



Programme Perfectionnement

« Doublage Jeu-Vidéo »

Niveau 2

« 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 au jeu vidéo avec expérience ou ayant suivi le niveau 1.

PRE-REQUIS :

- Bonne maîtrise de la langue française (*lue et parlée*)
- Bonne articulation et diction
- Avoir suivi le niveau 1

> OBJECTIF GENERAL :

Une formation de perfectionnement et d'expertise permettant d'approfondir et de maîtriser les spécificités du doublage de jeu vidéo, ses différents formats, ses contraintes techniques et ses exigences d'interprétation.

À partir des acquis du niveau initiation, les participants développent leur capacité à intervenir avec davantage de rapidité, de précision, d'autonomie et d'adaptabilité sur des situations de doublage variées.

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

- Approfondir et maîtriser les différentes techniques et contraintes spécifiques au doublage de jeu vidéo ;
- Adapter immédiatement leur interprétation aux différents formats de fichiers, aux situations de jeu, aux personnages et aux indications du Directeur Artistique ;
- Analyser rapidement une situation, un personnage et ses intentions afin de proposer une interprétation cohérente et adaptée ;
- Maîtriser les différents niveaux d'énergie, de projection, de rythme et de jeu nécessaires aux différentes situations rencontrées dans un jeu vidéo ;
- Développer leur polyvalence vocale et être capables d'interpréter plusieurs personnages en conservant une caractérisation identifiable et cohérente ;
- Gérer les changements rapides de personnage, d'intention ou d'énergie au cours d'une même séance ;
- Maîtriser les contraintes de synchronisation, de timing et de longueur propres aux différents formats d'enregistrement ;
- Intégrer immédiatement les indications et corrections du Directeur Artistique et ajuster leur interprétation dès la prise suivante ;
- Développer leur rapidité d'exécution et leur capacité à produire des prises précises tout en maintenant la qualité du jeu ;
- Développer leur endurance vocale et leur capacité à maintenir une qualité d'interprétation constante sur des séances de travail intensives ;

NOS +

Travail intensif au micro sur supports variés et diverses mises en situation

Accompagnement personnalisé par nos DA spécialisés dans le doublage de jeu vidéo

Approfondissement des 4 grandes situations de travail

Progression individualisée

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

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

- Maîtriser les différentes formes de réactions vocales et sonores — respirations, cris, rires, pleurs, réactions — en adaptant leur intensité et leur énergie aux situations ;
- Être capables de proposer des options d'interprétation et de répondre de manière pertinente aux attentes artistiques du Directeur Artistique ;
- Développer une autonomie et une efficacité compatibles avec les exigences d'un enregistrement professionnel de jeu vidéo.

> PROGRAMME

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

Cette première thématique permet d'approfondir le travail spécifique aux fichiers « WILD » et de développer la capacité à interpréter rapidement et avec précision des situations variées, sans support vidéo. Les stagiaires travaillent individuellement au micro sur de nombreux fichiers, avec réécoute, analyse et corrections du Directeur Artistique.

Les mises en pratique permettent notamment de :

- Approfondir la compréhension des spécificités du doublage de jeu vidéo et des fichiers « WILD » ;
- Analyser rapidement la situation, le personnage, son intention et son niveau d'énergie à partir des éléments disponibles ;
- Exploiter la V.O. comme référence tout en construisant une interprétation française cohérente et adaptée ;
- Identifier et restituer la « musique » de la V.O. : rythme, phrasé, intentions, respirations et niveaux d'énergie ;
- Adapter immédiatement son débit, son rythme, son volume et sa projection aux différentes situations de jeu ;
- Maîtriser les différents niveaux d'énergie nécessaires aux scènes d'action, de dialogue, de tension ou de réaction ;
- Maintenir une qualité d'interprétation constante sur des séries de fichiers successifs ;
- Développer sa rapidité de lecture, d'analyse et d'exécution ;
- Intégrer immédiatement les indications du Directeur Artistique et proposer une nouvelle interprétation dès la prise suivante ;
- Développer son endurance vocale tout en préservant la qualité de la diction, de la voix et du jeu ;
- S'entraîner à enchaîner de nombreux fichiers en conservant la précision et la cohérence du personnage ;
- Analyser ses enregistrements et identifier les ajustements nécessaires à partir de l'écoute et des retours du Directeur Artistique.

