



Conseil des  
métiers d'art  
du Québec

# Mise à jour des Normes et Standards

CUIRS, PEAUX, FOURRURES



Table des matières	
2	Introduction.....4
3	Les métiers d'art du cuir, des peaux et des fourrures.....4
3.1	Bottier .....4
3.2	Bourrellier.....5
3.3	Chausseur .....5
3.4	Couturier / Designer de mode.....5
3.5	Fourreur .....5
3.6	Gainier .....5
3.7	Gantier.....5
3.8	Malletier .....5
3.9	Maroquinier.....5
3.10	Modeleur-sculpteur de cuir .....5
3.11	Relieur .....6
3.12	Sandalier.....6
3.13	Sellier et Sellier Maroquinier .....6
4	Le matériau et ses exigences techniques .....6
4.1	Provenance du matériau.....6
4.2	Les processus de transformation .....6
4.3	Matériaux connexes.....7
4.4	Nouveaux matériaux .....7
5	Les techniques et opérations de transformation.....7
6	Techniques de construction.....10
6.1	Confection bidimensionnelle (à plat).....10
6.2	Confection tridimensionnelle .....11
6.3	Techniques de recouvrement.....11
7	Fonction utilitaire.....12
8	Expression .....13
9	Les prescriptions.....13
9.1	Législation.....13
9.2	Politiques internes du CMAQ .....13



# Les normes et standards : Cuir, les peaux et les fourrures

## 1 Introduction

Les artistes et les artisan.es professionnel.les de la famille de métiers d'art Cuir, peaux et fourrures sont reconnu.es pour leurs connaissances, leurs habiletés et la maîtrise des techniques leur permettant de concevoir et de réaliser, restaurer, reconstituer et réhabiliter des œuvres utilitaires et/ou décoratives et/ou d'expression en cuir, peaux ou/et fourrures.

La création de productions de cuir, peaux et fourrures comporte plusieurs types d'exigences techniques imposées par:

- le matériau;
- les techniques de transformation de ce matériau;
- l'usage du produit.

En métiers d'art, les productions de cuir, peaux et fourrures sont créées par les artistes et artisan.es qui exercent habituellement l'un des métiers suivants.

## 2 Les métiers d'art du cuir, des peaux et des fourrures

Bottier	Malletier
Bourrellier	Maroquinier
Chausseur	Modelleur-sculpteur
Couturier / Designer de mode	Relieur
Fourreur	Sandalier
Gainier	Sellier et sellier maroquinier
Gantier	

Note : Les interventions de tanneur ou teinturier ne sont pas considérées comme interventions caractéristiques en métiers d'art.

### 2.1 Bottier

Le bottier conçoit et réalise des bottes et des chaussures.

## 2.2 Bourrelier

Le bourrelier conçoit et réalise des harnachements, des harnais et articles à chevaux et d'autres objets principalement en cuir de bœuf ou de vache.

## 2.3 Chausseur

Le chausseur conçoit et réalise différents types de chaussures en cuir.

## 2.4 Couturier / Designer de mode

Le couturier/designer de mode conçoit et réalise des vêtements et accessoires entièrement ou principalement en cuir, peau ou fourrure, sur mesure ou en petite série.

## 2.5 Fourreur

Le fourreur conçoit et réalise des vêtements et accessoires en fourrure.

## 2.6 Gainier

Le gainier conçoit et réalise des étuis, écrins, coffrets et autres articles protecteurs en cuir.

## 2.7 Gantier

Le gantier conçoit et réalise des gants en cuir.

## 2.8 Malletier

Le malletier conçoit et réalise des valises, malles, porte-documents en cuir. Le malletier travaille principalement sur les fûts.

## 2.9 Maroquinier

Le maroquinier conçoit et réalise des objets, articles ou accessoires en cuir, peau et fourrures utilisées principalement pour leurs qualités physiques et esthétiques.

## 2.10 Modelleur-sculpteur de cuir

Le modelleur-sculpteur de cuir conçoit et réalise des masques et autres objets par le façonnage sculptural du cuir.

## 2.11 Relieur

Le relieur conçoit et réalise des recouvrements en cuir dans le but de protéger, embellir, assurer la durée de vie des livres et autres objets similaires.

## 2.12 Sandalier

Le sandalier conçoit et réalise des sandales en cuir.

## 2.13 Sellier et Sellier Maroquinier

Le sellier conçoit et réalise des harnais, selles d'équitation et articles pour chevaux.

Le sellier maroquinier utilise des techniques de fabrication de la sellerie (cousu main, bord franc, doublure en cuir) et fait de ces pièces des objets haut-de-gamme.

# 3 Le matériau et ses exigences techniques

## 3.1 Provenance du matériau

Les cuirs et les peaux se distinguent selon leur provenance.

