

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation
Diplôme national supérieur professionnel de comédien spécialité acteur marionnettiste

Compétences transversales

<i>REFERENTIEL D'ACTIVITES</i>	<i>REFERENTIEL DE COMPETENCES</i>	<i>REFERENTIEL D'EVALUATION</i>
Bloc de compétences n° 1		
Utiliser les outils numériques de références	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	Evaluation continue
Bloc de compétences n° 2		
Exploiter des données à des fins d'analyse	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	Evaluation continue
Bloc de compétences n° 3		
S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	Evaluation continue
Bloc de compétences n° 4		
Se positionner vis à vis d'un champ professionnel	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	Evaluation continue
Bloc de compétences n° 5		
Agir en responsabilité au sein d'une organisation professionnelle	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	Evaluation continue

Compétences spécifiques

Référentiel d'activités	Référentiel de compétences	Référentiel d'évaluation	
		Modalités	Critères
Bloc de compétences n°6 : Exercer son art d'interprète : élargir le champ de l'imaginaire			
6. A - Analyser les textes, les écritures de plateau et la place de l'objet dans une dramaturgie	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	Evaluation continue (EC) : épreuves orales ou écrites, dossier, mises en situation pratique	<ul style="list-style-type: none"> - S'approprier un texte et des écritures de plateau avec ou sans texte : <ul style="list-style-type: none"> o Identifier et nommer ses composantes sur divers plans : mode de narration, structuration, problématique, place de la manipulation/animation o Le contextualiser o Le questionner pour dégager un point de vue - Relier cette analyse à l'expérience du plateau
6.B - Prendre une part active à l'interprétation des œuvres et à l'élaboration des créations	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	EC : épreuves orales ou écrites, dossier, mises en situation pratique	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre des consignes - Les enrichir de ses propres propositions en techniques de jeu et en modes d'animation - Maîtriser l'approche et le traitement des ressources documentaires
6.C – Jouer, maîtriser l'improvisation et l'écriture de plateau	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	EC : épreuves orales ou écrites, dossier, mises en situation pratique	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre au service de l'interprétation : <ul style="list-style-type: none"> o Les fondamentaux du jeu théâtral : la présence, « l'adresse à », l'écoute, o Des savoir-faire techniques, o Une constante tension entre personnalité et disponibilité, entre

Référentiel d'activités	Référentiel de compétences	Référentiel d'évaluation	
		Modalités	Critères
	<ul style="list-style-type: none"> 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 		<ul style="list-style-type: none"> ce qui fonde la présence sur le plateau et dans le jeu : capacité d'effacement, de mise à distance dans le jeu. - Montrer ses capacités d'animation de l'instrument ; de manipulation/animation : dissociation, délégation, orientation, transposition, attitudes, point fixe, jeu choral... - Faire montre d'une autonomie fictionnelle de l'instrument (obtenir l'illusion d'une autonomie du mouvement de l'objet) - Proposer des techniques de jeu et des modes d'animation au service de la mise en scène - Adaptation aux potentialités expressives du corps, de la matière, du matériau, de l'objet, de la figure, de la marionnette - Auto-évaluer son travail
Bloc de compétences n°7 : Développer et élargir ses capacités artistiques et participer à une démarche de recherche dans le champ de la marionnette			
7.A - Acquérir et développer les paramètres fondamentaux du corps en mouvement	<ul style="list-style-type: none"> - appliquer des connaissances anatomiques et physiologiques élémentaires - Maîtriser l'articulation corps / mouvement / espace / objet - Lier langage verbal et corporel - Adapter à 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 	<p>EC :</p> <p>épreuves orales ou écrites, dossier, mise en situation pratique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer consciemment son corps : identification des tensions et résistances, souplesse, relâchement, rythme, concentration - Dissociation du mouvement dans l'espace, équilibre / déséquilibre - Gérer tout espace et toute inscription dans l'espace - Identifier et s'approprier les concordances et les ruptures entre les mouvements et les mots, les paroles et les gestes - Maîtriser l'ergomotricité des portés, des postures et des gestes

