

Comédien spécialité acteur-marionnettiste

RNCP38357 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	DNSP — Diplôme national supérieur professionnel
Code(s) NSF	133
Formacode(s)	45010, 45022
Code(s) ROME	L1203
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	20/11/2028

Certificateur(s)

MINISTERE DE LA CULTURE · SIRET : 11004601800013

Partenaires habilités

1 organisme habilité, d'après la liste publiée par France compétences : 1 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
INSTITUT INTERNAT MARIONNETTE	32151138800019	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Dans le secteur du spectacle vivant, l'acteur marionnettiste, en qualité d'artiste interprète, exerce son activité principalement au sein d'entreprises de création, de production ou de diffusion publiques ou privées, subventionnées ou non.

Il joue le plus souvent sur des plateaux de théâtre, mais également dans d'autres lieux (espace public, lieux patrimoniaux, bibliothèques,...).

L'acteur marionnettiste peut assumer différents rôles dans la représentation par l'intermédiaire du corps, de la matière, du matériau, de l'objet, de la figure ou de la marionnette. Il inscrit son activité devant des publics variés, dans des configurations multiples sur le plan esthétique (théâtre dramatique, productions transdisciplinaires faisant intervenir notamment des musiciens, des danseurs, des plasticiens, performances scéniques incluant l'apport de nouvelles technologies...).

L'architecture de son espace comme le choix esthétique de ses instruments (la matière, le matériau, l'objet, la figure ou la marionnette) sont des composantes déterminantes de l'interprétation.

Dans le secteur de l'audiovisuel, son activité se décline principalement sous la forme d'engagements au cinéma et à la télévision. Elle s'exerce également dans les secteurs de la publicité, des clips vidéos et des multimédias.

L'acteur marionnettiste est conduit à se déplacer sur l'ensemble du territoire national ou à l'étranger, afin de répéter, de se produire et de rencontrer ses partenaires professionnels (entreprises du spectacle, agents...).

L'acteur marionnettiste peut être alternativement porteur de projet ou placé sous l'autorité artistique d'un metteur en scène ou d'un réalisateur. Son niveau de formation et de compétence lui permet de prendre des responsabilités dans l'élaboration, la préparation et la représentation des œuvres : apports théoriques, écritures, propositions artistiques, conception plastique ou scénographique...

ACTIVITÉS VISÉES

- Exercer son art d'interprète : élargir le champ de l'imaginaire :

- Analyser les textes, les écritures de plateau et la place de l'objet dans une dramaturgie
- Prendre une part active à l'interprétation des oeuvres et à l'élaboration des créations
- Jouer, maîtriser l'improvisation et l'écriture de plateau
- Développer et élargir ses capacités artistiques et participer à une démarche de recherche dans le champ de la marionnette :
- Acquérir et développer les paramètres fondamentaux du corps en mouvement
- Posséder et développer des capacités vocales
- Mémoriser
- Explorer et développer son registre de jeu et de manipulation/ animation
- Élargir sa culture artistique
- S'initier à la recherche : dramaturgie, propositions scéniques en écriture de plateau, recherche appliquée à la construction d'objet (y compris de marionnette virtuelle de type modélisation 3D, manipulation à distance, etc.)
- Développer et élargir son approche de l'objet manipulé, de la matière et de la construction :
- Connaître et développer son instrument
- Connaître et maîtriser les machines et outils de base dans une appréhension sécurisée et écologique
- Connaître et explorer les matières et techniques liées à la construction de marionnettes
- Explorer sa propre créativité dans la manipulation/animation, la conception et / ou fabrication d'objets et l'utilisation des outils à travers un travail de recherche-crédation
- Construire son parcours professionnel dans le champ de la marionnette :
- Se situer professionnellement et s'adapter au milieu professionnel
- Entretenir sa connaissance de l'environnement socio-professionnel de son métier
- Développer et élargir ses relations professionnelles
- Promouvoir et partager son action/travail artistique
- Élargir et valoriser son champ de compétences professionnelles dans le champ de la marionnette :
- S'exercer à d'autres arts de la scène et à d'autres fonctions dans le domaine artistique
- S'exercer à des fonctions de formation et de médiation
- S'exercer à d'autres fonctions en rapport avec le secteur artistique et culturel

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences transversales

- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe
- Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec esprit critique
- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, dans au moins une langue étrangère.
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs
- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
- Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

