

Valentin Paitel

Auto Entrepreneur Costumier

LeGalifuge



UNE  
HISTOIRE

UN  
COSTUME

Costumer



**Projet Mondes divisés  
HARWELL**

# WORK IN PROGRESS/ Projet Mondes divisés

## (Harwell normal, forme humaine Aube, forme humaine Crépuscule)

### Harwell en version normale

est mon premier costume "craft" qui m'a permis de commencer à toucher à tous types de matériaux tels que les matériaux thermoformables (mousse EVA, Worbla, led, bois,...). C'est un costume avec beaucoup moins de couture, cependant il m'a permis de penser autrement au moment de la confection dû à la complexité du costume. Ce projet appelé "Mondes divisés" a été réalisé en collaboration avec Léa Lesillard qui joue Nacio un jeune homme, deuxième personnage principal de l'histoire.

### Dossier complet sur le projet ci dessous qui résume l'histoire, le contexte de l'univers pour la bonne compréhension du costume

NACIO ET HARWELL.pdf

<https://drive.google.com/file/d/4qrqUwCvtjmZHo-cie-dKEVSlhhdvVCF/view?usp=sharing>

### Formulaire descriptif de Harwell version normale

[https://docs.google.com/document/d/1\\_gdCOzOQoLWVHfbcE5Pml-oYoh\\_FY6lQnES8AFLLP6o/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1_gdCOzOQoLWVHfbcE5Pml-oYoh_FY6lQnES8AFLLP6o/edit?usp=sharing)

### Explication du costume et techniques

Ce costume est assez particulier tout d'abord par sa forme. En effet, nous sommes sur un oiseau complet. Il a donc fallu s'attarder sur le Comment le faire ? Pourquoi comme cela ?



### Les croquis

Le croquis en base n'était pas long car le personnage était déjà bien en tête. Ce qui à le plus changer sont l'ajout d'éléments d'accessoire sur le costume et la couleur car ce costume raconte un univers, une histoire.



Structure des ailes



Armures des griffes



Lampes



Pagne



système de pattes



### Les inspirations

Les inspirations premières viennent des harpies dans la mythologie (surtout pour le caractère et le lore) et sur mes oiseaux dont Harold un dindon malvoyant qui à une démarche et une façon de se mouvoir très gracieuse

### La morphologie

La morphologie des oiseaux étant très différentes, il a fallu faire un comparatif de ma morphologie et de celle d'un oiseau.

Mes bras= les os des ailes de l'oiseau + allongement à partir du poignet

Mon buste= grossir le torse pour recréer la cage thoracique du volatile mais garder la forme de mon dos pour ne pas faire un effet bloc. Mes jambes= mettre des échasses qui recréer les articulation des pattes de l'oiseau

Ma tête= Effet d'une tête plus imposante et plus longue, casser les traits déjà existants



### Les ailes

Une des pièces les plus emblématiques et la plus longues à réaliser car elle comporte plus d'une centaine de pen mousse toute patronnée une à une pour éviter un effets trop répétitif (chaque plumes est différentes sur un aile)



### Les plumes

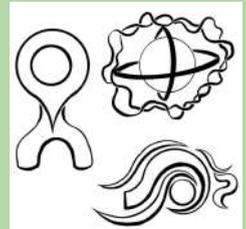
Après avoir patronné les plumes et fait un patron grandeur nature par rapport à mon bras, on découpe les plumes dans de la mousse EVA 2mm basse densité. On passe ensuite au ponçage de tous les bords recto et verso de la plume, puis à la gravure des stries. On place ensuite le fil de fer au centre de chaque plume en recto et verso puis on passe à deux couches de peintures flexi paint, 5 couches de peintures verte, création des dégradés à l'aérographe puis 2 passage en sur couche transparente mate.





### Structure

Pour la structure, on prend en compte des articulation tels que le coude, mais aussi de l'articulation du poignet qui va nous servir pour plier l'aile. On a donc une aile en trois pièces distinctes.



### Partie rémiges primaires

on crée un cadre en bois pour pouvoir avoir une base solide de notre système, et que les plumes de im10 soient bien maintenu

### Parties bras avant et après coude

Cette partie est plus simple. On coud une manche slim en raccordant une partie à la forme du cadre pour pouvoir coudre et coller les plumes dessus.

