

Le chemin du costume **De l'idée à la scène**

Véronique Borboën

Number 99 (2), 2001

Le costume

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/26133ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Borboën, V. (2001). Le chemin du costume : de l'idée à la scène. *Jeu*, (99), 118-123.

Le chemin du costume : de l'idée à la scène

Le costume fait partie du rituel du théâtre et aide à réaliser cette communion secrète entre le public et la scène. Le costume naît d'une idée et d'une rencontre. La réflexion sur le costume s'amorce dans le sillage de celle du metteur en scène. Tout commence par le projet, je voudrais dire le rêve, d'un metteur en scène. Ce projet s'appuie le plus souvent sur un texte, mais pas toujours. C'est pourquoi j'emploie le terme « projet ». Pour le dessinateur de costumes, ça commence par un coup de téléphone du metteur en scène. C'est lui qui nous a choisis, pas seulement en fonction de notre talent, de nos qualités et de ses affinités avec nous mais aussi en pensant à notre sensibilité au projet. Sitôt le téléphone raccroché commence une étape excitante, car tout est encore possible. C'est l'étape du rêve, de l'imaginaire et des idées qui se bousculent. Car, contrairement à ce qu'on pourrait penser, ce n'est pas d'avoir des idées qui est difficile, mais, comme le dit Ariane Mnouchkine, c'est d'en garder une. Cette étape de réflexion libre est plus importante qu'il n'y paraît. Si, pour des raisons de délais de production, elle est escamotée ou réduite, tout le travail s'en ressentira. Cette réflexion est un réservoir précieux dans lequel on pourra puiser chaque fois que le doute s'installe ou qu'il faut régler un problème.

La recherche peut prendre des chemins divers. Il faut se garder d'avoir des préjugés. Toutes les avenues sont possibles. Le visuel tient une place de choix ; la peinture, les dessins, la gravure, la sculpture, l'architecture, la tapisserie, les textiles, la photographie, le cinéma, etc. Tout ce qui suggère couleur et forme, lumière et atmosphère, attitudes et regards, peut servir à nourrir les premières images mentales, les premières esquisses, souvent griffonnées sur la nappe d'un café. Les textes des mémorialistes, des romanciers et même des poètes sont aussi très stimulants. Pour comprendre les personnages de Tchekhov, il faut lire sa correspondance et ses innombrables nouvelles qui fourmillent de détails sur la vie quotidienne, la mentalité et les contradictions de « l'âme russe ». Dans le cas de Molière, rien de mieux que de relire M^{me} de Sévigné, Bussy-Rabutin ou les *Mémoires* de Saint-Simon pour dépoussiérer des siècles de clichés accumulés. Très souvent, plus on plonge dans la complexité d'une époque, plus on se débarrasse des idées toutes faites et plus on est en état de créer véritablement quelque chose d'original et même de contemporain. La re-création muséologique ne peut pas être le but du costumier.

Idéalement, le travail d'un metteur en scène et d'un costumier prend la forme d'un compagnonnage. Sa relation avec les autres concepteurs est primordiale. C'est un travail d'équipe rempli de complicité au service d'un projet commun dont le metteur en

Robe créée par Véronique Borboën pour Nathalie Coupal dans *le Chandelier* (TPQ, 1995-1996). Collection du Centre national de recherche et de diffusion du costume. Photo : Suzane O'Neill.



scène demeure le chef d'orchestre. Un travail basé sur l'échange (il faut savoir donner), des discussions souvent passionnées et beaucoup d'écoute. Dès les premières lectures, la présence des acteurs donne une orientation à la réflexion. On les regarde, on les voit bouger et on les entend. Ils sont la raison d'être de tout ce branle-bas. Pour bien les habiller, il faut savoir les aimer.

