

INITIATION A L'ART DU DEGUISEMENT

ANIMATION TOURISTIQUE

www.cours-ofppt.com

Module
Initiation à l'art du déguisement
RESUME THEORIQUE

I. Connaissance de l'environnement

L'animateur devra être capable de connaître son espace de travail où il évolue, et gérer particulièrement la costumerie d'une salle de spectacles de type hôtel club.

Le formateur organise des visites technico pédagogique sur sites touristiques, si possible en journée pour ne pas entraver l'organisation interne du site ; les stagiaires prennent note de l'organisation d'une costumerie.

Cf. Module N° 17 « Identification de la clientèle touristique »

Il n'y a pas de confection de costumes ou de déguisements sans connaissance approfondie :

- des objectifs de l'animation sur site touristique :

- quel poids a l'animation spectacles ?
- pour quelle clientèle (enfants, adultes) ?
- avec quel budget ?
- quelles ressources sur site (mini club, couturière, artisans) ?

- du planning détaillé de l'animation semaine :

- quel costume ?
- quelle soirée ?
- timing ?
- taille (enfants, adultes) ?
- nombre (selon chorégraphie) ?

- de la régie spectacles lors de la soirée :

- qui passe quand ?
- avec quel costume ?

Travaux pratiques cf. page 16– TP I

II. Costumes et déguisements

Le stagiaire devra être capable d'identifier les costumes pour un spectacle pré défini (parade, défilé, grand spectacle club...).

La confusion est souvent faite entre l'art de « se costumer » et celui de « se déguiser ».

Alors,

* pourquoi se costumer ou se déguiser ?

* quelle(s) différence(s) y a-t-il entre costume et déguisement ?

* **Le costume :**

Le costume est un repère lié à l'Histoire d'un pays au gré des époques qui se succèdent :

- costume médiéval (Moyen Age)
- costume Napoléonien
- la Cour de Louis XIV

... et à des traditions d'un pays ou d'une région :

- costume d'Alsace
- les Bigoudens de Bretagne
- le costume traditionnel Basque
- le costume traditionnel Marocain

Il oblige le respect du costume initial et de ses traditions :

- style, couleurs des costumes
- accessoires appropriés (pas de montre au Moyen Age, bonnets, couronnes...)
- maquillage harmonieux (pour la mise en scène)

* **Le déguisement :**

Il permet la fantaisie et l'originalité dans le choix des :

- textures de tissus
- couleurs
- accessoires
- mélange d'époques et de styles

Du déguisement dépendra l'envie de :

- faire rire : habits de clown très grands et très colorés avec de gigantesques chaussures !
- attirer l'attention : un « bibendum » grandeur nature !

* **Au-delà du costume et du déguisement :**

L'animateur doit faire vivre son costume ou toute tenue représentative d'un personnage ; il doit tenir compte :

- de l'attitude physique, de la posture : le Bossu de Notre Dame !
- de la voix et de l'intonation selon le rôle : une paysanne ne parle pas de la même façon qu'une marquise !
- de la gestuelle appropriée : le bouffon du Roi qui saute et gesticule en permanence !

* **Etre une autre personne :**

Certes, l'animateur touristique est amené à organiser une costumerie ; mais il participe aussi aux spectacles et de ce fait, se transforme, joue un autre personnage et devient quelqu'un d'autre.

Au démarrage d'une saison ou d'un exercice, l'animateur peut appréhender avec raison le port de certains habits, de peur d'apparaître gauche voire ridicule face aux collègues.

Au fil des répétitions et des spectacles, l'animateur acquiert une confiance en lui et s'identifie au costume et au déguisement, et par conséquent au personnage qu'il représente.

Cela conduit parfois un animateur un peu timide – timidité cachée derrière une apparence d'extraverti - à se sentir plus à l'aise dans l'habit d'un autre et à vaincre en quelque sorte cette timidité.

III. Inventaire du matériel et espace costumerie

L'animateur touristique devra être capable de repérer tout le matériel existant d'une costumerie et de gérer cet espace de façon autonome

Le formateur organise plusieurs visites technico pédagogiques sur différents sites hôtels clubs durant la journée pour ne pas entraver l'organisation de l'équipe en place. Pour cette séquence, il faut éviter le « rush » des soirées.

La costumerie :

Toute structure d'accueil de spectacles ou tout espace lié à une gestion d'uniformes d'un site de loisirs nécessite une organisation rigoureuse repérable dans une costumerie.

