de gérer orientation, ombre, coupe, raccord et usure des matières directionnelles. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : choisir la matière pour ce qu'elle fait réellement : tomber, se tenir, glisser, briller, plisser, s'effiloche, se détendre, se comprimer et vieillir. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : constituez une tissuthèque annotée, testez drapé, biais, transparence, couture, repassage et résistance avant de figer la coupe. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : choisir le tissu après le dessin final; ignorer le sens du poil ou du motif; supposer qu'un nom commercial garantit un comportement. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Poil, velours, fourrure et sens » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux de comportement textile.

PARTIE VII · MODULE 068 · ATELIER Poil, velours, fourrure et sens

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : faire pivoter un velours sous lumière et définir le sens de coupe pour trois effets.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Identifier fibre et structure pour « Poil, velours, fourrure et sens ».
2. Observer endroit, envers et lisière.
3. Tester droit-fil, trame et biais.
4. Coudre et repasser un échantillon.
5. Suspendre vingt-quatre heures.
6. Noter limites, usages et finitions adaptées.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VII · MODULE 069 · LEÇON **Dentelles, tulles et réseaux**

Comprendre — Le sujet « Dentelles, tulles et réseaux » consiste à traiter motifs, bords, transparence, incrustation et soutien. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : choisir la matière pour ce qu'elle fait réellement : tomber, se tenir, glisser, briller, plisser, s'effiloche, se détendre, se comprimer et vieillir. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : constituez une tissuthèque annotée, testez drapé, biais, transparence, couture, repassage et résistance avant de figer la coupe. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : choisir le tissu après le dessin final; ignorer le sens du poil ou du motif; supposer qu'un nom commercial garantit un comportement. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Dentelles, tulles et réseaux » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de comportement textile.

PARTIE VII · MODULE 069 · ATELIER **Dentelles, tulles et réseaux***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif** : placer un motif de dentelle sur un corsage en évitant les coupures visuelles majeures.**Durée** : 45 à 120 min**Matériel** : carnet, calque, outils du module**Livrable** : 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Identifier fibre et structure pour « Dentelles, tulles et réseaux ».
2. Observer endroit, envers et lisière.
3. Tester droit-fil, trame et biais.
4. Coudre et repasser un échantillon.
5. Suspendre vingt-quatre heures.
6. Noter limites, usages et finitions adaptées.

Trois niveaux**Débutant** : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire** : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert** : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VII · MODULE 070 · LEÇON

La tissuthèque de projet

Comprendre — Pour travailler « La tissuthèque de projet », partez de cette exigence : documenter chaque matière par code, fournisseur, lot, tests, photos, coût, usage et échantillon monté. La valeur d’une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l’envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l’impression, utilisez cette grille : choisir la matière pour ce qu’elle fait réellement : tomber, se tenir, glisser, briller, plisser, s’effiloche, se détendre, se comprimer et vieillir. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, constituez une tissuthèque annotée, testez drapé, biais, transparence, couture, repassage et résistance avant de figer la coupe. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d’un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : choisir le tissu après le dessin final; ignorer le sens du poil ou du motif; supposer qu’un nom commercial garantit un comportement. Avant de valider, posez trois questions : l’idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l’usage prévu? l’intérieur est-il aussi résolu que l’extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « La tissuthèque de projet » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux de comportement textile.

PARTIE VII · MODULE 070 · ATELIER La tissuthèque de projet

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : créer dix fiches complètes et établir un classement par comportement plutôt que par couleur.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Identifier fibre et structure pour « La tissuthèque de projet ».
2. Observer endroit, envers et lisière.
3. Tester droit-fil, trame et biais.
4. Coudre et repasser un échantillon.
5. Suspendre vingt-quatre heures.
6. Noter limites, usages et finitions adaptées.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

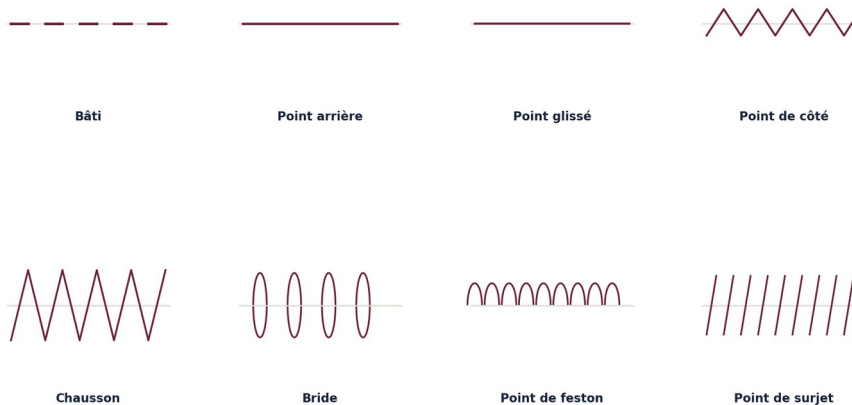
☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VIII · MODULE 071 · LEÇON Bâti, faufil et préparation

Techniques de couture main et finitions

Points main fondamentaux



Principaux points main. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Bâti, faufil et préparation », partez de cette exigence : choisir longueur, fil et fonction du bâti pour maintenir sans marquer. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : faire de la technique une architecture invisible qui soutient la forme, le confort, la durabilité et la beauté intérieure du vêtement. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, préparez, bâtissez, essayez, piquez seulement quand la décision est stable, pressez à chaque étape et contrôlez l'envers autant que l'endroit. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : piquer trop tôt; tirer le fil jusqu'à froncer involontairement; confondre finition cachée et finition négligée. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Bâti, faufil et préparation » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Planches techniques originales.

PARTIE VIII · MODULE 071 · ATELIER Bâti, faufil et préparation

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser quatre bâtis sur mousseline, satin, tweed et organza puis comparer retrait et trace.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Préparer un échantillon stable pour « Bâti, faufil et préparation ».
2. Marquer les lignes sans déformer.
3. Réaliser le point à longueur régulière.
4. Presser avec protection adaptée.
5. Tester résistance et souplesse.
6. Archiver l'échantillon avec notes.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VIII · MODULE 072 · LEÇON Points arrière, glissés et invisibles

Comprendre — « Points arrière, glissés et invisibles » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de adapter le point à la traction, à l'accès et à la visibilité souhaitée. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : faire de la technique une architecture invisible qui soutient la forme, le confort, la durabilité et la beauté intérieure du vêtement. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : préparez, bâtissez, essayez, piquez seulement quand la décision est stable, pressez à chaque étape et contrôlez l'envers autant que l'endroit. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : piquer trop tôt; tirer le fil jusqu'à froncer involontairement; confondre finition cachée et finition négligée. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Points arrière, glissés et invisibles » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Planches techniques originales.

PARTIE VIII · MODULE 072 · ATELIER Points arrière, glissés et invisibles

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : monter une carte d'échantillons avec tension régulière et légende d'usage.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Préparer un échantillon stable pour « Points arrière, glissés et invisibles ».
2. Marquer les lignes sans déformer.
3. Réaliser le point à longueur régulière.
4. Presser avec protection adaptée.
5. Tester résistance et souplesse.
6. Archiver l'échantillon avec notes.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VIII · MODULE 073 · LEÇON Ourlets couture

Comprendre — Le sujet « Ourlets couture » consiste à sélectionner largeur, soutien, poids, ruban, cheval ou point invisible selon la matière. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : faire de la technique une architecture invisible qui soutient la forme, le confort, la durabilité et la beauté intérieure du vêtement. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : préparez, bâtissez, essayez, piquez seulement quand la décision est stable, pressez à chaque étape et contrôlez l'envers autant que l'endroit. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : piquer trop tôt; tirer le fil jusqu'à froncer involontairement; confondre finition cachée et finition négligée. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Ourlets couture » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Planches techniques originales.

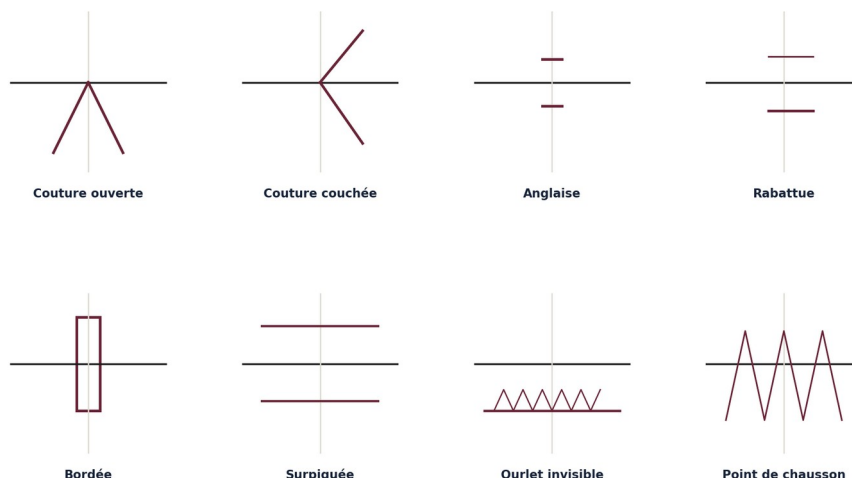
PARTIE VIII · MODULE 073 · ATELIER **Ourlets couture***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif** : réaliser le même ourlet sur quatre matières et observer le bord en mouvement.**Durée** : 45 à 120 min**Matériel** : carnet, calque, outils du module**Livrable** : 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Préparer un échantillon stable pour « Ourlets couture ».
2. Marquer les lignes sans déformer.
3. Réaliser le point à longueur régulière.
4. Presser avec protection adaptée.
5. Tester résistance et souplesse.
6. Archiver l'échantillon avec notes.

Trois niveaux**Débutant** : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire** : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert** : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VIII · MODULE 074 · LEÇON **Finitions de couture****Principales coutures et finitions**

Finitions de couture à comparer. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Finitions de couture », partez de cette exigence : employer couture ouverte, anglaise, rabattue, bordée ou gansée selon épaisseur et transparence. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : faire de la technique une architecture invisible qui soutient la forme, le confort, la durabilité et la beauté intérieure du vêtement. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, préparez, bâtissez, essayez, piquez seulement quand la décision est stable, pressez à chaque étape et contrôlez l'envers autant que l'endroit. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : piquer trop tôt; tirer le fil jusqu'à froncer involontairement; confondre finition cachée et finition négligée. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Finitions de couture » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Planches techniques originales.

PARTIE VIII · MODULE 074 · ATELIER **Finitions de couture***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif :** construire un atlas de six finitions avec temps de réalisation et domaine d'emploi.**Durée :** 45 à 120 min**Matériel :** carnet, calque, outils du module**Livrable :** 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Préparer un échantillon stable pour « Finitions de couture ».
2. Marquer les lignes sans déformer.
3. Réaliser le point à longueur régulière.
4. Presser avec protection adaptée.
5. Tester résistance et souplesse.
6. Archiver l'échantillon avec notes.

Trois niveaux**Débutant :** Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire :** Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert :** Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VIII · MODULE 075 · LEÇON **Sous-piqûre, surpiqûre et maintien des bords**

Comprendre — « Sous-piqûre, surpiqûre et maintien des bords » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de contrôler le roulage, la netteté et la ligne décorative. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : faire de la technique une architecture invisible qui soutient la forme, le confort, la durabilité et la beauté intérieure du vêtement. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : préparez, bâtissez, essayez, piquez seulement quand la décision est stable, pressez à chaque étape et contrôlez l'envers autant que l'endroit. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : piquer trop tôt; tirer le fil jusqu'à froncer involontairement; confondre finition cachée et finition négligée. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Sous-piqûre, surpiqûre et maintien des bords » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Planches techniques originales.

PARTIE VIII · MODULE 075 · ATELIER **Sous-piqûre, surpiqûre et maintien des bords**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : coudre trois encolures identiques avec stratégies de maintien différentes.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Préparer un échantillon stable pour « Sous-piqûre, surpiqûre et maintien des bords ».
2. Marquer les lignes sans déformer.
3. Réaliser le point à longueur régulière.
4. Presser avec protection adaptée.
5. Tester résistance et souplesse.
6. Archiver l'échantillon avec notes.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VIII · MODULE 076 · LEÇON **Triplure, entoilage et renforts**

Comprendre — Le sujet « Triplure, entoilage et renforts » consiste à placer du soutien sans rigidifier toute la pièce ni créer de démarcation. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : faire de la technique une architecture invisible qui soutient la forme, le confort, la durabilité et la beauté intérieure du vêtement. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : préparez, bâtissez, essayez, piquez seulement quand la décision est stable, pressez à chaque étape et contrôlez l'envers autant que l'endroit. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : piquer trop tôt; tirer le fil jusqu'à froncer involontairement; confondre finition cachée et finition négligée. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Triplure, entoilage et renforts » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Planches techniques originales.

PARTIE VIII · MODULE 076 · ATELIER Triplure, entoilage et renforts

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : tester quatre entoilages sur la même étoffe et noter main, reprise et résistance.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Préparer un échantillon stable pour « Triplure, entoilage et renforts ».
2. Marquer les lignes sans déformer.
3. Réaliser le point à longueur régulière.
4. Presser avec protection adaptée.
5. Tester résistance et souplesse.
6. Archiver l'échantillon avec notes.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

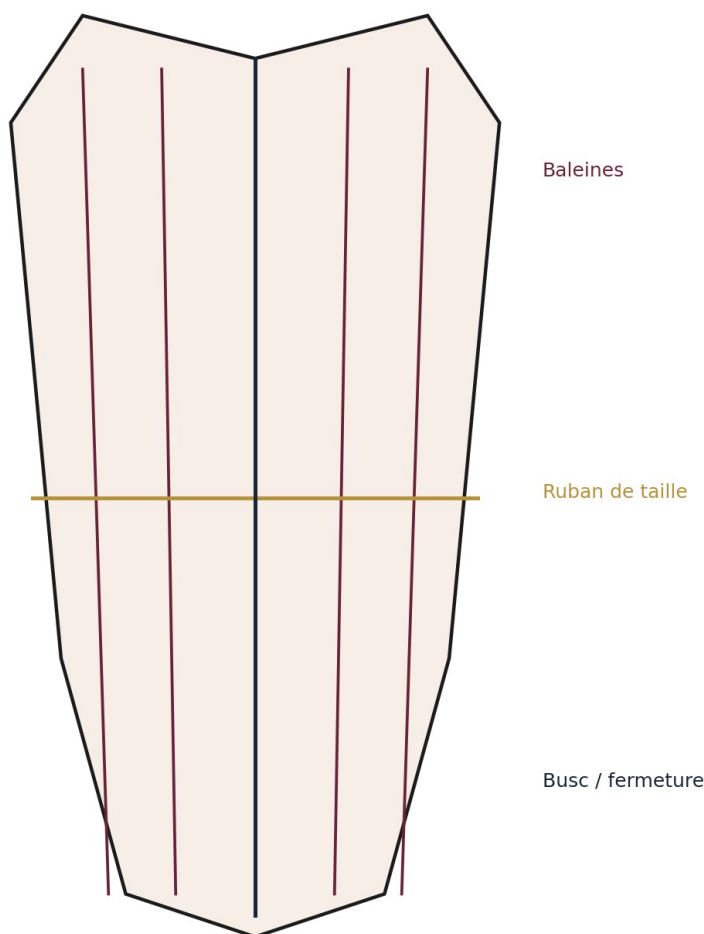
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

Structure interne d'un corsage corseté

Ruban de taille, baleines et axe central. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Baleines, rubans et structures internes », partez de cette exigence : distribuer les forces dans un corsage, une taille ou un volume sculpté. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : faire de la technique une architecture invisible qui soutient la forme, le confort, la durabilité et la beauté intérieure du vêtement. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, préparez, bâtissez, essayez, piquez seulement quand la décision est stable, pressez à chaque étape et contrôlez l'envers autant que l'endroit. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : piquer trop tôt; tirer le fil jusqu'à froncer involontairement; confondre finition cachée et finition négligée. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Baleines, rubans et structures internes » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Planches techniques originales.

PARTIE VIII · MODULE 077 · ATELIER Baleines, rubans et structures internes

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : fabriquer un demi-corset d'étude avec ruban de taille et trois types de baleine.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Préparer un échantillon stable pour « Baleines, rubans et structures internes ».
2. Marquer les lignes sans déformer.
3. Réaliser le point à longueur régulière.
4. Presser avec protection adaptée.
5. Tester résistance et souplesse.
6. Archiver l'échantillon avec notes.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VIII · MODULE 078 · LEÇON Fermetures et accès au vêtement

Comprendre — « Fermetures et accès au vêtement » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de intégrer zip, boutons, agrafes, laçage ou pressions à la silhouette et à l'habillage réel. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : faire de la technique une architecture invisible qui soutient la forme, le confort, la durabilité et la beauté intérieure du vêtement. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : préparez, bâtissez, essayez, piquez seulement quand la décision est stable, pressez à chaque étape et contrôlez l'envers autant que l'endroit. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : piquer trop tôt; tirer le fil jusqu'à froncer involontairement; confondre finition cachée et finition négligée. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Fermetures et accès au vêtement » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Planches techniques originales.

PARTIE VIII · MODULE 078 · ATELIER Fermetures et accès au vêtement

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : concevoir trois accès pour une robe ajustée et comparer discrétion, autonomie et solidité.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Préparer un échantillon stable pour « Fermetures et accès au vêtement ».
2. Marquer les lignes sans déformer.
3. Réaliser le point à longueur régulière.
4. Presser avec protection adaptée.
5. Tester résistance et souplesse.
6. Archiver l'échantillon avec notes.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

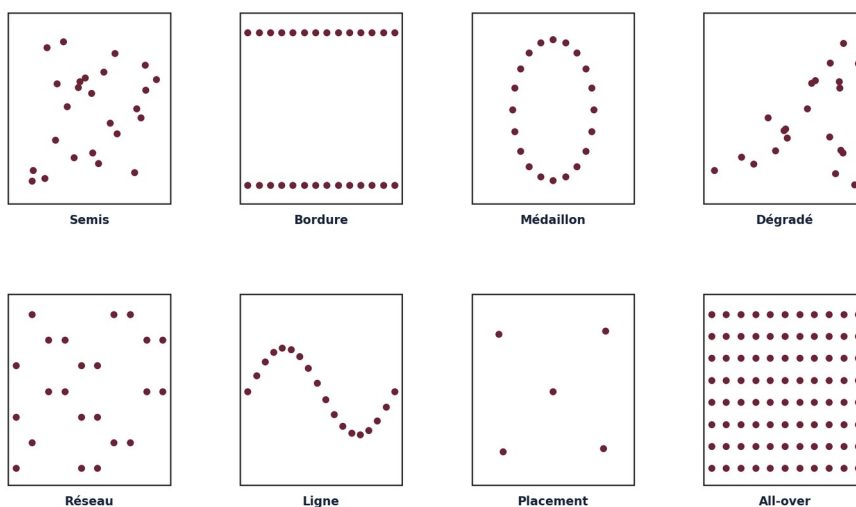
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VIII · MODULE 079 · LEÇON **Broderie, perles et placement****Stratégies de placement de broderie**

Densité et placement de broderie. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Le sujet « Broderie, perles et placement » consiste à organiser poids, motif, densité, support et lumière sans déformer le fond. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : faire de la technique une architecture invisible qui soutient la forme, le confort, la durabilité et la beauté intérieure du vêtement. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : préparez, bâtissez, essayez, piquez seulement quand la décision est stable, pressez à chaque étape et contrôlez l'envers autant que l'endroit. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : piquer trop tôt; tirer le fil jusqu'à froncer involontairement; confondre finition cachée et finition négligée. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Broderie, perles et placement » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Planches techniques originales.