Certains costumiers font des esquisses préliminaires, d'autres non. Après de longues discussions, les esquisses expriment les premières formes et transposent les mots en images. Les esquisses permettent encore l'approximation, le flou. Elles restent de l'ordre de la suggestion. Elles gardent la liberté du début mais suggèrent déjà des pistes. Elles sont souvent en noir et blanc et peuvent être accompagnées d'une charte de couleurs. La charte de couleurs peut prendre n'importe quelle forme, celle d'un tableau abstrait avec toutes les couleurs du spectacle, une photographie découpée dans un magazine, une boîte contenant un tas de feuilles mortes ramassées dans un caniveau un jour de pluie, une aubergine posée sur la table du metteur en scène qui dit : « C'est exactement ça ! »

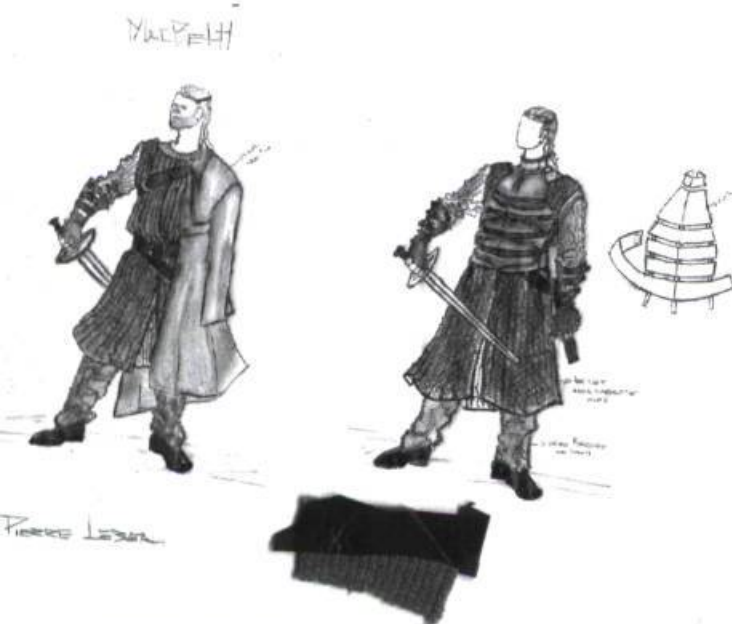
Ce n'est que lorsque toute l'équipe se sent sur la même longueur d'onde que le costumier retourne à ses pinceaux pour les maquettes finales. Et pourtant, tout n'est pas décidé. L'acte de dessiner et de peindre pousse souvent les idées plus loin, une tache de couleurs en amène une autre, une silhouette inattendue émerge sur le papier, et la création continue. Il importe de garder l'esprit toujours libre pour pouvoir jongler avec les contraintes du spectacle et les malices – ou le joyeux débordement – de l'instinct.

Les techniques de rendus varient d'un dessinateur à l'autre, mais aussi d'un spectacle à l'autre. Certains spectacles semblent demander la transparence de l'aquarelle, la précision de l'encre sur un fond clair, l'éclat de l'huile sur un carton ou la gouache plus traditionnelle. Chacun son style. Des maquettes trop réalistes donnent beaucoup d'indications au metteur en scène, mais laissent peu de place à l'évolution et à l'initiative de l'atelier. Trop vagues, elles permettent de changer d'idées et d'inventer jusqu'à la dernière minute, mais laissent perplexe l'équipe de l'atelier qui ne sait pas où elle s'en va.

Même si certaines d'entre elles ressemblent à des œuvres d'art, il ne faut jamais oublier que les maquettes de costumes sont d'abord un outil de travail qui va servir de repère autant au metteur en scène, aux acteurs et aux autres concepteurs qu'aux nombreux intervenants des ateliers.

La première étape se conclut lorsque le costumier se présente devant le metteur en scène, ses maquettes sous le bras et une vague inquiétude au fond des yeux : nous sommes-nous bien compris, avons-nous toujours le même projet en tête ? Ce moment qui se déroule encore dans l'atmosphère de compagnonnage permet bien des rebondissements. Le costumier doit pouvoir accepter d'être renvoyé à sa copie. Puis, après l'approbation, les maquettes seront présentées à l'ensemble de l'équipe du théâtre. C'est alors au costumier de convaincre son auditoire de la pertinence de son travail.





Maquette de Denis Lavoie pour *Macbeth*, mis en scène par Fernand Rainville au TNM à l'hiver 2001. Sur la photo, en avant-plan : Pierre Lebeau. Photo : Yanick Mac Donald.

