



## Programme « Pack Intensif ALLin'clusive »



Possibilité de prise en charge

Financement possible  
AFDAS – Pole Emploi –  
Opea

### « L'Acteur sur la route de sa Voix »

(Narration, Voice Over, Doublage, Animé Manga, Livre audio, Audio Description)

**10 jours – 70 heures**

*8 participants maximum*

#### POUR QUI ?

Artistes professionnels, journalistes, animateurs... ou toute personne souhaitant découvrir le monde de la VOIX

**PRE REQUIS :** Aucun

#### NOS +

- La Possibilité de venir en studio professionnel avec nos différents intervenants, d'assister aux séances et de devenir peut-être « l'une des voix de demain ».

- La possibilité de recevoir votre démo personnelle (*délai 1 mois maximum - Tarif sur demande*)

#### > OBJECTIF :

Ce stage permettra de :

- vous aider à découvrir votre voix et à vous familiariser avec les techniques et ses contraintes,
- les surmonter et laisser votre personnalité prendre l'espace et l'ampleur nécessaire pour doubler, jouer, interpréter
- donner un sens aux scènes en faisant émerger votre talent émotionnel

#### > PROGRAMME

##### > Narration de documentaires et Voice Over - 3 jours (21 heures)

- Découvrir la fonction du Directeur Artistique et de l'Ingénieur du Son
- Appréhender la narration sans jeu, ni lecture
- Trouver le plaisir de raconter une histoire
- Adapter le style de narration à la forme du documentaire : classique, dynamique, humoristique...
- Savoir se positionner face au micro
- Dépasser les contraintes techniques : Time code ? Version Originale/Version Internationale ?
- Se synchroniser avec la vidéo, le son et le texte
- Découvrir sa voix superposée à la version originale (*diffusion casque*)
- Trouver le juste équilibre auditif avec l'Ingénieur du Son
- Se déconditionner de ses habitudes, de ses réflexes ou de ses croyances
- Maîtriser articulation, respiration, rythme, modulation, intonation, nuance, volume, intention, et donner vie à son documentaire (*atouts indispensables aux comédiens*)
- Différencier le ton et le rythme du narrateur « en Off » (*hors image*) et « en In » (*à l'image*)
- Appréhender la « voice over » dans le paysage audiovisuel d'aujourd'hui, son évolution « de la forme la plus classique jusqu'aux nouveaux concepts »
- Dépasser le regard, le jugement des autres, son trac, son stress, ...
- Se mettre au service de la personne doublée et s'adapter à ses intentions
- Aborder les différentes interprétations sans tomber dans la caricature

SAS MERAS-NETWORK | 75 avenue Parmentier – 75011 PARIS –

Siret : 510 376 932 00016 - N° TVA Intercommunautaire FR 6751037693200016 – APE : 8559A –  
Organisme enregistré sous le N° 11 75 44001 75 – Certifié ICPF & PSI  
Capital Social 8000 €

> **Doublage** (série, téléfilm, film d'animation) - 2 jours (14 heures)

- Découvrir le vocabulaire et les techniques du doublage (*bande rythmo, boucles, changements de plans, labiales, appuis...*)
- Se positionner vis à vis de la barre et du micro
- Ecouter la V.O. et repérer les éléments cruciaux du personnage à doubler, son environnement et son intention (*voix murmurée, portée, timbrée, distancée...*)
- Se familiariser avec les techniques de lecture synchrone et la « vision triangulaire » (*barre de défilement / émotions du personnage doublé / texte*)
- S'imprégner du jeu des acteurs
- Mettre en application ces techniques (*individuellement ou par petits groupes*) selon les scènes à doubler
- Appréhender les différents personnages (*premiers et seconds rôles*)
- Définir et préciser le terme « être en place »
- Observer les détails d'une scène, en restituer l'interprétation dans son espace (*intérieur ou extérieur*)
- Repérer les « actions » d'une scène et savoir enchaîner les différents plans
- Mémoriser instantanément la scène pour en privilégier l'essentiel
- Trouver la liberté de garder sa personnalité et rester fidèle à l'acteur original
- S'autoriser à changer le texte si besoin en suivant des règles précises
- Accepter l'exigence de l'interprétation demandée par le Directeur Artistique
- S'entraîner en groupes sur « les ambiances » en travaillant l'action et le déplacement
- Savoir restituer un cri, un rire, une action, une respiration... dans un mouvement avec la contrainte du micro
- Différencier le « son mixé » et le « son réel » de la scène (*mise en relief de l'observation prioritaire*)
- Adapter le jeu entre « l'acteur live » et « l'acteur d'animation »
- Modifier sa voix pour les personnages de dessins animés et l'essayer sur différents personnages (*seul et en groupes*)