PARTIE VIII · MODULE 079 · ATELIER Broderie, perles et placement

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : broder un motif en dégradé après avoir renforcé et équilibré l'échantillon.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Préparer un échantillon stable pour « Broderie, perles et placement ».
2. Marquer les lignes sans déformer.
3. Réaliser le point à longueur régulière.
4. Presser avec protection adaptée.
5. Tester résistance et souplesse.
6. Archiver l'échantillon avec notes.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE VIII · MODULE 080 · LEÇON **Pressage et finition finale**

Comprendre — Pour travailler « Pressage et finition finale », partez de cette exigence : sculpter les coutures par vapeur, pression, refroidissement et outils de forme. La valeur d’une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l’envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l’impression, utilisez cette grille : faire de la technique une architecture invisible qui soutient la forme, le confort, la durabilité et la beauté intérieure du vêtement. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, préparez, bâtissez, essayez, piquez seulement quand la décision est stable, pressez à chaque étape et contrôlez l’envers autant que l’endroit. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d’un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : piquer trop tôt; tirer le fil jusqu’à froncer involontairement; confondre finition cachée et finition négligée. Avant de valider, posez trois questions : l’idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l’usage prévu? l’intérieur est-il aussi résolu que l’extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Pressage et finition finale » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Planches techniques originales.

PARTIE VIII · MODULE 080 · ATELIER **Pressage et finition finale**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser un protocole de pressage pour une veste en notant température, protection et ordre.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Préparer un échantillon stable pour « Pressage et finition finale ».
2. Marquer les lignes sans déformer.
3. Réaliser le point à longueur régulière.
4. Presser avec protection adaptée.
5. Tester résistance et souplesse.
6. Archiver l'échantillon avec notes.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

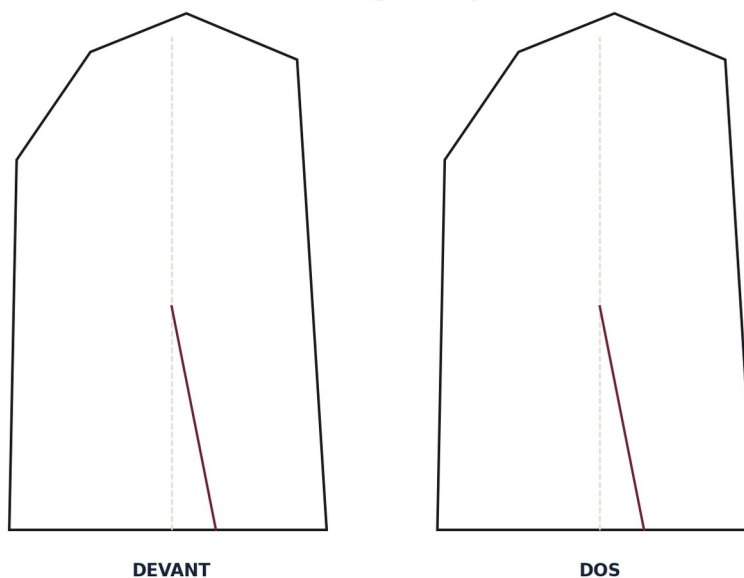
☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IX · MODULE 081 · LEÇON Le bloc de base et ses repères

Patronage, coupe et moulage fondamentaux

Bloc de base du corsage : repères essentiels



Repères du bloc de corsage. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Le bloc de base et ses repères », partez de cette exigence : comprendre qu'une base est un outil de relation au corps, non un modèle fini. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : passer du volume corporel au plan et du plan au volume en conservant repères, droit-fil, aisance, équilibre et intention de silhouette. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, travaillez d'abord sur base vérifiée, déplacez les volumes avec méthode, marquez chaque transformation et testez en toile avant la matière finale. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : modifier plusieurs variables sans garder de trace; ajouter des valeurs de couture trop tôt; oublier le comportement du tissu dans le patron. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Le bloc de base et ses repères » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Planches de patronage originales.

PARTIE IX · MODULE 081 · ATELIER Le bloc de base et ses repères

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : vérifier un corsage de base par lignes horizontales et verticales avant toute transformation.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer ou vérifier la base pour « Le bloc de base et ses repères ».
2. Marquer axes et lignes d'équilibre.
3. Réaliser une transformation à la fois.
4. Fermer et ouvrir les volumes avec précision.
5. Ajouter repères et crans.
6. Monter une toile et corriger sur le corps.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

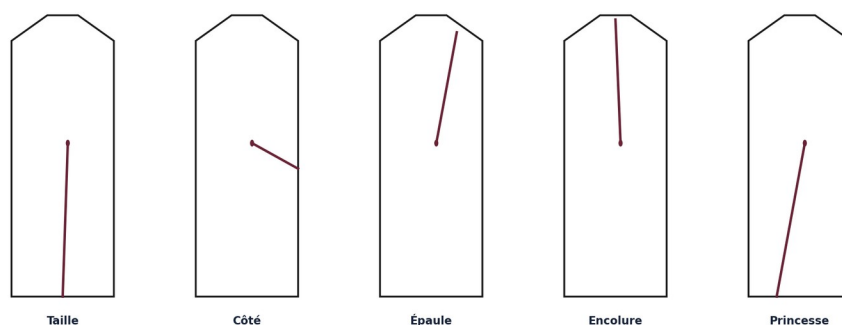
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IX · MODULE 082 · LEÇON **Pinces et contrôle du volume****Manipulation des pinces autour du point de poitrine**

Déplacement des pince autour du point de poitrine. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — « Pinces et contrôle du volume » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de diriger un volume tridimensionnel vers une ligne de couture ou un point de pivot. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : passer du volume corporel au plan et du plan au volume en conservant repères, droit-fil, aisance, équilibre et intention de silhouette. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : travaillez d'abord sur base vérifiée, déplacez les volumes avec méthode, marquez chaque transformation et testez en toile avant la matière finale. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : modifier plusieurs variables sans garder de trace; ajouter des valeurs de couture trop tôt; oublier le comportement du tissu dans le patron. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Pinces et contrôle du volume » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Planches de patronage originales.

PARTIE IX · MODULE 082 · ATELIER Pincés et contrôle du volume

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : fermer et ouvrir la même pince vers cinq positions en conservant son volume.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer ou vérifier la base pour « Pincés et contrôle du volume ».
2. Marquer axes et lignes d'équilibre.
3. Réaliser une transformation à la fois.
4. Fermer et ouvrir les volumes avec précision.
5. Ajouter repères et crans.
6. Monter une toile et corriger sur le corps.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IX · MODULE 083 · LEÇON Découpes princesse et lignes de style

Comprendre — Le sujet « Découpes princesse et lignes de style » consiste à transformer les pincés en découpes continues qui modèlent et structurent. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : passer du volume corporel au plan et du plan au volume en conservant repères, droit-fil, aisance, équilibre et intention de silhouette. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : travaillez d'abord sur base vérifiée, déplacez les volumes avec méthode, marquez chaque transformation et testez en toile avant la matière finale. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : modifier plusieurs variables sans garder de trace; ajouter des valeurs de couture trop tôt; oublier le comportement du tissu dans le patron. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Découpes princesse et lignes de style » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Planches de patronage originales.

PARTIE IX · MODULE 083 · ATELIER Découpes princesse et lignes de style

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : dessiner puis patronner trois découpes princesse avec effets visuels opposés.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer ou vérifier la base pour « Découpes princesse et lignes de style ».
2. Marquer axes et lignes d'équilibre.
3. Réaliser une transformation à la fois.
4. Fermer et ouvrir les volumes avec précision.
5. Ajouter repères et crans.
6. Monter une toile et corriger sur le corps.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

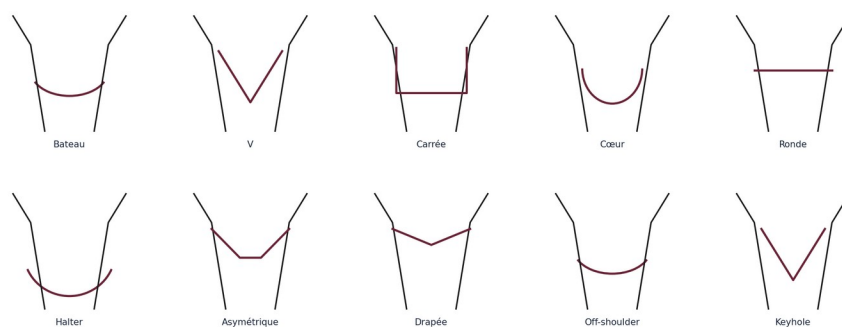
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IX · MODULE 084 · LEÇON **Encolures et décolletés****Atlas des encolures***Familles d'encolures. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — Pour travailler « Encolures et décolletés », partez de cette exigence : contrôler ouverture, maintien, bâillement, équilibre et relation au visage. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : passer du volume corporel au plan et du plan au volume en conservant repères, droit-fil, aisance, équilibre et intention de silhouette. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, travaillez d'abord sur base vérifiée, déplacez les volumes avec méthode, marquez chaque transformation et testez en toile avant la matière finale. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : modifier plusieurs variables sans garder de trace; ajouter des valeurs de couture trop tôt; oublier le comportement du tissu dans le patron. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Encolures et décolletés » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Planches de patronage originales.

PARTIE IX · MODULE 084 · ATELIER Encolures et décolletés

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : développer six encolures à partir d'une base et indiquer renfort et finition.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer ou vérifier la base pour « Encolures et décolletés ».
2. Marquer axes et lignes d'équilibre.
3. Réaliser une transformation à la fois.
4. Fermer et ouvrir les volumes avec précision.
5. Ajouter repères et crans.
6. Monter une toile et corriger sur le corps.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

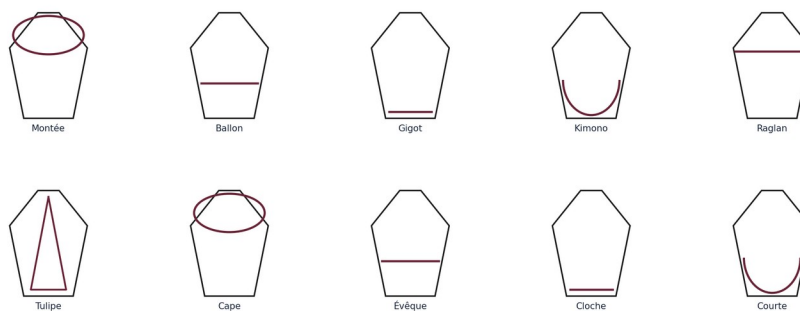
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IX · MODULE 085 · LEÇON **Manches montées et têtes de manche****Atlas des manches***Familles de manches. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — « Manches montées et têtes de manche » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de répartir embu, mobilité et forme autour de l'emmanchure. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : passer du volume corporel au plan et du plan au volume en conservant repères, droit-fil, aisance, équilibre et intention de silhouette. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : travaillez d'abord sur base vérifiée, déplacez les volumes avec méthode, marquez chaque transformation et testez en toile avant la matière finale. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : modifier plusieurs variables sans garder de trace; ajouter des valeurs de couture trop tôt; oublier le comportement du tissu dans le patron. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Manches montées et têtes de manche » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Planches de patronage originales.

PARTIE IX · MODULE 085 · ATELIER Manches montées et têtes de manche

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : modifier une tête de manche en plate, classique et haute puis comparer mouvement et allure.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer ou vérifier la base pour « Manches montées et têtes de manche ».
2. Marquer axes et lignes d'équilibre.
3. Réaliser une transformation à la fois.
4. Fermer et ouvrir les volumes avec précision.
5. Ajouter repères et crans.
6. Monter une toile et corriger sur le corps.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IX · MODULE 086 · LEÇON Manches kimono, raglan et volumes intégrés

Comprendre — Le sujet « Manches kimono, raglan et volumes intégrés » consiste à déplacer les coutures pour changer continuité, confort et proportion. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : passer du volume corporel au plan et du plan au volume en conservant repères, droit-fil, aisance, équilibre et intention de silhouette. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : travaillez d'abord sur base vérifiée, déplacez les volumes avec méthode, marquez chaque transformation et testez en toile avant la matière finale. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : modifier plusieurs variables sans garder de trace; ajouter des valeurs de couture trop tôt; oublier le comportement du tissu dans le patron. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Manches kimono, raglan et volumes intégrés » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Planches de patronage originales.

PARTIE IX · MODULE 086 · ATELIER Manches kimono, raglan et volumes intégrés

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : créer trois manches intégrées à partir du même corsage et tester l'élévation du bras.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer ou vérifier la base pour « Manches kimono, raglan et volumes intégrés ».
2. Marquer axes et lignes d'équilibre.
3. Réaliser une transformation à la fois.
4. Fermer et ouvrir les volumes avec précision.
5. Ajouter repères et crans.
6. Monter une toile et corriger sur le corps.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

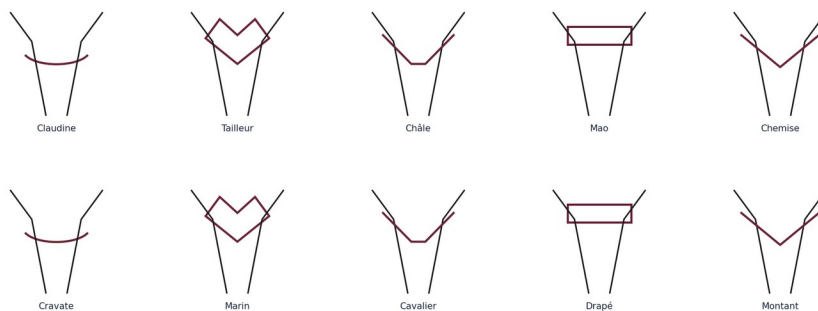
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IX · MODULE 087 · LEÇON **Cols plats, montants, châles et tailleurs****Atlas des cols***Familles de cols. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — Pour travailler « Cols plats, montants, châles et tailleurs », partez de cette exigence : construire un col qui se développe correctement depuis l'encolure et le revers. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : passer du volume corporel au plan et du plan au volume en conservant repères, droit-fil, aisance, équilibre et intention de silhouette. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, travaillez d'abord sur base vérifiée, déplacez les volumes avec méthode, marquez chaque transformation et testez en toile avant la matière finale. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : modifier plusieurs variables sans garder de trace; ajouter des valeurs de couture trop tôt; oublier le comportement du tissu dans le patron. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Cols plats, montants, châles et tailleurs » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Planches de patronage originales.

PARTIE IX · MODULE 087 · ATELIER **Cols plats, montants, châles et tailleurs**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : patronner un col plat puis le transformer en montant et en col châle.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer ou vérifier la base pour « Cols plats, montants, châles et tailleurs ».
2. Marquer axes et lignes d'équilibre.
3. Réaliser une transformation à la fois.
4. Fermer et ouvrir les volumes avec précision.
5. Ajouter repères et crans.
6. Monter une toile et corriger sur le corps.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

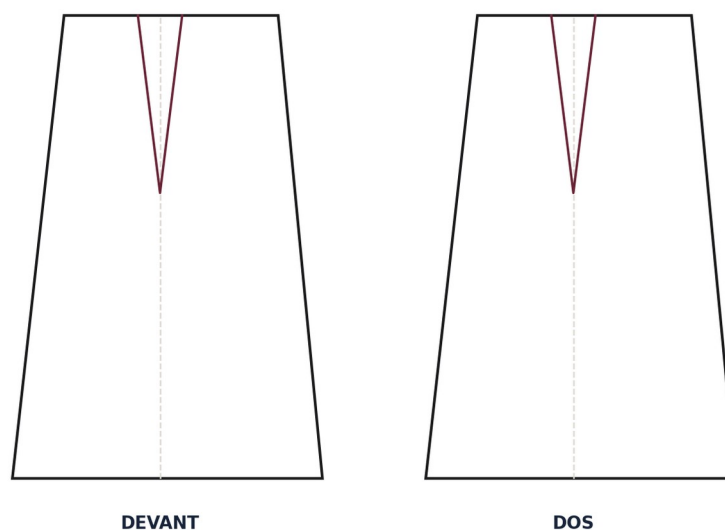
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IX · MODULE 088 · LEÇON **Jupes de base, évasements et godets****Bloc de base de la jupe***Bloc de jupe et repères de pince. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — « Jupes de base, évasements et godets » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de distribuer largeur, plis, panneaux et volume autour du bassin. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : passer du volume corporel au plan et du plan au volume en conservant repères, droit-fil, aisance, équilibre et intention de silhouette. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : travaillez d'abord sur base vérifiée, déplacez les volumes avec méthode, marquez chaque transformation et testez en toile avant la matière finale. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : modifier plusieurs variables sans garder de trace; ajouter des valeurs de couture trop tôt; oublier le comportement du tissu dans le patron. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Jupes de base, évasements et godets » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Planches de patronage originales.