Compétences spécifiques

- Lire, comprendre, analyser des textes
- Exploiter l'approche du conflit dramatique, de la construction du personnage, de la place de la manipulation/animation
- Développer le lien entre le texte et l'imaginaire du texte
- Lire les signes proposés par la scène et envisager leur potentiel de jeu
- Comprendre et analyser des écritures de plateau avec ou sans textes (dramaturgies du corps, de la matière, du matériau, de l'objet, de la figure, de la marionnette)

- Envisager le lien entre le texte, la dramaturgie, les instruments dramatiques et leur potentiel de jeu
- Comprendre l'enjeu de la manipulation/animation dans le propos à porter
- Apprendre un rôle
- Mener des recherches personnelles pour alimenter les répétitions
- Participer à des recherches collectives et des répétitions (conduites le plus souvent par un metteur en scène ou un réalisateur)
- Inscrire sa prestation dans le respect du projet artistique et dans le contexte de la représentation
- Proposer du jeu par le corps, la matière, le matériau, l'objet, la figure, la marionnette
- Adapter sa prestation à des modifications éventuelles, notamment en période de tournée ou de reprise de rôle ou d'un spectacle
- Mettre en jeu son rapport à l'instrument, aux partenaires, aux spectateurs
- Conjuguer présence et engagement, initiative et disponibilité
- S'approprier tout espace de jeu, s'y adapter
- Dissocier, projeter, s'effacer, déléguer, impulser avec un instrument
- Assurer au cours des représentations une prestation scénique à la fois singulière et inscrite dans le collectif de jeu
- Animer un instrument dramatique : le corps, la matière, le matériau, l'objet, la figure, la marionnette
- Composer une interprétation hors de soi par le corps, la matière, le matériau, l'objet, la figure, la marionnette et agir dans une palette de rôles simultanément et/ou en alternance
- Être capable de variations : développer une agilité à passer d'un registre de jeu à l'autre, d'une technique instrumentale à l'autre
- Alternner le jeu caché et à vue du public
- Appliquer des connaissances anatomiques et physiologiques élémentaires
- Maîtriser l'articulation corps / mouvement / espace / objet
- Lier langage verbal et corporel
- Adapter son potentiel physique à des propositions de jeu
- Maîtriser l'ergomotricité des postures dans les différentes positions de manipulation/animation dans le jeu
- Être capable de lire le mouvement, le décomposer et le recomposer dans le corps, dans l'espace et dans le temps
- Être à l'écoute de la relation instrument-corps et savoir traiter les informations sensibles et dramatiques que l'instrument lui procure
- Gérer le temps de l'animation dans la durée, le rythme, la dynamique et la vitesse
- Maîtriser les portés et les prises en main
- Appliquer des connaissances physiologiques, musicales et acoustiques élémentaires
- Appliquer les techniques vocales (voix parlée, chantée, voix déportée éventuellement jusqu'à la ventriloquie, utilisation des micros, etc.)
- Ajuster des voix et des textures vocales à l'instrument au service d'entités multiples
- Appliquer les techniques de concentration
- Développer des techniques de mémorisation et les entretenir
- Développer ses capacités à servir la diversité du répertoire (style, mode de jeu et esthétiques)
- Appréhender et s'approprier l'ensemble des éléments techniques de la scène (machinerie, son, lumière, image), y compris via les nouvelles technologies
- Maîtriser une langue étrangère pour aborder des répertoires variés
- Travailler en équipe sur des projets associant plusieurs domaines artistiques
- Développer des compétences dans d'autres arts, par exemple la musique (instruments, voix), la danse, la performance, le théâtre gestuel, le conte, etc.
- Appliquer des connaissances relatives à sa discipline ainsi qu'à l'ensemble des arts, s'informer de leur actualité et leur évolution,
- Entretenir sa culture générale, assister à des spectacles
- Développer une recherche dramaturgique ou de construction personnelle en élaborant un corpus documentaire (essais, documents, historiques, films, œuvres d'art, etc.) autour de l'œuvre étudiée, de la marionnette à construire / concevoir ou du projet de spectacle
- Nourrir son travail scénique d'un travail de recherche et de réflexion préalables
- Avoir une bonne capacité d'approche de l'instrumentarium classique ou contemporain
- Dialoguer, travailler avec le scénographe, le facteur de marionnette, comprendre le fonctionnement de l'instrument et/ou construire son instrument d'interprétation
- Accorder, ajuster son instrument en fonction des besoins de son interprétation