Quelques exemples

- les cabarets parisiens proposent des spectacles aux costumes somptueux et imposants qui obligent un travail d'ordre et de rigueur au sein de la costumerie avec des rails à hauteur de plafond qui tournent automatiquement : le Moulin Rouge, le Lido, le Crazy Horse...
- le salarié d'un parc de loisirs à l'obligation de porter l'uniforme, uniforme différencié par des couleurs selon le service attendu ; une costumerie est de rigueur pour classer les uniformes par couleur et par service : Disneyland Paris, Parc Astérix, Futuroscope...

Afin de répondre à un événement (parade, spectacle, défilé), le structure d'accueil ne peut s'organiser autrement que par une costumerie.

→ **à quoi sert une costumerie**

Une costumerie permet de :

- ranger des costumes, déguisements, accessoires, maquillage
- répondre à une demande spécifique d'un événement déterminé et d'y « trouver son bonheur »
- servir de vestiaire homme/femme
- classer par ordre de passage les vêtements à porter lors du spectacle
- réparer les articles endommagés : recoudre un ourlet, rajouter une agrafe, recoller un ruban
- repasser des vêtements à la dernière minute (selon espace)
- trier les vêtements à nettoyer

Elle nécessite en permanence :

- de la rigueur : respect de la costumerie dans laquelle l'animateur la trouve et doit la laisser (propre et ordonnée)
- de l'ordre : rangement des articles à son emplacement initial pour éviter ainsi les débordements et nettoyage de son espace de travail
- de l'organisation et de la gestion des produits : un maquillage usé à remplacer (stock, inventaire, achat)

Il y a des règles de sécurité à suivre et particulièrement celles de :

- ne pas donner accès à une costumerie en dehors des heures et sans la présence d'un animateur : une costumerie coûte chère
- ne pas fumer : hormis les odeurs sur les vêtements, il y a un risque de feu important
- ne pas manger : risque de salir des vêtements

→ **que trouve-t-on dans une costumerie ?**

Dans une costumerie, l'animateur peut trouver classiquement (liste non exhaustive) :

- des costumes et déguisements divers
- des accessoires rangés dans des boîtes, sur des étagères : lunettes, nez, ongles, perruques, moustaches, bijoux, ceintures, bretelles, chapeaux, masques, boas, collants divers (classiques, résilles), gants
- des chaussures de tous les genres
- ustensiles en tout genre : bassines, instruments, caisses
- du maquillage de scène
- des tables à maquillage + miroirs + spots
- des rails pleins où sont rangés les vêtements
- des rails vides pour classer les vêtements d'un événement à venir
- des chaises

→ **le savoir-être de l'utilisateur**

L'utilisateur d'une costumerie doit faire preuve de :

- rigueur et respect du planning d'activités : suivre les consignes d'une régie spectacle
- rapidité : changement de vêtements entre 2 passages rapprochés
- flexibilité : un vêtement pas prêt, un accessoire oublié...rester zen !
- respect de son environnement et du matériel
- créativité et d'imagination lors d'un maquillage de scène
- entraide à l'égard de l'équipe et de clients à habiller

Travaux pratiques cf. page 17 – TP II

IV. Mise en place de la costumerie lors d'un événement

Le stagiaire devra être capable de suivre une technique de gestion d'une costumerie lors d'un événement.

Avant d'organiser une costumerie, l'animateur doit s'approprier :

- le planning d'activités à moyen terme afin de connaître le fil conducteur des animations : gestion du temps, de l'existant et des besoins
- la régie spectacles à venir pour un événement déterminé : qui passe quand et pour quel spectacle ?

- **planning d'activités**

Un planning d'activités à moyen terme (à la semaine, sur 15 jours ou 3 semaines) permet une lisibilité de ce qui est attendu d'un animateur et une diversité des activités.

L'animateur :

- se projette dans le temps : il sait à quoi s'adonner dans les jours à venir
- s'approprie le planning : il est plus rassuré
- organise la costumerie en rapport aux événements
- réagit face à l'existant et aux besoins
- utilise les ressources humaines, matérielles et financières de son environnement : faire faire des objets par le mini club (masques, déguisements pour les spectacles enfants)

- **régie spectacle**

Outil prépondérant au bon fonctionnement d'une costumerie, la régie spectacle est un document écrit préparé en amont d'un événement par le responsable d'animation en collaboration avec son équipe.

Il revêt les critères suivants :

- ordre de passage :

1 – 2 – 3 – 4 – 5 selon le nombre de passages d'un même spectacle.

Ex : un défilé peut générer 10 passages, un café théâtre seulement 5.

- quel spectacle ?

