



Meras-Network est certifié QUALIOP1

Programme Pack INTENSIF

Perfectionnement

« Doublage/Animation »

Spécial Grand-Est

Niveau 3

« L'Acteur sur la route de sa Voix »

11 jours + 3h de Validation des Acquis de Compétences (80 heures)

8 participants maximum

Parcours intensif avec 2 thématiques différentes

POUR QUI ?

Tout public ayant suivi
obligatoirement le
niveau 1 et 2

> OBJECTIF GENERAL :

Objectif : avec les techniques apprises en niveau 1 et 2, savoir s'adapter dans l'immédiateté sur un rôle principal ou sur différents rôles d'un même film ou animé. Pour cette session, les comédiens devront s'adapter aux différents et nombreux directeurs artistiques spécialisés dans le doublage et qui travaillent régulièrement pour ARTE. La compréhension du ou des personnages et la rapidité seront essentiels.

L'Intelligence Artificielle étant de plus en plus présente, le travail du comédien demande de plus en plus d'adaptabilité, d'efficacité professionnelle immédiate pour savoir proposer du sens et du jeu « humain ».

NOUVEAUTE :

Documentaire Fiction : Qui est un mix entre le doublage et le documentaire. Savoir s'adapter immédiatement entre le jeu de doublage fiction et le voice over.

PRE REQUIS :

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

- Bonne articulation et diction.

- Et proposition de jeu obligatoire.

NOS +

Débriefing du travail des stagiaires. Echanges et conseils.

Casting de Fin pour projets à venir avec un directeur artistique de Doublage-Arte

****OFFERT :** Une plateforme d'exercices en E - accompagnement dédié, pour monter en compétence

● DOUBLAGE Live-Film-Série-Animation

Par groupes, définis par le Directeur Artistique, chacun se perfectionnera sur une nouvelle technique du travail de la voix et ses contraintes (bases techniques, jeu). Différents supports comme le téléfilm, la série, seront proposés aux stagiaires. Pour cette session, travailler sur la longueur du film sera essentiel. Etre capable de moduler sa voix pour répondre aux exigences et contraintes financières de projets.

- Entre théorie et pratique -

- Ecouter la V.O. et repérer les éléments cruciaux du personnage à doubler, son environnement et son intention (*voix murmurée, portée, timbrée, distancée...*)

- 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

- 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 prioritaire

> PROGRAMME

Chaque journée, les stagiaires enregistreront individuellement ou à plusieurs au micro de nombreux passages. Débriefing de groupe et autocritique. Analyse et accompagnement personnalisés et individualisés par votre Directeur Artistique. La modulation de la voix, la diction, le respect des codes particuliers au monde du Doublage et de L'Animation seront les outils essentiels.

-- Etre capable de proposer différentes voix sur différents personnages sans VO. Seule l'image sera la base de travail. Etre en totale autonomie de proposition.

- Affiner au cas par cas les qualités de chacun avec des animés appropriés, choisis et variés pour découvrir, évaluer le jeu, repérer les points positifs et ceux à améliorer

- S'adapter aux mouvements de lèvres différents et à l'absence de « synchro labiale » en milieu de phrases

- Découvrir l'énergie impérative à insuffler sur un animé, et comprendre la différence de travail avec celle du doublage d'une œuvre « live »

- Rappel de la fonction du Directeur Artistique et de l'Ingénieur du Son

Animation

- Trouver la fantaisie, "l'humeur", l'énergie de projeter.

- Découvrir ses capacités à modifier sa voix, connaître et expérimenter ses différentes voix, en trouver le plaisir et l'amusement.

- Être capable de tenir une voix particulière sur la longueur d'une scène, de plusieurs scènes et de plusieurs épisodes.

- Être capable de mémoriser et de retrouver ses différentes voix après un temps d'interruption.