### Finition

Dernier passage à l'aérographe et on ajoute des plumes manquantes artificielles ou naturelles sur le bras et au niveau du cadre pour le camoufler naturellement.



### La queue

Sur une base de ceinture en mousse avec un rajout de sangle pour pouvoir l'attacher, les plumes de la queue ont été patronnées une à une et créées de la même façon que les plumes des ailes. En restant dans l'optique de grandeur, la plus longue plumes mesure plus de 1m de long. A l'intérieur on peut trois led filaires avec boîtier pour garder un effet magique dans le personnage



### Le buste

Il est la base principale du changement physique pour le personnage. Pour ce buste je choisi de faire une base en mousse qui va gonfler mon torse mais garder la courbe de mon dos. Pour l'ajout de fourrure et plume je créer en tshirt en coton qui va épouser la forme de la base et rester tendu pour un rendu lisse.



L'ajout de led dans le dos à été fait grâce à la création d'un "sur-dos", et de led simple contrôlable par un boîtier accessible au niveau de l'omoplate ( le bouton power peut être actionné à travers le costume). Les led et la mousse led qui intensifient la diffusion de la lumière, est recouverte de simili cuir qui à été troué par endroit avec du worbla brut en guise de biais pour une jolie transition.

La colonne apparente à été sculpté morceau par morceau grâce à des bords de dalle de mousse EVA 10 mm haute densité et à de la foam clay pour les pointes.

### V2 Du collier de l'Aube



### Les cuisses

V1 : Les cuisses sont une base d'un short slim cousu pour l'occasion, et d'un rajout de fourrure de récupération achetée en friperie sous forme de short plus large sur le dessus afin de pouvoir glisser du rembourrage. Le résultat était très satisfaisant mais avait l'inconvénient d'être chaud et était réalisée avant la trouville des échasses digileg ( ce qui n'était pas compatible car il fallait laisser de l'espace entre ma cuisse et la pièce.

V2: On enlève le short blanc et le rembourrage pour laisser place à de la mousse 10 mm haut densité qui confère le même résultat visuel tout en étant plus confort et compatible avec les échasses.

Pour faire un jolie raccord avec le buste et la queue, je rajoute de la fourrure bleue écaille grise jusqu'au ¾ des cuisses pour laisser paraître la couleur noir de la fourrure de récupération.



### La wig

La perruque de l'oiseau est sur une base de wig acheter sur un site spécialisé en cosplay.

Pour la stylisé j'ai utilisé la méthode du spiking qui consiste à faire gonfler la perruque en chauffant les fibres et en les laquant avant de brosser les fibres et de leur donner la forme voulue. Sur

l'avant de la wig il a fallu découdre les bandes pour pouvoir les recoudre dans le sens souhaité (ici en arrière pour enlever la frange existante)



Pour ajouter de la couleur et de l'effet, j'ai repris des mèches de chute de perruque que j'avais conservées, et les ajouter à ma perruque. On ajoute plusieurs plumes naturelles et on peut passer à la mise en place des oreilles de Harwell. Les oreilles sont faites en rémiges secondaires d'oie et en plume de duvet de pigeon paon pour la base. A l'origine, les oreilles se soulevaient manuellement lorsque j'ouvrais la bouche, mais ce système a été récemment retiré pour laisser un système mécanique faire le travail sur commande.

### Le bec

Au départ je pensais créer un bec sous forme de prothèse SFX avant d'opter pour la création du bec en mousse EVA qui laisse + de liberté et de simplicité pour créer la pièce. Pour le test, j'utilise de la mousse de tapis de sport + du papier mâché, afin de pouvoir commencer à visualiser la taille, la méthode d'attache, la teinte.... Ici, on peut constater que le bec est bien plus petit que la version finale. Le bec devait être aux bonne proportion par rapport à la tête finale de l'oiseau et non à ma morphologie, car l'addition de la wig et du bec doit donner l'illusion d'une tête plus grosse et plus allongée (casser les formes humaines)

