

Règles de sécurité pour l'industrie du cinéma et de la vidéo du Québec

Costumes et accessoires de jeu

Le port, l'utilisation, la manipulation et la fabrication de costumes et d'accessoires de jeu peuvent comporter certains risques pour la santé et la sécurité.

Risques identifiés et facteurs de risque

- Trouble musculo-squelettique
- Allergie
- Problème d'hygiène
- Problème de circulation sanguine
- Coup de chaleur
- Brûlure
- Difficulté d'accès aux lieux et aux sorties de secours
- Chute
- Lésion
- Intolérance
- Intoxication
- Problème de respiration de la peau
- Champ de vision restreint
- Déshydratation
- Contrainte thermique
- Incendie

Employeurs et travailleurs concernés

Cette fiche s'adresse aux producteurs (employeurs), aux interprètes (comédiens, chanteurs, danseurs, artistes de variétés, doublures, figurants, cascadeurs, etc.), aux coiffeurs et aux travailleurs qui fabriquent, conçoivent, ajustent ou manipulent des costumes et des accessoires de jeu (concepteurs artistiques, superviseurs d'accessoires, chefs des costumes, créateurs de costumes, costumiers, habilleurs, chefs des fabricants d'accessoires, fabricants d'accessoires, superviseurs d'accessoires, chefs accessoiristes, accessoiristes de plateau, accessoiristes extérieurs, techniciens, etc.).

Définitions

Accessoires de jeu : ce que manipule un interprète, soit à titre d'exemple, mais sans s'y limiter, une arme blanche, une arme à feu, une valise, des patins, des gants avec des crampons, un petit meuble, un vase, un poste radio, un paquet de cigarettes (voir la fiche 17, *Armes à feu*).

Costume : ce que porte un interprète, soit notamment, mais sans s'y limiter, un vêtement, un chapeau, une perruque, une ceinture ou des chaussures.



Règles de sécurité pour l'industrie du cinéma et de la vidéo du Québec

Mesures de prévention à appliquer

ÉTAPE DE LA PRÉPRODUCTION

Conception, confection, essayage et ajustement

1. Évaluer les caractéristiques des tissus, des matériaux ou des produits à utiliser afin de protéger la santé et la sécurité des utilisateurs :
 - 1.1. Ne pas utiliser de tissu, de matériel ou de produit toxique qui est susceptible de se décomposer ou d'être inhalé et qui entraînerait le dépassement des valeurs d'exposition admissibles prévues dans la réglementation.
 - 1.2. S'assurer que toute personne qui travaille avec un produit contrôlé ou qui est susceptible d'être en contact avec un tel produit a suivi la formation sur le Système d'information sur les matières dangereuses utilisées au travail (SIMDUT 2015), comme l'exige la Loi sur la santé et la sécurité du travail.
 - 1.3. Privilégier l'utilisation de tissus, de matériaux et de produits permettant à la peau de respirer ou à l'air de circuler librement. À défaut de pouvoir suivre cette recommandation (p. ex. : utilisation de costumes en plastique ou en latex), l'employeur devrait prévoir des mesures de sécurité adéquates pour ce qui est du temps d'exposition maximal, des pauses requises et de l'hydratation appropriée.
 - 1.4. Réduire le plus possible le poids du costume et des accessoires de jeu. À défaut de pouvoir suivre cette recommandation, l'employeur devrait prévoir un calendrier de travail et un horaire de tournage comportant des périodes de repos adéquates et prendre toute autre mesure appropriée pour minimiser les risques de troubles musculo-squelettiques.
2. Pour l'interprète qui porte un costume présentant des risques de troubles musculo-squelettiques, prévoir le personnel de soutien nécessaire afin de l'aider à revêtir ou à enlever son costume pour les repas, pour les pauses ou lorsque le temps entre deux scènes est suffisamment long.
3. Prévoir des séances d'essayage pour tout costume comportant des risques de troubles musculo-squelettiques ou d'autres risques pour la santé et la sécurité de l'interprète qui le porte (p. ex. : costume lourd, volumineux ou offrant une visibilité réduite) afin de permettre des ajustements en fonction de ces personnes.
4. S'assurer que l'interprète qui porte le costume et utilise des accessoires reçoit la formation nécessaire lorsque sa tâche habituelle ne comporte pas les risques qui sont reliés à leur utilisation.
5. Lorsqu'il peut y avoir des risques d'incendie, s'assurer de l'ignifugation des costumes et des accessoires selon les normes et la réglementation applicables (Code national de prévention des incendies, etc.).
6. Favoriser les solutions de rechange à l'utilisation d'une flamme nue. Lorsqu'une telle flamme doit absolument être utilisée, les costumes ou accessoires de jeu qui sont placés ou utilisés près de cette flamme doivent être faits d'un matériau ininflammable ou traités avec un produit ignifuge selon les normes et la réglementation applicables (Code national de prévention des incendies, etc.) (voir la fiche 4 – *Prévention des incendies*).
7. S'assurer que les costumes ou accessoires de jeu (p. ex. : masques) qui sont susceptibles d'entrer en contact avec les interprètes ne causeront pas d'allergie ni d'intolérance.
8. S'assurer que le costume ne limite pas l'accès de l'interprète aux lieux de tournage ni aux sorties de secours et que des mesures sont prises pour réduire les risques de chute. Lorsque cela est nécessaire, le costume devrait être fabriqué en pièces détachées ou être amovible.

