

Diplôme Arts et Techniques du Théâtre (ATT), parcours atelier costume

RNCP35632 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	Grade_Master — Diplôme conférant le grade de Master
Code(s) NSF	242, 133
Formacode(s)	45004, 31641, 21794
Code(s) ROME	L1502, L1503
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	25/03/2026

Certificateur(s)

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE · SIRET : 11004401300040

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE DES ARTS ET TECHNIQUES DU THEATRE · SIRET : 19750773400022

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La ou le Responsable d'Atelier de Costumes et de Production matérialise le projet de costumes.

A partir des maquettes de Costumes et des indications dramaturgiques transmises par la-le Conceptrice-Concepteur Costumes, elle ou il organise et met en œuvre la réalisation et « l'exploitation » des costumes.

Elle ou il décrypte les maquettes pour prévoir et anticiper le travail et les commandes, réalisent le devis du projet. Elle ou il prévoit les emplois et leur définition, les sous-traitances et les locations. Elle ou il est en mesure de gérer les besoins auprès des métiers connexes, parure de tête, broderie, patine, teinture... Elle ou il implante l'atelier. Elle ou il établit le planning prévisionnel de la réalisation du projet, et gère et fait évoluer ce planning sur le temps de la production. Elle ou il encadre les équipes de productions. Elle ou il participe à l'échantillonnage technique des maquettes. Elle ou il prend les mesures des artistes. Elle ou il prend en compte les exigences esthétiques et techniques de la dramaturgie pour accompagner l'incarnation des personnages. Elle ou il est le garant des choix artistiques de la Conception Costume. Elle ou il maîtrise la coupe historique et contemporaine sur mesure et les différents systèmes de réalisation, du tailleur, de la couture flou, de la corseterie, historique et contemporaine... Elle ou il réalise les essayages des costumes en lien avec la-le conceptrice-concepteur costumes. Elle ou il effectue les réglages pour une transmission lisible vers le travail de réalisation. Elle ou il réalise le dossier de production et l'inscription des costumes dans un système de stockage. Elle ou il peut accompagner la création d'un projet d'informatisation de stockage.

ACTIVITÉS VISÉES

Usages avancés et spécialisés des outils numériques

Développement et intégration de savoirs hautement spécialisés

Communication spécialisée pour le transfert de connaissances

Appui à la transformation en contexte professionnel

Analyser les enjeux artistiques et dramaturgique d'un projet de spectacle

A1 – Identifier les groupes sociaux

Analyse les maquettes de costumes pour la mise en volume

A2 – Caractériser le contexte de représentation

A3 – Inventorier les différentes pièces composant un costume à partir d'un répertoire vestimentaire historique ou

contemporain

A4 – Chiffrer la maquette

Créer le patron du costume

A5 – Prendre les mesures des interprètes

A6 – Réaliser un moulage sur mannequin

A7 – Régler le moulage et établir la toile entière

A8 – Organiser et procéder à l'essayage

A9 – Accueillir, habiller l'interprète

A10 – Régler l'essayage (ajuster le patron) (tracé et moulage)