J'aurais pu créer une tête complète en mousse, mais je ne devais pas tomber dans un oiseau absolu. Les traits de ses origines devaient être raccord avec son visuel (ex: placement des yeux). Le bec doit pouvoir s'ouvrir en même temps que ma mâchoire, c'est pourquoi il y a eu plusieurs mesures faites avant de trouver le bon angle et les bonnes dimensions. Le bec inférieur est rattaché à un système élastique qui le retient en position de bas lorsqu'on ferme la bouche

Le squelette de la pièce comporte du polystyrène extrudé qui est un matériau facilement sculptable qui donne une jolie base pour le bec. Pour camoufler mes oreilles et ma mâchoire et pour rester dans la morphologie de la tête de Harwell, j'ai créé des plumes en mousse qui viennent fermer la pièces (agrémentés de plumes naturelles)

### Les jambes

Le premier problème concernait les jambes car par rapport à un humain, les oiseaux ont une morphologie qui leur confère des pattes bien différentes des nôtres. Au départ par soucis pratique et de budget, je partais sur un système simple de couper les talons de talons hauts en les rallongeant juste assez pour ne pas que je sois trop en déséquilibre. Cet effet aurait pu être justifier par l'origine de l'oiseau qui descend des harpies (femme oiseau) qui lui conférerait des caractéristiques légèrement humaine.



Mais mon choix de trouver ou de confectionner des Digi Legs n'était pas perdu, et par chance j'ai pu m'en procurer par un créateur dans le domaine des métaux à 160€ (comparer aux 1200€ que demandent les créateurs originaux des Digilegs).

Pour pouvoir créer ma base il m'a fallu créer un squelette à partir des digilegs sous leur angle majeur lors de la marche. Il a fallu aussi prendre en compte l'intersection entre l'allongement et la partie où mon pied loge en comprenant que cette partie peut et doit bouger.

Pour faire un résumé rapide de la conception, il a fallu faire en deux pièces cette "housse de digilegs" en prenant en compte que je dois la mettre après avoir enfilé les digilegs.



J'ai utilisé du Thibra par dessus le polyester qui est plus lisse et plus résistant que le Worbla Art grâce à ses mailles en dessous. Cela confère à ses pattes une résistance optimale contre les chocs sans que j'ai à me soucier de quoique ce soit.



### Les pattes

Les pattes ont une base en polystyrène extrudé pour pouvoir sculpter facilement la forme des pattes par rapport au patrons en 2D fait précédemment.

Pour faire un raccord avec les pattes j'utilise mes chutes de fourrures pour les intégrer à mes pièces. Lors de la conception j'ai pris en compte l'articulation du pied lors de la marche. Ces pièces sont donc faites en deux morceaux distinct (coté doigts et côté talon)

Les armures des griffes sont réalisées à base de mousse EVA. Pour le processus j'ai d'abord réalisé un dessin précis des armures puis décalqué par rapport à la taille de chaque griffes (car les griffes selon leurs emplacements sur les pattes sont différents).

Les petits anneaux au-dessus sont des chaînes en or coupés et arrondis. Les gravures sont faites grâce à un pyrogravure et approfondie par peinture aérographe + nettoyage du surplus avant séchage de la peinture



### Le harnais

C'est la pièce qui ma été le moins passionnant car beaucoup moins satisfaisant et beaucoup de craintes d'avoir des pièces non uniforme (c'est pourquoi je compte investir dans une machine qui fait des coupes automatiques juste en lui donnant la forme et la taille précise à découper) Le harnais comporte la partie haut qui remonte le dos jusqu'au cou, la partie ceinture et la lampe avec son attache en simili cuir qui recouvre un rectangle de mousse EVA 2mm haut densité pour ajouter de la rigidité

Le pagne a été cousu avec du tissu d'ameublement. Les bords des pièces ont reçu une couche sur la face cachée de colle néoprène pour éviter que les filaments ne se délient. J'ai choisi cette technique car la couture en zigzag se verrait trop à mon goût sur cette pièce.





KASTIEL DELOWSIR



## Création de jeux vidéo (scénariste, auteure, designer)

=> costumes de Kastiel normal et Karmage

Dans le projet jeux vidéo « Far Away Above Night » composé de 6 auteurs principaux ainsi que d'une vingtaine de personnes participant au projets par le biais de personnages secondaires que , la création de l'univers, du Lore et de l'histoire sont liés à l'imagination du design des nombreux costumes que composent les 8 Nations du jeu.



