

CCPQ

Rue A. Lavallée, 1
1080 Bruxelles

Tél. : 02 690 85 28

Fax : 02 690 85 78

Email : ccpq@profor.be
www.enseignement.be

5. HABILLEMENT ET TEXTILE

5.2. TEXTILE

5.1.8. COSTUMIER / COSTUMIERE

PROFIL DE QUALIFICATION

Validation par la C.C.P.Q.

Le 27 mars 2003

LE METIER

Le costumier / la costumière réalise d'après la maquette du décorateur les costumes destinés aux théâtres, opéras, ballets, productions de films ou de télévision. Il/elle travaille comme salarié(e) dans des ateliers, ou à son domicile pour un atelier, où il/elle réalise les vêtements et les accessoires (chapeaux, sacs, gants,...) de spectacles et assure leur stockage et leur entretien. Il/elle peut également exercer le métier comme indépendant(e). Le terme générique de costumier/ costumière recouvre les fonctions de créateur/ créatrice, réalisateur/ réalisatrice, gestionnaire et parfois même habilleur/ habilleuse. Les fonctions peuvent parfois se superposer selon l'importance de l'infrastructure. Nous avons envisagé ici un profil- type.

Dans le cadre de l'exercice du métier, il/elle :

- concrétise les exigences du décorateur et/ou du créateur de costumes et/ ou du metteur en scène ;
- identifie l'histoire des modes ancienne et contemporaine ainsi que les matières textiles s'y rapportant ;
- identifie les contraintes artistiques, techniques et ergonomiques imposées par les différents types de spectacles et les personnages ;
- utilise ses compétences de couturière en construisant les patrons et en les transformant en vêtements (travail main et machine);
- applique les techniques anciennes et contemporaines de réalisation de costumes ;
- fait preuve de créativité concernant les accessoires ;
- accueille les artistes pour un contact et des essayages ;
- fait preuve d'une coordination visuelle et manuelle parfaite ;
- doit, selon le genre de spectacles, être prêt(e) à aller sur place pour une ou des répétitions et pouvoir effectuer des corrections dans des conditions hors atelier ou parfois pas toujours idéales ;
- doit être résistant(e) physiquement (horaires, poids des costumes,...) et passionné(e) par les arts du spectacle ;
- doit aussi pouvoir faire preuve d'inventivité et de patience « muette » face aux exigences posant parfois de réels problèmes de réalisation.

A. FONCTIONS TECHNIQUES

FONCTIONS	ACTIVITES	COMPETENCES
1. PARTICIPER À LA CRÉATION D'UN MODÈLE.	1.1. Situer le costume dans la période historique.	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercher et sélectionner la documentation appropriée. • Utiliser les outils informatiques .
	1.2. Se documenter sur le contexte historique.	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercher la documentation en rapport avec le thème. • Classer la documentation.
	1.3. Adapter le modèle à la maquette du décorateur.	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser des notions artistiques, stylistiques et graphiques • Maîtriser l'harmonie et les combinaisons des couleurs. • Matérialiser les demandes du décorateur et/ou du créateur de costumes. • Proposer des solutions pratiques et visuellement conformes.
	1.4. Effectuer une recherche sur les matières et les garnitures.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les types de matières et de garnitures. • Maîtriser la combinaison des matières et des garnitures et évaluer leur effet. • Choisir les matières et les garnitures ou en discuter avec le décorateur et/ou le metteur en scène. • Faire preuve de créativité en accord avec le décorateur et/ou le metteur en scène.
	1.5. Créer l'image.	<ul style="list-style-type: none"> • Tenir compte du profil du personnage, de la personnalité de l'acteur et de leur interaction.
	1.6. Proposer une modification imposée par des contraintes scéniques.	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenter des suggestions. • Faire preuve de créativité.
	1.7. Constituer le dossier historique et artistique et y ajouter l'aspect technique.	<ul style="list-style-type: none"> • Rassembler les croquis, les maquettes, l'échantillonnage des matières et les notes artistiques. • Respecter les procédures de constitution d'un dossier.
2. TRANSPOSER LE MODELE EN	2.1. Procéder à la prise de mesures standard.	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir la fiche de mesures en fonction du costume à