- Identifier l'ensemble des outils du plateau (machinerie, lumière, son, vidéo, scénographie...) et envisager ces outils comme des instruments de jeu et comme des partenaires de jeu
- Entretenir et conserver son instrument
- Appréhender la boîte à outil, la machinerie et les divers matériaux de construction pour une utilisation sécurisée
- identifier les interactions entre machines et types de matériaux en fonction du résultat souhaité
- Approcher la manipulation/animation virtuelle / les effets magiques à travers les outils numériques et informatiques
- Favoriser le recyclage et maîtriser l'impact carbone pour chaque nouvelle construction
- Expérimenter les caractéristiques et comportements des différents matériaux : papier, carton, bois, différents types de mousse, colles...
- Appliquer les techniques de base de construction (sculpture, taille, moulage, collage, papiétage, articulations...)
- Etablir et réaliser un parcours complet de construction (choix éclairé de technique, plans, choix des matériaux et des outils...)
- Proposer et explorer de nouvelles pistes de manipulation/animation, de création d'objets ou d'outils (y compris virtuels)
- Décrire, ajuster et prolonger un geste créatif à l'écrit ou à travers une réalisation matérielle (y compris via l'outil informatique)
- Inscrire sa recherche-crédation dans un corpus et/ou un contexte existant (recherches sur le même sujet, historicité d'un mouvement, d'un style, etc.)
- Apprécier les compétences possédées, chercher à les maintenir et à les développer, y compris les compétences transversales et les savoirs généraux
- Proposer des projets artistiques écoresponsables dans leurs modes de production
- Se positionner au regard des modes d'organisation du spectacle vivant, de l'audiovisuel, et des nouvelles technologies et leurs évolutions dans l'histoire
- Appliquer les dispositions réglementaires en vigueur, les usages relatifs au cadre d'emploi et à l'activité économique, les dispositions relatives à la prévention des risques, notamment celles relatives à la lutte contre les discriminations et les violences et harcèlements sexistes et sexuels
- Analyser la structuration économique du secteur
- Assurer une veille de l'actualité professionnelle, artistique et institutionnelle du spectacle vivant en France et à l'étranger
- Suivre l'évolution de la réglementation en cours dans les institutions culturelles en matière de développement durable
- Entretenir et développer ses réseaux personnels et professionnels, notamment en développant des relations durables
- Développer des stratégies de recherche d'emploi (ex : auditions, castings)
- Dialoguer avec les métiers administratifs connexes : administrateur, chargé de diffusion, chargé de production, ...
- Lire la presse professionnelle et les publications professionnelles
- S'adresser à un public et dialoguer avec lui sur un spectacle
- Partager les éléments fondamentaux de sa pratique à propos de sa création
- Concevoir et expliquer son projet artistique
- Animer une séance de médiation sur son projet
- Identifier quelques notions dans d'autres arts de la scène tels que la performance, la musique, la danse, le conte, le mime, le cirque etc. pour pouvoir travailler dans des projets pluri et transdisciplinaires
- Etre familiarisé avec les fonctions de metteur en scène, d'assistant, de dramaturge, d'auteur, d'adaptateur, de constructeur/facteur...
- Assurer des activités de formation et d'enseignement
- Assurer des activités de médiation culturelle (sensibilisation, animation, intervention artistique en milieu scolaire, hospitalier, carcéral, lieux d'accueil de personnes porteuses de handicap, etc.)
- Mettre en œuvre un projet pédagogique à partir de sa démarche artistique
- Assurer des activités d'encadrement, de conduite de projet, de direction d'équipe et de structure, de régie technique

Blocs de compétences

RNCP38357BC01 — Utiliser les outils numériques de références

LISTE DE COMPÉTENCES

Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation continue

RNCP38357BC02 — Exploiter des données à des fins d'analyse

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec esprit critique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation continue

RNCP38357BC03 — S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

LISTE DE COMPÉTENCES

- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, dans au moins une langue étrangère

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation continue

RNCP38357BC04 — Se positionner vis à vis d'un champ professionnel

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation continue

RNCP38357BC05 — Agir en responsabilité au sein d'une organisation professionnelle

LISTE DE COMPÉTENCES

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique.
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation continue