Règles de sécurité pour l'industrie du cinéma et de la vidéo du Québec

9. S'assurer que tout casque ou masque permet de respirer aisément.
10. Effectuer un ajustement adéquat qui ne nuit pas à la circulation sanguine ni à la respiration, notamment pour les corsets et autres vêtements rigides.
11. S'assurer que les accessoires de jeu sont conçus, choisis ou fabriqués en tenant compte de l'utilisation prévue dans le scénario.
12. Éviter les costumes, accessoires, casques et masques qui réduisent le champ de vision. S'assurer également que les casques munis d'une visière permettent d'avoir un champ de vision adéquat. À défaut de pouvoir suivre cette recommandation, l'employeur devrait prendre les moyens nécessaires pour assurer la santé et la sécurité de l'interprète.
13. S'assurer que tous les casques ou équipements de sécurité nécessaires au jeu sont certifiés ou conformes aux normes de sécurité en vigueur (p. ex. : casque de vélo, casque de hockey, casque de sécurité, harnais d'alpinisme, etc.). À défaut de pouvoir suivre cette recommandation, l'employeur doit prendre les moyens nécessaires pour préserver la santé et la sécurité de l'interprète.
14. Faire approuver tous les costumes ou accessoires de jeu utilisés lors des cascades par le coordonnateur des cascades et le cascadeur impliqué (voir la fiche 18 – *Cascades*).
15. S'assurer, avant de les remettre, que les costumes ou les accessoires de jeu n'exposent pas à des blessures les personnes qui les portent ou les utilisent (p. ex. : bords rugueux ou ébréchés, éléments susceptibles de se détacher).
16. Concevoir le costume de façon à permettre aux interprètes qui le portent de satisfaire leurs besoins élémentaires (alimentation, repos, hygiène, etc.).
17. Adapter toutes les prothèses de jeu (p. ex. : prothèse dentaire, prothèse pour le genou ou le bras) ainsi que les lentilles cornéennes à l'interprète qui les porte.