Une même soirée inclut différentes scénettes selon un ordre de passage logique d'un spectacle.

Ex : une soirée cabaret inclut plusieurs chorégraphies ; les thèmes et les tenues sont différents ? En fonction de toutes ces données, l'animateur sera capable d'organiser sa costumerie.

- qui ?

Un spectacle est mis en valeur par des « acteurs ». Il peut s'agir d'enfants ou d'adultes, de clients ou d'animateurs, d'hommes ou de femmes.

La répartition du nombre de personnes et des tailles s'impose afin de vérifier la quantité d'articles mis à disposition dans la costumerie.

- avec quoi ?

En rapport au sujet, au nombre et à la répartition des « acteurs », l'animateur alliera son matériel à la mise en scène demandée ; il rassemble les vêtements, les accessoires et vérifie la table de maquillage.

... et comment ?

L'animateur gère la costumerie ; il en assure la coordination en plaçant les vêtements sur les rails avec un numéro d'ordre de passage et dispose les accessoires à proximité, dans des boîtes nominatives (pour les animateurs) ou communes (pour les clients en nombre).

Selon l'espace de la costumerie, l'animateur dispose de plusieurs rails vides qui lui facilitent la tâche.

La vigilance est de rigueur car certains vêtements peuvent être utilisés à différents passages !

Travaux pratiques cf. page 18 – TP III

***Module : Initiation à l'art du
déguisement
GUIDE DES TRAVAUX PRATIQUES***

I. TP 1 : Répertorier les éléments constitutifs d'une costumerie

I.1. Objectif visé :

- *Le candidat devra être capable de répertorier sur une fiche tous les éléments constitutifs d'une costumerie.*

I.2. Durée du TP:

6 heures

I.3. Matériel (équipement) par équipe :

a) Equipement :

- *L'équipement d'une costumerie*

I.4. Description du TP :

L'activité se déroule à l'extérieur, dans une site touristique et à l'intérieur , dans la salle de cours, par groupe et individuel

I.5. Déroulement du TP

► A l'extérieur...

Le formateur organise une visite d'une costumerie d'un site touristique (nouvel hôtel club non visité, espace culturel d'une ville, association de traditions marocaines).

Le candidat observateur doit répertorier tout ce qu'il voit et expliquer le fonctionnement de la costumerie.

► En salle de cours ...

Le candidat remet au formateur un travail propre et soigné.

Le formateur vérifie :

- *qu'aucun élément n'a été omis : matériel, accessoires, vêtements, ustensiles*
- *que le candidat a illustré sa fiche par des schémas de la costumerie*
- *qu'il a repéré son fonctionnement : rails manuels ou automatiques*
- *qu'il différencie les costumes des déguisements*

II. TP 2 : Répertorier les éléments nécessaires au déguisement

II.1. Objectif visé :

-Le stagiaire devra être capable de répertorier tous les éléments nécessaires au déguisement.

II.2. Durée du TP:

2 heures

II.3. Matériel (équipement) par équipe :

a) Equipement :

- Costumes pour déguisement*
- Trousses de maquillage*
- Accessoires*

II.4. Description du TP :

L'activité se déroule dans un site touristique.

II.5. Déroulement du TP

Le formateur demande au candidat d'être imaginatif et créatif et de préparer le costume et déguisement de :

- clown*
- lapin*
- princesse*

Le formateur vérifie principalement :

- les habits + accessoires + maquillage de chaque personnage*
- la rapidité d'action, l'originalité et la créativité du final*

III. TP 3 : Gérer la costumerie

III.1. Objectif visé :

- Le candidat devra être capable de gérer la costumerie en fonction de la régie spectacle pré définie.

III.2. Durée du TP:

4 heures

III.3. Matériel (Équipement et matière d'œuvre) par équipe :

a) Equipement :

- Costumes pour le déguisement

III.4. Description du TP :

L'activité se déroule dans un site touristique.

III.5. Déroulement du TP

Le formateur remet un exemple de régie spectacle ; le thème est une « soirée sketches » qui se déroulera dimanche 22 août 2004.

A partir des éléments suivants, le candidat devra être capable d'organiser la costumerie en réalisant des schémas explicatifs (avec légendes si nécessaire).