Gros bétail : vache, cheval, élan, buffle, chevreuil, etc.

Petit bétail : taure ou vachette, veau, poulain, porc, chèvre, chevreau, mouton, agneau

Reptiles : alligator, serpent, lézard

Divers : kangourou, autruche, poisson

Les cuirs et les peaux se distinguent aussi selon les procédés de tannage :

Végétal : tan de chêne, extraits tanniques d'autres plantes

Minéral : sels d'alun, de chrome, de fer

Semi-végétal / semi-minéral

À l'huile : huile de poisson pour le chamoisage

## 3.2 Les processus de transformation

Le cuir, les peaux et les fourrures subissent des opérations de tannage et de corroyage avant de devenir aptes à une transformation.

La peau est utilisée comme matériau naturel dont les caractéristiques physiques sont notamment la force, le corps, la souplesse ou la rigidité, l'épaisseur, l'étirement, le grain,

le fini, la surface exploitable, l'odeur. Deux propriétés fondamentales influencent le travail de la peau: son élasticité et son prêtant (sens d'étirement). Ces deux propriétés déterminent en partie l'usage de la peau: habillement, objets usuels, semelles, etc.

Chaque peau constitue un panneau dont le découpage permet de choisir les sections selon une hiérarchie de caractéristiques. La peau entière peut être débitée en bandes, en dosset ou demi-dosset, en flanc, en collet et croupon.

La peau est utilisée dans sa couleur naturelle, colorée par procédés de teinture, ou décorée par divers traitements de surface. Le principe de construction des objets de cuir est l'assemblage.

### 3.3 Matériaux connexes

Divers matériaux s'ajoutent à la confection pour la création des pièces de cuir, peaux et fourrures: fils, éléments de quincaillerie (rivets, pressions, boucles) mais aussi colles diverses et matériaux utilisés comme composantes pour l'armature ou le rembourrage (succédanés de cuir; textile; métal; bois; carton; mousse synthétique; etc.).

### 3.4 Nouveaux matériaux

Plusieurs matériaux font concurrence aux cuirs et fourrures en imitant leur aspect: syndermes (copeaux) et texoïds (fibres). Au CMAQ leur utilisation est acceptée comme matériau d'appoint (doublures, appliqués décoratifs, etc.) mais elle n'est pas admise comme matériau principal d'une production caractéristique de la famille Cuir, peaux et fourrures.

## 4 Les techniques et opérations de transformation

Le tableau ci-dessous indique les opérations de fabrication identifiées pour la famille de métiers Cuir, peaux et fourrure basé sur l'étude Analyse générale et de la tâche des métiers et professions du secteur des métiers d'art (SQDM, 1995, page 136).

TECHNIQUES ET ACTIVITÉS DE FABRICATION

Préparation des matériaux et des outils	nettoyage; blocage; étirage; fixage; lissage; repassage; palissonnage; glaçage; teinture et coloration (à la main, vaporisation); sérigraphie; texturisation; aiguisage.
<b>Fabrication et modification de gabarits, de formes et de moules (chapeaux, chaussures, articles divers)</b>	gabarits; formes; moules; fûts.
<b>Réalisation de patrons</b>	patrons; gradation des patrons.
<b>Confection</b>	taillage (à la main, à l'aide d'outils, à la machine, à l'emporte-pièce); moulage; formage; parage; borgage; dressage; gainage de certains éléments;



	moussage; capitonnage; sculpture; ajourage; plissage; pose de garnitures; construction de poignées.
<b>Assemblage des éléments</b>	collage; rivetage; agrafage; laçage; tressage; semelage; fauillage; couture (à la main et à la machine); installation des éléments de quincaillerie.
<b>Finition des éléments</b>	ponçage; abat-carre; teinture; cirage; filetage; bordure; jonc; surpiqûre; rembord; bichonnage.

Les techniques ci-après décrites sont les plus fréquemment utilisées par les artisans travaillant les cuirs, les peaux et les fourrures.

## 5 Techniques de construction

### 5.1 Confection bidimensionnelle (à plat)

Pour fabriquer des ceintures, des portefeuilles, des chéquiers, etc.

- L'absence d'armature impose de choisir un cuir de bonne force et une finition adaptée à l'usage de l'objet;

- La coupe du cuir sera apparente et devra donc être nettement exécutée;

- Les marques de pinces ne sont pas acceptées mais les marques naturelles sont acceptées;

- L'assemblage est fait par colle ou par couture.