PARTIE IX · MODULE 088 · ATELIER Jupes de base, évasements et godets

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : transformer une jupe droite en trapèze, cercle partiel et jupe à godets.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer ou vérifier la base pour « Jupes de base, évasements et godets ».
2. Marquer axes et lignes d'équilibre.
3. Réaliser une transformation à la fois.
4. Fermer et ouvrir les volumes avec précision.
5. Ajouter repères et crans.
6. Monter une toile et corriger sur le corps.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

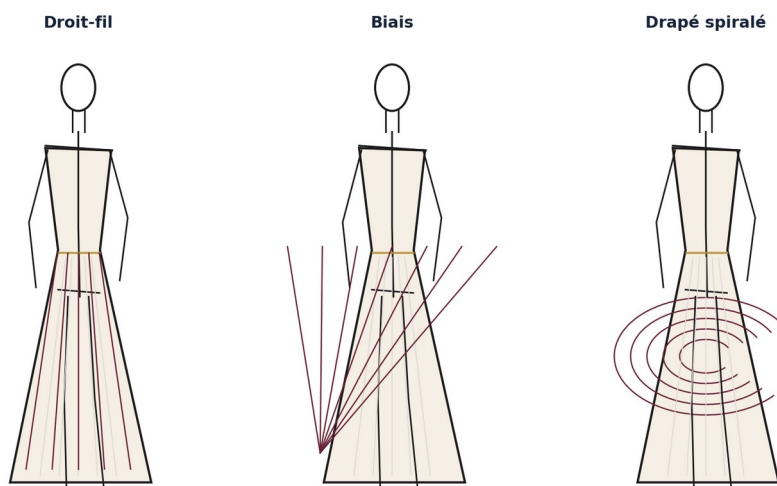
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IX · MODULE 089 · LEÇON **Moulage sur mannequin****Directions de drapé et comportement visuel***Droit-fil, biais et drapé spiralé. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — Le sujet « Moulage sur mannequin » consiste à observer le tissu, poser le droit-fil, épingler sans tension et laisser la forme émerger. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : passer du volume corporel au plan et du plan au volume en conservant repères, droit-fil, aisance, équilibre et intention de silhouette. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : travaillez d'abord sur base vérifiée, déplacez les volumes avec méthode, marquez chaque transformation et testez en toile avant la matière finale. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : modifier plusieurs variables sans garder de trace; ajouter des valeurs de couture trop tôt; oublier le comportement du tissu dans le patron. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Moulage sur mannequin » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Planches de patronage originales.

PARTIE IX · MODULE 089 · ATELIER Moulage sur mannequin

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : mouler un corsage asymétrique avec deux rectangles puis reporter les lignes sur papier.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer ou vérifier la base pour « Moulage sur mannequin ».
2. Marquer axes et lignes d'équilibre.
3. Réaliser une transformation à la fois.
4. Fermer et ouvrir les volumes avec précision.
5. Ajouter repères et crans.
6. Monter une toile et corriger sur le corps.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE IX · MODULE 090 · LEÇON Biais, géométrie et économie de coupe

Comprendre — Pour travailler « Biais, géométrie et économie de coupe », partez de cette exigence : exploiter orientation et formes géométriques tout en gérant consommation et déformation. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : passer du volume corporel au plan et du plan au volume en conservant repères, droit-fil, aisance, équilibre et intention de silhouette. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, travaillez d'abord sur base vérifiée, déplacez les volumes avec méthode, marquez chaque transformation et testez en toile avant la matière finale. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : modifier plusieurs variables sans garder de trace; ajouter des valeurs de couture trop tôt; oublier le comportement du tissu dans le patron. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Biais, géométrie et économie de coupe » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Planches de patronage originales.

PARTIE IX · MODULE 090 · ATELIER Biais, géométrie et économie de coupe

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : composer une robe miniature avec carrés, triangles et une seule couture longue.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Tracer ou vérifier la base pour « Biais, géométrie et économie de coupe ».
2. Marquer axes et lignes d'équilibre.
3. Réaliser une transformation à la fois.
4. Fermer et ouvrir les volumes avec précision.
5. Ajouter repères et crans.
6. Monter une toile et corriger sur le corps.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

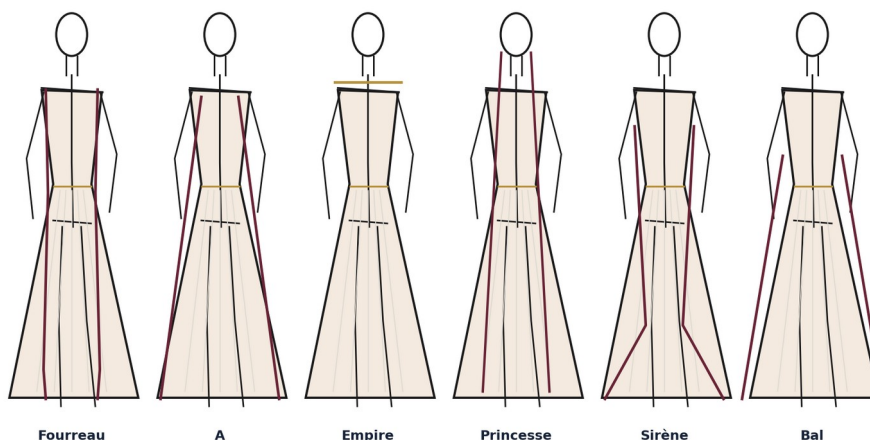
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE X · MODULE 091 · LEÇON **Robe fourreau***Robes, jupes et silhouettes de cérémonie***Atlas des grandes silhouettes***Le fourreau se définit d'abord par son contour. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — Pour travailler « Robe fourreau », partez de cette exigence : construire une ligne proche du corps avec aisance, fentes et soutien maîtrisés. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : choisir la famille de robe selon intention, corps, matière, occasion, mouvement et architecture interne plutôt que selon une étiquette de style. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, définissez d'abord contour, ligne de taille, soutien, ouverture, poids et circulation; développez ensuite détails et décor. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : ajouter du décor avant de résoudre la silhouette; ignorer le poids d'une jupe ample; copier une robe de tapis rouge sans contexte corporel. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Robe fourreau » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE X · MODULE 091 · ATELIER **Robe fourreau***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif** : concevoir un fourreau de jour, un de soirée et un de scène à partir de la même base.**Durée** : 45 à 120 min**Matériel** : carnet, calque, outils du module**Livrable** : 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Dessiner le contour extérieur pour « Robe fourreau ».
2. Placer la ligne de taille et les points d'appui.
3. Choisir la matière par comportement.
4. Prévoir structure et ouverture.
5. Tester le mouvement de la jupe.
6. Développer trois niveaux de finition.

Trois niveaux**Débutant** : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire** : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert** : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE X · MODULE 092 · LEÇON Robe trapèze et ligne A

Comprendre — « Robe trapèze et ligne A » devient un véritable outil de création lorsqu’il permet de placer l’évasement depuis épaule, poitrine, taille ou bassin pour des effets différents. L’objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l’atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : choisir la famille de robe selon intention, corps, matière, occasion, mouvement et architecture interne plutôt que selon une étiquette de style. Commencez par nommer ce qui est présent avant d’interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : définissez d’abord contour, ligne de taille, soutien, ouverture, poids et circulation; développez ensuite détails et décor. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : ajouter du décor avant de résoudre la silhouette; ignorer le poids d’une jupe ample; copier une robe de tapis rouge sans contexte corporel. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Robe trapèze et ligne A » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE X · MODULE 092 · ATELIER Robe trapèze et ligne A

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : dessiner huit lignes A en déplaçant le point de départ du volume.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Dessiner le contour extérieur pour « Robe trapèze et ligne A ».
2. Placer la ligne de taille et les points d'appui.
3. Choisir la matière par comportement.
4. Prévoir structure et ouverture.
5. Tester le mouvement de la jupe.
6. Développer trois niveaux de finition.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE X · MODULE 093 · LEÇON **Robe Empire**

Comprendre — Le sujet « Robe Empire » consiste à élever la ligne de taille et contrôler la chute sous poitrine sans effet maternité involontaire. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : choisir la famille de robe selon intention, corps, matière, occasion, mouvement et architecture interne plutôt que selon une étiquette de style. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : définissez d'abord contour, ligne de taille, soutien, ouverture, poids et circulation; développez ensuite détails et décor. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : ajouter du décor avant de résoudre la silhouette; ignorer le poids d'une jupe ample; copier une robe de tapis rouge sans contexte corporel. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Robe Empire » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE X · MODULE 093 · ATELIER **Robe Empire***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif :** prototyper trois placements de ligne Empire et comparer proportion du buste.**Durée :** 45 à 120 min**Matériel :** carnet, calque, outils du module**Livrable :** 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Dessiner le contour extérieur pour « Robe Empire ».
2. Placer la ligne de taille et les points d'appui.
3. Choisir la matière par comportement.
4. Prévoir structure et ouverture.
5. Tester le mouvement de la jupe.
6. Développer trois niveaux de finition.

Trois niveaux**Débutant :** Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire :** Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert :** Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE X · MODULE 094 · LEÇON Robe princesse

Comprendre — Pour travailler « Robe princesse », partez de cette exigence : utiliser des découpes longitudinales pour allonger, ajuster et distribuer le volume. La valeur d’une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l’envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l’impression, utilisez cette grille : choisir la famille de robe selon intention, corps, matière, occasion, mouvement et architecture interne plutôt que selon une étiquette de style. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, définissez d’abord contour, ligne de taille, soutien, ouverture, poids et circulation; développez ensuite détails et décor. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d’un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : ajouter du décor avant de résoudre la silhouette; ignorer le poids d’une jupe ample; copier une robe de tapis rouge sans contexte corporel. Avant de valider, posez trois questions : l’idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l’usage prévu? l’intérieur est-il aussi résolu que l’extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Robe princesse » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE X · MODULE 094 · ATELIER Robe princesse

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : développer une robe princesse avec six, huit puis dix panneaux.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Dessiner le contour extérieur pour « Robe princesse ».
2. Placer la ligne de taille et les points d'appui.
3. Choisir la matière par comportement.
4. Prévoir structure et ouverture.
5. Tester le mouvement de la jupe.
6. Développer trois niveaux de finition.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

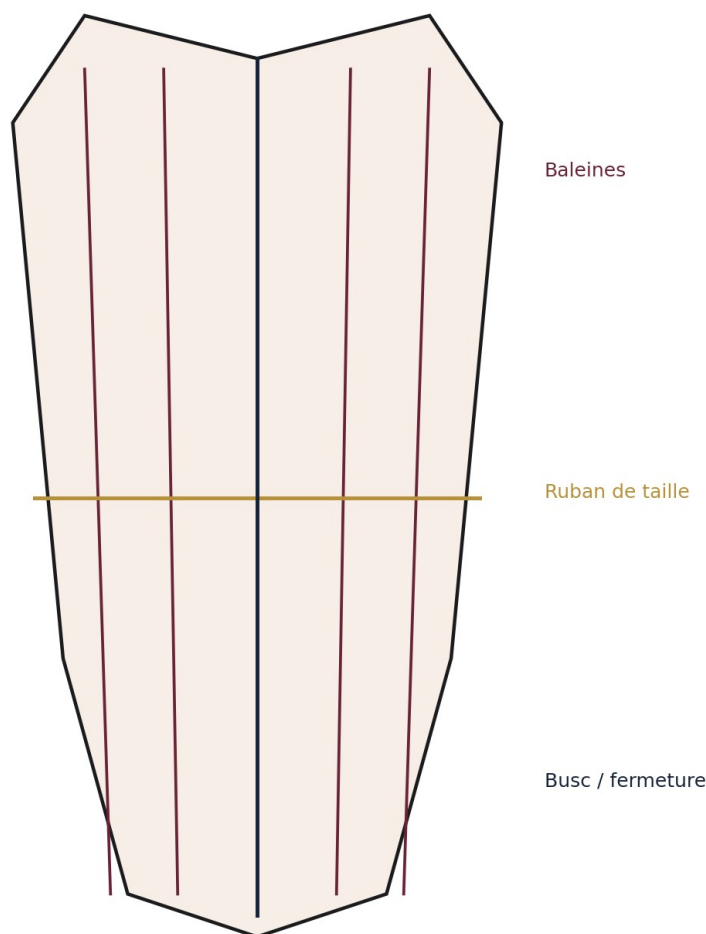
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

Structure interne d'un corsage corseté

La robe de bal dépend souvent d'une architecture interne. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — « Robe de bal » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de organiser corsage, soutien de taille, jupon, volume, poids et déplacement spectaculaire. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : choisir la famille de robe selon intention, corps, matière, occasion, mouvement et architecture interne plutôt que selon une étiquette de style. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : définissez d'abord contour, ligne de taille, soutien, ouverture, poids et circulation; développez ensuite détails et décor. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : ajouter du décor avant de résoudre la silhouette; ignorer le poids d'une jupe ample; copier une robe de tapis rouge sans contexte corporel. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Robe de bal » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE X · MODULE 095 · ATELIER **Robe de bal***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif :** construire une maquette à l'échelle avec trois architectures de jupe.**Durée :** 45 à 120 min**Matériel :** carnet, calque, outils du module**Livrable :** 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Dessiner le contour extérieur pour « Robe de bal ».
2. Placer la ligne de taille et les points d'appui.
3. Choisir la matière par comportement.
4. Prévoir structure et ouverture.
5. Tester le mouvement de la jupe.
6. Développer trois niveaux de finition.

Trois niveaux**Débutant :** Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire :** Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert :** Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE X · MODULE 096 · LEÇON **Robe sirène**

Comprendre — Le sujet « Robe sirène » consiste à gérer ajustement jusqu’au genou, marche, assise et ouverture du bas. En haute couture, cette question n’est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d’atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L’observation doit rester active : choisir la famille de robe selon intention, corps, matière, occasion, mouvement et architecture interne plutôt que selon une étiquette de style. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d’équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : définissez d’abord contour, ligne de taille, soutien, ouverture, poids et circulation; développez ensuite détails et décor. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : ajouter du décor avant de résoudre la silhouette; ignorer le poids d’une jupe ample; copier une robe de tapis rouge sans contexte corporel. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d’atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Robe sirène » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE X · MODULE 096 · ATELIER Robe sirène

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : tester trois hauteurs d'évasement sur une toile et mesurer l'amplitude de pas.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Dessiner le contour extérieur pour « Robe sirène ».
2. Placer la ligne de taille et les points d'appui.
3. Choisir la matière par comportement.
4. Prévoir structure et ouverture.
5. Tester le mouvement de la jupe.
6. Développer trois niveaux de finition.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE X · MODULE 097 · LEÇON Robe portefeuille et drapée

Comprendre — Pour travailler « Robe portefeuille et drapée », partez de cette exigence : faire de la fermeture croisée une ligne de sécurité, de réglage et de mouvement. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : choisir la famille de robe selon intention, corps, matière, occasion, mouvement et architecture interne plutôt que selon une étiquette de style. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, définissez d'abord contour, ligne de taille, soutien, ouverture, poids et circulation; développez ensuite détails et décor. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : ajouter du décor avant de résoudre la silhouette; ignorer le poids d'une jupe ample; copier une robe de tapis rouge sans contexte corporel. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Robe portefeuille et drapée » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE X · MODULE 097 · ATELIER Robe portefeuille et drapée

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : créer cinq portefeuilles où le croisement devient asymétrique, noué, plissé ou sculpté.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Dessiner le contour extérieur pour « Robe portefeuille et drapée ».
2. Placer la ligne de taille et les points d'appui.
3. Choisir la matière par comportement.
4. Prévoir structure et ouverture.
5. Tester le mouvement de la jupe.
6. Développer trois niveaux de finition.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE X · MODULE 098 · LEÇON **Robe cocktail**

Comprendre — « Robe cocktail » devient un véritable outil de création lorsqu’il permet de équilibrer impact, mobilité, échelle du détail et contexte semi-formel. L’objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l’atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : choisir la famille de robe selon intention, corps, matière, occasion, mouvement et architecture interne plutôt que selon une étiquette de style. Commencez par nommer ce qui est présent avant d’interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : définissez d’abord contour, ligne de taille, soutien, ouverture, poids et circulation; développez ensuite détails et décor. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : ajouter du décor avant de résoudre la silhouette; ignorer le poids d’une jupe ample; copier une robe de tapis rouge sans contexte corporel. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Robe cocktail » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE X · MODULE 098 · ATELIER **Robe cocktail***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif :** concevoir une mini-capsule de trois cocktails partageant une matière forte.**Durée :** 45 à 120 min**Matériel :** carnet, calque, outils du module**Livrable :** 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Dessiner le contour extérieur pour « Robe cocktail ».
2. Placer la ligne de taille et les points d'appui.
3. Choisir la matière par comportement.
4. Prévoir structure et ouverture.
5. Tester le mouvement de la jupe.
6. Développer trois niveaux de finition.

Trois niveaux**Débutant :** Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire :** Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert :** Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE X · MODULE 099 · LEÇON Robe du soir et de gala

Comprendre — Le sujet « Robe du soir et de gala » consiste à prévoir lumière, photographie, entrée, assise, escaliers, danse et durée de port. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : choisir la famille de robe selon intention, corps, matière, occasion, mouvement et architecture interne plutôt que selon une étiquette de style. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : définissez d'abord contour, ligne de taille, soutien, ouverture, poids et circulation; développez ensuite détails et décor. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : ajouter du décor avant de résoudre la silhouette; ignorer le poids d'une jupe ample; copier une robe de tapis rouge sans contexte corporel. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Robe du soir et de gala » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE X · MODULE 099 · ATELIER Robe du soir et de gala

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : faire la fiche d'usage d'une soirée complète puis corriger le design selon chaque moment.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Dessiner le contour extérieur pour « Robe du soir et de gala ».
2. Placer la ligne de taille et les points d'appui.
3. Choisir la matière par comportement.
4. Prévoir structure et ouverture.
5. Tester le mouvement de la jupe.
6. Développer trois niveaux de finition.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE X · MODULE 100 · LEÇON Robe de mariée et de cérémonie



Robe Empire en coton, 1810-1812. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public

Comprendre — Pour travailler « Robe de mariée et de cérémonie », partez de cette exigence : associer symbolique, émotion, personnalisation, confort, durée, transmission et photographie. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : choisir la famille de robe selon intention, corps, matière, occasion, mouvement et architecture interne plutôt que selon une étiquette de style. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, définissez d'abord contour, ligne de taille, soutien, ouverture, poids et circulation; développez ensuite détails et décor. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : ajouter du décor avant de résoudre la silhouette; ignorer le poids d'une jupe ample; copier une robe de tapis rouge sans contexte corporel. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Robe de mariée et de cérémonie » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE X · MODULE 100 · ATELIER Robe de mariée et de cérémonie

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : élaborer trois briefs de mariée très différents sans supposer couleur, genre ni tradition.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Dessiner le contour extérieur pour « Robe de mariée et de cérémonie ».
2. Placer la ligne de taille et les points d'appui.
3. Choisir la matière par comportement.
4. Prévoir structure et ouverture.
5. Tester le mouvement de la jupe.
6. Développer trois niveaux de finition.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

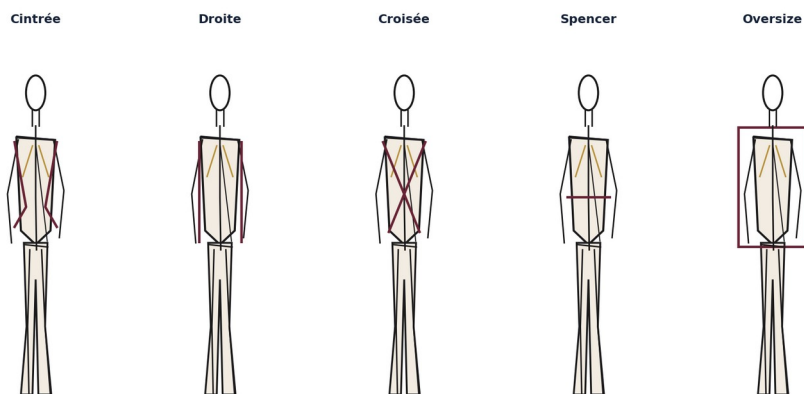
- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XI · MODULE 101 · LEÇON Anatomie de la veste