La première rencontre dans les ateliers se fait avec le « coupeur », soit le spécialiste qui va mettre en forme et en volume le dessin du créateur. Autour des maquettes, le dialogue s'instaure pour pouvoir comprendre ce que souhaite le costumier, car les maquettes ne disent pas tout. La maîtrise de la coupe permet au coupeur d'expérience d'échanger, de proposer des techniques et des matières qui permettent souvent de pousser la création un peu plus loin. Ses conseils sont précieux. Son regard, presque clinique, sur le corps d'un acteur ou le tomber d'un tissu, peut faire toute la différence. Le plus souvent, le coupeur possède son propre atelier et engage lui-même les couturières d'expérience. C'est lui qui conçoit les patrons, taille les vêtements aux mesures exactes des acteurs et supervise le délicat travail des couturières.

Pendant ce temps est déjà entré en scène un personnage important, je veux parler de l'assistant. Véritable bras droit du costumier, l'assistant gère le budget après avoir fait l'estimation des coûts. Il sélectionne les échantillons de tissus et effectue tous les achats. Son rôle dans la production est essentiel. Sa sensibilité, sa réflexion et sa démarche font souvent de lui le complice irremplaçable du concepteur. Il hérite de tous les problèmes concrets, et plus encore. C'est dire s'il faut en prendre soin.

C'est le costumier qui choisit tous les tissus après un premier échantillonnage fait par l'assistant. Ensemble, ils retournent dans les magasins de tissus pour regarder, palper, triturer les pièces d'étoffe déroulées sur plusieurs mètres pour mieux en vérifier le tomber, la texture, la qualité des fibres, l'éclat des couleurs. Étape où la sensualité et l'instinct passent avant les idées. Dans l'étoffe, on voit déjà le vêtement, on devine le corps, on imagine le personnage. Encore une étape qui demande de jongler avec l'audace et le compromis, avec l'imagination et le prix sur l'étiquette. Les choix devront être approuvés par le coupeur, qui ne tient pas à gâcher une robe à cause d'un mauvais choix de tissus. L'élégance – et la prudence – demande que les principaux échantillons soient soumis aussi au metteur en scène.

Les tissus dont on veut modifier la couleur doivent être teints avant de se retrouver sous les ciseaux du coupeur. La teinture est un choix artistique. Elle permet de travailler à la façon d'un peintre et de composer une palette plus précise et infiniment variée. Car il est rare de trouver dans le commerce l'exact ton de bleu qui se retrouve sur la maquette. Comme dans un tableau, une couleur ne prend son sens que dans son rapport avec les autres. La teinture permet de créer une grande impression d'unité et de sentir la griffe très personnelle de la palette du costumier. Les étoffes teintées ont souvent des reflets plus nuancés et plus vivants. Elles donnent l'impression, souvent recherchée, d'un vêtement déjà porté. Cependant, on peut parfois y perdre en

fraîcheur et en éclat. C'est aussi le moment pour sérigraphier un tissu simple que l'on veut rehausser ou personnaliser en le faisant imprimer au cadre, d'une ou plusieurs couleurs¹. C'est au costumier, alors, de fournir les dessins précis des motifs à faire imprimer par des artisans. Les textiles peuvent aussi passer entre les mains d'un spécialiste en traitement des tissus qui va le transformer complètement grâce à différents procédés. Le trompe-l'œil permet de transformer un banal velours de coton en un magnifique velours ciselé de la Renaissance ou de faire vieillir un manteau de plusieurs siècles en quelques heures. La patine, qui intervient plus tard, est aussi de son ressort. C'est un art subtil qui ne cherche pas nécessairement à se faire voir.

Entre-temps, on aura eu une rencontre avec le maquilleur pour lui montrer les maquettes et discuter des orientations artistiques. Même s'il n'intervient que peu de temps avant les générales, le maquilleur doit avoir le temps de se familiariser avec les personnages et de se préparer à faire une proposition artistique personnelle s'inscrivant elle aussi dans le projet du spectacle.

L'atelier du perruquier ou de la perruquière s'active déjà fébrilement, car la première perruque sera essayée, si possible, en même temps que le costume. Le costumier a choisi la couleur, discuté style, texture et autres effets spéciaux. Les retouches sont normales et nécessaires.