RNCP38357BC06 — Exercer son art d'interprète : élargir le champ de l'imaginaire

LISTE DE COMPÉTENCES

- Lire, comprendre, analyser des textes
- Exploiter l'approche du conflit dramatique, de la construction du personnage, de la place de la manipulation/animation
- Développer le lien entre le texte et l'imaginaire du texte
- Lire les signes proposés par la scène et envisager leur potentiel de jeu
- Comprendre et analyser des écritures de plateau avec ou sans textes (dramaturgies du corps, de la matière, du matériau, de l'objet, de la figure, de la marionnette)
- Envisager le lien entre le texte, la dramaturgie, les instruments dramatiques et leur potentiel de jeu
- Comprendre l'enjeu de la manipulation/animation dans le propos à porter
- Apprendre un rôle

- Mener des recherches personnelles pour alimenter les répétitions
- Participer à des recherches collectives et des répétitions (conduites le plus souvent par un metteur en scène ou un réalisateur)
- Inscrire sa prestation dans le respect du projet artistique et dans le contexte de la représentation
- Proposer du jeu par le corps, la matière, le matériau, l'objet, la figure, la marionnette
- Adapter sa prestation à des modifications éventuelles, notamment en période de tournée ou de reprise de rôle ou d'un spectacle
- Mettre en jeu son rapport à l'instrument, aux partenaires, aux spectateurs
- Conjuguer présence et engagement, initiative et disponibilité
- S'approprier tout espace de jeu, s'y adapter
- Dissocier, projeter, s'effacer, déléguer, impulser avec un instrument
- Assurer au cours des représentations une prestation scénique à la fois singulière et inscrite dans le collectif de jeu
- Animer un instrument dramatique : le corps, la matière, le matériau, l'objet, la figure, la marionnette
- Composer une interprétation hors de soi par le corps, la matière, le matériau, l'objet, la figure, la marionnette et agir dans une palette de rôles simultanément et/ou en alternance
- Être capable de variations : développer une agilité à passer d'un registre de jeu à l'autre, d'une technique instrumentale à l'autre
- Alternier le jeu caché et à vue du public

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation continue : épreuves orales ou écrites, dossier, mises en situation pratique

RNCP38357BC07 — Développer et élargir ses capacités artistiques et participer à une démarche de recherche dans le champ de la marionnette

LISTE DE COMPÉTENCES

- Appliquer des connaissances anatomiques et physiologiques élémentaires
- Maîtriser l'articulation corps / mouvement / espace / objet
- Lier langage verbal et corporel
- Adapter son potentiel physique à des propositions de jeu
- Maîtriser l'ergomotricité des postures dans les différentes positions de manipulation/animation dans le jeu
- Être capable de lire le mouvement, le décomposer et le recomposer dans le corps, dans l'espace et dans le temps
- Être à l'écoute de la relation instrument-corps et savoir traiter les informations sensibles et dramatiques que l'instrument lui procure
- Gérer le temps de l'animation dans la durée, le rythme, la dynamique et la vitesse
- Maîtriser les portés et les prises en main
- Appliquer des connaissances physiologiques, musicales et acoustiques élémentaires
- Appliquer les techniques vocales (voix parlée, chantée, voix déportée éventuellement jusqu'à la ventriloquie, utilisation des micros, etc.)
- Ajuster des voix et des textures vocales à l'instrument au service d'entités multiples
- Appliquer les techniques de concentration
- Développer des techniques de mémorisation et les entretenir
- Développer ses capacités à servir la diversité du répertoire (style, mode de jeu et esthétiques)
- Appréhender et s'approprier l'ensemble des éléments techniques de la scène (machinerie, son, lumière, image), y compris via les nouvelles technologies
- Maîtriser une langue étrangère pour aborder des répertoires variés
- Travailler en équipe sur des projets associant plusieurs domaines artistiques
- Développer des compétences dans d'autres arts, par exemple la musique (instruments, voix), la danse, la performance, le théâtre gestuel, le conte, etc.
- Appliquer des connaissances relatives à sa discipline ainsi qu'à l'ensemble des arts, s'informer de leur actualité et leur évolution,
- Entretenir sa culture générale, assister à des spectacles
- Développer une recherche dramaturgique ou de construction personnelle en élaborant un corpus documentaire (essais, documents, historiques, films, œuvres d'art, etc.) autour de l'œuvre étudiée, de la marionnette à construire / concevoir ou du projet de spectacle
- Nourrir son travail scénique d'un travail de recherche et de réflexion préalables

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation continue : épreuves orales ou écrites, dossier, mises en situation pratique

RNCP38357BC08 — Développer et élargir son approche de l'objet manipulé, de la matière et de la construction