PATRON.		<ul style="list-style-type: none"> réaliser. Tenir compte de la morphologie et du bien-être de l'acteur. Dialoguer avec l'acteur et être à l'écoute des éventuels problèmes physiques rencontrés. Mettre l'acteur à l'aise pendant la prise de mesures. Justifier le choix du modèle et des matières.
	2.2. Procéder à la prise de mesures avec transformations du corps.	<ul style="list-style-type: none"> Tenir compte des déformations morphologiques imposées par le personnage. Utiliser les techniques de rembourrage.
	2.3. Construire le patron des vêtements et sous-vêtements (corsets, guêpières, jupons, crinolines, paniers,...)	<ul style="list-style-type: none"> Choisir ou créer un patron ou utiliser des gabarits existants. Effectuer un moulage, un drapage sur corps et/ou mannequin. Décider des modifications éventuelles et les noter. Grader, éventuellement, le patron. Adapter aux mesures personnelles de l'artiste. Utiliser et/ou adapter des patrons d'époque. Tenir compte des procédés de réalisation.
3. COUPER.	3.1. Etablir le plan de coupe et couper.	<ul style="list-style-type: none"> Respecter les règles de coupe et de coupe « d'époque ». Tenir compte des contraintes propres aux matières. Tenir compte du sens du tissu pour obtenir les effets escomptés. Appliquer les techniques de coupe en utilisant le matériel adéquat. Faire preuve d'imagination, de créativité et de sens pratique.
4. MATERIALISER LE MODELE.	4.1. Réaliser, éventuellement, la toile des différents patrons.	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier si la toile correspond au patron. Ajuster, si nécessaire. Corriger le patron, si nécessaire.
	4.2. Choisir les techniques d'assemblage et de finition.	<ul style="list-style-type: none"> Appliquer les règles et utiliser les techniques d'assemblage anciennes et contemporaines selon les possibilités.

5. GERER LES MATIERES ET LES FOURNITURES.	5.1. Commander et/ou récupérer les matières et les fournitures.	<ul style="list-style-type: none"> • Investiguer, dans la mesure du possible, toutes les possibilités d'obtenir au meilleur prix les matières et fournitures après discussion et négociation. • Tirer le maximum du budget tout en le respectant. • Gérer la réserve de matières et de fournitures. • Identifier les fournitures spécifiques au costume à réaliser. • Utiliser le listing reprenant les fournisseurs. • Contrôler la livraison : vérifier la quantité et la qualité. • Faire preuve de « feeling » et d'imagination pour détourner des matières et des fournitures de leur fonction originelle.
	5.2. Teindre, éventuellement, les tissus et les matières destinées aux accessoires et/ou aux costumes.	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les teintes originales des maquettes. • Appliquer les techniques de teinture des tissus et matières.
6. TRAITER LES MATIERES EN FONCTION DE L'EFFET DESIRE¹.	6.1. Patiner les costumes.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la bombe pour vieillir les costumes. • Laver, relaver, délayer et faire sécher à chaud pour obtenir le rétrécissement et les teintes désirées.
	6.2. Dessiner des dentelles et autres décorations.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le pistolet à colle ou une autre technique appropriée.
	6.3. Peindre les costumes.	<ul style="list-style-type: none"> • Appliquer les techniques appropriées. • Respecter les matières.
7. REALISER LE COSTUME	7.1. Assembler et finir les vêtements et sous-vêtements.	<ul style="list-style-type: none"> • Sélectionner le matériel et les techniques d'assemblage en fonction du modèle et des matières . • Monter les baleines pour assembler les corsets et guêpières. • Monter les cercles flexibles d'acier ou d'osier pour assembler les paniers, crinolines et autres jupons.

¹ Cette fonction peut se situer à différents moments selon les cas envisagés.

		<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les consignes d'assemblage et de finition. • Rembourrer, éventuellement, pour assurer une déformation dans le costume selon le rôle à jouer. • Déterminer et appliquer les techniques de finition (broderies, perles, plumes, dentelles, galons,...) • Identifier les étiquettes d'entretien et les fixer. • Réaliser avec soin et précision.
	7.2. Confectionner les chapeaux selon les besoins ou travailler avec une modiste.	<ul style="list-style-type: none"> • Sélectionner les matières. • Appliquer la technique de moulage. • Travailler le chapeau pour que l'éclairage fasse ressortir le visage et que l'acteur puisse s'exprimer à l'aise. • Inventer des solutions pour faire tenir les chapeaux. • Finir selon les techniques appropriées aux différentes matières.
	7.3. Confectionner, éventuellement, les gants et les sacs.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les gabarits ou en créer. • Découper et coudre. • Finir selon les techniques appropriées aux différentes matières.
	7.4. Modifier, éventuellement, les chaussures.	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter les chaussures au costume et au personnage.
	7.5. Confectionner, éventuellement, des masques.	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler le papier mâché, le cuir et autres matières pouvant servir à l'élaboration des masques.
	7.6. Choisir les accessoires et/ou les compléments de tenue vestimentaire.	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter au thème choisi. • Respecter le contexte historique, le contexte social et le caractère social du personnage. • Concevoir des éléments ou savoir où les trouver.
	7.7. Etiqueter les différents composants du costume.	<ul style="list-style-type: none"> • Remplir les éléments d'identification du costume (nom de l'acteur, nom de la production, date de la création du costume, acte, scène, ...)
8. PROCEDER A L'ESSAYAGE.	8.1. Essayer le costume et les accessoires.	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôler le « bien-aller » du costume compte tenu des prestations et de la morphologie de l'acteur. • Vérifier l'aplomb, les longueurs et le bien-tomber du costume.

