



Programme Initiatique

« Doublage Jeu-Vidéo »

Niveau 1

« Le double-jeu de l'acteur »

11 jours + 3 heures de VAC – 80 heures

6 participants maximum

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
- Aucune expérience préalable du doublage de jeu vidéo n'est requise.

> OBJECTIF GENERAL :

Cette formation d'initiation permet de découvrir les spécificités du doublage de jeu vidéo, ses principales techniques, ses contraintes et les attentes des différents intervenants du secteur.

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Identifier les principales spécificités du doublage de jeu vidéo et les distinguer de celles du doublage de films et de séries ;
- Découvrir les techniques et les formats de travail propres au jeu vidéo et expérimenter leurs principales contraintes ;
- Appliquer les bases de l'interprétation vocale en fonction des personnages, des situations et des indications du Directeur Artistique ;
- Expérimenter différentes modulations de la voix, de l'énergie, du rythme et de la projection selon les situations rencontrées ;
- Mobiliser les bases de la diction, de l'articulation, de la respiration et du rythme nécessaires à l'enregistrement de voix de jeu vidéo ;
- Identifier les principales contraintes liées à l'image, au texte, au timing et aux différents formats d'enregistrement ;
- Comprendre et appliquer les consignes données par le Directeur Artistique lors des exercices et des mises en situation ;
- S'initier à la réactivité et à la rapidité d'exécution nécessaires au travail au micro ;
- Découvrir les exigences liées à l'endurance vocale et apprendre à préserver la qualité de son interprétation au cours des exercices ;
- Se familiariser avec les conditions d'enregistrement du jeu vidéo et adopter une posture adaptée au travail en studio.

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 est organisé autour de 4 thématiques correspondant aux principales situations rencontrées dans le doublage de jeu vidéo.

Chaque thématique débute par une présentation des spécificités et des objectifs de travail, suivie de mises en pratique au micro sur des supports adaptés au niveau et aux besoins des participants. Les enregistrements font ensuite l'objet d'une réécoute, d'une analyse et d'un débriefing individualisé avec le Directeur Artistique.

Une introduction au fonctionnement spécifique du doublage de jeu vidéo est proposée en début de formation afin d'identifier les particularités de ce secteur et les bonnes pratiques à adopter dans les échanges avec les différents intervenants : clients, chargés de production, Directeurs Artistiques, etc.

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

Cette première thématique permet de découvrir les spécificités du travail sur les fichiers « WILD », notamment lorsque le comédien ne dispose pas d'un support vidéo et doit s'appuyer principalement sur le texte et la version originale.

Les participants apprennent à :

- Identifier les différences fondamentales entre le doublage de jeu vidéo et le doublage d'autres médias ;
- Se familiariser avec les formats de travail propres aux fichiers « WILD » ;
- Comprendre le rôle de la version originale et repérer ses principales intentions de jeu ;
- Découvrir la notion de « musique » de la version originale et expérimenter sa restitution en français lorsque cela est pertinent ;
- Découvrir les spécificités de l'énergie vocale propre au jeu vidéo et la comparer à celle du doublage d'une œuvre en prises de vues réelles ;
- Expérimenter différentes intensités et niveaux d'énergie dans l'interprétation ;
- S'initier à la gestion de l'endurance vocale dans le respect des contraintes du micro ;
- Commencer à développer la fluidité et la rapidité nécessaires à l'enregistrement de fichiers sans contrainte de synchronisation.

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

Cette thématique permet de découvrir les principaux formats de fichiers rencontrés dans le doublage de jeu vidéo et d'expérimenter les contraintes de rythme, de synchronisation et de durée propres à chacun.

Les participants apprennent à :

- Identifier les différents types de fichiers audio rencontrés dans le jeu vidéo : cutscenes, pre-rendered, in-game, etc. ;

- Comprendre les principales contraintes associées aux formats STC, TC loose, soundsync et lipsync ;
- Expérimenter l'adaptation du rythme et du débit en fonction des contraintes du fichier ;
- Identifier les repères de début et de fin et apprendre à les respecter ;
- Découvrir les différents éléments nécessaires à l'interprétation d'un fichier : respiration, réaction, balai, etc. ;
- Expérimenter la synchronisation de la voix avec les différents repères disponibles ;
- Réécouter ses prestations et identifier les écarts éventuels entre la consigne et le résultat enregistré ;
- Mettre en application les corrections et indications du Directeur Artistique sur les prises suivantes.