LISTE DE COMPÉTENCES

- Avoir une bonne capacité d'approche de l'instrumentarium classique ou contemporain
- Dialoguer, travailler avec le scénographe, le facteur de marionnette, comprendre le fonctionnement de l'instrument et/ou construire son instrument d'interprétation
- Accorder, ajuster son instrument en fonction des besoins de son interprétation
- Identifier l'ensemble des outils du plateau (machinerie, lumière, son, vidéo, scénographie...) et envisager ces outils comme des instruments de jeu et comme des partenaires de jeu
- Entretenir et conserver son instrument
- Appréhender la boîte à outil, la machinerie et les divers matériaux de construction pour une utilisation sécurisée
- identifier les interactions entre machines et types de matériaux en fonction du résultat souhaité
- Approcher la manipulation/animation virtuelle / les effets magiques à travers les outils numériques et informatiques
- Favoriser le recyclage et maîtriser l'impact carbone pour chaque nouvelle construction
- Expérimenter les caractéristiques et comportements des différents matériaux : papier, carton, bois, différents types de mousse, colles...
- Appliquer les techniques de base de construction (sculpture, taille, moulage, collage, papiétage, articulations...)
- Etablir et réaliser un parcours complet de construction (choix éclairé de technique, plans, choix des matériaux et des outils...)
- Proposer et explorer de nouvelles pistes de manipulation/animation, de création d'objets ou d'outils (y compris virtuels)
- Décrire, ajuster et prolonger un geste créatif à l'écrit ou à travers une réalisation matérielle (y compris via l'outil informatique)
- Inscrire sa recherche-crédation dans un corpus et/ou un contexte existant (recherches sur le même sujet, historicité d'un mouvement, d'un style, etc.)

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation continue : épreuves orales ou écrites, dossier, mises en situation pratique

RNCP38357BC09 — Construire son parcours professionnel dans le champ de la marionnette

LISTE DE COMPÉTENCES

- Apprécier les compétences possédées, chercher à les maintenir et à les développer, y compris les compétences transversales et les savoirs généraux
- Proposer des projets artistiques écoresponsables dans leurs modes de production
- Se positionner au regard des modes d'organisation du spectacle vivant, de l'audiovisuel, et des nouvelles technologies et leurs évolutions dans l'histoire
- Appliquer les dispositions réglementaires en vigueur, les usages relatifs au cadre d'emploi et à l'activité économique, les dispositions relatives à la prévention des risques, notamment celles relatives à la lutte contre les discriminations et les violences et harcèlements sexistes et sexuels
- Analyser la structuration économique du secteur
- Assurer une veille de l'actualité professionnelle, artistique et institutionnelle du spectacle vivant en France et à l'étranger
- Suivre l'évolution de la réglementation en cours dans les institutions culturelles en matière de développement durable
- Entretenir et développer ses réseaux personnels et professionnels, notamment en développant des relations durables
- Développer des stratégies de recherche d'emploi (ex : auditions, castings)
- Dialoguer avec les métiers administratifs connexes : administrateur, chargé de diffusion, chargé de production, ...
- Lire la presse professionnelle et les publications professionnelles
- S'adresser à un public et dialoguer avec lui sur un spectacle
- Partager les éléments fondamentaux de sa pratique à propos de sa création
- Concevoir et expliquer son projet artistique

- Animer une séance de médiation sur son projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation continue : épreuves orales ou écrites, dossier, mises en situation pratique

RNCP38357BC10 — Élargir et valoriser son champ de compétences professionnelles en fonction de son projet dans le champ de la marionnette

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier quelques notions dans d'autres arts de la scène tels que la performance, la musique, la danse, le conte, le mime, le cirque etc. pour pouvoir travailler dans des projets pluri et transdisciplinaires
- Être familiarisé avec les fonctions de metteur en scène, d'assistant, de dramaturge, d'auteur, d'adaptateur, de constructeur/facteur...
- Assurer des activités de formation et d'enseignement
- Assurer des activités de médiation culturelle (sensibilisation, animation, intervention artistique en milieu scolaire, hospitalier, carcéral, lieux d'accueil de personnes porteuses de handicap, etc.)
- Mettre en œuvre un projet pédagogique à partir de sa démarche artistique
- Assurer des activités d'encadrement, de conduite de projet, de direction d'équipe et de structure, de régie technique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation continue : épreuves orales ou écrites, dossier, mises en situation pratique

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

L'acteur marionnettiste est un salarié employé sur la base d'un contrat à durée indéterminée (CDI), de contrats à durée déterminée (CDD), ou de contrats à durée déterminée dit d'usage (CDDU) auprès de plusieurs employeurs successifs.