La période des essayages qui s'étale durant le mois précédant la première du spectacle est la plus cruciale. Si le costumier a du génie, c'est à ce moment-là qu'il doit se manifester. Le premier essayage est souvent une épreuve pour l'acteur et un moment de vérité pour le reste de l'équipe. Le vêtement n'est que partiellement monté, mais tout se voit. Le costumier doit réfléchir vite tout en prenant le temps d'observer et de lutter contre l'envie trop facile de « faire beau » pour aller à l'essentiel. Le costume est « beau » quand il est vrai, quand il est juste par rapport au personnage.

L'acteur qui doit subir le supplice du regard se sent mis à nu, au propre comme au figuré. Il découvre et doit s'approprier son nouveau « vêtement de scène », retrouver la nécessité du mouvement. C'est souvent bien excitant pour lui, car il a l'impression de faire un pas de plus vers son personnage. Mais c'est aussi inquiétant et troublant de se voir autre. C'est à apprivoiser, dans tous les cas, et c'est au costumier à l'aider dans cette démarche sans jamais oublier l'être humain. C'est au premier essayage que l'on peut s'apercevoir que la magnifique maquette s'est transformée en un tas de chiffon sur un comédien malheureux. Il faut réagir vite et trouver les solutions justes, quitte à changer radicalement de direction. Heureusement, ce genre de cas dramatique n'est pas si courant. Il s'agit le plus souvent d'avoir l'œil et de travailler la silhouette du personnage tout en s'assurant que l'acteur se sent bien. L'enjeu à cette étape est de taille, car l'acteur devra endosser son costume tous les soirs et affronter son rôle sans se sentir déguisé ou entravé. Mieux, le costume devrait lui permettre de se sentir assez fort pour gravir toutes les montagnes et terrasser toutes ses peurs.

[...] l'acteur devra endosser son costume tous les soirs et affronter son rôle sans se sentir déguisé ou entravé. Mieux, le costume devrait lui permettre de se sentir assez fort pour gravir toutes les montagnes et terrasser toutes ses peurs.

1. Sérigraphie : technique d'impression utilisant un cadre ou une trame de soie tendue sur un cadre en bois. NDLR.

C'est le coupeur qui « fait » l'essayage. L'assistant le prépare et s'assure que tous les accessoires sont prêts, y compris les sous-vêtements et les chaussures. Les chaussures sont très importantes pour l'acteur, elles sont son appui sur le sol, physiquement et psychologiquement. Elles peuvent complètement changer sa démarche. Un acteur qui a mal à son texte a mal à ses chaussures.

Idéalement, le metteur en scène assiste à l'essayage, ce qui évite bien des surprises. Idéalement aussi, le costumier essaie d'être régulièrement aux répétitions, ce qui lui permet de s'adapter à l'évolution de la mise en scène et du jeu des acteurs. Un deuxième essayage permet de voir l'ensemble et de peaufiner les derniers détails, comme les bijoux et les accessoires.

Le soir de la « costumière » – les Français emploient le mot « couturière » – se fait au théâtre même. C'est la première ou la deuxième fois que les comédiens marchent dans le décor. Ils portent leur costume et voient celui des autres. L'éclairage est installé, mais la mise au point et les intensités ne sont pas encore terminés. Le concepteur d'éclairage a travaillé avec les échantillons de tissus. Le maquilleur est présent. Les acteurs enchaînent pendant que le costumier observe, assis non loin du metteur en scène et des autres concepteurs. On est toujours un peu surpris de voir le résultat de tous les concepteurs enfin réunis. La lumière transforme et révèle les couleurs. Il reste moins d'une semaine avant la première. La tension est au maximum pour tout le monde. Les discussions continuent. Le costumier reste vigilant et attentif au moindre détail.

Le soir de la première, c'est l'habilleuse qui prendra le relais technique. Le costumier est déjà ailleurs. Ce sont les acteurs qui, seuls sur scène, feront vivre les costumes et leur donneront tout leur sens. **]**

Véronique Borboën est conceptrice de costumes et elle enseigne à l'École nationale de théâtre du Canada. Elle a récemment été nommée directrice littéraire au Théâtre Denise-Pelletier.