Ensembles, tailleurs, costumes et vêtements de dessus

Familles de vestes



Cinq familles de vestes. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Anatomie de la veste », partez de cette exigence : relier col, revers, cran, épaule, emmanchure, poitrine, taille, poches, fente et longueur. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : construire une garde-robe de pièces coordonnées où coupe, épaules, revers, taille, pantalon, jupe, manteau et superposition forment un système. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, commencez par l'équilibre veste-bas, définissez le degré de structure et le vocabulaire de détails, puis vérifiez chaque pièce seule et dans l'ensemble. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : traiter le tailleur comme une simple veste plus un bas; sur-entoiler; négliger la position des poches et la relation avec les mains. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Anatomie de la veste » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XI · MODULE 101 · ATELIER Anatomie de la veste

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : annoter une veste existante et expliquer la fonction visuelle et technique de chaque ligne.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir le rôle de chaque pièce pour « Anatomie de la veste ».
2. Établir la ligne d'épaule et la longueur de veste.
3. Choisir le bas et la proportion de taille.
4. Dessiner les pièces séparées puis superposées.
5. Tester assise et gestes de poche.
6. Contrôler cohérence des finitions.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

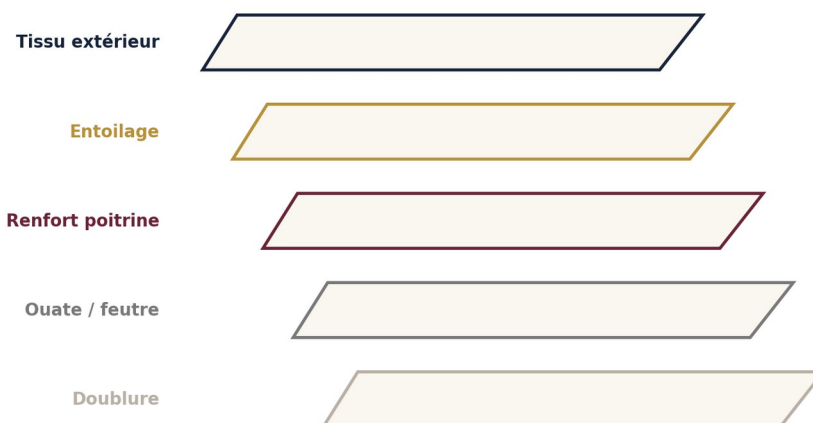
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XI · MODULE 102 · LEÇON **Veste tailleur structurée****Architecture interne d'une veste tailleur**

Couches internes d'une veste tailleur. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — « Veste tailleur structurée » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de construire une poitrine, une épaule et un revers par couches et pressage. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : construire une garde-robe de pièces coordonnées où coupe, épaules, revers, taille, pantalon, jupe, manteau et superposition forment un système. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : commencez par l'équilibre veste-bas, définissez le degré de structure et le vocabulaire de détails, puis vérifiez chaque pièce seule et dans l'ensemble. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : traiter le tailleur comme une simple veste plus un bas; sur-entoiler; négliger la position des poches et la relation avec les mains. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Veste tailleur structurée » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XI · MODULE 102 · ATELIER Veste tailleur structurée

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser une demi-veste d'étude en toile avec renforts visibles.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir le rôle de chaque pièce pour « Veste tailleur structurée ».
2. Établir la ligne d'épaule et la longueur de veste.
3. Choisir le bas et la proportion de taille.
4. Dessiner les pièces séparées puis superposées.
5. Tester assise et gestes de poche.
6. Contrôler cohérence des finitions.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XI · MODULE 103 · LEÇON **Veste souple et déstructurée**

Comprendre — Le sujet « Veste souple et déstructurée » consiste à obtenir précision et tombé sans architecture lourde. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : construire une garde-robe de pièces coordonnées où coupe, épaules, revers, taille, pantalon, jupe, manteau et superposition forment un système. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : commencez par l'équilibre veste-bas, définissez le degré de structure et le vocabulaire de détails, puis vérifiez chaque pièce seule et dans l'ensemble. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : traiter le tailleur comme une simple veste plus un bas; sur-entoiler; négliger la position des poches et la relation avec les mains. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Veste souple et déstructurée » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XI · MODULE 103 · ATELIER Veste souple et déstructurée

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : transformer un patron de veste structurée en version souple en justifiant chaque suppression.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir le rôle de chaque pièce pour « Veste souple et déstructurée ».
2. Établir la ligne d'épaule et la longueur de veste.
3. Choisir le bas et la proportion de taille.
4. Dessiner les pièces séparées puis superposées.
5. Tester assise et gestes de poche.
6. Contrôler cohérence des finitions.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XI · MODULE 104 · LEÇON **Gilet et pièce intermédiaire**

Comprendre — Pour travailler « Gilet et pièce intermédiaire », partez de cette exigence : utiliser le gilet comme soutien, contraste, liaison et variation de proportion. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : construire une garde-robe de pièces coordonnées où coupe, épaules, revers, taille, pantalon, jupe, manteau et superposition forment un système. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, commencez par l'équilibre veste-bas, définissez le degré de structure et le vocabulaire de détails, puis vérifiez chaque pièce seule et dans l'ensemble. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : traiter le tailleur comme une simple veste plus un bas; sur-entoiler; négliger la position des poches et la relation avec les mains. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Gilet et pièce intermédiaire » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XI · MODULE 104 · ATELIER Gilet et pièce intermédiaire

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : concevoir trois gilets pour le même costume : ajusté, long et asymétrique.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir le rôle de chaque pièce pour « Gilet et pièce intermédiaire ».
2. Établir la ligne d'épaule et la longueur de veste.
3. Choisir le bas et la proportion de taille.
4. Dessiner les pièces séparées puis superposées.
5. Tester assise et gestes de poche.
6. Contrôler cohérence des finitions.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

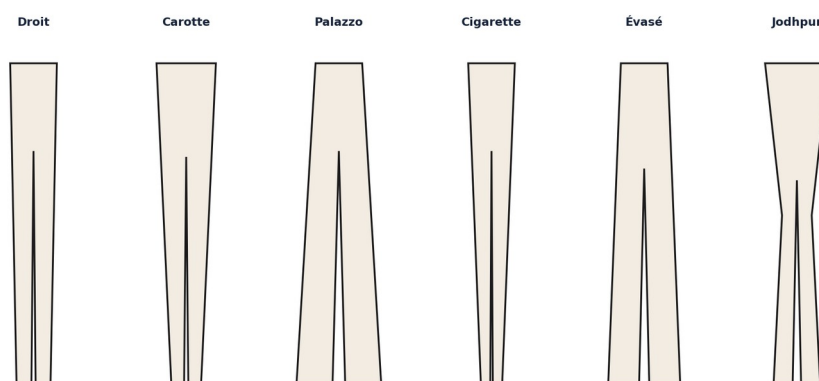
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XI · MODULE 105 · LEÇON **Pantalon couture****Familles de pantalons***Familles de pantalons. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — « Pantalon couture » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de maîtriser fourche, aplomb, plis, poches, ceinture et tombé selon matière. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : construire une garde-robe de pièces coordonnées où coupe, épaules, revers, taille, pantalon, jupe, manteau et superposition forment un système. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : commencez par l'équilibre veste-bas, définissez le degré de structure et le vocabulaire de détails, puis vérifiez chaque pièce seule et dans l'ensemble. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : traiter le tailleur comme une simple veste plus un bas; sur-entoiler; négliger la position des poches et la relation avec les mains. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Pantalon couture » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XI · MODULE 105 · ATELIER **Pantalon couture***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif** : patronner une jambe droite puis la transformer en palazzo et cigarette.**Durée** : 45 à 120 min**Matériel** : carnet, calque, outils du module**Livrable** : 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Définir le rôle de chaque pièce pour « Pantalon couture ».
2. Établir la ligne d'épaule et la longueur de veste.
3. Choisir le bas et la proportion de taille.
4. Dessiner les pièces séparées puis superposées.
5. Tester assise et gestes de poche.
6. Contrôler cohérence des finitions.

Trois niveaux**Débutant** : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire** : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert** : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XI · MODULE 106 · LEÇON

Tailleur-jupe

Comprendre — Le sujet « Tailleur-jupe » consiste à équilibrer longueurs, fentes, taille et mouvement entre veste et jupe. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : construire une garde-robe de pièces coordonnées où coupe, épaules, revers, taille, pantalon, jupe, manteau et superposition forment un système. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : commencez par l'équilibre veste-bas, définissez le degré de structure et le vocabulaire de détails, puis vérifiez chaque pièce seule et dans l'ensemble. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : traiter le tailleur comme une simple veste plus un bas; sur-entoiler; négliger la position des poches et la relation avec les mains. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Tailleur-jupe » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XI · MODULE 106 · ATELIER **Tailleur-jupe***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif** : dessiner cinq rapports de longueur veste/jupe et choisir selon trois morphologies.**Durée** : 45 à 120 min**Matériel** : carnet, calque, outils du module**Livrable** : 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Définir le rôle de chaque pièce pour « Tailleur-jupe ».
2. Établir la ligne d'épaule et la longueur de veste.
3. Choisir le bas et la proportion de taille.
4. Dessiner les pièces séparées puis superposées.
5. Tester assise et gestes de poche.
6. Contrôler cohérence des finitions.

Trois niveaux**Débutant** : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire** : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert** : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XI · MODULE 107 · LEÇON

Tailleur-pantalon

Comprendre — Pour travailler « Tailleur-pantalon », partez de cette exigence : composer autorité, fluidité, confort et modernité sans copier le costume masculin standard. La valeur d’une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l’envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l’impression, utilisez cette grille : construire une garde-robe de pièces coordonnées où coupe, épaules, revers, taille, pantalon, jupe, manteau et superposition forment un système. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, commencez par l’équilibre veste-bas, définissez le degré de structure et le vocabulaire de détails, puis vérifiez chaque pièce seule et dans l’ensemble. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d’un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : traiter le tailleur comme une simple veste plus un bas; sur-entoiler; négliger la position des poches et la relation avec les mains. Avant de valider, posez trois questions : l’idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l’usage prévu? l’intérieur est-il aussi résolu que l’extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Tailleur-pantalon » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XI · MODULE 107 · ATELIER **Tailleur-pantalon***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif** : développer trois tailleurs-pantalons par variation d'épaule et largeur de jambe.**Durée** : 45 à 120 min**Matériel** : carnet, calque, outils du module**Livrable** : 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Définir le rôle de chaque pièce pour « Tailleur-pantalon ».
2. Établir la ligne d'épaule et la longueur de veste.
3. Choisir le bas et la proportion de taille.
4. Dessiner les pièces séparées puis superposées.
5. Tester assise et gestes de poche.
6. Contrôler cohérence des finitions.

Trois niveaux**Débutant** : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire** : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert** : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XI · MODULE 108 · LEÇON Smoking et costume du soir

Comprendre — « Smoking et costume du soir » devient un véritable outil de création lorsqu’il permet de travailler contraste de revers, chemise, taille, pantalon et détails de lumière. L’objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l’atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : construire une garde-robe de pièces coordonnées où coupe, épaules, revers, taille, pantalon, jupe, manteau et superposition forment un système. Commencez par nommer ce qui est présent avant d’interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : commencez par l’équilibre veste-bas, définissez le degré de structure et le vocabulaire de détails, puis vérifiez chaque pièce seule et dans l’ensemble. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : traiter le tailleur comme une simple veste plus un bas; sur-entoiler; négliger la position des poches et la relation avec les mains. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Smoking et costume du soir » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XI · MODULE 108 · ATELIER Smoking et costume du soir

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : concevoir un smoking féminin, masculin et non genré partageant le même code de revers.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir le rôle de chaque pièce pour « Smoking et costume du soir ».
2. Établir la ligne d'épaule et la longueur de veste.
3. Choisir le bas et la proportion de taille.
4. Dessiner les pièces séparées puis superposées.
5. Tester assise et gestes de poche.
6. Contrôler cohérence des finitions.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

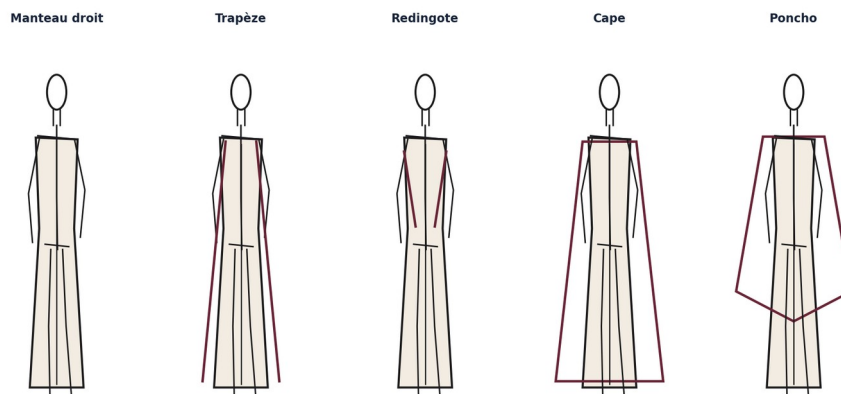
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XI · MODULE 109 · LEÇON **Manteau, redingote et cape****Manteaux, capes et volumes de dessus***Manteaux, redingotes et capes. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — Le sujet « Manteau, redingote et cape » consiste à gérer superposition, ampleur, poids, fermeture, manches et protection. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : construire une garde-robe de pièces coordonnées où coupe, épaules, revers, taille, pantalon, jupe, manteau et superposition forment un système. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : commencez par l'équilibre veste-bas, définissez le degré de structure et le vocabulaire de détails, puis vérifiez chaque pièce seule et dans l'ensemble. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : traiter le tailleur comme une simple veste plus un bas; sur-entoiler; négliger la position des poches et la relation avec les mains. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Manteau, redingote et cape » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XI · MODULE 109 · ATELIER **Manteau, redingote et cape***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif** : créer une capsule de trois dessus construite sur une même ligne de col.**Durée** : 45 à 120 min**Matériel** : carnet, calque, outils du module**Livrable** : 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Définir le rôle de chaque pièce pour « Manteau, redingote et cape ».
2. Établir la ligne d'épaule et la longueur de veste.
3. Choisir le bas et la proportion de taille.
4. Dessiner les pièces séparées puis superposées.
5. Tester assise et gestes de poche.
6. Contrôler cohérence des finitions.

Trois niveaux**Débutant** : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire** : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert** : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XI · MODULE 110 · LEÇON **Costume de scène et costume historique**

Habit de cour brodé : costume, structure et représentation. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public

Comprendre — Pour travailler « Costume de scène et costume historique », partez de cette exigence : distinguer fidélité, lisibilité scénique, mouvement, changements rapides et sécurité. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : construire une garde-robe de pièces coordonnées où coupe, épaules, revers, taille, pantalon, jupe, manteau et superposition forment un système. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, commencez par l'équilibre veste-bas, définissez le degré de structure et le vocabulaire de détails, puis vérifiez chaque pièce seule et dans l'ensemble. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : traiter le tailleur comme une simple veste plus un bas; sur-entoiler; négliger la position des poches et la relation avec les mains. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Costume de scène et costume historique » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux; photographies historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XI · MODULE 110 · ATELIER Costume de scène et costume historique

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : adapter un costume historique à une chorégraphie contemporaine avec fiche de transformations.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir le rôle de chaque pièce pour « Costume de scène et costume historique ».
2. Établir la ligne d'épaule et la longueur de veste.
3. Choisir le bas et la proportion de taille.
4. Dessiner les pièces séparées puis superposées.
5. Tester assise et gestes de poche.
6. Contrôler cohérence des finitions.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

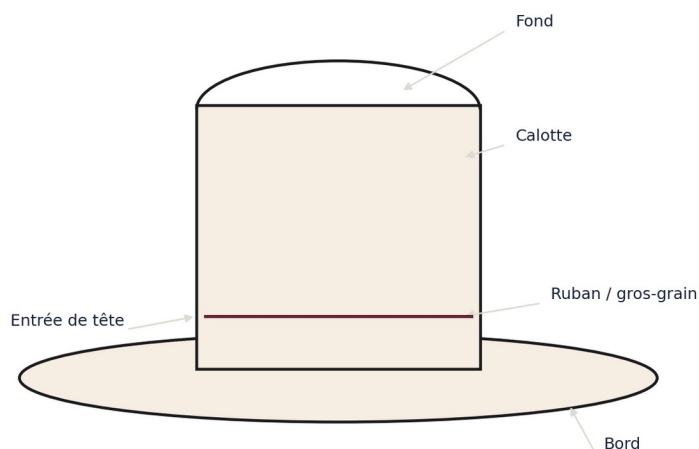
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XII · MODULE 111 · LEÇON **Anatomie du chapeau***Chapeaux, coiffes et accessoires coordonnés***Anatomie d'un chapeau***Anatomie d'un chapeau. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — Pour travailler « Anatomie du chapeau », partez de cette exigence : identifier entrée de tête, calotte, fond, bord, gros-grain, garniture et système de maintien. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : concevoir l'accessoire comme prolongement de la silhouette, du visage, du geste et de l'occasion, avec ses propres règles de structure, poids et fixation. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, mesurez la tête ou le corps, construisez une base stable, testez le centre de gravité et l'usage réel, puis ajoutez décor et coordination. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : dessiner le chapeau uniquement de face; surcharger le décor; ignorer vent, visibilité, coiffure, lunettes ou durée de port. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Anatomie du chapeau » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux; photographies et planches historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XII · MODULE 111 · ATELIER Anatomie du chapeau

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : démontrer visuellement trois chapeaux et dessiner leurs pièces constitutives.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Prendre les mesures utiles pour « Anatomie du chapeau ».
2. Dessiner face, profil et dessus.
3. Définir base, structure et fixation.
4. Tester poids et équilibre.
5. Coordonner avec l'encolure et les épaules.
6. Photographier à distance et en mouvement.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