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

Cette thématique permet aux participants d'expérimenter les possibilités de transformation de leur voix et de découvrir les différentes caractéristiques vocales pouvant être utilisées pour interpréter plusieurs personnages.

Les participants apprennent à :

- Identifier les possibilités de modification de leur voix et de leur timbre ;
- Expérimenter différentes voix et caractérisations vocales en fonction des personnages ;
- Découvrir les principaux paramètres permettant de différencier une voix : timbre, hauteur, énergie, débit, articulation et intention ;
- Adapter progressivement leur voix et leur interprétation aux caractéristiques des différents personnages ;
- Utiliser la version originale comme support pour identifier l'intention, l'énergie et les caractéristiques vocales du personnage ;
- Expérimenter le passage d'un personnage à un autre au cours d'une même séance ;
- Maintenir une première cohérence de caractérisation sur les différentes prises d'un même personnage ;
- Réécouter et analyser les différences entre les intentions recherchées et les résultats enregistrés.

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

Cette thématique permet de découvrir les différentes formes de réactions vocales et sonores demandées dans le doublage de jeu vidéo et d'expérimenter leur restitution au micro.

Les participants apprennent à :

- Identifier les différents types de fichiers « réacs » et leurs spécificités ;
- Expérimenter la restitution de respirations, cris, rires, pleurs et réactions diverses ;
- Adapter l'intensité et l'énergie vocale à la situation et aux indications données ;
- Découvrir les contraintes liées à la restitution d'une action ou d'une réaction dans le mouvement ;
- Différencier les voix sonorisées des voix criées ;
- Expérimenter les différentes possibilités de projection de la voix ;
- Identifier les effets de l'intensité et de la répétition sur la qualité vocale ;
- Réécouter les prises et ajuster progressivement son interprétation en fonction des indications du Directeur Artistique.

> METHODE PEDAGOGIQUE

- Alternance d'apports techniques, de démonstrations et d'exercices pratiques permettant de découvrir progressivement les spécificités du doublage de jeu vidéo ;
- Exercices pratiques intensifs et mises en situation au micro sur des supports adaptés aux différentes thématiques travaillées ;
- Enregistrements en studio professionnel afin de familiariser les participants avec les conditions concrètes d'une séance de doublage de jeu vidéo ;
- Passages individuels et, lorsque les exercices le permettent, travail en groupe ;
- Écoute et analyse individualisées des prestations afin d'identifier les acquis, les difficultés rencontrées et les axes de progression ;
- Accompagnement et corrections individualisés par un Directeur Artistique spécialisé dans le doublage de jeu vidéo ;
- Réalisation de nouvelles prises permettant aux participants de mettre immédiatement en application les corrections et indications données ;
- Combinaison de méthodes pédagogiques actives favorisant l'acquisition progressive des connaissances et des savoir-faire nécessaires à l'atteinte des objectifs fixés.
- **Cette méthode permet à chaque participant de progresser à partir de sa pratique, d'identifier ses axes d'amélioration et de se familiariser progressivement avec les exigences spécifiques de l'enregistrement de voix pour le jeu vidéo.**

> 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 est téléchargeable en fin de formation sur le site de Meras-Network

> REFERENT

Ingrid LEFRANCOIS, Comédienne voix off et Directrice Artistique (*plus de 20 ans d'expérience*). Plus de 4000 heures de voix et DA en documentaires et films.

> 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*). Expert en formation dans les domaines du documentaire et du doublage.

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

> **3 HEURES DE VALIDATION DES ACQUIS DE COMPÉTENCE**

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"

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

> **LIEU** :

- Ile de France : **SIDE STUDIO** – 72 rue Sadi Carnot – 92170 VANVES

> **DATES** : nous contacter

> **TARIF** : indiqué sur notre site

> Des dispositifs de financement peuvent être mobilisables selon votre *situation* (AFDAS, OPCO, France TRAVAIL...). Nous vous accompagnons dans l'étude des possibilités.

> **ACCESSIBILITE** : Accessible aux personnes répondant aux prérequis indiqués dans ce programme. Les besoins spécifiques liés au handicap sont étudiés afin d'adapter, lorsque cela est possible, les modalités de formation

> **ENGAGEMENT DE L'ORGANISME DE FORMATION**

Notre organisme s'engage à garantir un environnement d'apprentissage respectueux, inclusif et exempt de toute forme de violence sexiste ou sexuelle, de harcèlement et de discrimination.