A11 – Couper en tissu et prévoir les matériaux du costume

Gérer la production des costumes

A12 – Configurer l'espace, l'ensemble du matériel de production

A13 – Gérer le planning et le budget de production

A14 – Créer le dossier de production

A15 – Intégrer les costumes dans un système de stockage

Réaliser le costume

A16 – Documenter historiquement et techniquement la réalisation

A17 – Choisir la technique de réalisation du costume

A18 – Coudre

COMPÉTENCES ATTESTÉES

- Identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution sur le ou les domaines concernés par la mention
- Se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers ou secteurs de recherche du domaine
- Mobiliser des savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale
- Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines
- Résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines
- Apporter des contributions novatrices dans le cadre d'échanges de haut niveau, et dans des contextes internationaux
- Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes en respect des évolutions de la réglementation
- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation
- Communiquer à des fins de formation ou de transfert de connaissances, par oral et par écrit, en français et dans au moins une langue étrangère
- Gérer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles
- Prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnelles et/ou pour réviser la performance stratégique d'une équipe
- Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique dans le cadre d'une démarche qualité
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale
- Comprendre l'œuvre sur les plans artistiques et culturels afin d'être force de proposition sur des projets costumes
- Saisir les intentions dramaturgiques du projet de spectacle pour mettre en œuvre des costumes
- Communiquer au sein de l'atelier et, entre l'atelier et les concepteurs costume, sur les plans techniques, artistiques et dramaturgiques des projets de costume afin d'organiser la production
- Définir la spécificité des costumes et de leur utilisation pour en déduire le processus de mise en œuvre à partir de la maquette passée en 3D
- Prendre connaissance de la distribution des acteurs pour affiner les choix de mise en œuvre
- Nommer les éléments apparents et non apparents afin de mesurer le travail de mise en œuvre et de quantifier les

différents besoins (matériaux, matériel, humains)

- Compléter et finaliser l'échantillonnage proposé par les Concepteurs (échantillonnage technique) afin d'organiser le chiffrage des matériaux puis les commandes
- Évaluer les métrages et les fournitures afin de quantifier les volumes et de procéder aux achats/locations
- Évaluer le temps de fabrication pour organiser les rôles au sein de l'atelier/répartir les tâches
- Estimer les besoins en recrutement/délocalisation de l'atelier pour tenir les engagements et les délais
- Estimer les besoins en machinerie pour constituer l'atelier répondant aux besoins du projet
- Appliquer les calculs de mesures à la géométrie du costume recherché et travailler les lignes afin d'obtenir le résultat 3D adapté
- Choisir la technique de recherche de forme afin de transposer sur le mannequin, en coupe à plat, en un morceau...
- Tracer en appliquant les mesures sur le papier, la toile ou le tissu afin de vérifier les mesures
- Conformer le mannequin aux mesures de l'acteur et/ou avec les structures hautes et basses afin de préparer le moulage
- Choisir ou respecter le sens du tissu, la place du droit fil afin de s'adapter à la morphologie et d'exprimer une esthétique
- Trouver les lignes afin de créer la silhouette pour lui permettre de raconter le personnage
- Bâtir la toile ou le tissu afin d'obtenir une pièce entière essayable
- Affiner et affirmer les lignes, vérifier les mesures afin d'obtenir une toile la plus juste possible
- Organiser les temps d'essayage/réglage en phase 1 (transposition) et phase 2 (dite de tissu) afin de s'accorder à l'esthétique du concepteur et à la morphologie/les mouvements de l'interprète
- Anticiper et préparer l'accueil et l'essayage, espace, matériel afin optimiser le moment d'essayage
- Évaluer les retouches et les réaliser afin de s'accorder aux intentions du concepteur et à la morphologie réelle et dynamique de l'interprète - Si besoin défaire les coutures et épingler les retouches afin de permettre l'expression dramaturgique du costume.
- Choisir l'esthétique des volumes (passer de 2D à 3D) afin de créer la dynamique de la silhouette et respecter la dramaturgie
- Remettre le moulage à plat, repasser afin de tracer les lignes de retouches à l'aide des règles droites ou courbes
- Affiner et affirmer les lignes, vérifier les mesures, afin d'obtenir le patron
- Prévoir le montage et sa chronologie afin de la transmettre à l'atelier de fabrication
- Décider des renforts et doublures nécessaires à l'élaboration du costume afin de vérifier leur adéquation avec l'esthétique, l'utilisation et le budget.
- Organiser la coupe des tissus afin de permettre le montage du costume
- Organiser le système de production afin de garantir les délais et d'assurer une qualité ergonomique
- Gérer le planning et le budget afin de délivrer dans les temps et au niveau de qualité attendu
- Chiffrer la maquette afin de d'évaluer les métrages et les temps de fabrication
- Déterminer le nombre de personnel nécessaire à la réalisation afin d'établir un planning et un budget de production
- Caractériser la maquette afin de mesurer le travail de mise en œuvre et de quantifier les différents besoins
- Réunir toutes les informations afin de permettre l'exploitation et la reprise éventuelle du spectacle
- Marquer et enregistrer chaque élément en fonction de la classification du système afin de stocker le costume
- Savoir utiliser le système informatique de stockage afin de gérer le stock
- Réunir la documentation technique et iconographique afin d'étayer les choix de réalisation relativement au contexte
- Adapter la technique de réalisation afin de coller à l'esthétique recherchée à partir des connaissances ou des audaces de costumière et costumier
- Tester des pratiques de réalisation liées au textile et à son utilisation afin de choisir la technique de réalisation appropriée
- Produire différents échantillons de montage, teinture, etc. afin de choisir le plus adéquat
- Réaliser l'échantillonnage afin de choisir la réalisation
- Communiquer avec la personne qui va couper le costume afin d'opérer les choix
- Organiser le travail de couture afin de respecter les délais
- Vérifier le costume au plateau afin de procéder aux finitions (répétition)