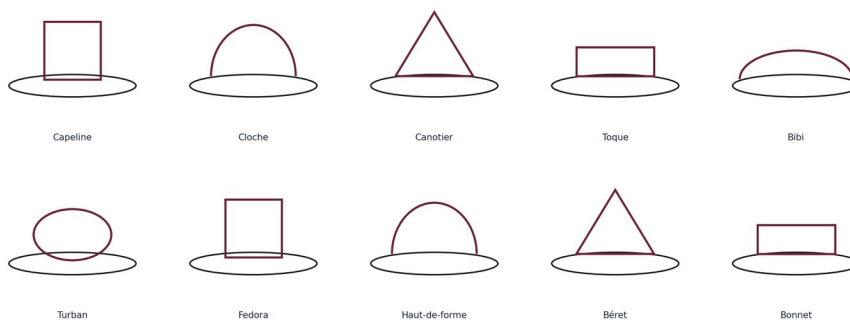
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XII · MODULE 112 · LEÇON **Mesures de tête et ligne de pose****Atlas des chapeaux***Familles de chapeaux et coiffes. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — « Mesures de tête et ligne de pose » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de relever tour, longueur, largeur, hauteur et angle de port selon coiffure. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : concevoir l'accessoire comme prolongement de la silhouette, du visage, du geste et de l'occasion, avec ses propres règles de structure, poids et fixation. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : mesurez la tête ou le corps, construisez une base stable, testez le centre de gravité et l'usage réel, puis ajoutez décor et coordination. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : dessiner le chapeau uniquement de face; surcharger le décor; ignorer vent, visibilité, coiffure, lunettes ou durée de port. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Mesures de tête et ligne de pose » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux; photographies et planches historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XII · MODULE 112 · ATELIER Mesures de tête et ligne de pose

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : fabriquer un bandeau d'essai et tester trois lignes de pose.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Prendre les mesures utiles pour « Mesures de tête et ligne de pose ».
2. Dessiner face, profil et dessus.
3. Définir base, structure et fixation.
4. Tester poids et équilibre.
5. Coordonner avec l'encolure et les épaules.
6. Photographier à distance et en mouvement.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XII · MODULE 113 · LEÇON **Feutre et moulage sur forme**

Comprendre — Le sujet « Feutre et moulage sur forme » consiste à comprendre vapeur, étirage, séchage, raidissage et finition. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : concevoir l'accessoire comme prolongement de la silhouette, du visage, du geste et de l'occasion, avec ses propres règles de structure, poids et fixation. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : mesurez la tête ou le corps, construisez une base stable, testez le centre de gravité et l'usage réel, puis ajoutez décor et coordination. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : dessiner le chapeau uniquement de face; surcharger le décor; ignorer vent, visibilité, coiffure, lunettes ou durée de port. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Feutre et moulage sur forme » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies et planches historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XII · MODULE 113 · ATELIER Feutre et moulage sur forme

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : mouler une petite cloche en feutre ou matériau d'exercice sur une forme simple.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Prendre les mesures utiles pour « Feutre et moulage sur forme ».
2. Dessiner face, profil et dessus.
3. Définir base, structure et fixation.
4. Tester poids et équilibre.
5. Coordonner avec l'encolure et les épaules.
6. Photographier à distance et en mouvement.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XII · MODULE 114 · LEÇON **Paille et matières tressées**

Comprendre — Pour travailler « Paille et matières tressées », partez de cette exigence : gérer sens, humidification, assemblage, bord et renfort. La valeur d’une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l’envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l’impression, utilisez cette grille : concevoir l’accessoire comme prolongement de la silhouette, du visage, du geste et de l’occasion, avec ses propres règles de structure, poids et fixation. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, mesurez la tête ou le corps, construisez une base stable, testez le centre de gravité et l’usage réel, puis ajoutez décor et coordination. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d’un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : dessiner le chapeau uniquement de face; surcharger le décor; ignorer vent, visibilité, coiffure, lunettes ou durée de port. Avant de valider, posez trois questions : l’idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l’usage prévu? l’intérieur est-il aussi résolu que l’extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Paille et matières tressées » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies et planches historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XII · MODULE 114 · ATELIER **Paille et matières tressées***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif** : créer un mini-canotier et comparer deux méthodes de bordure.**Durée** : 45 à 120 min**Matériel** : carnet, calque, outils du module**Livrable** : 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Prendre les mesures utiles pour « Paille et matières tressées ».
2. Dessiner face, profil et dessus.
3. Définir base, structure et fixation.
4. Tester poids et équilibre.
5. Coordonner avec l'encolure et les épaules.
6. Photographier à distance et en mouvement.

Trois niveaux**Débutant** : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire** : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert** : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XII · MODULE 115 · LEÇON **Chapeaux de tissu, turbans et coiffes souples**

Comprendre — « Chapeaux de tissu, turbans et coiffes souples » devient un véritable outil de création lorsqu’il permet de faire naître volume et maintien par plis, biais, doublure et base invisible. L’objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l’atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : concevoir l’accessoire comme prolongement de la silhouette, du visage, du geste et de l’occasion, avec ses propres règles de structure, poids et fixation. Commencez par nommer ce qui est présent avant d’interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : mesurez la tête ou le corps, construisez une base stable, testez le centre de gravité et l’usage réel, puis ajoutez décor et coordination. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : dessiner le chapeau uniquement de face; surcharger le décor; ignorer vent, visibilité, coiffure, lunettes ou durée de port. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Chapeaux de tissu, turbans et coiffes souples » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies et planches historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XII · MODULE 115 · ATELIER Chapeaux de tissu, turbans et coiffes souples

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser six mini-turbans à partir d'une bande identique.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Prendre les mesures utiles pour « Chapeaux de tissu, turbans et coiffes souples ».
2. Dessiner face, profil et dessus.
3. Définir base, structure et fixation.
4. Tester poids et équilibre.
5. Coordonner avec l'encolure et les épaules.
6. Photographier à distance et en mouvement.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XII · MODULE 116 · LEÇON **Bords et calottes comme langage**

Comprendre — Le sujet « Bords et calottes comme langage » consiste à modifier ombre sur le visage, hauteur et largeur perçues. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : concevoir l'accessoire comme prolongement de la silhouette, du visage, du geste et de l'occasion, avec ses propres règles de structure, poids et fixation. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : mesurez la tête ou le corps, construisez une base stable, testez le centre de gravité et l'usage réel, puis ajoutez décor et coordination. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : dessiner le chapeau uniquement de face; surcharger le décor; ignorer vent, visibilité, coiffure, lunettes ou durée de port. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Bords et calottes comme langage » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies et planches historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XII · MODULE 116 · ATELIER Bords et calottes comme langage

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : dessiner une matrice de cinq bords par cinq calottes.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Prendre les mesures utiles pour « Bords et calottes comme langage ».
2. Dessiner face, profil et dessus.
3. Définir base, structure et fixation.
4. Tester poids et équilibre.
5. Coordonner avec l'encolure et les épaules.
6. Photographier à distance et en mouvement.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XII · MODULE 117 · LEÇON **Voiles, plumes, fleurs et garnitures**

Chapeau du soir français, vers 1885. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public, objet C.I.41.42.1

Comprendre — Pour travailler « Voiles, plumes, fleurs et garnitures », partez de cette exigence : placer le décor selon mouvement, lumière, fragilité et point focal. La valeur d’une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l’envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l’impression, utilisez cette grille : concevoir l’accessoire comme prolongement de la silhouette, du visage, du geste et de l’occasion, avec ses propres règles de structure, poids et fixation. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, mesurez la tête ou le corps, construisez une base stable, testez le centre de gravité et l’usage réel, puis ajoutez décor et coordination. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d’un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : dessiner le chapeau uniquement de face; surcharger le décor; ignorer vent, visibilité, coiffure, lunettes ou durée de port. Avant de valider, posez trois questions : l’idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l’usage prévu? l’intérieur est-il aussi résolu que l’extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Voiles, plumes, fleurs et garnitures » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux; photographies et planches historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XII · MODULE 117 · ATELIER Voiles, plumes, fleurs et garnitures

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : composer trois garnitures avec la même quantité de matière mais des hiérarchies différentes.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Prendre les mesures utiles pour « Voiles, plumes, fleurs et garnitures ».
2. Dessiner face, profil et dessus.
3. Définir base, structure et fixation.
4. Tester poids et équilibre.
5. Coordonner avec l'encolure et les épaules.
6. Photographier à distance et en mouvement.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XII · MODULE 118 · LEÇON **Gants, ceintures et parures textiles**

Comprendre — « Gants, ceintures et parures textiles » devient un véritable outil de création lorsqu’il permet de lier main, taille et geste au vocabulaire du vêtement. L’objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l’atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : concevoir l’accessoire comme prolongement de la silhouette, du visage, du geste et de l’occasion, avec ses propres règles de structure, poids et fixation. Commencez par nommer ce qui est présent avant d’interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : mesurez la tête ou le corps, construisez une base stable, testez le centre de gravité et l’usage réel, puis ajoutez décor et coordination. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : dessiner le chapeau uniquement de face; surcharger le décor; ignorer vent, visibilité, coiffure, lunettes ou durée de port. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Gants, ceintures et parures textiles » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies et planches historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XII · MODULE 118 · ATELIER **Gants, ceintures et parures textiles**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : concevoir une ceinture qui transforme trois silhouettes sans ajouter de fermeture complexe.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Prendre les mesures utiles pour « Gants, ceintures et parures textiles ».
2. Dessiner face, profil et dessus.
3. Définir base, structure et fixation.
4. Tester poids et équilibre.
5. Coordonner avec l'encolure et les épaules.
6. Photographier à distance et en mouvement.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XII · MODULE 119 · LEÇON

Sacs couture

Comprendre — Le sujet « Sacs couture » consiste à coordonner volume, accès, poids, prise en main, doublure et structure. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : concevoir l'accessoire comme prolongement de la silhouette, du visage, du geste et de l'occasion, avec ses propres règles de structure, poids et fixation. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : mesurez la tête ou le corps, construisez une base stable, testez le centre de gravité et l'usage réel, puis ajoutez décor et coordination. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : dessiner le chapeau uniquement de face; surcharger le décor; ignorer vent, visibilité, coiffure, lunettes ou durée de port. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Sacs couture » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Schémas originaux; photographies et planches historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XII · MODULE 119 · ATELIER **Sacs couture***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif** : réaliser une maquette de sac pour accompagner une robe de gala sans voler son point focal.**Durée** : 45 à 120 min**Matériel** : carnet, calque, outils du module**Livrable** : 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Prendre les mesures utiles pour « Sacs couture ».
2. Dessiner face, profil et dessus.
3. Définir base, structure et fixation.
4. Tester poids et équilibre.
5. Coordonner avec l'encolure et les épaules.
6. Photographier à distance et en mouvement.

Trois niveaux**Débutant** : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire** : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert** : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XII · MODULE 120 · LEÇON **Coordination globale des accessoires**

Vêtement et chapeau se lisent comme une seule silhouette. — The Metropolitan Museum of Art, domaine public

Comprendre — Pour travailler « Coordination globale des accessoires », partez de cette exigence : faire dialoguer chapeau, chaussure, sac, bijou, gant et vêtement par répétition mesurée. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : concevoir l'accessoire comme prolongement de la silhouette, du visage, du geste et de l'occasion, avec ses propres règles de structure, poids et fixation. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, mesurez la tête ou le corps, construisez une base stable, testez le centre de gravité et l'usage réel, puis ajoutez décor et coordination. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : dessiner le chapeau uniquement de face; surcharger le décor; ignorer vent, visibilité, coiffure, lunettes ou durée de port. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Coordination globale des accessoires » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Schémas originaux; photographies et planches historiques du Metropolitan Museum of Art, domaine public.

PARTIE XII · MODULE 120 · ATELIER Coordination globale des accessoires

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : styler un même look selon trois degrés : minimal, cérémoniel et spectaculaire.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Prendre les mesures utiles pour « Coordination globale des accessoires ».
2. Dessiner face, profil et dessus.
3. Définir base, structure et fixation.
4. Tester poids et équilibre.
5. Coordonner avec l'encolure et les épaules.
6. Photographier à distance et en mouvement.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

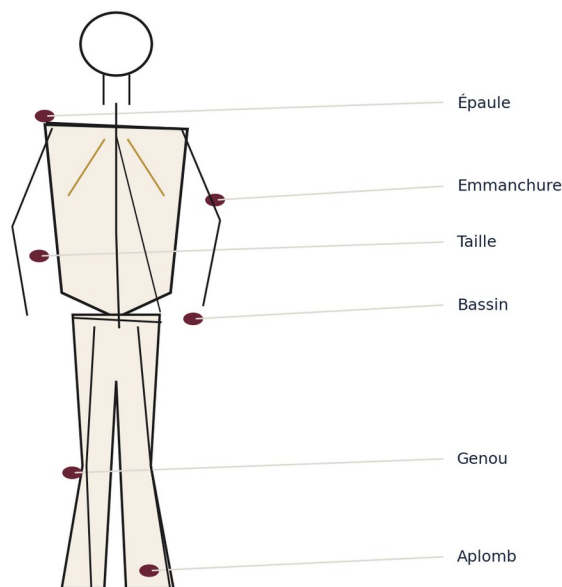
- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIII · MODULE 121 · LEÇON Protocole d'essayage couture

Essayage, ajustement, confort et inclusion

Carte d'essayage et points de contrôle



Ordre des points de contrôle. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Protocole d'essayage couture », partez de cette exigence : préparer espace, confidentialité, outils, durée, ordre des contrôles et langage respectueux. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : transformer l'essayage en dialogue précis et respectueux entre corps, intention, usage et construction, en corrigeant les causes plutôt que les symptômes. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, observez d'abord l'équilibre global, épinglez avec parcimonie, marquez sur toile, faites bouger la personne et hiérarchisez les corrections. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : corriger chaque pli isolément ; commenter le corps plutôt que le vêtement ; oublier l'autonomie d'habillage et la sensibilité sensorielle. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication ? le corps peut-il accomplir l'usage prévu ? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur ?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Protocole d'essayage couture » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Protocoles et schémas originaux.

PARTIE XIII · MODULE 121 · ATELIER Protocole d'essayage couture

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : rédiger une fiche d'essayage avec consentement, gestes testés et décisions prises.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Expliquer le but de l'essayage pour « Protocole d'essayage couture ».
2. Vérifier lignes d'équilibre.
3. Observer sans épingler.
4. Tester les mouvements prévus.
5. Marquer une correction à la fois.
6. Confirmer confort, dignité et autonomie.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

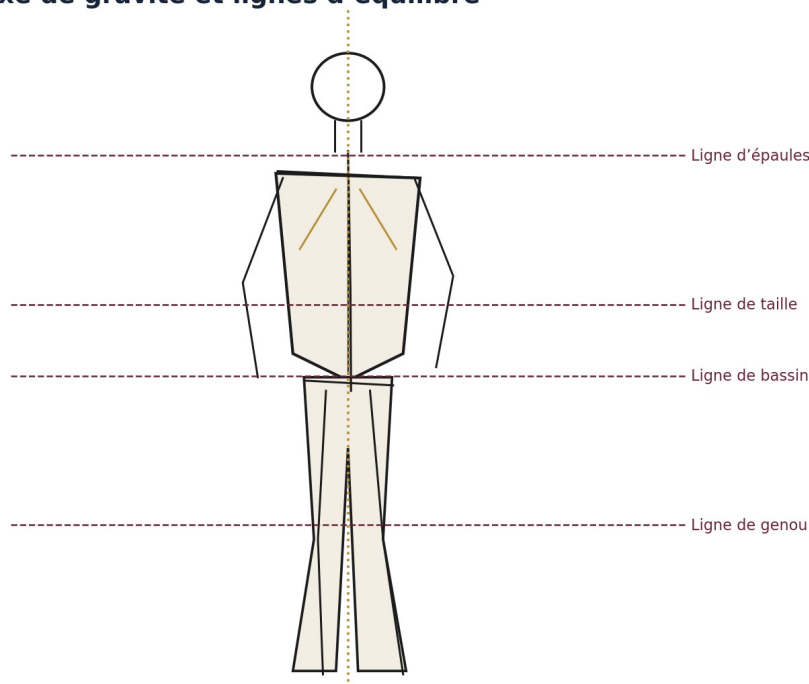
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIII · MODULE 122 · LEÇON **Lignes d'équilibre et aplomb****Axe de gravité et lignes d'équilibre**

Lignes d'équilibre à marquer sur toile. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — « Lignes d'équilibre et aplomb » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de lire horizontales et verticales avant de toucher aux détails. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : transformer l'essayage en dialogue précis et respectueux entre corps, intention, usage et construction, en corrigeant les causes plutôt que les symptômes. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : observez d'abord l'équilibre global, épinglez avec parcimonie, marquez sur toile, faites bouger la personne et hiérarchisez les corrections. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : corriger chaque pli isolément; commenter le corps plutôt que le vêtement; oublier l'autonomie d'habillage et la sensibilité sensorielle. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Lignes d'équilibre et aplomb » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Protocoles et schémas originaux.

PARTIE XIII · MODULE 122 · ATELIER Lignes d'équilibre et aplomb

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : marquer rubans de poitrine, taille, bassin et milieu sur une toile puis photographier face/profil/dos.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Expliquer le but de l'essayage pour « Lignes d'équilibre et aplomb ».
2. Vérifier lignes d'équilibre.
3. Observer sans épingler.
4. Tester les mouvements prévus.
5. Marquer une correction à la fois.
6. Confirmer confort, dignité et autonomie.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIII · MODULE 123 · LEÇON Corrections d'épaule et d'encolure

Comprendre — Le sujet « Corrections d'épaule et d'encolure » consiste à distinguer pente, longueur, rotation, largeur et tension de l'encolure. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : transformer l'essayage en dialogue précis et respectueux entre corps, intention, usage et construction, en corrigeant les causes plutôt que les symptômes. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : observez d'abord l'équilibre global, épinglez avec parcimonie, marquez sur toile, faites bouger la personne et hiérarchisez les corrections. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : corriger chaque pli isolément; commenter le corps plutôt que le vêtement; oublier l'autonomie d'habillage et la sensibilité sensorielle. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Corrections d'épaule et d'encolure » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Protocoles et schémas originaux.

PARTIE XIII · MODULE 123 · ATELIER Corrections d'épaule et d'encolure

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser quatre mini-corrections sur demi-toile et documenter les plis supprimés.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Expliquer le but de l'essayage pour « Corrections d'épaule et d'encolure ».
2. Vérifier lignes d'équilibre.
3. Observer sans épingle.
4. Tester les mouvements prévus.
5. Marquer une correction à la fois.
6. Confirmer confort, dignité et autonomie.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIII · MODULE 124 · LEÇON Corrections poitrine et taille

Comprendre — Pour travailler « Corrections poitrine et taille », partez de cette exigence : répartir volume, longueur et position de pince sans déplacer toute la silhouette. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : transformer l'essayage en dialogue précis et respectueux entre corps, intention, usage et construction, en corrigeant les causes plutôt que les symptômes. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, observez d'abord l'équilibre global, épinglez avec parcimonie, marquez sur toile, faites bouger la personne et hiérarchisez les corrections. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : corriger chaque pli isolément; commenter le corps plutôt que le vêtement; oublier l'autonomie d'habillage et la sensibilité sensorielle. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Corrections poitrine et taille » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Protocoles et schémas originaux.

