



Programme « Doublage Jeu-Vidéo »

« Le double-jeu de l'acteur »

11 jours + 3 heures de VAC – 80 heures

7 participants maximum

Possibilité de
prise en charge

aFDAS



France
Travail

OPCO

POUR QUI ?

Comédien·ne professionnel·le, initié·e ou non à l'exercice du doublage, souhaitant découvrir et développer ses compétences dans le doublage spécifique au jeu vidéo.

PRE REQUIS :

- Bonne maîtrise de la langue française (lue et parlée)
- Bonne articulation et diction

> OBJECTIF GENERAL :

Une formation qui introduit au monde du doublage et plus spécifiquement du jeu vidéo dans le doublage, à ses différences, spécificités, contraintes propres et aux attentes des différents intervenants du secteur.

- Vous familiariser avec les techniques spécifiques au jeu vidéo
- Comprendre et surmonter les contraintes techniques et artistiques propres au jeu vidéo
- Développer votre capacité d'adaptation et votre créativité vocale
- Améliorer la gestion de l'énergie, de l'émotion et de l'endurance dans l'interprétation
- Répondre efficacement aux attentes des directeurs et directrices artistiques et des studios notamment en termes de rapidité et de qualité de la prestation
- Appréhender les différentes contraintes et approches de l'enregistrement en jeu vidéo pour être opérationnel(le) le plus rapidement possible en studio

Arrivés sur les écrans télé dans les années 80, les jeux vidéo ont marqué toute une génération. Le doublage de jeu vidéo demande une technique particulière, bien différente du doublage de films ou séries dits « Live ». Accompagnés par le directeur de plateau, chacun des stagiaires pourra découvrir cette nouvelle technique de travail du doublage du jeu vidéo. Vous approfondirez les bases techniques apprises au cours de votre parcours de comédien et appréhendez les différences. Divers supports de jeu vidéo seront proposés afin de pouvoir appréhender tous les types de jeu vidéo et tous les types de contraintes liés à ce média. Chacun passera individuellement au micro, réécoute et débriefing du groupe, autocritique. Analyse et accompagnement personnalisés et individualisés par votre directeur artistique avec compréhension de la culture et des spécificités du monde du jeu vidéo, la modulation de la voix et la diction seront les outils essentiels

NOS +

Mise à disposition d'extraits réels et authentiques pour les sessions d'entraînement

-Mise en situation en condition réelles avec des professionnels rompus à l'enregistrement

-Débriefing, échanges et conseils personnalisés par un directeur artistique spécialisé dans le doublage de jeu vidéo

Véritable booster de carrière et **unique chez Meras-Network :**

-Création d'un dossier de candidature personnalisé contenant des fichiers enregistrés durant la formation

> PROGRAMME

Le programme sera séparé en **4 thématiques** d'exercices qui représentent les principales exigences des intervenants du doublage jeu vidéo. Elles seront réparties tout au long des 12 jours de formation. Ces thématiques seront organisées de la façon suivante : **présentation de la thématique et de l'objectif, travail à la barre sur du matériel approprié pour chaque participant puis séance de débrief et de correction des séances d'entraînement avec le directeur artistique.**

Introduction au monde spécifique du doublage-jeu vidéo effectuée en ouverture de formation pour comprendre les enjeux et les bonnes pratiques de ce milieu (confidentialité, communication avec les différents intervenants - clients, chargés de production...

✓ **THEMATIQUE 1 : Les fichiers sans contraintes « WILD » - 3 jours**

- Comprendre les différences fondamentales entre un jeu vidéo et les autres médias
- Se familiariser avec les formats de travail propres au jeu vidéo (travail sans support vidéo, se baser sur l'audio de la version originale...)
- Gérer son endurance vocale et son intensité
- Être capable de comprendre la « musique » de la version originale et identifier rapidement lorsqu'il est possible ou souhaitable de la reproduire en version française
- Découvrir l'énergie impérative à insuffler sur un jeu vidéo, et comprendre la différence avec celle du doublage d'une œuvre « live »
- Atteindre une rapidité conforme aux attentes des clients et des studios pour les enregistrements de fichiers sans contraintes de temps.