Pour comprendre au mieux ce projet je vous envoie vers le premier dossier créé qui présente et résume les personnages principaux.

**Lien du projet**

[Faraway Above Night Project](https://ar-ar.facebook.com/groups/2815695385379367/)

<https://ar-ar.facebook.com/groups/2815695385379367/>

Dans ce projet je prends les rôles de sous-chef de projet, gérant les lignes primaires et secondaires de l'histoire ainsi que de la concordance des informations entre les lore des autres auteurs et de leur nations. Pour ma part je suis le créateur de la nation Elfen, une nation composée d'une race d'elfe créée par mes soins avec comme particularité visible: des plumes par endroits sur leur corps. (Voir Google doc ci-dessus)

## Kastiel :

- Age: 20 ans
- Race: Elfen
- Karmage lié: Rokh
- Élément attribué: Feu
- Caractère: prétentieux, narcissique, loyal (plus tard) , en sait beaucoup sur les légendes et mythes elfens, agile
- Classe: Archer

Histoire: Jeune homme de 20 ans, Kastiel est né dans la nation Elfen dans la Haute cour.

Procréder dans le cadre du protocole "Enfant Parfait", son destin était de perpétuer la race Elfen pour la garder pure, et devenir le successeur du roi Elfen (son père) pendant son enfance, il a été formé aux règles strictes du protocole et à la religion Elfen, ainsi qu'à l'honneur et la loyauté.

Malheureusement Kastiel avait ce qu'on appelle une déviance.

Il aimait les hommes, et tout particulièrement un homme venant de la cour première du royaume: Aster. Ses géniteurs ainsi que la cour Royale ont rapidement découvert leur relation, et les ont tous les deux sanctionnés.

Aster a été condamné à mort par abandon, attaché à l'arbre des sacrifiés pour relation personnelle et intime avec un membre de la famille de la Haute cour.

Kastiel quant à lui, se fait bannir du royaume Elfen après un refus de sa part pour une conversion par la magie des anciens.

Il se retrouve seul, laissant son premier amour de la cour première derrière lui, allant de village en village en passant par les temples elfens pour continuer d'apprendre sur l'histoire elfen. Pendant une de ses expéditions il obtiendra un arc antique et découvrira sa liaison indirecte avec le Karmage Rokh depuis la cérémonie des Enfant parfait héritier de la couronne (10 ans).



## Explication du costume (résumer):

### Contexte:

Kastiel est le tout premier personnage totalement fait main et le premier avec qui je commence la couture. C'est pourquoi les matières choisies (surtout pour la cape) sont des matières simples à coudre, et on a été choisis surtout pour leur esthétiques et le tombé. Aujourd'hui j'aurais utilisé de la laine avec une doublure en coton pour que la cape soit plus réaliste.



Sur ce costume la signification des couleurs était le plus important car elle fera partie du jeu et ce sera le principal repère visuel des personnages. Kastiel est un homme qui n'a pas peur de se montrer et sa nation n'est pas innocente non plus à ce niveau là, surtout dans la Haute cour. La palette de couleur m'a tout de suite parlé pour ce personnage si prétentieux. Je ne cherchais pas de tenue trop sombre comme le voudrait son caractère, je voulais une couleur majeure chaude. Le rapport au feu n'était pas la première source d'inspiration. L'inspiration des couleurs est une référence au Phoenix de Final Fantasy qui est une créature que l'on apprécie pas mal dans notre groupe et surtout que le départ de ce projet venait de base de ce jeu, avant de s'accroître de lui-même.



## Costume signification:

### La cape:

Elle provient de la Haute cour par sa famille. Il l'a portée en permanence, portant sans cesse le poids de son futur rôle. La couleur est vive, symbole de ce qu'il devrait être devant son peuple (Dynamique, jovial) la couleur est tout l'inverse de lui-même ou bien de ce qu'il était avant. Au dos, le symbole elfen imprégné dans la cape rappelant la nation.

La matière est du jersey orange.



Ce personnage destiné à un jeu vidéo à deux costumes: 1 costume de départ (celui que le joueur aura le plus souvent) et un costume qui apparaît lorsque

Kastiel débloque sa forme Karmage L'elf est d'un caractère extraverti mais d'un prétentieux débordant qui le pousse à être détestable.