PARTIE XIII · MODULE 124 · ATELIER Corrections poitrine et taille

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : corriger un bâillement d'encolure par trois hypothèses et identifier la cause réelle.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Expliquer le but de l'essayage pour « Corrections poitrine et taille ».
2. Vérifier lignes d'équilibre.
3. Observer sans épingler.
4. Tester les mouvements prévus.
5. Marquer une correction à la fois.
6. Confirmer confort, dignité et autonomie.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIII · MODULE 125 · LEÇON Corrections bassin et jupe

Comprendre — « Corrections bassin et jupe » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de agir sur profondeur, cambrure, hauteur de hanche, pince et ligne de côté. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : transformer l'essayage en dialogue précis et respectueux entre corps, intention, usage et construction, en corrigeant les causes plutôt que les symptômes. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : observez d'abord l'équilibre global, épinglez avec parcimonie, marquez sur toile, faites bouger la personne et hiérarchisez les corrections. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : corriger chaque pli isolément; commenter le corps plutôt que le vêtement; oublier l'autonomie d'habillage et la sensibilité sensorielle. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Corrections bassin et jupe » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Protocoles et schémas originaux.

PARTIE XIII · MODULE 125 · ATELIER Corrections bassin et jupe

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : analyser une jupe qui remonte devant ou dos et proposer un ordre de corrections.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Expliquer le but de l'essayage pour « Corrections bassin et jupe ».
2. Vérifier lignes d'équilibre.
3. Observer sans épingler.
4. Tester les mouvements prévus.
5. Marquer une correction à la fois.
6. Confirmer confort, dignité et autonomie.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIII · MODULE 126 · LEÇON Corrections manche et emmanchure

Comprendre — Le sujet « Corrections manche et emmanchure » consiste à séparer problèmes de rotation, largeur, tête, profondeur et posture. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : transformer l'essayage en dialogue précis et respectueux entre corps, intention, usage et construction, en corrigeant les causes plutôt que les symptômes. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : observez d'abord l'équilibre global, épinglez avec parcimonie, marquez sur toile, faites bouger la personne et hiérarchisez les corrections. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : corriger chaque pli isolément; commenter le corps plutôt que le vêtement; oublier l'autonomie d'habillage et la sensibilité sensorielle. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Corrections manche et emmanchure » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Protocoles et schémas originaux.

PARTIE XIII · MODULE 126 · ATELIER Corrections manche et emmanchure

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : monter une manche d'essai avec lignes de repère et corriger une torsion.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Expliquer le but de l'essayage pour « Corrections manche et emmanchure ».
2. Vérifier lignes d'équilibre.
3. Observer sans épingler.
4. Tester les mouvements prévus.
5. Marquer une correction à la fois.
6. Confirmer confort, dignité et autonomie.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

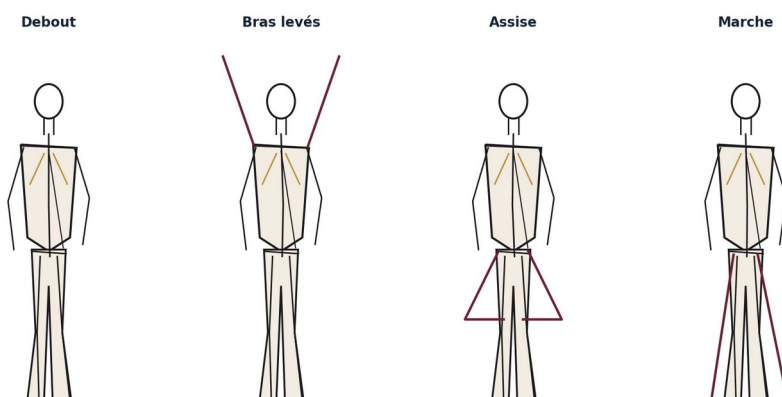
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIII · MODULE 127 · LEÇON **Corrections pantalon****Essais de mobilité indispensables**

Les corrections doivent survivre au mouvement. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Corrections pantalon », partez de cette exigence : lire les plis de fourche, cuisse, genou et mollet comme directions de tension. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : transformer l'essayage en dialogue précis et respectueux entre corps, intention, usage et construction, en corrigeant les causes plutôt que les symptômes. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, observez d'abord l'équilibre global, épinglez avec parcimonie, marquez sur toile, faites bouger la personne et hiérarchisez les corrections. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : corriger chaque pli isolément; commenter le corps plutôt que le vêtement; oublier l'autonomie d'habillage et la sensibilité sensorielle. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Corrections pantalon » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Protocoles et schémas originaux.

PARTIE XIII · MODULE 127 · ATELIER **Corrections pantalon***Exercice dirigé, variations et auto-évaluation***Objectif** : photographier un pantalon d'essai et annoter au moins huit indices de correction.**Durée** : 45 à 120 min**Matériel** : carnet, calque, outils du module**Livrable** : 1 planche + 1 bilan écrit**Déroulement**

1. Expliquer le but de l'essayage pour « Corrections pantalon ».
2. Vérifier lignes d'équilibre.
3. Observer sans épingler.
4. Tester les mouvements prévus.
5. Marquer une correction à la fois.
6. Confirmer confort, dignité et autonomie.

Trois niveaux**Débutant** : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.**Intermédiaire** : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.**Expert** : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.**Auto-évaluation**

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIII · MODULE 128 · LEÇON Asymétries et postures singulières

Comprendre — « Asymétries et postures singulières » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de adapter droite et gauche sans chercher une symétrie artificielle. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : transformer l'essayage en dialogue précis et respectueux entre corps, intention, usage et construction, en corrigeant les causes plutôt que les symptômes. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : observez d'abord l'équilibre global, épinglez avec parcimonie, marquez sur toile, faites bouger la personne et hiérarchisez les corrections. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : corriger chaque pli isolément; commenter le corps plutôt que le vêtement; oublier l'autonomie d'habillage et la sensibilité sensorielle. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Asymétries et postures singulières » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Protocoles et schémas originaux.

PARTIE XIII · MODULE 128 · ATELIER Asymétries et postures singulières

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : patronner séparément deux côtés d'une toile et comparer le gain de calme visuel.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Expliquer le but de l'essayage pour « Asymétries et postures singulières ».
2. Vérifier lignes d'équilibre.
3. Observer sans épingler.
4. Tester les mouvements prévus.
5. Marquer une correction à la fois.
6. Confirmer confort, dignité et autonomie.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIII · MODULE 129 · LEÇON Design adaptatif et autonomie

Comprendre — Le sujet « Design adaptatif et autonomie » consiste à intégrer accès, fermetures, posture assise, dispositifs, force des mains et assistance éventuelle. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : transformer l'essayage en dialogue précis et respectueux entre corps, intention, usage et construction, en corrigeant les causes plutôt que les symptômes. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : observez d'abord l'équilibre global, épinglez avec parcimonie, marquez sur toile, faites bouger la personne et hiérarchisez les corrections. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : corriger chaque pli isolément; commenter le corps plutôt que le vêtement; oublier l'autonomie d'habillage et la sensibilité sensorielle. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Design adaptatif et autonomie » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Protocoles et schémas originaux.

PARTIE XIII · MODULE 129 · ATELIER Design adaptatif et autonomie

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : transformer une tenue de cérémonie pour habillage assis et fermeture à une main.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Expliquer le but de l'essayage pour « Design adaptatif et autonomie ».
2. Vérifier lignes d'équilibre.
3. Observer sans épingle.
4. Tester les mouvements prévus.
5. Marquer une correction à la fois.
6. Confirmer confort, dignité et autonomie.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIII · MODULE 130 · LEÇON **Confort sensoriel, mobilité et dignité****Grille de contrôle qualité couture**

☐	Silhouette	_____
☐	Aplomb	_____
☐	Symétrie	_____
☐	Propreté intérieure	_____
☐	Solidité	_____
☐	Confort	_____
☐	Mobilité	_____
☐	Cohérence	_____
☐	Finitions	_____
☐	Présentation	_____

Une grille de confort complète l'observation visuelle. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Confort sensoriel, mobilité et dignité », partez de cette exigence : prendre en compte poids, chaleur, bruit, texture, pression, visibilité et sentiment de sécurité. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : transformer l'essayage en dialogue précis et respectueux entre corps, intention, usage et construction, en corrigeant les causes plutôt que les symptômes. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, observez d'abord l'équilibre global, épinglez avec parcimonie, marquez sur toile, faites bouger la personne et hiérarchisez les corrections. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : corriger chaque pli isolément; commenter le corps plutôt que le vêtement; oublier l'autonomie d'habillage et la sensibilité sensorielle. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Confort sensoriel, mobilité et dignité » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Protocoles et schémas originaux.

PARTIE XIII · MODULE 130 · ATELIER Confort sensoriel, mobilité et dignité

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : créer une grille de confort notée pendant trente minutes de port réel.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Expliquer le but de l'essayage pour « Confort sensoriel, mobilité et dignité ».
2. Vérifier lignes d'équilibre.
3. Observer sans épingler.
4. Tester les mouvements prévus.
5. Marquer une correction à la fois.
6. Confirmer confort, dignité et autonomie.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

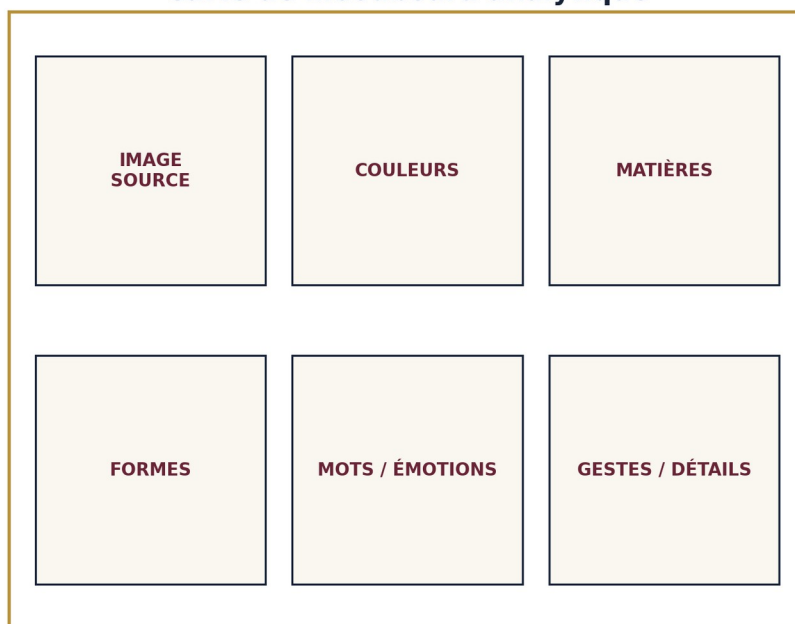
☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIV · MODULE 131 · LEÇON Le statement de collection

Développement de collection, stylisme et présentation

Carte de moodboard analytique



Le concept doit laisser des traces matérielles. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Le statement de collection », partez de cette exigence : résumer intention, enjeu, sensation, technique et destinataire en un texte clair. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : faire d'une suite de vêtements une proposition cohérente avec récit, cliente, usages, progression, diversité de pièces, faisabilité et image. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, rédigez le concept, établissez le plan de gamme, développez des familles, alternez respiration et intensité puis testez la lecture à distance. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : répéter le même look dix fois; utiliser un thème sans traduction matérielle; construire un défilé où le look héroïque arrive sans préparation. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Le statement de collection » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Outils de collection originaux.

PARTIE XIV · MODULE 131 · ATELIER Le statement de collection

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : écrire trois versions du statement : vingt mots, cent mots et une page.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Écrire concept et public pour « Le statement de collection ».
2. Définir familles de pièces.
3. Établir palette et matières.
4. Dessiner une ligne miniature.
5. Placer respirations et apogée.
6. Contrôler chaque look seul et dans la série.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIV · MODULE 132 · LEÇON **Cliente, client, occasion et usage**

Comprendre — « Cliente, client, occasion et usage » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de définir personnes réelles, contexte, fréquence, durée, gestes, climat et attentes émotionnelles. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : faire d'une suite de vêtements une proposition cohérente avec récit, cliente, usages, progression, diversité de pièces, faisabilité et image. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : rédigez le concept, établissez le plan de gamme, développez des familles, alternez respiration et intensité puis testez la lecture à distance. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : répéter le même look dix fois; utiliser un thème sans traduction matérielle; construire un défilé où le look héroïque arrive sans préparation. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Cliente, client, occasion et usage » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Outils de collection originaux.

PARTIE XIV · MODULE 132 · ATELIER **Cliente, client, occasion et usage**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : créer trois personnas non stéréotypés et modifier un look selon chacun.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Écrire concept et public pour « Cliente, client, occasion et usage ».
2. Définir familles de pièces.
3. Établir palette et matières.
4. Dessiner une ligne miniature.
5. Placer respirations et apogée.
6. Contrôler chaque look seul et dans la série.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

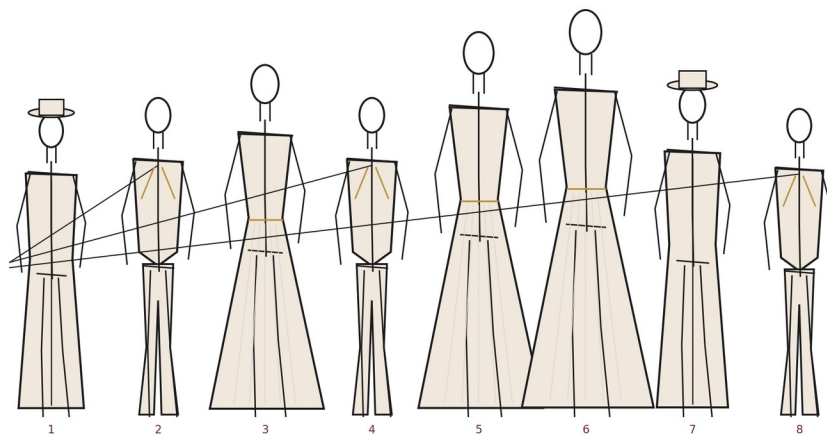
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIV · MODULE 133 · LEÇON **Plan de gamme****Rythme d'une collection : ouverture, développement, apogée, sortie***Plan de gamme et rythme. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — Le sujet « Plan de gamme » consiste à répartir robes, ensembles, dessus, pièces fortes, pièces de liaison et accessoires. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : faire d'une suite de vêtements une proposition cohérente avec récit, cliente, usages, progression, diversité de pièces, faisabilité et image. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : rédigez le concept, établissez le plan de gamme, développez des familles, alternez respiration et intensité puis testez la lecture à distance. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : répéter le même look dix fois; utiliser un thème sans traduction matérielle; construire un défilé où le look héroïque arrive sans préparation. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Plan de gamme » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Outils de collection originaux.

PARTIE XIV · MODULE 133 · ATELIER Plan de gamme

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : construire un tableau de douze looks avec fonctions et niveau de complexité.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Écrire concept et public pour « Plan de gamme ».
2. Définir familles de pièces.
3. Établir palette et matières.
4. Dessiner une ligne miniature.
5. Placer respirations et apogée.
6. Contrôler chaque look seul et dans la série.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIV · MODULE 134 · LEÇON Familles et variations

Comprendre — Pour travailler « Familles et variations », partez de cette exigence : développer une idée par silhouette, matière, couleur, longueur et détail sans perdre sa parenté. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : faire d'une suite de vêtements une proposition cohérente avec récit, cliente, usages, progression, diversité de pièces, faisabilité et image. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, rédigez le concept, établissez le plan de gamme, développez des familles, alternez respiration et intensité puis testez la lecture à distance. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : répéter le même look dix fois; utiliser un thème sans traduction matérielle; construire un défilé où le look héroïque arrive sans préparation. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Familles et variations » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Outils de collection originaux.

PARTIE XIV · MODULE 134 · ATELIER Familles et variations

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : partir d'un look source et produire neuf descendants selon une matrice de variations.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Écrire concept et public pour « Familles et variations ».
2. Définir familles de pièces.
3. Établir palette et matières.
4. Dessiner une ligne miniature.
5. Placer respirations et apogée.
6. Contrôler chaque look seul et dans la série.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

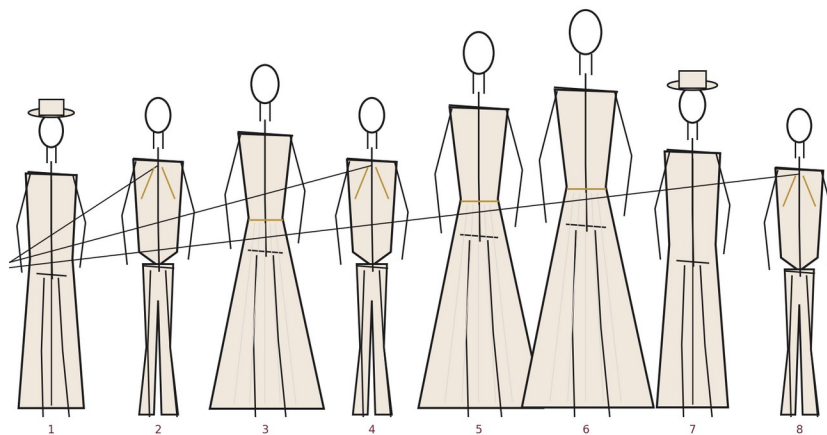
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIV · MODULE 135 · LEÇON **Le look héroïque****Rythme d'une collection : ouverture, développement, apogée, sortie**

Le look héroïque est préparé par les looks précédents. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — « Le look héroïque » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de concentrer la proposition de la collection sans rendre les autres looks inutiles. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : faire d'une suite de vêtements une proposition cohérente avec récit, cliente, usages, progression, diversité de pièces, faisabilité et image. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : rédigez le concept, établissez le plan de gamme, développez des familles, alternez respiration et intensité puis testez la lecture à distance. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : répéter le même look dix fois; utiliser un thème sans traduction matérielle; construire un défilé où le look héroïque arrive sans préparation. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Le look héroïque » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Outils de collection originaux.