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

Cette séquence approfondit les principaux formats rencontrés dans le doublage de jeu vidéo et vise à développer la capacité à gérer simultanément les contraintes techniques et les exigences d'interprétation.

STC, TC loose, Lipsync, Soundsync...

Les mises en pratique permettent notamment de :

- Approfondir la compréhension des différents formats de fichiers et de leurs contraintes spécifiques ;
- Identifier rapidement les informations essentielles d'un fichier avant son enregistrement ;
- Maîtriser les contraintes de durée, de timing, de synchronisation et de placement ;
- Adapter immédiatement le débit, le phrasé et l'interprétation à la durée imposée ;
- Respecter les points de départ et de fin ainsi que les différents repères techniques ;

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 Qualiopi
Capital Social 8000 €

- Travailler la synchronisation avec les éléments disponibles : image, bande rythmo, time code, V.O. ou autres repères ;
- Gérer les variations de rythme et de longueur d'une même réplique ;
- Intégrer les contraintes techniques sans perdre la qualité et la justesse de l'interprétation ;
- Réaliser plusieurs prises successives en conservant la cohérence du personnage et de l'intention ;
- Identifier rapidement l'origine d'une difficulté technique ou d'un décalage et ajuster sa prise ;
- Répondre immédiatement aux demandes de modification du Directeur Artistique ;
- Développer rapidité, précision et autonomie dans l'enregistrement de fichiers à contraintes multiples.

L'objectif à ce stade n'est donc plus simplement de « respecter une contrainte » : c'est d'être capable de la gérer tout en continuant à jouer.

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

Les mises en pratique permettent notamment de :

- Approfondir les possibilités de transformation de la voix et de caractérisation des personnages ;
- Analyser rapidement les caractéristiques vocales, physiques et psychologiques d'un personnage ;
- Construire une identité vocale identifiable à partir du timbre, de la hauteur, du débit, de l'énergie, de l'articulation et des intentions ;
- Créer plusieurs voix distinctes et cohérentes pour différents personnages ;
- Passer rapidement d'un personnage à un autre au cours d'une même séance ;
- Maintenir la caractérisation vocale d'un personnage sur plusieurs fichiers et plusieurs situations ;
- Retrouver rapidement une voix après une interruption ;
- Adapter une même caractérisation aux différentes émotions et niveaux d'énergie du personnage ;
- Éviter les caricatures vocales et rechercher une interprétation cohérente avec le personnage et l'univers du jeu ;
- Proposer plusieurs options vocales lorsque le Directeur Artistique le demande ;
- Modifier immédiatement une proposition à partir d'une indication artistique ;
- Interpréter plusieurs personnages d'un même univers en veillant à leur différenciation ;
- Développer sa capacité à mémoriser et à restituer ses différentes caractérisations vocales.

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

Cette dernière thématique devient également plus exigeante : l'enjeu est désormais de pouvoir **enchaîner, différencier et reproduire** les réactions demandées avec précision, tout en préservant sa voix.

Les mises en pratique permettent notamment de :

- Maîtriser les différents types de fichiers « réacs » rencontrés dans le jeu vidéo ;
- Identifier rapidement la nature et le niveau d'intensité de la réaction attendue ;
- Restituer respirations, cris, rires, pleurs, douleurs, efforts, réactions de surprise, de peur ou de colère ;
- Adapter l'intensité, la durée, la projection et l'énergie de la réaction à la situation ;
- Différencier une voix sonorisée, portée, créée ou projetée ;
- Intégrer les réactions dans le mouvement et respecter les contraintes du micro ;
- Enchaîner plusieurs réactions différentes avec rapidité et précision ;
- Reproduire une même réaction de manière cohérente lorsque plusieurs prises sont nécessaires ;
- Maintenir la qualité et la maîtrise vocale malgré la répétition des prises ;

- Identifier les limites de sa voix et adapter son engagement vocal afin de préserver la qualité de l'interprétation ;
- Intégrer immédiatement les indications du Directeur Artistique sur l'intensité, la durée ou la nature de la réaction ;
- Développer l'endurance nécessaire à l'enregistrement de séries importantes de réactions.