Son emploi dans l'entreprise est régi par des normes légales, réglementaires et conventionnelles, fixant des minima salariaux, mais aussi par les modalités pratiques d'exécution du contrat de travail (déplacements, répétitions, ...).

Les entreprises-employeurs sont les compagnies professionnelles ou les théâtres du secteur subventionné ou cofinancés par l'État ou les collectivités (théâtres nationaux, centres dramatiques nationaux, centres chorégraphiques nationaux, centres nationaux des arts de rue, pôles nationaux, scènes nationales, scènes conventionnées...), ou le théâtre privé et les autres producteurs. Elles peuvent également être des structures de programmation épisodique (festivals notamment).

Leurs statuts sont variés : établissements publics, sociétés à responsabilité limitée (SARL), associations, régies municipales...L'acteur marionnettiste peut également être engagé par des employeurs dits occasionnels. Dans le secteur de l'audiovisuel, les entreprises-employeurs sont les sociétés de production cinématographique, les sociétés de production audiovisuelle (radio ou télévision sur supports variés)... Ces entreprises ont principalement le statut de société anonyme (SA) ou de SARL.

Selon les différents secteurs, l'acteur marionnettiste est recruté sur audition, par réseau ou sollicité par un metteur en scène ou un réalisateur.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Acteur-marionnettiste ou marionnettiste dans le secteur du spectacle vivant ou de l'audiovisuel.

Avec une formation complémentaire, ou sur la base d'expériences capitalisées, l'acteur marionnettiste peut exercer dans son secteur artistique et/ou technique les fonctions de :

- metteur en scène, collaborateur artistique, dramaturge ...;
- facteur de marionnette : auteur - concepteur, constructeur ; scénographe...;
- auteur, traducteur, adaptateur,... ;
- créateur lumière, son, décor, arts numériques,... ;
- régisseur : lumière, son, plateau,...

Il peut également exercer des fonctions :

- dans le secteur de l'action et de la médiation culturelle : concepteur et opérateur d'actions de sensibilisation aux arts de la marionnette, responsable de l'action culturelle d'une structure ou d'une collectivité,... ;
- dans les secteurs de la transmission : enseignement, conduite d'ateliers, de stages, de modules de formation,... ;
- dans les secteurs de la création, de la diffusion : conduite de projets, encadrement d'équipes, direction de structures artistiques, culturelles,...

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)	1 650 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+3/4 (licence, maîtrise ou équivalent) en lettres et arts (20 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	U1X91 — Artistes (musique, danse, spectacles) · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	51 022
Jugés difficiles à recruter	6 %
Emplois saisonniers	29 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X91 — Artistes (musique, danse, spectacles)

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Diplôme de niveau 4 et concours d'entrée.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Le jury est présidé par le directeur de l'établissement habilité à délivrer le diplôme ou son représentant. Outre son président, il comprend :

- le responsable pédagogique ou directeur des études ;
- un enseignant de l'équipe pédagogique ;
- au moins une personnalité qualifiée du domaine du théâtre (acteur et/ou metteur en scène).

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury de validation des acquis de l'expérience chargé de se prononcer sur les demandes d'attribution du diplôme national supérieur professionnel de comédien par cette voie est présidé par le directeur de l'établissement habilité à délivrer le diplôme ou son représentant. Outre son président, il comprend au moins :

- un représentant des employeurs du secteur professionnel concerné ;
- un représentant des organisations syndicales de salariés du secteur professionnel concerné ;
- un enseignant ou responsable pédagogique ou directeur des études au sein d'un établissement d'enseignement supérieur en théâtre ;
- une personnalité qualifiée du domaine du théâtre.

L'un des membres du jury doit avoir une activité dans le domaine universitaire.

La voix du président est prépondérante.

Ce jury peut également s'adjoindre, pour certaines épreuves, des examinateurs spécialisés, issus du secteur professionnel concerné, qui ont voix consultative.

La liste des membres du jury est arrêtée par le directeur de l'établissement habilité à délivrer le diplôme.

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	11 910 €
Selon la branche	11 910 € – 12 000 €
Prise en charge	Branches concernées
11 910 €	Valeur par défaut · 211 branches
12 000 €	CPNEF Spectacle Vivant, CPNEF de l'audiovisuel

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	20/11/2028
Date de dernière délivrance possible	20/11/2029

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP23923

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Musique/Enseignement-formation-et-metiers>
 (Brochure à télécharger)

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/38357/>