PARTIE XIV · MODULE 135 · ATELIER Le look héroïque

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : concevoir un look héroïque puis trois looks qui le préparent et deux qui en prolongent l'écho.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Écrire concept et public pour « Le look héroïque ».
2. Définir familles de pièces.
3. Établir palette et matières.
4. Dessiner une ligne miniature.
5. Placer respirations et apogée.
6. Contrôler chaque look seul et dans la série.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

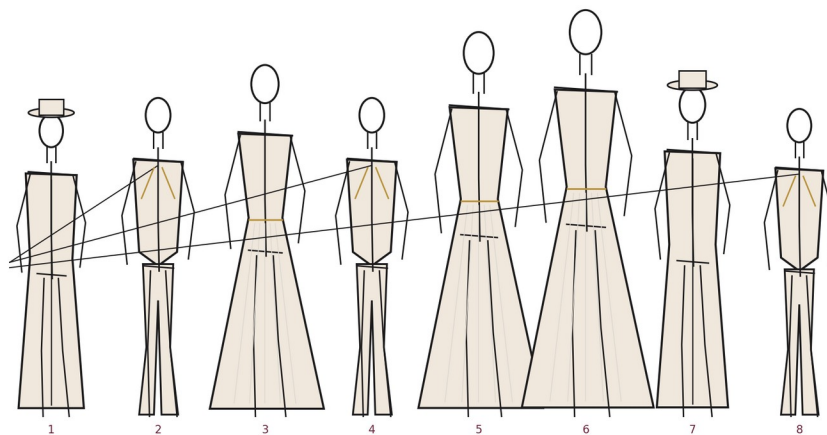
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIV · MODULE 136 · LEÇON **Rythme de défilé****Rythme d'une collection : ouverture, développement, apogée, sortie***Rythme d'ouverture, développement, apogée et sortie. — Schéma original de l'ouvrage*

Comprendre — Le sujet « Rythme de défilé » consiste à ordonner contrastes, répétitions, pauses, couleurs, volumes et accessoires dans le temps. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : faire d'une suite de vêtements une proposition cohérente avec récit, cliente, usages, progression, diversité de pièces, faisabilité et image. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : rédigez le concept, établissez le plan de gamme, développez des familles, alternez respiration et intensité puis testez la lecture à distance. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : répéter le même look dix fois; utiliser un thème sans traduction matérielle; construire un défilé où le look héroïque arrive sans préparation. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Rythme de défilé » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Outils de collection originaux.

PARTIE XIV · MODULE 136 · ATELIER Rythme de défilé

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réorganiser les mêmes douze looks selon trois récits différents.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Écrire concept et public pour « Rythme de défilé ».
2. Définir familles de pièces.
3. Établir palette et matières.
4. Dessiner une ligne miniature.
5. Placer respirations et apogée.
6. Contrôler chaque look seul et dans la série.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIV · MODULE 137 · LEÇON **Stylisme et superposition**

Comprendre — Pour travailler « Stylisme et superposition », partez de cette exigence : faire dialoguer vêtements, accessoires, peau, cheveux, maquillage et geste sans masquer la coupe. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : faire d'une suite de vêtements une proposition cohérente avec récit, cliente, usages, progression, diversité de pièces, faisabilité et image. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, rédigez le concept, établissez le plan de gamme, développez des familles, alternez respiration et intensité puis testez la lecture à distance. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : répéter le même look dix fois; utiliser un thème sans traduction matérielle; construire un défilé où le look héroïque arrive sans préparation. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Stylisme et superposition » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Outils de collection originaux.

PARTIE XIV · MODULE 137 · ATELIER Stylisme et superposition

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : styler un look en version atelier, éditoriale et défilé en expliquant les différences.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Écrire concept et public pour « Stylisme et superposition ».
2. Définir familles de pièces.
3. Établir palette et matières.
4. Dessiner une ligne miniature.
5. Placer respirations et apogée.
6. Contrôler chaque look seul et dans la série.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIV · MODULE 138 · LEÇON **Calendrier de toiles et essayages**

Comprendre — « Calendrier de toiles et essayages » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de planifier dépendances, prototypes risqués, disponibilité des personnes et temps de correction. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : faire d'une suite de vêtements une proposition cohérente avec récit, cliente, usages, progression, diversité de pièces, faisabilité et image. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : rédigez le concept, établissez le plan de gamme, développez des familles, alternez respiration et intensité puis testez la lecture à distance. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : répéter le même look dix fois; utiliser un thème sans traduction matérielle; construire un défilé où le look héroïque arrive sans préparation. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Calendrier de toiles et essayages » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Outils de collection originaux.

PARTIE XIV · MODULE 138 · ATELIER Calendrier de toiles et essayages

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : établir un rétroplanning de huit semaines pour six looks.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Écrire concept et public pour « Calendrier de toiles et essayages ».
2. Définir familles de pièces.
3. Établir palette et matières.
4. Dessiner une ligne miniature.
5. Placer respirations et apogée.
6. Contrôler chaque look seul et dans la série.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIV · MODULE 139 · LEÇON Photographie éditoriale et détails

Comprendre — Le sujet « Photographie éditoriale et détails » consiste à préparer lumière, angle, fond, mouvement, vue entière, dos et macro des finitions. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : faire d'une suite de vêtements une proposition cohérente avec récit, cliente, usages, progression, diversité de pièces, faisabilité et image. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : rédigez le concept, établissez le plan de gamme, développez des familles, alternez respiration et intensité puis testez la lecture à distance. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : répéter le même look dix fois; utiliser un thème sans traduction matérielle; construire un défilé où le look héroïque arrive sans préparation. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Photographie éditoriale et détails » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Outils de collection originaux.

PARTIE XIV · MODULE 139 · ATELIER Photographie éditoriale et détails

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réaliser une liste de douze images nécessaires pour documenter un vêtement.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Écrire concept et public pour « Photographie éditoriale et détails ».
2. Définir familles de pièces.
3. Établir palette et matières.
4. Dessiner une ligne miniature.
5. Placer respirations et apogée.
6. Contrôler chaque look seul et dans la série.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

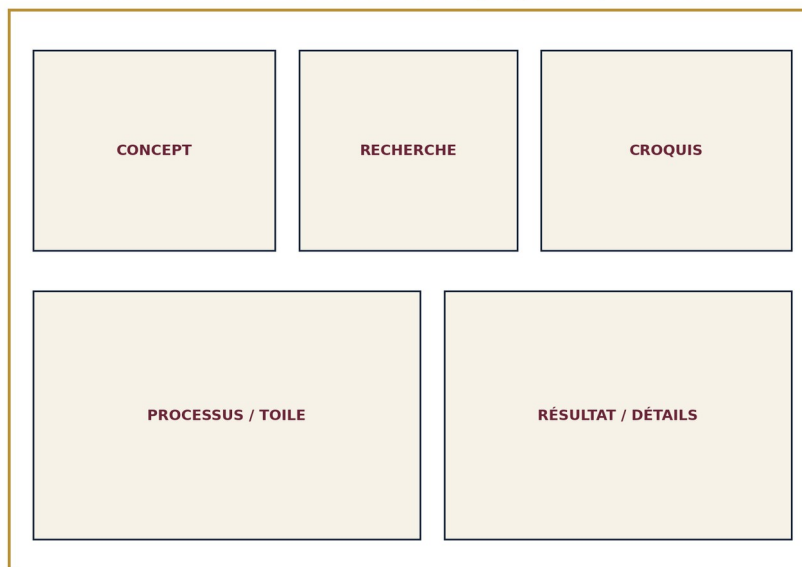
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XIV · MODULE 140 · LEÇON **Portfolio de collection****Architecture d'une double page de portfolio**

Architecture d'une double page de portfolio. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Portfolio de collection », partez de cette exigence : montrer recherche, décision, technique, progression, résultat et réflexion critique. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : faire d'une suite de vêtements une proposition cohérente avec récit, cliente, usages, progression, diversité de pièces, faisabilité et image. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, rédigez le concept, établissez le plan de gamme, développez des familles, alternez respiration et intensité puis testez la lecture à distance. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : répéter le même look dix fois; utiliser un thème sans traduction matérielle; construire un défilé où le look héroïque arrive sans préparation. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Portfolio de collection » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Outils de collection originaux.

PARTIE XIV · MODULE 140 · ATELIER Portfolio de collection

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : composer une maquette de dix pages avec un fil narratif et des légendes utiles.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Écrire concept et public pour « Portfolio de collection ».
2. Définir familles de pièces.
3. Établir palette et matières.
4. Dessiner une ligne miniature.
5. Placer respirations et apogée.
6. Contrôler chaque look seul et dans la série.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

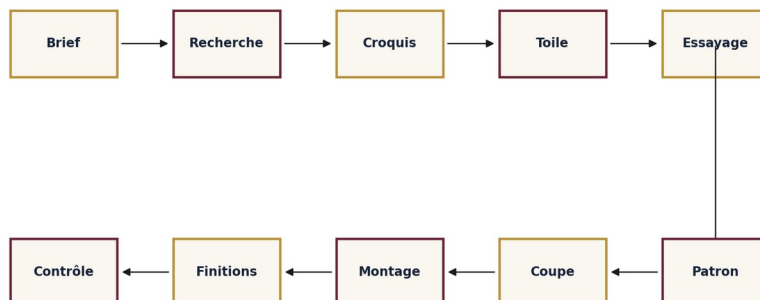
☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XV · MODULE 141 · LEÇON Organisation d'un atelier

Atelier, qualité, éthique, numérique et carrière

Flux d'atelier : de l'idée au vêtement fini



Flux d'atelier de l'idée au contrôle final. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Organisation d'un atelier », partez de cette exigence : définir zones, flux, responsabilités, rangement, sécurité, transmission et calendrier visuel. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : relier excellence créative à organisation, temps, coût, traçabilité, responsabilité, outils numériques, droits, documentation et développement professionnel. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, rendez le processus visible, attribuez responsabilités et jalons, contrôlez qualité, archivez les décisions et évaluez impact autant que résultat esthétique. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : croire que la créativité compense une mauvaise organisation; sous-estimer le temps de finition; utiliser culture ou technologie sans transparence. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Organisation d'un atelier » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Outils d'atelier originaux; les aspects juridiques sont présentés à titre pédagogique, sans remplacer un conseil professionnel.

PARTIE XV · MODULE 141 · ATELIER Organisation d'un atelier

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : dessiner le plan d'un petit atelier et simuler le trajet d'un vêtement.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir livrable et niveau de qualité pour « Organisation d'un atelier ».
2. Découper en opérations.
3. Estimer temps, coût et risque.
4. Identifier sources et responsabilités.
5. Contrôler à des jalons précis.
6. Archiver résultats, écarts et améliorations.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XV · MODULE 142 · LEÇON **Contrôle qualité en cours et final****Grille de contrôle qualité couture**

☐	Silhouette	_____
☐	Aplomb	_____
☐	Symétrie	_____
☐	Propreté intérieure	_____
☐	Solidité	_____
☐	Confort	_____
☐	Mobilité	_____
☐	Cohérence	_____
☐	Finitions	_____
☐	Présentation	_____

Grille de contrôle qualité. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — « Contrôle qualité en cours et final » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de contrôler aux étapes irréversibles plutôt que seulement à la fin. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : relier excellence créative à organisation, temps, coût, traçabilité, responsabilité, outils numériques, droits, documentation et développement professionnel. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : rendez le processus visible, attribuez responsabilités et jalons, contrôlez qualité, archivez les décisions et évaluez impact autant que résultat esthétique. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : croire que la créativité compense une mauvaise organisation; sous-estimer le temps de finition; utiliser culture ou technologie sans transparence. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Contrôle qualité en cours et final » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Outils d'atelier originaux; les aspects juridiques sont présentés à titre pédagogique, sans remplacer un conseil professionnel.

PARTIE XV · MODULE 142 · ATELIER **Contrôle qualité en cours et final**

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : créer une grille de contrôle pour toile, coupe, montage, essayage, finition et livraison.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir livrable et niveau de qualité pour « Contrôle qualité en cours et final ».
2. Découper en opérations.
3. Estimer temps, coût et risque.
4. Identifier sources et responsabilités.
5. Contrôler à des jalons précis.
6. Archiver résultats, écarts et améliorations.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XV · MODULE 143 · LEÇON

Calcul du coût couture

Comprendre — Le sujet « Calcul du coût couture » consiste à additionner matière, fournitures, temps, sous-traitance, essais, pertes, frais et marge. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : relier excellence créative à organisation, temps, coût, traçabilité, responsabilité, outils numériques, droits, documentation et développement professionnel. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : rendez le processus visible, attribuez responsabilités et jalons, contrôlez qualité, archivez les décisions et évaluez impact autant que résultat esthétique. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : croire que la créativité compense une mauvaise organisation; sous-estimer le temps de finition; utiliser culture ou technologie sans transparence. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Calcul du coût couture » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Outils d'atelier originaux; les aspects juridiques sont présentés à titre pédagogique, sans remplacer un conseil professionnel.

PARTIE XV · MODULE 143 · ATELIER Calcul du coût couture

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : chiffrer un modèle en scénario économique, réaliste et exceptionnel.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir livrable et niveau de qualité pour « Calcul du coût couture ».
2. Découper en opérations.
3. Estimer temps, coût et risque.
4. Identifier sources et responsabilités.
5. Contrôler à des jalons précis.
6. Archiver résultats, écarts et améliorations.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XV · MODULE 144 · LEÇON Planification et gestion des risques

Comprendre — Pour travailler « Planification et gestion des risques », partez de cette exigence : identifier dépendances, inconnues techniques, délais fournisseurs et marges de correction. La valeur d’une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l’envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l’impression, utilisez cette grille : relier excellence créative à organisation, temps, coût, traçabilité, responsabilité, outils numériques, droits, documentation et développement professionnel. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, rendez le processus visible, attribuez responsabilités et jalons, contrôlez qualité, archivez les décisions et évaluez impact autant que résultat esthétique. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d’un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : croire que la créativité compense une mauvaise organisation; sous-estimer le temps de finition; utiliser culture ou technologie sans transparence. Avant de valider, posez trois questions : l’idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l’usage prévu? l’intérieur est-il aussi résolu que l’extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Planification et gestion des risques » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Outils d’atelier originaux; les aspects juridiques sont présentés à titre pédagogique, sans remplacer un conseil professionnel.

PARTIE XV · MODULE 144 · ATELIER Planification et gestion des risques

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : construire un diagramme simple de projet avec trois plans de secours.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir livrable et niveau de qualité pour « Planification et gestion des risques ».
2. Découper en opérations.
3. Estimer temps, coût et risque.
4. Identifier sources et responsabilités.
5. Contrôler à des jalons précis.
6. Archiver résultats, écarts et améliorations.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XV · MODULE 145 · LEÇON **Sourcing et traçabilité**

Comprendre — « Sourcing et traçabilité » devient un véritable outil de création lorsqu’il permet de documenter origine, composition, lot, conditions, transport, disponibilité et alternatives. L’objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l’atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : relier excellence créative à organisation, temps, coût, traçabilité, responsabilité, outils numériques, droits, documentation et développement professionnel. Commencez par nommer ce qui est présent avant d’interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : rendez le processus visible, attribuez responsabilités et jalons, contrôlez qualité, archivez les décisions et évaluez impact autant que résultat esthétique. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : croire que la créativité compense une mauvaise organisation; sous-estimer le temps de finition; utiliser culture ou technologie sans transparence. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Sourcing et traçabilité » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Outils d’atelier originaux; les aspects juridiques sont présentés à titre pédagogique, sans remplacer un conseil professionnel.

PARTIE XV · MODULE 145 · ATELIER Sourcing et traçabilité

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : créer une fiche fournisseur et une carte de traçabilité d'un look.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir livrable et niveau de qualité pour « Sourcing et traçabilité ».
2. Découper en opérations.
3. Estimer temps, coût et risque.
4. Identifier sources et responsabilités.
5. Contrôler à des jalons précis.
6. Archiver résultats, écarts et améliorations.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

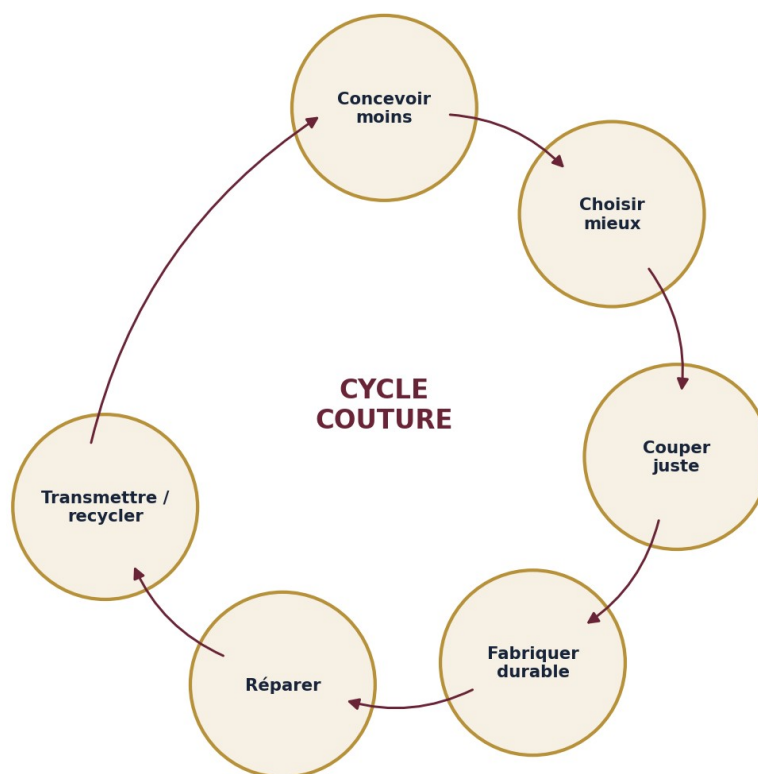
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

Boucle de conception responsable

Boucle de conception responsable. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Le sujet « Conception responsable et durée de vie » consiste à réduire matière et énergie, augmenter réparabilité, polyvalence, qualité et transmission. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : relier excellence créative à organisation, temps, coût, traçabilité, responsabilité, outils numériques, droits, documentation et développement professionnel. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : rendez le processus visible, attribuez responsabilités et jalons, contrôlez qualité, archivez les décisions et évaluez impact autant que résultat esthétique. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : croire que la créativité compense une mauvaise organisation; sous-estimer le temps de finition; utiliser culture ou technologie sans transparence. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Conception responsable et durée de vie » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Outils d'atelier originaux; les aspects juridiques sont présentés à titre pédagogique, sans remplacer un conseil professionnel.