✓ **THEMATIQUE 2 : Les fichiers à contrainte élevée (STC, TC loose, Lipsync, Soundsync...) - 3 jours**

- Travailler sur les différents types de fichiers audios présents dans le jeu vidéo (*cutsscenes, pre-rendered, in-game...*)
- Savoir adapter son rythme aux différentes contraintes des fichiers audios (TC loose, Début/Fin, soundsync, lipsync...) et à leurs différents contextes d'utilisation
- Maîtriser les différents outils pour satisfaire à la contrainte du fichier à enregistrer (respiration, balai, réaction...)
- Réécouter et corriger ses prestations par l'autocorrection de chacun et via les consignes et indications suggérées par le directeur artistique.

✓ **THEMATIQUE 3 : La modularité de la voix et la polyvalence d'interprétation - 3 jours**

- Être en mesure d'interpréter de façon convaincante au cours d'une même séance plusieurs personnages différents
- Savoir utiliser au mieux la version originale, son intention et les restituer le plus efficacement possible

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 €

- Découvrir ses capacités à modifier sa voix, connaître et expérimenter ses différentes voix
- Adapter son timbre et son interprétation à la volée en fonction des différents rôles et personnages à interpréter

✓ **THEMATIQUE 4 : Les fichiers « réacs ». Les respirations, les cris, les rires, les pleurs... - 2 jours**

- Interpréter de façon convaincante au cours d'une même séance tous les types de fichier « réacs ».
- Savoir restituer un cri, un rire, une action, une respiration... dans un mouvement avec la contrainte du micro
- Maîtriser au mieux son énergie et la doser selon l'exigence des fichiers et de la situation
- Faire la différence entre les voix sonorisées et les voix criées
- Trouver l'énergie nécessaire à la « projection » de la voix

✓ **VALIDATION DES ACQUIS DE COMPETENCES – 3 heures**

> **METHODE PEDAGOGIQUE**

- Exercices pratiques intensifs et mises en situation réelles
- Enregistrements en studio professionnel
- Écoute et analyse individualisée
- Travail guidé par un directeur artistique expérimenté
- Combinaison de méthodes pédagogiques actives permettant la transmission des connaissances et des savoir-faire en vue d'atteindre les objectifs fixés

> **SUPPORTS DE TRAVAIL**

- Enregistrements sur le logiciel Protools Pro
- Casques audio + Micro (*studio d'enregistrement professionnel*)
- Ecran Informatique
- Vidéoprojecteur
- 1 ingénieur du son spécialisé
- 1 support de stage vous sera remis en fin de formation

Modalités d'évaluation :

- Questionnaire d'évaluation et bilan établis avant le début de stage pour chaque stagiaire
- Critères identiques pour l'évaluation de fin de formation.
- Bilan de fin de stage pour constater l'évolution de chaque stagiaire en fonction de ses capacités

Notre évaluation est basée sur les critères suivants :

- Lecture fluide à haute voix
- Capacité à créer différentes voix
- Rythme & Respiration
- Synchronisation
- Analyse de situation
- Rapidité
- Aptitudes à savoir "se vendre"

> INTERVENANTS PRINCIPAUX :

- **Marc WEHBE**, directeur artistique spécialisé dans le jeu vidéo depuis 2021, anciennement professionnel du jeu vidéo, écriture de scripts et du contrôle qualité des fichiers voix.
- **Eric CHEVALLIER**, comédien image et voix depuis plus de 40 ans (*doublage, livre audio, jeux vidéo*), Directeur Artistique et formateur expert en entreprise.
- **Ingrid LEFRANCOIS**, comédienne et directrice artistique spécialisée dans la voix-off (*doublage, documentaire, Voice-over et jeux Vidéo*) depuis 30 ans. Expert en formation dans les domaines du documentaire et du doublage.

> ACCESSIBILITE : nous contacter

> DELAI D'ACCES : 1 mois

> LIEU : nous contacter

> DATES : nous contacter

> TARIF : indiqué sur notre site