Référentiel d'activités	Référentiel de compétences	Référentiel d'évaluation	
		Modalités	Critères
	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser les portés et les prises en main 		
7.B - Posséder et développer des capacités vocales	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>EC :</p> <p>épreuves orales ou écrites, dossier, mise en situation pratique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer consciemment sa voix : timbre, souffle, respiration - Adapter les dimensions et la projection de sa voix à de multiples espaces de jeu - Développer une agilité verbale au service de l'inventivité - Prendre appui autant sur la musicalité des textes que sur leur sens - Adapter les dimensions et la projection de sa voix à des entités multiples extérieures : corps, matière, matériau, objet, figure, marionnette
7.C - Mémoriser	<ul style="list-style-type: none"> - Appliquer les techniques de concentration - Développer des techniques de mémorisation et les entretenir 		
7.D – Explorer et développer son registre de jeu et de manipulation/ animation	<ul style="list-style-type: none"> - Développer ses capacités à servir la diversité du répertoire (style, mode de jeu et esthétiques) - S'appropriier 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. 	<p>EC :</p> <p>épreuves orales ou écrites, dossier, mise en situation pratique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S'adapter aux pratiques de jeu les plus diversifiées - Maintenir une capacité d'invention à travers et au-delà de différents codes de jeu - Identifier l'ensemble des paramètres de l'environnement technique où s'inscrit le jeu - Les prendre en compte dans l'interprétation - Mettre en jeu et en enjeu les techniques appartenant à d'autres arts, ex : musique (instrument, voix), danse, performance, théâtre gestuel, conte, etc. et en jouer - Identifier les codes, langages et contraintes de ces arts et s'y adapter - Créer les conditions d'une adaptation

Référentiel d'activités	Référentiel de compétences	Référentiel d'évaluation	
		Modalités	Critères
			de ces arts à ses propres repères
7.E - Élargir sa culture artistique	<ul style="list-style-type: none"> - Appliquer des connaissances relatives à sa discipline ainsi qu'à l'ensemble des arts, s'informer de leur actualité et de leurs évolutions - Entretenir sa culture générale, assister à des spectacles 	<p>EC :</p> <p>épreuves orales ou écrites, dossier, mise en situation pratique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire preuve d'une connaissance organisée des arts de la marionnette, mise en regard des grands courants esthétiques - Mettre en écho des répertoires différents et différentes époques - Identifier, éventuellement en s'y essayant, les processus de l'écriture théâtrale et les relier à la pratique du jeu - Connaître les grands événements et mouvements qui ont marqué l'histoire du spectacle en France et dans le monde, des civilisations antiques à nos jours, depuis les formes dans l'espace public aux formes virtuelles, en passant par les lieux de représentation ou autres lieux non dédiés - Pouvoir témoigner des spectacles vus pendant ces 3 ans
7.F – 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.)	<ul style="list-style-type: none"> - 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 		<ul style="list-style-type: none"> - Chercher une cohérence entre l'objet de la recherche et des travaux existant - Approfondir un sujet existant (dramaturgie, type de manipulation/animation, technique de construction, etc.) en posant un point de vue personnel - Témoigner et s'appuyer sur des recherches personnelles (nouvelles références, propositions singulières,

Référentiel d'activités	Référentiel de compétences	Référentiel d'évaluation	
		Modalités	Critères
			etc.) dans un travail scénique imposé
Bloc de compétences n°8 : Développer et élargir son approche de l'objet manipulé, de la matière et de la construction			
8.A - Connaître et développer son instrument	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Entretien et conserver son instrument 	<p style="text-align: center;">EC : épreuves orales ou écrites, dossier, mises en situation pratique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir analyser et commenter le fonctionnement de son instrument, et le démontrer - Savoir intégrer les outils du plateau dans son jeu par des mises en situation au plateau - Démontrer l'adéquation entre la forme, les articulations, les contrôles dans la construction de son instrument et une dramaturgie proposée
8.B – Connaître et maîtriser les machines et outils de base dans une appréhension sécurisée et écologique	<ul style="list-style-type: none"> - 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 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les risques et notions de sécurité des différents outils et machines généralement utilisés dans la construction de marionnette et d'objets (outils manuels, machines-outils, matériaux nocifs, etc) et savoir s'en protéger (EPI etc.) - Prendre en compte l'impact écologique des constructions - Savoir utiliser l'outil informatique dans le cadre de créations virtuelles