PARTIE XV · MODULE 146 · ATELIER Conception responsable et durée de vie

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : réévaluer un look selon dix leviers de durée de vie sans diminuer sa force créative.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir livrable et niveau de qualité pour « Conception responsable et durée de vie ».
2. Découper en opérations.
3. Estimer temps, coût et risque.
4. Identifier sources et responsabilités.
5. Contrôler à des jalons précis.
6. Archiver résultats, écarts et améliorations.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

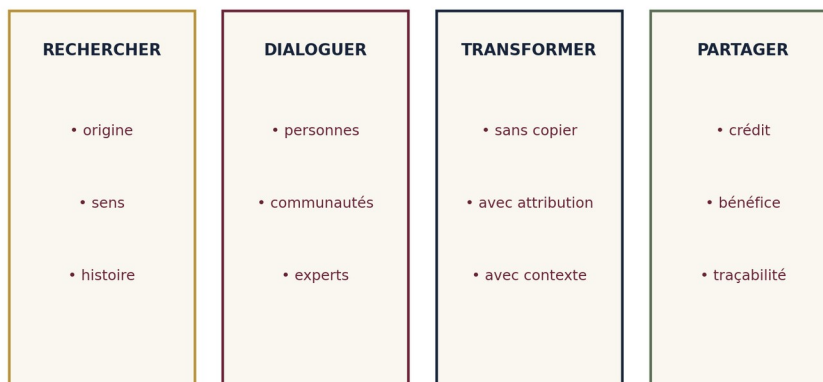
Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XV · MODULE 147 · LEÇON **Références culturelles et responsabilité****Référence culturelle : méthode de respect et de traçabilité**

Méthode de référence culturelle respectueuse. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Pour travailler « Références culturelles et responsabilité », partez de cette exigence : rechercher provenance, sens, consentement, attribution et partage de valeur. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : relier excellence créative à organisation, temps, coût, traçabilité, responsabilité, outils numériques, droits, documentation et développement professionnel. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, rendez le processus visible, attribuez responsabilités et jalons, contrôlez qualité, archivez les décisions et évaluez impact autant que résultat esthétique. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : croire que la créativité compense une mauvaise organisation; sous-estimer le temps de finition; utiliser culture ou technologie sans transparence. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Références culturelles et responsabilité » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Outils d'atelier originaux; les aspects juridiques sont présentés à titre pédagogique, sans remplacer un conseil professionnel.

PARTIE XV · MODULE 147 · ATELIER Références culturelles et responsabilité

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : auditer un moodboard et remplacer les références non contextualisées par une méthode respectueuse.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir livrable et niveau de qualité pour « Références culturelles et responsabilité ».
2. Découper en opérations.
3. Estimer temps, coût et risque.
4. Identifier sources et responsabilités.
5. Contrôler à des jalons précis.
6. Archiver résultats, écarts et améliorations.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XV · MODULE 148 · LEÇON Archives, originalité et propriété intellectuelle

Comprendre — « Archives, originalité et propriété intellectuelle » devient un véritable outil de création lorsqu'il permet de dater croquis, conserver étapes, distinguer inspiration, citation et copie, organiser contrats et crédits. L'objectif est de transformer une préférence esthétique en décisions observables, comparables et reproductibles par l'atelier.

Observer — Regardez le sujet avec une méthode stable : relier excellence créative à organisation, temps, coût, traçabilité, responsabilité, outils numériques, droits, documentation et développement professionnel. Commencez par nommer ce qui est présent avant d'interpréter. Mesurez les rapports, notez les directions dominantes, puis demandez ce qui changerait si une seule variable était déplacée.

Concevoir — La démarche recommandée est la suivante : rendez le processus visible, attribuez responsabilités et jalons, contrôlez qualité, archivez les décisions et évaluez impact autant que résultat esthétique. Travaillez du général au particulier : contour, équilibre, volume, construction, matière, finition. Le décor arrive après la résolution de ces niveaux.

Contrôler — Gardez une vigilance sur ces pièges : croire que la créativité compense une mauvaise organisation; sous-estimer le temps de finition; utiliser culture ou technologie sans transparence. Une bonne correction ne masque pas le symptôme; elle agit sur la cause et améliore plusieurs aspects à la fois.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Archives, originalité et propriété intellectuelle » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Outils d'atelier originaux; les aspects juridiques sont présentés à titre pédagogique, sans remplacer un conseil professionnel.

PARTIE XV · MODULE 148 · ATELIER Archives, originalité et propriété intellectuelle

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : constituer un dossier de preuve de création pour un modèle fictif.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir livrable et niveau de qualité pour « Archives, originalité et propriété intellectuelle ».
2. Découper en opérations.
3. Estimer temps, coût et risque.
4. Identifier sources et responsabilités.
5. Contrôler à des jalons précis.
6. Archiver résultats, écarts et améliorations.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

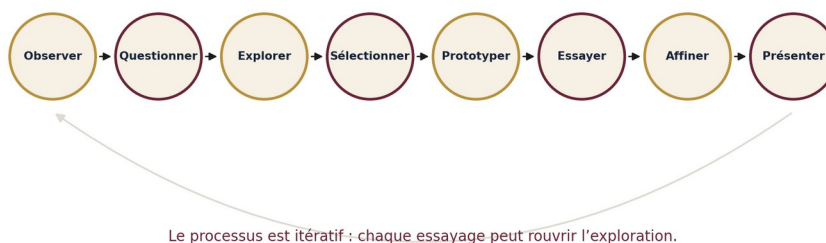
Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XV · MODULE 149 · LEÇON 3D, prototypage numérique et intelligence artificielle

Cycle de conception couture



Le numérique reste un outil dans un cycle d'essais réels. — Schéma original de l'ouvrage

Comprendre — Le sujet « 3D, prototypage numérique et intelligence artificielle » consiste à utiliser simulation, visualisation et génération comme outils exploratoires tout en vérifiant matière, corps, biais et droits. En haute couture, cette question n'est jamais isolée : elle relie intention, corps, matière, construction, temps d'atelier et manière dont la pièce sera vue et vécue.

Observer — L'observation doit rester active : relier excellence créative à organisation, temps, coût, traçabilité, responsabilité, outils numériques, droits, documentation et développement professionnel. Photographiez ou dessinez plusieurs vues, cachez provisoirement les détails et vérifiez ce que le contour, les lignes d'équilibre et la matière racontent encore.

Concevoir — Dans le carnet, appliquez ce protocole : rendez le processus visible, attribuez responsabilités et jalons, contrôlez qualité, archivez les décisions et évaluez impact autant que résultat esthétique. À chaque étape, écrivez une phrase de décision : « je garde ceci parce que... », « je retire cela parce que... ». Cette discipline rend la création transmissible.

Contrôler — Contrôlez particulièrement les dérives suivantes : croire que la créativité compense une mauvaise organisation; sous-estimer le temps de finition; utiliser culture ou technologie sans transparence. Pour les éviter, faites relire le modèle à trois distances : miniature de collection, vue entière sur le corps, puis détail d'atelier.

Repères à retenir

- Définir la fonction de « 3D, prototypage numérique et intelligence artificielle » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.

Outils d'atelier originaux; les aspects juridiques sont présentés à titre pédagogique, sans remplacer un conseil professionnel.

PARTIE XV · MODULE 149 · ATELIER 3D, prototypage numérique et intelligence artificielle

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : comparer une proposition numérique à une toile réelle et lister dix écarts.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir livrable et niveau de qualité pour « 3D, prototypage numérique et intelligence artificielle ».
2. Découper en opérations.
3. Estimer temps, coût et risque.
4. Identifier sources et responsabilités.
5. Contrôler à des jalons précis.
6. Archiver résultats, écarts et améliorations.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

- | | |
|--|--|
| ☐ L'intention est compréhensible sans longue explication. | ☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives. |
| ☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage. | ☐ Le choix final est justifié par des critères écrits. |
| ☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier. | ☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai. |

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

PARTIE XV · MODULE 150 · LEÇON Portfolio, carrière et projet maître

Comprendre — Pour travailler « Portfolio, carrière et projet maître », partez de cette exigence : présenter une voix, des compétences, une méthode et une capacité de réflexion plutôt qu'une suite d'images. La valeur d'une décision ne se mesure pas seulement à son effet sur le croquis, mais à sa cohérence sur le corps, dans le mouvement et jusque dans l'envers du vêtement.

Observer — Pour ne pas rester dans l'impression, utilisez cette grille : relier excellence créative à organisation, temps, coût, traçabilité, responsabilité, outils numériques, droits, documentation et développement professionnel. Une analyse utile se termine toujours par une hypothèse de transformation et non par une simple appréciation.

Concevoir — Pour concevoir, rendez le processus visible, attribuez responsabilités et jalons, contrôlez qualité, archivez les décisions et évaluez impact autant que résultat esthétique. Produisez au moins trois options franchement différentes. Conservez les traces des essais refusés : elles expliquent la logique du projet et peuvent devenir la solution d'un autre modèle.

Contrôler — Les erreurs les plus fréquentes sont : croire que la créativité compense une mauvaise organisation; sous-estimer le temps de finition; utiliser culture ou technologie sans transparence. Avant de valider, posez trois questions : l'idée reste-t-elle lisible sans explication? le corps peut-il accomplir l'usage prévu? l'intérieur est-il aussi résolu que l'extérieur?

Repères à retenir

- Définir la fonction de « Portfolio, carrière et projet maître » avant sa forme finale.
- Comparer au moins trois solutions au lieu de perfectionner immédiatement la première.
- Relier chaque choix à la matière, au corps, au mouvement et au niveau de finition.
- Documenter les essais, les corrections et la raison de la décision retenue.

Outils d'atelier originaux; les aspects juridiques sont présentés à titre pédagogique, sans remplacer un conseil professionnel.

PARTIE XV · MODULE 150 · ATELIER Portfolio, carrière et projet maître

Exercice dirigé, variations et auto-évaluation

Objectif : définir un projet final de six looks avec calendrier, critères, budget, journal et soutenance.

Durée : 45 à 120 min

Matériel : carnet, calque, outils du module

Livrable : 1 planche + 1 bilan écrit

Déroulement

1. Définir livrable et niveau de qualité pour « Portfolio, carrière et projet maître ».
2. Découper en opérations.
3. Estimer temps, coût et risque.
4. Identifier sources et responsabilités.
5. Contrôler à des jalons précis.
6. Archiver résultats, écarts et améliorations.

Trois niveaux

Débutant : Réalisez une solution claire et deux variantes contrôlées.

Intermédiaire : Ajoutez une contrainte de matière, de mouvement ou de temps.

Expert : Produisez une solution opposée à votre goût habituel puis défendez-la par des critères.

Auto-évaluation

☐ L'intention est compréhensible sans longue explication.	☐ Les variantes sont réellement différentes et pas seulement décoratives.
☐ La solution tient compte du corps, de la matière et de l'usage.	☐ Le choix final est justifié par des critères écrits.
☐ Le résultat peut être communiqué à une autre personne de l'atelier.	☐ Je note une amélioration précise pour le prochain essai.

Décision retenue / erreur utile / prochaine étape

RÉFÉRENCES Bibliographie et sources de vérification**Fédération de la Haute Couture et de la Mode**

Présentation de la fédération, catégories de maisons et actualité de l'appellation Haute Couture.

The Metropolitan Museum of Art - Costume Institute

Notices d'objets, collection, archives, Open Access et images du domaine public.

Victoria and Albert Museum - Fashion Collection

Articles sur Madeleine Vionnet, Cristóbal Balenciaga, l'âge d'or de la couture et l'histoire de la mode.

Ouvrages techniques à consulter en complément

Manuels de patronage, moulage, couture tailleur, modisterie, textiles, broderie et conservation, choisis selon votre langue et votre méthode de travail.

Archives personnelles

Carnets, toiles, patrons, photographies d'essayage, fiches matières et bilans constituent votre source la plus directement reliée à votre pratique.

Méthode de citation : Notez toujours auteur ou maison, titre, date, institution, numéro d'objet, statut de droits et date de consultation.

RESSOURCES Musées, archives et étude des vêtements

Voir en vrai : Musées de mode, réserves visitables, expositions, maisons historiques, ateliers de métiers d’art et bibliothèques spécialisées.

Voir en ligne : Collections numérisées avec vues multiples, notices, zoom, dessins, patrons animés, archives de presse et catalogues anciens.

Étudier un objet : Commencer par dimensions, matière, date, vue face/dos/profil; rechercher ensuite structure intérieure, traces d’usage, restauration et contexte.

Construire une base personnelle : Enregistrer seulement les images dont la source est claire; ajouter cinq mots-clés de structure et trois raisons de conservation.

Éviter la copie : Comparer plusieurs sources, extraire des principes et produire des transformations documentées.

GLOSSAIRE A à F

- Aissance** — Différence entre mesure du corps et mesure du vêtement.
- Aplomb** — Équilibre vertical d'une pièce sur le corps.
- Biais** — Direction diagonale du tissu, souvent plus souple et extensible.
- Bâti** — Point temporaire de préparation ou d'essayage.
- Calotte** — Partie du chapeau entourant ou surmontant la tête.
- Cran** — Petit repère d'assemblage sur le patron.
- Drapé** — Organisation du tissu en plis et volumes par sa propre chute.
- Embu** — Excédent contrôlé réparti sans fronce visible.
- Entoilage** — Matière de soutien placée à l'intérieur.
- Essayage** — Observation et correction du vêtement sur le corps.
- Faufil** — Couture provisoire longue.
- Fourche** — Zone du pantalon reliant devant, dos et jambes.

GLOSSAIRE G à M

- Gamme** — Répartition organisée des types de pièces d'une collection.
- Godet** — Pièce rapportée qui ajoute de l'ampleur.
- Grain** — Orientation structurale d'un tissu.
- Interlining / triplure** — Couche interne ajoutant corps, chaleur ou stabilité.
- Ligne de style** — Découpe volontaire qui organise forme et volume.
- Main** — Sensation et comportement d'un textile au toucher.
- Moulage** — Construction directe du volume sur mannequin ou corps.
- Montage** — Ordre d'assemblage des pièces.
- Motif placé** — Décor positionné à un endroit précis du vêtement.
- Mousseline de toile** — Matière d'essai utilisée pour prototyper.
- Métrage** — Quantité de matière nécessaire.
- Modiste** — Profession de création et fabrication de chapeaux.

GLOSSAIRE N à Z

Parementure — Pièce intérieure finissant un bord ou une ouverture.

Patron — Représentation plane des pièces à couper.

Pince — Volume retiré ou déplacé pour adapter le plan au corps.

Plan de coupe — Organisation des pièces sur la matière.

Pressage — Mise en forme par chaleur, vapeur, pression et refroidissement.

Revers — Partie retournée du devant d'une veste ou d'un manteau.

Sous-piqûre — Piqûre maintenant la parementure vers l'intérieur.

Surpiqûre — Piqûre visible de maintien ou de décor.

Toile — Prototype d'essayage.

Tombé — Manière dont la matière descend et réagit à la gravité.

Valeur de couture — Marge ajoutée autour du patron pour l'assemblage.

Zéro déchet — Approche visant à réduire ou éliminer les chutes de coupe.

FICHE PRATIQUE **Relevé de mesures et contexte de port**

Stature	cm	Tour de poitrine	cm
Dessous de poitrine	cm	Tour de taille	cm
Tour de bassin	cm	Carrure dos	cm
Largeur épaule	cm	Longueur dos taille	cm
Longueur devant taille	cm	Hauteur poitrine	cm
Écart poitrine	cm	Tour bras	cm
Longueur manche	cm	Tour cuisse	cm
Entrejambe	cm	Longueur côté	cm
Tour de tête	cm	Pointure / main si nécessaire	cm

Contexte

Posture, sous-vêtements, chaussures, usage, gestes, besoins d'autonomie, sensibilités

ÉVALUATION Grille du projet de création

Critère	Poids	Note	Commentaire
Intention et recherche	15 %	__/20	
Silhouette et composition	15 %	__/20	
Corps, confort et mouvement	15 %	__/20	
Matière et expérimentation	10 %	__/20	
Construction et précision	15 %	__/20	
Finitions et qualité intérieure	10 %	__/20	
Originalité transformée, non copiée	10 %	__/20	
Documentation, sources et réflexion	10 %	__/20	

Bilan : La note sert à identifier le prochain apprentissage. Une pièce spectaculaire mais inconfortable ou non documentée n'est pas un projet complet.

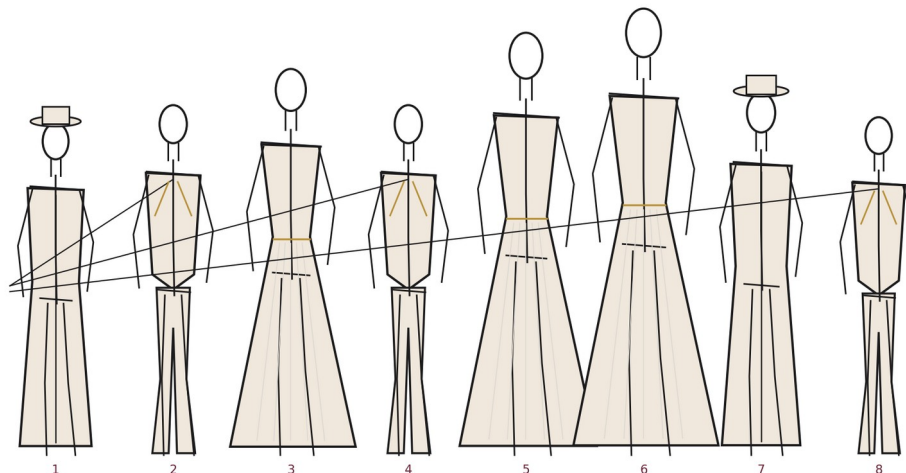
AVANT DE TERMINER Checklist finale d'un vêtement couture

- ☐ Le brief est daté et les critères de réussite sont écrits.
- ☐ Les références et droits des images sont documentés.
- ☐ La silhouette reste lisible en miniature.
- ☐ Les lignes d'équilibre sont correctes sur le corps.
- ☐ Les gestes réels ont été testés.
- ☐ La matière a été testée avant coupe définitive.
- ☐ Le droit-fil, les crans et les repères sont cohérents.
- ☐ Les opérations irréversibles ont été précédées d'un contrôle.
- ☐ L'intérieur est propre, stable et confortable.
- ☐ Les fermetures sont accessibles et solides.
- ☐ Le poids est correctement réparti.
- ☐ Le vêtement a reposé avant ourlet final.
- ☐ Face, dos, profil, mouvement et détails sont photographiés.
- ☐ Temps, coût et fournisseurs sont archivés.
- ☐ Un bilan écrit indique réussites, erreurs utiles et suite.

FIN DU VOLUME I Le regard est maintenant un outil de construction

Vous disposez d'une méthode complète pour passer de l'observation à la décision, du dessin au prototype, de la matière au vêtement, puis de l'essayage à la présentation. Le progrès ne viendra pas d'un croquis parfait, mais de la qualité des boucles : observer, varier, fabriquer, essayer, corriger et documenter.

Rythme d'une collection : ouverture, développement, apogée, sortie



Une collection devient forte lorsque chaque look est singulier et pourtant nécessaire au récit. — Schéma original de l'ouvrage

Ouverture vers le volume II

Le prochain volume approfondira les robes de jour, les robes chemise, les fourreaux, les lignes A, les robes portefeuille, cocktail et soirée : patrons d'étude, variantes de manches et d'encolures, choix de matières, essayages, finitions et séries d'exercices.

Projet de passage : Concevez une mini-collection de trois robes à partir d'un même principe, avec trois corps, trois usages et trois matières différents. Documentez les décisions plutôt que de chercher l'uniformité.