Les montages se feront selon l'une des techniques appropriées mentionnées ci-dessous :

- Montage à bord rogné (Coupé net) non-teinte est acceptée lorsqu'elle constitue un élément à travers d'autres parties travaillées ou dans l'ensemble d'un objet métiers d'art. Le choix du cuir est important il doit être teint en profondeur;

- Montage à bord rogné (Coupé net) teint à base d'eau, d'alcool, de gomme arabique ou de cire;

- Montage mixte (Rembordé sur coupe net);

- Montage contrecollé (Rembordé sur rembordé);

- Montage à dessus rembordé (dessus rembordé sur dessous);

- Montage bordure à cheval (Assemblé par un biais);

- Montage bordure anglaise;

- Montage retourné avec ou sans liseré ou passepoil, ou jonc;

Montage à l'allemande.

## 5.2 Confection tridimensionnelle

Pour fabriquer des sacs à main, des sacs à bandoulière, des bagages, des chaussures, des selles, des chapeaux, des gants, des vêtements, des objets sculptures, etc.

La conception des objets et la réalisation du patron tiendront compte de l'exigence de proportion et de solidité liée à la fonction de l'objet créé. Les modes d'assemblage en trois dimensions reposeront sur l'application de l'une ou plusieurs techniques suivantes :

- Assemblage des éléments [voir confection bidimensionnelle];
- Gainerie sur fût;
- Moulage sur forme.

## 5.3 Techniques de recouvrement

### Gainerie

La gainerie comprend les opérations de futâge, de ferrage, de coupe, de couverture (habillage extérieur), de garnissage (habillage extérieur) et de finissage. La technique consiste à recouvrir une base rigide (bois, texon, carton, etc.) de cuir pour lui donner les formes voulues.

La fonction de l'objet impose un choix judicieux de la matière première (le cuir de chevreau se prêtera bien à la petite maroquinerie, le cuir de vache offrira une bonne résistance pour les malles, etc.).

La qualité vient d'un bon travail d'encollage, sans faux plis, avec bonne finition des arêtes (cuir bien paré). Les parties mobiles sont bien ajustées au corps principal de l'objet, sans laisser de jeu par rapport au fût et sans ajours causés par un mauvais parage.

### Moulage sur forme

Les étuis, les masques, les sacs, les chapeaux, les poignées de sac et d'autres objets peuvent être obtenus par la technique du moulage sur forme. La forme elle-même, moule ou mandrin, peut être fabriquée en divers matériaux : bois, fibre de verre, etc. et elle doit répondre aux exigences d'originalité. Le moulage peut se faire à la main (étirement), par blocage (peau mouillée puis séchée sur la forme), ou sous vide (procédé mécanique en chapellerie par exemple). Comme le moule est retiré après obtention de la forme, on prévoit assurer la tenue de la matière première, notamment par l'utilisation de durcisseurs liquides et de renforcement par entre-doublure. Ces ajouts seront le plus discret possible sur l'objet fini.

### Rembourrage et couture

Le rembourrage entre la doublure et la couture en piqué permettent d'obtenir des formes semi-rigides.

### Techniques de finition et décor

La finition et le décor sont au choix de l'artisan, selon les techniques des métiers.

### Traitement de surface

- Texturation;
- Teinture;
- Coloration;
- Ajours;
- Ajouts;
- Quincaillerie.

### Techniques de décoration

- Tressage;
- Plissage;
- Ourlets.

## La fonction de la production et ses exigences

Les productions en cuir, peaux et fourrures sont très variées et doivent respecter les critères généraux suivants :

- Sélection adéquate du cuir (épaisseur, fragilité, autres caractéristiques propres à chaque type cuir);
- Traitement adéquat du cuir (notamment sens d'étirement), approprié à la fonction de l'objet.

## 6 Fonction utilitaire

En plus de ces critères généraux, l'évaluation tiendra compte des critères liés à la fonction spécifique du produit:

- Petite maroquinerie;
- Articles de bureau ;
- Sacs, bagagerie, malles;

- Chaussure (soulier, sandale, pantoufle, chaussons);
- Vêtements;
- Chapellerie;
- Accessoires de mode;
- Objet décoratif (masques, miroirs);
- Ameublement;
- Bourrellerie, Sellerie.

## 7 Expression

En métiers d'art, l'objet d'expression doit démontrer une maîtrise technique aussi manifeste que celle attendue d'un objet utilitaire.

## 8 Les prescriptions

### 8.1 Législation

L'artisan travaillant les cuirs, les peaux et la fourrure doit respecter la législation sur la protection des espèces animales.

### 8.2 Politiques internes du CMAQ

Toutes les productions, doivent respecter la *Définition* et les *Normes et Standards* de la famille d'art Cuir, peaux et fourrures.

Toutes les productions doivent porter la signature permanente de l'artisan ou de l'atelier qui pourrait être apposée par couture, broderie, sérigraphie, impression ou toute autre façon qui lui confère un caractère permanent.