Référentiel d'activités	Référentiel de compétences	Référentiel d'évaluation	
		Modalités	Critères
8.C – Connaître et explorer les matières et techniques liées à la construction de marionnettes	<ul style="list-style-type: none"> - 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...) 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les caractéristiques et comportements des différents matériaux dans la durée - Connaître les risques liés à l'utilisation de certains matériaux pour la santé et l'environnement. Savoir en limiter l'usage et/ou s'en protéger. - Être en mesure d'effectuer un choix de matériaux et techniques pertinents et en adéquation avec le projet artistique et les contraintes d'exécution
8.D - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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.) 		<ul style="list-style-type: none"> - Avoir construit une marionnette / un objet (y compris virtuel) en prenant en compte les techniques et connaissances acquises et en cherchant à les dépasser - Savoir expliquer la recherche menée – y compris si elle n'a pas pu aboutir – et en exposer les étapes
Bloc de compétences n°9 : Construire son parcours professionnel dans le champ de la marionnette			
9.A - Savoir se situer professionnellement et savoir s'adapter au milieu professionnel	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	EC : épreuves orales ou écrites, dossier, mise en situation pratique	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir faire le bilan qualitatif et critique du parcours professionnel antérieur - Apprécier son projet personnel dans la durée, identifier les besoins en compétences et leurs modes d'acquisition possibles - Connaître les postes et démarches de production énérgivore pour pouvoir les contourner
9.B - Entretenir sa connaissance de l'environnement socio-professionnel de son métier	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	EC : épreuves orales ou écrites, dossier, mise en situation pratique	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le droit social : types de contrats de travail, modes de rémunération, rémunérations annexes (droits d'auteurs et droits voisins), conventions collectives, droits à la

Référentiel d'activités	Référentiel de compétences	Référentiel d'évaluation	
		Modalités	Critères
	<p>dispositions relatives à la prévention des risques, notamment celles relatives à la lutte contre les discriminations et les violences et harcèlements sexistes et sexuels</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 		<p>formation professionnelle continue, prévention des risques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître l'environnement structurel (statuts des entreprises employeurs, modes d'organisation et de financement des spectacles, économie culturelle) - Connaître le rôle des institutions (institutions sociales, organisations professionnelles, sociétés civiles, collectivités publiques) - Connaître les métiers du spectacle (identifier les métiers artistiques, techniques et administratifs, en connaître les attributions et les responsabilités)
9.C - Développer et élargir ses relations professionnelles	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>EC :</p> <p>épreuves orales ou écrites, dossier, mises en situation pratique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Disposer d'éléments premiers de méthodologie relatifs aux techniques de recherche d'emploi - Connaître les principaux canaux d'information professionnelle sur le spectacle vivant en général, la marionnette en particulier - Connaître les différents métiers du spectacle (artistiques, techniques, administratifs) et savoir identifier leurs place et enjeux
9.D – Promouvoir et partager son action/travail artistique	<ul style="list-style-type: none"> - 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 		<ul style="list-style-type: none"> - Formuler son intention artistique à l'oral et / ou à l'écrit - Pouvoir proposer des exercices (à ses camarades, à un groupe d'amateurs) permettant une approche concrète de sa propre création ou de la création collective
<p>Bloc de compétences n°10 : Élargir et valoriser son champ de compétences professionnelles en fonction de son projet dans le champ de la marionnette</p>			

Référentiel d'activités	Référentiel de compétences	Référentiel d'évaluation	
		<i>Modalités</i>	<i>Critères</i>
10.A - S'exercer à d'autres arts de la scène et à d'autres fonctions dans le domaine artistique	<ul style="list-style-type: none"> - 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... 	EC	
10.B - S'exercer à des fonctions de formation et de médiation	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	EC	
10.C - S'exercer à d'autres fonctions en rapport avec le secteur artistique et culturel	<ul style="list-style-type: none"> - Assurer des activités d'encadrement de conduite de projet de direction d'équipe et de structure de régie technique 	EC	