Blocs de compétences

RNCP35632BC01 — Usages avancés et spécialisés des outils numériques

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution sur le ou les domaines concernés par la mention
- Se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers ou secteurs de recherche du domaine

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Chaque certificateur accrédité met en œuvre les modalités qu'il juge adaptées : rendu de travaux, mise en situation, évaluation de projet, etc.

Ces modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction du chemin d'accès à la certification : formation initiale, VAE, formation continue.

RNCP35632BC02 — Développement et intégration de savoirs hautement spécialisés

LISTE DE COMPÉTENCES

- Mobiliser des savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale
- Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines
- Résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines
- Apporter des contributions novatrices dans le cadre d'échanges de haut niveau, et dans des contextes internationaux
- Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes en respect des évolutions de la réglementation

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Chaque certificateur accrédité met en œuvre les modalités qu'il juge adaptées : rendu de travaux, mise en situation, évaluation de projet, etc.

Ces modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction du chemin d'accès à la certification : formation initiale, VAE, formation continue.

RNCP35632BC03 — Communication spécialisée pour le transfert de connaissances

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation
- Communiquer à des fins de formation ou de transfert de connaissances, par oral et par écrit, en français et dans au moins une langue étrangère

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Chaque certificateur accrédité met en œuvre les modalités qu'il juge adaptées : rendu de travaux, mise en situation, évaluation de projet, etc.

Ces modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction du chemin d'accès à la certification : formation initiale, VAE, formation continue.

RNCP35632BC04 — Appui à la transformation en contexte professionnel

LISTE DE COMPÉTENCES

- Gérer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles
- Prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnelles et/ou pour réviser la performance stratégique d'une équipe
- Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en

œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif

- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique dans le cadre d'une démarche qualité
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Chaque certificateur accrédité met en œuvre les modalités qu'il juge adaptées : rendu de travaux, mise en situation, évaluation de projet, etc.

Ces modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction du chemin d'accès à la certification : formation initiale, VAE, formation continue

RNCP35632BC05 — Analyser les enjeux artistiques et dramaturgiques d'un projet de spectacle

LISTE DE COMPÉTENCES

- Comprendre l'œuvre sur les plans artistiques et culturels afin d'être force de proposition sur des projets costumes
- Saisir les intentions dramaturgiques du projet de spectacle pour mettre en œuvre des costumes
- Communiquer au sein de l'atelier et, entre l'atelier et les concepteurs costume, sur les plans techniques, artistiques et dramaturgiques des projets de costume afin d'organiser la production

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réaliser un dossier d'analyse dramaturgique

Objectif : rédiger et

présenter un rapport écrit faisant état d'une analyse de la dramaturgie à partir d'un répertoire ou d'un spectacle

La présentation est réalisée sur

un format écrit et oral devant un jury composé de professionnels.