Entre autres les personnages tout le contraire de la jovialité, de la frivolité.

Une part sombre en lui l'explique par un événement majeur dans sa vie qu'il garde constamment sur lui sous la forme d'un objet formant le signe de l'infini "emprisonné".

Cependant Kastiel est quelqu'un qui à su se reconstruire

malgré la perte de l'être qu'il avait le plus cher, tels la renaissance d'un phénix

. De plus nous voulions faire une référence légère à un mob d'un épisode de Final Fantasy: le Phoenix/ Crisis core



Ce tissu avait un tombé qui me convenait et une simplicité de couture que j'ai pris en compte pour mes premiers pas dans le costume fait main. Elle a été ensuite ombragée par un passage à l'aérographe pour plus de relief.



#### Le pantalon:

de couleur blanche pour rappeler la couleur du roi au XXe siècle. Symbole de liberté également pour un personnage qui commence à la retrouver lors de la rencontre de ses compagnons. Le pantalon est un pantalon d'équitation en coton blanc choisis pour son élasticité et sa matière confortable.

#### Haut/ intérieur de cape:

L'intérieur du costume est sombre et sera une partie visible du costume. Car au premier abord les couleurs chaudes de la perruque et surtout de la cape vont attirer l'œil avant de laisser place à la seconde partie du costume: le noir central et le sombre de la cape.

Ces teintes apportent la touche sombre que comportent le personnage en lui. En effet, Kastiel comporte un passé plutôt dur et instable mais reste le fier elfen à l'extérieur. Son interaction avec les autres personnages sont toujours désagréable, méchant ou simplement hautains. Ce genre de teinte permet au personnage de pouvoir avoir une évolution visuelle frappante lors de son changement de tenue en mode Karmage qui est tout de suite beaucoup plus claire. Qui prouve que au cours de l'aventure, Kastiel a changé et rentre dans les phrases que le personnage dira au cours de l'aventure. Tels que "L'avenir ne pourra qu'être meilleur tant que la clarté vaincra."

#### La ceinture

est une référence directe au Phoenix de Crisis core.



#### Frise de l'évolution du costume de Kastiel version Normale



2020



2022

### Marow (Commission serveur Discord roleplay Cyberpunk Zodiac)

Fiche personnage: <https://docs.google.com/document/d/1vrYbevXt-8gllrvrlyZ08KT6KiibhXSma74Hcldo4c/edit?usp=sharing>

Costume réalisé pour un jeu de rôle sur le thème des signes du zodiac couplé avec un univers Cyberpunk

Marow est un personnage extraverti dans la première saison du jeu de rôle. Il aime montrer son corps c'est pourquoi j'opte pour des vêtements proches du corps. Sur le costume de la première saison, je me suis obligé de travailler différemment avec des vêtements de récupération pour m'exercer sur un costume à coût minime. De plus, l'univers étant beaucoup plus réaliste que les autres projets que j'ai pu faire, je ne pouvais pas faire trop de fantaisie dans les vêtements de Marow.

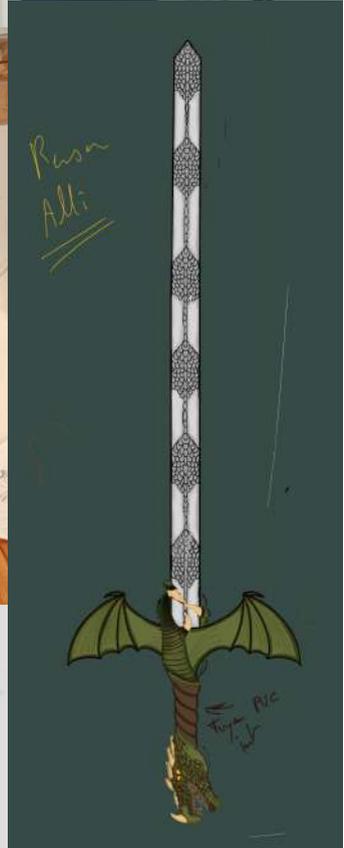
Toutefois, mon style me permet de jouer sur d'autres points pour garder un personnage original et facilement remarquable par le maquillage SFX, la wig, ses accessoires ou bien son tatouage.