Evolution quotidienne

- Premier bilan individuel concernant les points à améliorer (*diction, jeu, énergie, compréhension des consignes, ...*)
- Commencer à maîtriser l'énergie et à la doser selon l'exigence des scènes ou de la situation en suivant les consignes de son DA
- Faire la différence entre les voix sonorisées et les voix criées et la création de voix animé
- Analyse et débrief de la gymnastique de jeu à acquérir et de ton à utiliser (*subtilité et justesse à avoir dans l'immédiateté*)
- Exercices pratiques sur de nombreuses scènes qui seront travaillées tout au long de la journée
- Passage individuel au micro sur différentes scènes
- Mise en condition réelle d'un doublage où le comédien est seul en studio (*aucun échange avec d'autres comédiens sur lesquels s'appuyer pour son propre jeu*)
- Anticiper les réactions de certains personnages en doublant une scène sans l'avoir regardée
- Analyse, débrief collectif et individualisé, conseils personnalisés

Bilan & validation des acquis

- Synthèse du stage avec analyse de l'évolution de chacun
- Chacun passera de l'apprentissage à la version réelle sur des animés différents
- Maîtriser la fluidité et l'énergie vocale en fonction des séquences
- Trouver le bon équilibre de jeu dans l'interprétation, mettre en application tous les codes
- Savoir convaincre (*contrôle de sa voix, vocabulaire précis...*)
- Tenir le spectateur en haleine et le passionner
- Débriefing et conseils personnalisés

> METHODE PEDAGOGIQUE

- Ecoute et analyse des aptitudes de chaque stagiaire
- Exercices personnalisés en fonction des aptitudes de chacun
- Travail dans les conditions du réel au contact de professionnels (*entraînements intensifs*)
- Un ingénieur du son et des spécialistes pour chaque thématique avec enregistrements des prestations des stagiaires
- Combinaison de méthodes pédagogiques actives permettant la transmission des connaissances et des savoir-faire en vue d'atteindre les objectifs fixés

A l'issue de ce stage, les participants seront rompus à l'exigence des studios d'enregistrements afin "d'affronter" les studios spécialisés. Et un Casting de fin leur permettra de pouvoir être repéré par les directeurs artistiques.

> 3 HEURES DE VALIDATION DES ACQUIS DE COMPETENCES DE L'ENSEMBLE DE LA FORMATION + Maquette

Modalités d'évaluation :

- Casting en conditions réelles avec la présence un Directeur Artistique
- 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
- Lâcher prise

- Connaissance des codes de l'Animé
- Respect des consignes propres à l'Animé
- Capacité à créer différentes voix, moduler selon les personnages
- Rythme & Respiration
- Synchronisation
- Analyse de situation & jeu
- Rapidité
- Aptitudes à savoir "se vendre"

> SUPPORTS DE TRAVAIL

- Enregistrements sur le logiciel Protools Pro
- Casques audio + Micro (*studio d'enregistrement professionnel*)
- Ecran Informatique (*Lecture de texte comme le documentaire*)
- Vidéoprojecteur
- 1 stagiaire par poste
- 1 ingénieur du son spécialisé
- Logiciel Mosaic et Synchronos
- Photocopieuse à disposition
- 1 support de stage vous sera remis en fin de formation

> INTERVENANTS PRINCIPAUX :

Doublage

Ingrid LEFRANCOIS, Comédienne et Directrice Artistique depuis 20 ans. Plus de 4000 heures de voix et D.A en documentaires et Films

Isabelle DESPLANTES, Comédienne et Directrice Artistique depuis 20 ans

Audrey DINARDO, Comédienne

Marie-Céline Noclain, Directrice artistique pour ARTE.

Animé

Pascale Chemin, Comédienne doublage, jeu vidéo et documentaire depuis 25 ans.

> **DELAI D'ACCES** : 1 mois

> **ACCESSIBILITE** : nous contacter

> **LIEU** : INNERVISION 2 rue du Rhin Napoléon 67000 STRASBOURG

> **DATES** : nous contacter

> **TARIF** : indiqué sur le site