Régie spectacle costumerie

| SPECTACLE :soirée sketches..... | | | | |
|---|--------------------|------------------------|--|---|
| DATE :dimanche 22 août 2004..... | | | | |
| Ordre de passage | Quel show ? | Qui ? | Tenue ? | Accessoires ? Matériel ? |
| 1 | Statue | Malika | 1 pantalon noir T40 1 chemise blanche T 44 chaussures noires T 42 | 1 drap 1 ceinture 1 chaise 1 seau d'eau |
| 2 | Femme enceinte | Zineb Mouss Saïd | 1 robe 1 blouse blanche 2 pantalons noirs T42 2 chemises blanches T40 | 1 coussin 1 ruban 1 chaise 1 boîte |
| 3 | La marionnette | Leïka | 1 tutu de danseuse | 1 paire de ballerines 1 collant rose 1 drap |

Evaluation de fin de module

EFM - Module N° 21 : « Initiation à l'art du déguisement »

Evaluation de Fin de Module

Objectif L'animateur touristique devra être capable de conjuguer l'art du déguisement - et l'organisation d'une costumerie - à un événement pré défini.

Théorie 1h00

Objectif Le candidat sera capable d'organiser un défilé de robes marocaines des plus traditionnelles aux plus modernes.

Salle de cours

Le jury remet l'exercice à faire par écrit :
« Vous êtes organisateur(rice) du défilé de robes typiquement marocaines qui se déroulera la semaine prochaine au Centre Culturel de Rabat.

Vous possédez les éléments suivants :

- défilé de 10 femmes (mannequins non professionnelles)
- 5 robes étincelantes, multicolores, modernes mais de style traditionnel
- 5 robes traditionnelles marocaines de tons brun, marron et turquoise
- de nombreux accessoires sont mis à votre disposition (boucles d'oreilles, colliers, bracelets, ceintures)
- 2 rails
- des numéros de 1 à 10

Le Directeur du Centre souhaite une variété de présentation des robes et n'a pas d'à priori quant à l'ordre de passage. Que faites-vous ? »

Pratique 1h00 (non compris déplacement sur site)

Objectif Votre responsable d'animation vient de vous remettre la régie spectacle de ce soir. L'animateur touristique devra être capable d'organiser la costumerie en fonction.

Jeu de rôle « sur le terrain »

L'animateur dispose de la costumerie d'un hôtel club. Il doit organiser son espace et répondre aux critères de la régie spectacle pour une soirée « play back ».

Cf. grille d'aide à l'évaluation - page 21

Régie spectacle costumerie

SPECTACLE :soirée « play back ».....

DATE :jeudi 30 septembre 2004.....

| Ordre de passage | Quel show ? | Qui ? | Tenue ? | Accessoires ? Matériel ? |
|------------------|-------------|--|--|--|
| 1 | Dalida | Mehtap | 1 robe paillette T 40 escarpins bleus roi T 38 | 1 perruque blonde cheveux longs 1 faux micro sur pied boucles d'oreilles |
| 2 | Beatles | Moussa Nordine Mohamed Hassen | 1 robe 1 blouse blanche 2 pantalons noirs T42 2 chemises blanches T40 | 1 coussin 1 ruban 1 chaise 1 boîte |
| 3 | Madonna | Sabrina | 1 T shirt court 1 jean moulant 1 paire de cuissardes | 1 perruque blonde cheveux mi longs 1 paire de lunettes de soleil 1 chaîne |

**EFM - Module N° 21 : «Initiation à l'art du déguisement »
Aide à l'évaluation du candidat**

Prénom / Nom du candidat.....

| Le candidat doit remplir les critères selon la chronologie suivante : | Acquis | Non acquis | Observations |
|--|--------|------------|--------------|
| <p>* L'environnement d'une costumerie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat a pris connaissance de son environnement - il différencie les costumes des déguisements selon les époques | | | |
| <p>* Le repérage et le fonctionnement d'une costumerie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat connaît la costumerie où il évolue - il repère et coordonne les vêtements, les accessoires, le matériel et les ustensiles - il sait comment utiliser la costumerie - il respecte les normes de sécurité | | | |
| <p>* La gestion d'une costumerie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat a pris connaissance du planning d'activités - il connaît la régie spectacle, sait la lire et la comprendre - il prépare la costumerie, classe les vêtements sur rails + accessoires + maquillage - il respecte l'ordre de passage de la régie | | | |
| <p>* Le savoir-être :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat est rigoureux et ordonné - il procède avec logique - il est rapide - il sait travailler en équipe - il est réactif face aux situations (stress, peur, oubli) | | | |

Acquis Le candidat répond aux critères répertoriés
Non acquis Le candidat répond partiellement ou pas du tout aux critères répertoriés
Observations Le formateur évalue les réalisations, écarts et améliorations à apporter

ANNEXES