RNCP35632BC06 — Analyser les maquettes de costumes pour la mise en volume

LISTE DE COMPÉTENCES

- Définir la spécificité des costumes et de leur utilisation pour en déduire le processus de mise en œuvre à partir de la maquette passée en 3D
- Prendre connaissance de la distribution des acteurs pour affiner les choix de mise en œuvre
- Nommer les éléments apparents et non apparents afin de mesurer le travail de mise en œuvre et de quantifier les différents besoins (matériaux, matériel, humains)
- Compléter et finaliser l'échantillonnage proposé par les Concepteurs (échantillonnage technique) afin d'organiser le chiffrage des matériaux puis les commandes - Évaluer les métrages et les fournitures afin de quantifier les volumes et de procéder aux achats/locations
- Évaluer le temps de fabrication pour organiser les rôles au sein de l'atelier/répartir les tâches
- Estimer les besoins en recrutement/délocalisation de l'atelier pour tenir les engagements et les délais Estimer les besoins en machinerie pour constituer l'atelier répondant aux besoins du projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réaliser des documents de prévision (planning, budget, embauches et implantation d'atelier)

Objectif : présenter le dossier prévisionnel et les devis. La présentation est réalisée devant un jury en atelier.

RNCP35632BC07 — Créer le patron du costume

LISTE DE COMPÉTENCES

- Appliquer les calculs de mesures à la géométrie du costume recherché et travailler les lignes afin d'obtenir le résultat 3D adapté
- Choisir la technique de recherche de forme afin de transposer sur le mannequin, en coupe à plat, en un morceau...
- Tracer en appliquant les mesures sur le papier, la toile ou le tissu afin de vérifier les mesures
- Conformer

le mannequin aux mesures de l'acteur et/ou avec les structures hautes et basses afin de préparer le moulage

- Choisir

ou respecter le sens du tissu, la place du droit fil afin de s'adapter à la morphologie et d'exprimer une esthétique

- Trouver

les lignes afin de créer la silhouette pour lui permettre de raconter le personnage

- Bâtir

la toile ou le tissu afin d'obtenir une pièce entière essayable

- Affiner

et affirmer les lignes, vérifier les mesures afin d'obtenir une toile la plus juste possible

- Organiser

les temps d'essayage/réglage en phase 1 (transposition) et phase 2 (dite de tissu) afin de s'accorder à l'esthétique du concepteur et à la morphologie/les mouvements de l'interprète

- Anticiper

et préparer l'accueil et l'essayage, espace, matériel afin optimiser le moment d'essayage

- Évaluer

les retouches et les réaliser afin de s'accorder aux intentions du concepteur et à la morphologie réelle et dynamique de l'interprète

- Si

besoin défaire les coutures et épingle les retouches afin de permettre l'expression dramaturgique du costume. - Choisir

l'esthétique des volumes (passer de 2D à 3D) afin de créer la dynamique de la silhouette et respecter la dramaturgie

- Remettre

le moulage à plat, repasser afin de tracer les lignes de retouches à l'aide des règles droites ou courbes

- Affiner

et affirmer les lignes, vérifier les mesures, afin d'obtenir le patron

- Prévoir

le montage et sa chronologie afin de la transmettre à l'atelier de fabrication

- Décider

des renforts et doublures nécessaires à l'élaboration du costume afin de vérifier leur adéquation avec l'esthétique, l'utilisation et le budget.

- Organiser

la coupe des tissus afin de permettre le montage du costume

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Créer un patron

Objectif : réaliser le patron d'un costume sur mesure de la personne et fidèle à la maquette (par la recherche de forme, l'essayage et le réglage).

La présentation est réalisée devant un jury en atelier.

RNCP35632BC08 — Gérer la production des costumes

LISTE DE COMPÉTENCES

- Organiser le système de production afin de garantir les délais et d'assurer une qualité ergonomique
- Gérer le planning et le budget afin de délivrer dans les temps et au niveau de qualité attendu
- Chiffrer la maquette afin de d'évaluer les métrages et les temps de fabrication
- Déterminer le nombre de personnel nécessaire à la réalisation afin d'établir un planning et un budget de production
- Caractériser la maquette afin de mesurer le travail de mise en œuvre et de quantifier les différents besoins
- Réunir toutes les informations afin de permettre l'exploitation et la reprise éventuelle du spectacle
- Marquer et enregistrer chaque élément en fonction de la classification du système afin de stocker le costume

- Savoir utiliser le système informatique de stockage afin de gérer le stock

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mettre en place un atelier de costumes
Objectif : organiser l'implantation de l'atelier (place et équipement des différents postes de travail) et créer les outils de gestion de production.