J'ai customisé une chemise en ajoutant des épaulettes en cuir de récupération et ai cousu à l'arrière le signe astrologique du Taureau.



#### Modifications:

Pour le glow up de ce personnage et pour la saison 2 de ce roleplay, Marow a un tout autre design qui correspond à son évolution dans la hiérarchie. Devenu plus affirmé et haut gradé dans la ville de Astral, il aborde des vêtements amples dont un manteau en cape qui est retenu par des épaulettes. On peut voir aussi que le personnage ne délaisse pas des vêtements plus légers pour ses affaires au Land. Avec sa tenue, le personnage est plus grandit et prend plus de place dans l'espace qui l'entoure se faisant remarquer deux fois plus qu'avant surtout avec l'ajout de LED qui est à la mode à l'époque où ils vivent dans cette saison. Un des détails cachés dans son costume se trouve sur son manteau. Le motif peau de serpent qui arpente en courbe le manteau, rappelle bien l'animal vicieux et cracheur de venin que peut être Marow. Costume redessiné après un changement de chef de projet.



Kastiel Delowsir version Karmage

A propos

### Matériaux utilisés et/ou maîtrisés

-Mousse evazote  
-Plastique thermoformable (Thibra, Worbla, Black Worbla, Transparent)  
-le bois  
- la pyrogravure  
-broderie (non maîtrisés)  
-l'ajout de dentelle

-la sculpture  
-Peinture à l'aérographe  
-la résine  
-L'ajout de led simple  
-Fourrure  
-Tissu toile, Sergé, Satin  
-Plume

### Qu'est ce que le costume pour moi ?

Pour moi le costume est un élément d'expression essentiel dans l'univers de la scène/ Spectacle ou dans les films/ séries. Tout comme dans la vie de tous les jours, nos vêtements donnent des informations sur nous même, notre vécu, notre caractère et notre humeur. L'interlocuteur va prendre ces informations inconsciemment et va pouvoir comprendre d'une certaine façon à quel genre de personne il a affaire. C'est pourquoi le costume est si important. Le spectateur va pouvoir comprendre l'histoire que l'on lui raconte, voir même analyser en profondeur le personnage. J'ai toujours pris comme exemple la costumière de The witcher ou bien du Seigneur des anneaux. La complexité et la recherche de ces univers si particuliers laissent une place conséquente aux vêtements que portent les acteurs. J'ai une préférence pour ce genre d'univers complexe que l'on découvre par le biais de plusieurs informations. La complexité de ce genre d'univers n'est pas simple à abordé, et lors de la création des costumes, le défis en est plus grand ce qui m'attire particulièrement.

D'autre part, les costumes racontent également l'histoire avec un grand H par les costumes historiques. Sur le film Cruella par exemple qui implique la mode anglaise des années 70 ou bien tout simplement "Les animaux fantastiques" qui allie la mode des années 1920 (dates des photographies d'inspirations de C. Atwood) avec le monde fantastiques du films ce qui crée une parfaite symbiose entre les deux sans que ça fasse "déguisement".

### Mon rapport avec la couleur et les textures ?

Parmi les détails que j'aime accorder toute mon attention c'est le choix des couleurs et de la texture.

Tout d'abord, la couleur peut être une marque de reconnaissance du personnage et/ou de son humeur ou caractère (plus ou moins flash pour que l'oeil soit attiré par le personnage principal de loin / Une teinte douce pour adoucir le personnage, une teinte + foncé pour un personnage plus mystérieux qui ne se laisse que très peu découvrir/ Une couleur significative par exemple des brins de rouge sur une robe d'une ancienne guerrière mélancolique qui peut rappeler ses batailles sanglantes.)

Le choix de la couleur tient aussi du rendu devant la caméra ou les projecteurs, car ceux-ci peuvent avoir un impact sur le costume et ne pas rendre comme le réalisateur le voudrait.

La texture est quelque chose que je prends à coeur de choisir depuis plus de 6 mois après que je me sois performé dans la confection du costume.

L'apport du relief permet de rajouter du détail et du relief dans un costume. Les textures sont tellement multiples que j'ai eu et ai encore du mal à choisir car beaucoup correspondent à mon projets mais ne peuvent pas s'allier.

Je peux également inclure les motifs que j'utilise à petites doses car je trouve la plupart des motifs trop kitsch pour mes projets ou juste trop imposants.