> **Livre Audio** - 2 Jour (14 heures)

*Longtemps relégué à un auditoire d'aveugles et de malvoyants, le livre audio était souvent lu par des bénévoles apportant généreusement leurs voix. La qualité sonore et d'interprétation manquait de professionnalisme. Aujourd'hui, les interprètes sont tous des comédiens de formation. Ces progrès ont permis au livre audio de se glisser dans les esprits et dans la bibliothèque de nombreuses personnes. C'est une nouvelle discipline d'acteur et de lecture. D'ailleurs, nombre d'applications sur les smartphones et sur le net grandissent. Aux Etats-Unis, dans les pays anglo-saxons et en Allemagne, le livre audio représente jusqu'à 10% du domaine de l'édition. **Maîtriser** cette nouvelle discipline permet de compléter votre formation.*

- Enrichir sa culture
- Apprendre la lecture à vue (*sans connaître le texte*)
- Savoir convaincre (*contrôle de sa voix, vocabulaire précis...*)
- Tenir l'auditeur en haleine et le passionner
- Travailler articulation, intonation, fluidité, phrasé, modulation, rebondissement et nuances dans les dialogues

> **Animé Manga – 2 Jours (14 heures)**

- Découvrir les différences entre le doublage d'une œuvre « live » et celui d'un animé manga, et comprendre les codes particuliers de celui-ci
- Apprendre le vocabulaire employé lors de doublage d'un animé manga (*énergie, sonoriser, chuchoter-porter, balai, bouches ouvertes...*)
- S'adapter aux mouvements de lèvres différents et à l'absence de « synchro labiale » en milieu de phrases
- Comprendre la différence entre une VO japonaise et une VF, et pourquoi il est impossible de jouer comme les comédiens de doublages japonais
- Découvrir l'énergie impérative à insuffler sur un animé manga, et comprendre la différence avec celle du doublage d'une œuvre « live »
- Commencer à maîtriser cette énergie et à la doser selon l'exigence des scènes ou de la situation
- Travailler la diction avec les noms et termes japonais spécifiques des animés mangas
- Faire la différence entre les voix sonorisées et les voix criées
- Anticiper les réactions de certains personnages en doublant une scène sans l'avoir regardée
- Doubler une scène à plusieurs et apprendre à synchroniser une énergie commune, parler tous avec la même intensité
- Comprendre et savoir répondre aux exigences, demandes et consignes du Directeur Artistique
- Maîtriser la technique de doublage des animés mangas et passer avec aisance à celle d'un « live »

> **Audio-Description – 1 Jour (7 heures)**

*Une bonne audio-description doit plonger le spectateur déficient visuel dans l'univers du film, lui procurer des émotions et des sensations aussi proches de celles du spectateur voyant.*

- Savoir interpréter la description et réussir l'immersion du spectateur non voyant dans la réalité fictionnelle du film
- Transmettre de façon immédiate et sensible une infinité de nuances et d'émotions
- Eviter le ton "neutre" et désengagé et s'impliquer sans surjouer
- Donner un maximum d'informations tout en restant sobre (*la voix doit se faire oublier au profit du film*)
- Se confronter aux deux aspects indissociables : la qualité de l'interprétation et la maîtrise de la technique
- Etre capable de s'adapter au rythme du film en suivant des time-code ou une bande rythme
- Maîtriser la fluidité et l'énergie vocale en fonction des séquences
- Prendre en charge le texte en assumant sa position de narrateur omniscient et trouver le bon équilibre de jeu dans l'interprétation de la narration de description,
- Travailler sur le niveau de jeu en suivant les nuances à l'intérieur d'une scène et marquer les ruptures aux changements de séquences
- Expérimenter des séquences d'ambiances différentes (*aventures, drame, comédie, dessins animés*) pour enrichir sa palette de jeu, sa sensibilité et sa précision

> **VALIDATION DE LA FORMATION** : remise d'une attestation de formation

> **MATERIEL PEDAGOGIQUE**

- Alternance de théorie et de mises en pratiques intensives
- Fiche technique sur demande

> **INTERVENANTS** : Directeurs Artistiques, comédiens professionnels, experts de l'audio-description, du doublage et du documentaire

> **LIEU** : LEVELLOIS-PERRET & BOULOGNE

> **DATES** : nous contacter