La présentation est réalisée en vue d'une représentation de spectacle vivant.

RNCP35632BC09 — Réaliser le costume

LISTE DE COMPÉTENCES

- Réunir la documentation technique et iconographique afin d'étayer les choix de réalisation relativement au contexte
- Adapter la technique de réalisation afin de coller à l'esthétique recherchée à partir des connaissances ou des audaces de costumier
- Tester des pratiques de réalisation liées au textile et à son utilisation afin de choisir la technique de réalisation appropriée
- Produire différents échantillons de montage, teinture, etc. afin de choisir le plus adéquat
- Réaliser l'échantillonnage afin de choisir la réalisation
- Communiquer avec la personne qui va couper le costume afin d'opérer les choix
- Organiser le travail de couture afin de respecter les délais
- Vérifier le costume au plateau afin de procéder aux finitions (répétition)

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réaliser le costume
Objectif :

imaginer et mettre en œuvre la technique la plus appropriée à la destination et l'utilisation du costume.

La

présentation est réalisée sur un modèle vivant et dans le cadre d'une représentation.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le responsable d'atelier de costumes et de production a vocation à exercer dans le secteur du spectacle vivant : théâtres, opéras, structures chorégraphiques, cirques.

Son travail quotidien se déroule en atelier et en équipe ; il peut momentanément être amené à travailler directement sur les lieux de spectacle (coulisses) et dans l'espace public (plein air).

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Ce professionnel peut prétendre à des emplois qui peuvent recouvrir les appellations suivantes dans le spectacle :

- costumière, costumier
- costumière réalisatrice, costumier réalisateur
- costume régisseuse de production, costumier régisseur de production
- régisseuse costumes, régisseur costumes
- tailleuse, tailleur
- coupeuse, coupeur
- responsable d'atelier costumes
- cheffe couturier, chef couturier

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Intensité d'embauche, Non-durabilité de l'emploi, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 500 €

Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+2 (DUT, BTS, Deug ou équivalent) en communication et information (16 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	28 833
Jugés difficiles à recruter	10 %
Emplois saisonniers	31 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Les jurys sont composés d'enseignants permanents de l'équipe pédagogique de l'ENSATT, d'enseignants chercheurs, d'un représentant du service des études de l'établissement et de professionnels en activité.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Les jurys sont composés d'enseignants permanents de l'équipe pédagogique de l'ENSATT, d'enseignants chercheurs, d'un représentant du service des études de l'établissement et de professionnels en activité.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE

Les jurys sont composés d'enseignants permanents de l'équipe pédagogique de l'ENSATT, d'un représentant du service des études de l'établissement et de professionnels en activité.

COMPOSITION DU JURY — CANDIDATURE INDIVIDUELLE

Possibilité lors de l'accès au diplôme, des candidats en formation continue par VAP, si leur niveau d'études est inférieur à celui exigé.

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury est composé d'enseignants permanents de l'équipe pédagogique de l'ENSATT, d'un représentant du service des études de l'établissement et de professionnels en activité. La validation se fait sur examen d'un dossier individuel et entretien devant un jury.

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 25/03/2026

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2018	7	—	100 %	100 %
2017	7	—	100 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP41957

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/35632/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	5
Parcours menés à terme	5
Taux d'achèvement	100 %
Période	09/2022 – 06/2026

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	6
Montant total engagé	20 160 €
Coût moyen par dossier	3 360 €
Durée moyenne	703 h
Période	07/2022 – 09/2025
France compétences	47 %
OPCO	25 %
Reste à charge titulaire	17 %
France Travail	11 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.