		<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier la pertinence des accessoires par rapport au costume.
	8.2. Essayer les chaussures avant de coudre l'ourlet.	<ul style="list-style-type: none"> • Tenir compte de la hauteur des talons. • Vérifier l'ensemble du costume. • Conseiller l'acteur sur le bien-être des chaussures par rapport au costume.
	8.3. Assister à une répétition en costume.	<ul style="list-style-type: none"> • Tenir compte des conditions scéniques (hauteur des plateaux, escaliers, ...) • Effectuer les corrections. • Vérifier la pertinence de l'harmonie des couleurs sous les projecteurs.
9. TRANSFORMER DES COSTUMES EXISTANTS.	9.1. Adapter les costumes.	<ul style="list-style-type: none"> • Décider de la pertinence de la transformation. • Effectuer les adaptations.
10. ENTREtenir LE COSTUME SI L'HABILLEUSE NE S'EN CHARGE PAS.	10.1. Déterminer l'entretien du costume.	<ul style="list-style-type: none"> • S'informer des caractéristiques des matières utilisées. • Identifier les techniques d'entretien. • Respecter les modes opératoires.
	10.2. Envoyer au nettoyage quand l'état du costume le requiert.	<ul style="list-style-type: none"> • Signaler les endroits fragiles à soigner spécialement.. • Respecter les précautions d'usage.
	10.3. Faire des réparations suite aux différents passages sur scène et aux nettoyages.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les techniques appropriées.
11. ARCHIVER LES PATRONS ET STOCKER LES COSTUMES.	11.1. Assurer le classement des patrons et gabarits.	<ul style="list-style-type: none"> • S'informer du classement déterminé par l'atelier. • Procéder au classement requis.
	11.2. Assurer le stockage des costumes.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les manières adéquates de garder les chapeaux et les vêtements dans leur forme et leur volume initial. • Respecter le classement déterminé par l'atelier. • Stocker selon le classement requis.
12. CRÉER UN CATALOGUE.	12.1. Assurer un classement par matrice de costumes.	<ul style="list-style-type: none"> • Classer selon les époques. • Remplir la fiche technique correspondant au costume et

		aux accessoires.
13. DONNER DES COSTUMES EN LOCATION.	13.1. Tenir à jour le registre des locations.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les costumes et les accessoires selon les indications techniques reprises dans le catalogue. • Réserver le costume et les accessoires selon le planning. • Vérifier le costume et les accessoires avant et après la location. • Rédiger la fiche de location. • Encaisser le prix de la location.
14. LOUER DES COSTUMES A L'EXTERIEUR.	14.1. Travailler avec les firmes spécialisées.	<ul style="list-style-type: none"> • Consulter les bases de données professionnelles. • Respecter les conditions de location.

B. FONCTIONS TRANSVERSALES

FONCTIONS	ACTIVITES	COMPETENCES
1. TRAVAILLER EN EQUIPE.	1.1. Entretenir un esprit d'équipe.	<ul style="list-style-type: none"> • Instaurer de bonnes relations avec les autres membres du personnel. • Comprendre les attentes des autres. • S'intégrer au groupe. • Assumer un travail pour aider un(e) collègue.
	1.2. Accepter les critiques et les directives.	<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer l'écoute active. • Discuter de façon positive avec les autres membres du personnel. • Suivre les instructions. • S'adapter à tout changement.
	1.3. S'impliquer personnellement.	<ul style="list-style-type: none"> • Etre disponible lors de la mise en place du spectacle. • Transmettre les informations utiles à un travail d'équipe efficace.
2. PLANIFIER LE TEMPS DE TRAVAIL.	2.1. Etablir le processus de travail.	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluer les temps d'exécution suivant la complexité du travail. • Travailler rapidement en tenant compte du rendement.
	2.2. Respecter le planning des intervenants dans la création du spectacle.	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborer avec le groupe. • Respecter les échéances.
3. RESPECTER LES NORMES DE SECURITE, D'HYGIENE ET D'ERGONOMIE.	3.1. Prendre connaissance des réglementations en vigueur.	<ul style="list-style-type: none"> • Appliquer les réglementations. • Etre particulièrement soigneux envers les matières travaillées. • Avoir une hygiène personnelle impeccable.
	3.2. Respecter le règlement d'ordre intérieur et le guide du bien-être au travail.	<ul style="list-style-type: none"> • Appliquer les règlements.

	3.3. Utiliser judicieusement le matériel afin de prévenir tout accident.	<ul style="list-style-type: none"> • Appliquer les règles d'ergonomie. • Organiser le travail de façon sécuritaire.
	3.4. Respecter les procédures d'évacuation en cas d'incendie ou de dommage.	<ul style="list-style-type: none"> • Décrypter les pictogrammes. • Appliquer les consignes d'usage.
4. COMMUNIQUER.	4.1. Ecouter et dialoguer avec l'acteur, le décorateur, le réalisateur et l'accessoiriste.	<ul style="list-style-type: none"> • Tenir compte des exigences des différentes équipes.
5. S'INTEGRER DANS LA VIE PROFESSIONNELLE.	5.1. Travailler à échéances rapprochées et bien souvent sous pression.	<ul style="list-style-type: none"> • S'adapter à des horaires irréguliers. • S'exprimer en anglais. • Adapter son langage aux différents types d'acteurs (enfants, adultes).
	5.2. Travailler sur le lieu du spectacle.	<ul style="list-style-type: none"> • S'adapter à différentes formes de spectacles dans des endroits différents.