Répétition

18. Lorsque cela est nécessaire, prévoir une période d'adaptation (p. ex. : des répétitions) pour l'interprète qui porte un costume pouvant occasionner des troubles musculo-squelettiques ou d'autres risques pour la santé et la sécurité (p. ex. : un costume lourd ou volumineux ou offrant une visibilité réduite) afin de s'assurer qu'il est à l'aise avec le costume lors du tournage et ainsi réduire les risques d'accident de travail.
19. Voir à ce que, dans la mesure du possible, le chef habilleur, l'habilleur, le costumier ou toute autre personne qui manipule le costume vérifie auprès de l'interprète s'il y a présence de réactions indésirables. L'interprète doit aviser le chef habilleur, l'habilleur, le costumier ou une autre personne qui manipule le costume de ses symptômes. La personne avisée doit assurer un suivi pour trouver la nature et l'origine des réactions physiques indésirables ou de l'inconfort afin de déterminer s'il y a un risque de blessure ou de lésion. En cas de risque, l'employeur doit prendre les moyens nécessaires pour soulager l'interprète ou éliminer immédiatement la source du problème. Si les symptômes persistent après les modifications ou les ajustements, il devient nécessaire de consulter un professionnel de la santé.
20. Favoriser l'utilisation d'articles ou de répliques d'accessoires qui sont sécuritaires et légers lorsqu'il est nécessaire de répéter des scènes sur une longue période. Lorsque la taille, la forme ou le poids d'un accessoire utilisé lors du tournage sont différents de ceux de la réplique de l'accessoire qui est utilisée pour les répétitions, on doit prévoir une période de transition et de familiarisation pour l'interprète avant le tournage. De plus, de façon générale, les accessoires dangereux ne sont utilisés que pour les plans rapprochés.

Règles de sécurité pour l'industrie du cinéma et de la vidéo du Québec

21. Informer l'utilisateur de tout changement apporté à un accessoire de jeu ou au scénario qui entraîne un nouveau risque afin de prévoir, lorsque cela est nécessaire, une période d'adaptation à ce changement.

ÉTAPE DE LA PRODUCTION

Tournage

22. Nettoyer les costumes qui sont portés directement sur la peau après chaque utilisation, lorsque cela est possible. Les autres éléments du costume et les accessoires de jeu doivent être nettoyés fréquemment ou lorsqu'il y a un changement d'utilisateur.
23. Prendre les mesures nécessaires pour éviter les risques liés aux contraintes thermiques (chaleur) ou à l'ambiance thermique (froid) (p. ex. : appareil de climatisation, de ventilation ou de chauffage, vêtements chauds, etc.).
24. Faire en sorte que l'interprète avise immédiatement le représentant de l'employeur de tout inconfort pouvant mener à un risque de blessure ou de lésion causée par une prothèse, un costume ou un accessoire afin qu'il corrige la situation. Le représentant de l'employeur doit faire appel à un spécialiste ou à un autre responsable approprié pour apporter les modifications nécessaires.

Note : Voir la fiche 20 – Maquillage et coiffure. Les sections 6 et 9 ainsi que les sections 5 et 6 de l'annexe peuvent s'appliquer aux utilisateurs de costumes, d'accessoires de jeu, de prothèses et de maquillage de corps qui peut constituer un costume.

Références

Code national de prévention des incendies, Conseil national de recherches du Canada, 2015.

Fiche n° 4 sur la prévention des incendies.

Fiche n° 17 sur les armes à feu.

Fiche n° 18 sur les cascades.

Fiche n° 20 sur le maquillage et la coiffure.

Loi sur la santé et la sécurité du travail, RLRQ, chapitre S-2.1.

Règlement sur la santé et la sécurité du travail, RLRQ, chapitre S-2.1, r. 13.

Service du répertoire toxicologique de la CNESST, [<http://www.reptox.csst.qc.ca>].

Fiche rédigée par le Comité technique de la Table de concertation paritaire de l'industrie du cinéma et de la vidéo

- Alliance internationale des employés de scène et de théâtre des États-Unis, de ses territoires et du Canada (AIEST), section locale 514
- Alliance internationale des employés de scène et de théâtre des États-Unis, de ses territoires et du Canada (AIEST), section locale 667
- Alliance of Canadian Cinema Television & Radio Artists (ACTRA)
- Alliance québécoise des techniciens de l'image et du son (AQTIS)
- Association québécoise de la production médiatique (AQPM)
- Guilde canadienne des réalisateurs – Conseil du Québec (DGC – Québec)
- Union des artistes (UDA)
- Commission des normes, de l'équité, de la santé et de la sécurité du travail (CNESST)

L'information contenue dans la présente fiche ne peut se substituer aux normes, aux lois et aux règlements en vigueur.