> METHODE PEDAGOGIQUE

- Écoute et analyse des acquis et des aptitudes de chaque stagiaire afin d'adapter les exercices et les supports aux objectifs de progression individuels ;
- Alternance d'apports techniques, de démonstrations, d'exercices pratiques et de mises en situation au micro ;
- Entraînement intensif sur des fichiers et supports variés représentatifs des différentes contraintes rencontrées dans le doublage de jeu vidéo ;
- Travail dans des conditions proches de celles d'un studio professionnel afin de développer progressivement rapidité, précision, endurance et autonomie ;
- Nombreux passages individuels et, lorsque les exercices le nécessitent, travail en groupe ou en interaction ;
- Enregistrements et réécoutes régulières permettant d'analyser précisément les prestations et d'identifier les ajustements nécessaires ;
- Accompagnement individualisé par le Directeur Artistique, avec intégration immédiate des corrections et indications dans les prises suivantes ;
- Exercices progressifs permettant de mobiliser simultanément les contraintes techniques, les exigences d'interprétation et les caractéristiques vocales des personnages ;
- Mise en situation sur des enchaînements de fichiers afin de travailler la constance du jeu, la rapidité d'adaptation et la qualité d'exécution dans la durée ;
- Combinaison de méthodes pédagogiques actives favorisant la consolidation des acquis, l'autonomie et la capacité à répondre aux exigences professionnelles du doublage de jeu vidéo.

À l'issue de la formation, les participants auront développé leur capacité à mobiliser leurs compétences vocales et d'interprétation dans des conditions d'enregistrement exigeantes, à intégrer rapidement une direction artistique et à s'adapter aux différentes contraintes propres au doublage de jeu vidéo.

> SUPPORTS DE TRAVAIL

- Enregistrements sur le logiciel Protocols 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 :

L'évaluation des compétences s'effectue tout au long de la formation à travers des mises en situation pratiques, des enregistrements au micro, des réécoutes et des temps d'analyse individualisés.

Elle comprend :

- Un **positionnement initial** sous forme de questionnaire et d'échange permettant d'identifier les acquis, le niveau de pratique et les objectifs de progression de chaque stagiaire ;
- Une **observation continue** lors des exercices au micro et des mises en situation sur les différents formats de fichiers ;
- Des **réécoutes et analyses individualisées** permettant d'identifier les écarts entre les objectifs recherchés, les consignes données et les prestations réalisées ;
- Une évaluation de la capacité du stagiaire à **intégrer les corrections et indications du Directeur Artistique** et à les mettre en application lors des prises suivantes ;
- Une **évaluation finale sous forme de mise en situation en conditions proches du réel**, permettant de mobiliser les différentes compétences travaillées au cours de la formation ;
- Une **grille d'évaluation basée sur des critères identifiés en début de formation**, permettant de mesurer la progression entre le positionnement initial et l'évaluation finale ;
- Un **bilan individuel de fin de formation** permettant de restituer les acquis, les compétences consolidées, les axes de progression et les recommandations pour la suite du parcours.

Notre évaluation est basée sur les critères suivants :

- Compréhension et respect des consignes techniques et artistiques ;
- Analyse rapide du personnage, de la situation et de l'intention de jeu ;
- Qualité et justesse de l'interprétation ;
- Maîtrise de l'énergie, du rythme, de la projection et de la modulation vocale ;
- Adaptation aux différents formats et contraintes du doublage de jeu vidéo ;
- Synchronisation et respect du timing lorsque le fichier l'impose ;
- Capacité à créer et différencier plusieurs voix selon les personnages ;
- Maintien d'une caractérisation vocale cohérente sur plusieurs prises ;
- Capacité à changer rapidement de personnage ou d'intention ;
- Maîtrise des réactions vocales : respirations, cris, rires, pleurs, efforts et autres « réacs » ;
- Rapidité et précision d'exécution au micro ;
- Capacité à intégrer immédiatement une correction ou une nouvelle consigne ;
- Endurance et maintien de la qualité vocale sur une série de prises ;
- Autonomie et capacité de proposition dans l'interprétation.

> **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.