Je suis plus adepte des textures qui donnent des effets d'armure ou bien des matières brutes pour les costumes plus naturels/ sauvages.

### Comment je travail et mes objectifs commun à la fin de chaque réalisation

Lorsque je commence un projet, celui-ci provient à chaque fois de mon imagination. Une technique que j'ai vu et que je voudrais inclure, une musique qui me fait remonté un thème que j'aimerais bien essayer, une demande pour un serveur discord pour un roleplay, ou bien une commande d'un client.

En premier lieu je dessine. Je fais des croquis, des dessins d'inspiration, histoire de pouvoir poser le personnage autre part que dans ma tête et de mieux voir les changements, ajouts,... Pour réfléchir à ça, je pense à l'histoire du personnage et à comment il est. J'écoute de la musique en même temps que je travaille ce qui m'inspire assez facilement surtout lorsque je sais où je vais.

En second temps je réfléchis à la confection et commence les patron de test. Quelles pièces, quelle coupe ? Comment la coudre ? Qu'est tombé ? Une grosse réflexion s'impose avant de passer à l'achat des matériaux. Cette étape se conclut au magasin de tissus afin de pouvoir être sûr à 100% de mon choix et si certains autres tissus m'inspirent pour des pièces de remplacement ou supplémentaires.

Puis les étapes de la confection qui se poursuivent.

Dans tous les cas, le costume doit comporter des objectifs communs à tous mes costumes.

- Le confort: Que le costume ne pince pas, ne soit pas en équilibrisme, la liberté de mouvement (en tout cas le maximum)

- La solidité: Lorsque que je crée un costume, je ne veux pas être à l'affût de la casse. Lorsque je porte le costume, je peux me déplacer librement sans me soucier si telles ou telles pièces frottent contre quelque chose, que celle-ci s'abîme, se détache, ou se casse.

La propreté: Mon côté perfectionniste. Dans n'importe quel angle le costume doit être parfait (plus + possible que je le peux). Les coutures droites, sans fil qui se décalent, pas de traces de peinture disgracieuse ( même petite)

### Ce que j'aimerais apprendre

Dans mes prochaines années j'envisage d'apprendre:

- L'électronique pour des pièces mécanisées (ex: oreilles qui bougent grâce à un logiciel) me permettrait d'avoir plus de possibilité en matière de conception et de propreté des œuvres.
- L'impression 3D: Cela me permettrait de pouvoir faire plus rapidement des petites pièces précises qui peuvent être complexes à faire en mousse ou en autres matières. De plus, j'aimerais pouvoir scanner les visages (dont le miens) pour pouvoir un moulage de mon visage ou du visage de la personne concernée sans passer forcément par un moulage au plâtre qui peut être contraignant pour certaines personnes.
- La broderie: Cette technique que j'ai déjà utilisée pour un projet ne me semble pas encore acquise à ce jour, c'est pourquoi je voudrais pousser mes connaissances dans ce domaine

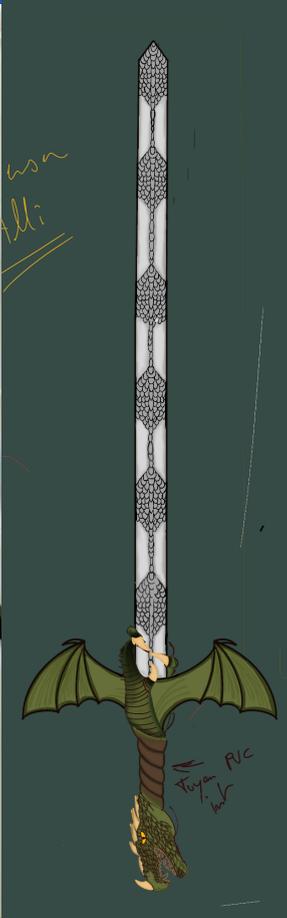
Contact

: [lesgalifuge@gmail.com](mailto:lesgalifuge@gmail.com) : 0644798361: Instagram: @galifuge\_insta: Facebook: Valentin Galifuge

Tiktok: @galifuge



**COMMANDES CLIENTS**



**Epée bâtarde dragon**



# CHAT VOLEUR JDR



Maxime M.

