



Programme Pack Découverte

« Doublage Jeux Vidéo »

Développer les connaissances et les compétences fondamentales.

« Le double-jeu de l'acteur »

À la découverte des techniques du doublage de jeux vidéo

5 jours – 35 heures

6 participants maximum

POUR QUI ?

Toute personne ayant une relation avec les métiers du spectacle, de la communication orale (comédiens, journalistes, humoristes, chanteurs, journalistes...)

PRE-REQUIS

- Bonne maîtrise de la langue française
- Bonnes diction et articulation
- Ecoute active
- Capacité à travailler en équipe

Le jeu vidéo est devenu l'un des secteurs majeurs de l'industrie culturelle. Il mobilise aujourd'hui des comédiens capables d'interpréter une grande diversité de personnages, dans des univers allant du réalisme à la fantasy, en passant par l'animation, le manga ou les jeux narratifs.

Contrairement au doublage traditionnel, le jeu vidéo exige une grande réactivité, une forte implication émotionnelle, une maîtrise de l'endurance vocale ainsi qu'une capacité à adapter son interprétation à des situations très variées.

Cette *formation Découverte* permet d'acquérir les fondamentaux artistiques et techniques propres au doublage de jeux vidéo dans des conditions professionnelles d'enregistrement.

> OBJECTIF :

Cette formation vise à développer les connaissances et les compétences fondamentales nécessaires à la pratique du doublage de jeux vidéo en conditions professionnelles d'enregistrement.

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

- Comprendre les spécificités artistiques du jeu vidéo ;
- Adapter leur interprétation aux différents univers de jeu ;
- Développer leur palette vocale ;
- Maîtriser l'énergie propre aux personnages ;
- Maintenir une cohérence vocale sur plusieurs séquences ;
- Développer leur endurance vocale ;
- Travailler sous la direction d'un Directeur Artistique.

NOS +

- Un extrait offert par Meras-Network.

- Analyse et accompagnement personnalisés et individualisés par le Directeur Artistique à l'issue de la formation.

> PROGRAMME

J 1 & 2 - Entrer dans l'univers du doublage de jeux vidéo

Le doublage de jeux vidéo possède ses propres codes. Contrairement au cinéma ou aux séries, le comédien doit souvent donner vie à un personnage qu'il découvre au fil de la séance, sans toujours connaître l'ensemble de l'histoire.

Durant ces deux premières journées, les participants découvrent le fonctionnement d'un studio de jeux vidéo, les différents intervenants qui composent une séance d'enregistrement et les spécificités artistiques de cette discipline.

Ils prennent leurs premiers repères face au micro et expérimentent les différentes approches de jeu propres aux univers vidéoludiques.

Les mises en pratique permettent notamment de :

- Découvrir les spécificités du doublage de jeux vidéo ;
- Comprendre le rôle du Directeur Artistique, de l'ingénieur du son et du comédien ;
- Apprendre à interpréter un ou plusieurs personnages à partir de quelques indications seulement ;
- Explorer les différentes couleurs de voix selon les univers proposés ;
- Développer sa spontanéité et sa capacité d'adaptation ;
- Réaliser ses premiers enregistrements en studio.

J 3 - Donner vie aux personnages

Dans un jeu vidéo, la voix participe pleinement à l'identité du personnage. Une même séance peut conduire le comédien à interpréter plusieurs profils très différents.

Les participants découvrent comment construire rapidement une personnalité vocale crédible et cohérente, tout en restant disponibles aux indications du Directeur Artistique.

Les mises en situation permettent notamment de :

- Explorer différentes personnalités vocales ;
- Adapter son jeu aux univers réalistes, fantastiques ou humoristiques ;
- Travailler les émotions, les intentions et les changements de rythme ;
- Développer la crédibilité de l'interprétation ;
- Apprendre à modifier instantanément son jeu en fonction des demandes de la direction artistique.

J 4 - L'énergie du jeu vidéo

Le jeu vidéo demande un engagement vocal particulier. Combats, poursuites, blessures, souffles, cris, réactions physiques ou émotions intenses font partie intégrante des enregistrements.

Cette journée est consacrée à la découverte de cette dimension très spécifique du métier, tout en sensibilisant les participants aux bonnes pratiques permettant de préserver leur voix.

Les participants expérimentent notamment :

- Les efforts courts et prolongés ;
- Les respirations de combat ;
- Les réactions physiques ;
- Les cris et projections vocales ;
- Les changements rapides d'intensité ;
- Les techniques permettant de préserver leur confort vocal lors des enregistrements.

J 5 - Bilan & validation des acquis

La dernière journée plonge les participants dans les conditions d'une véritable séance d'enregistrement.

Accompagnés par le Directeur Artistique, ils interprètent plusieurs scènes issues d'univers différents et mettent en pratique les techniques découvertes tout au long de la semaine.

Les participants sont amenés à :

- Interpréter plusieurs personnages aux profils variés ;
- Enregistrer seuls ou avec d'autres comédiens ;
- Réagir aux indications du Directeur Artistique ;
- Adapter rapidement leur jeu à des situations nouvelles ;
- Découvrir le rythme et les exigences d'une séance professionnelle.

Cette journée est également l'occasion de faire le point sur les compétences acquises, les qualités développées et les pistes de progression pour celles et ceux qui souhaiteraient poursuivre leur découverte du métier.

> METHODE PEDAGOGIQUE

- Échange en début de formation afin d'identifier le profil, les attentes et les objectifs de chaque participant.
- Exercices progressifs et personnalisés, adaptés au rythme d'apprentissage de chacun.
- Mises en situation en conditions réelles de studio, au contact de professionnels du doublage de jeux vidéo.
- Les prestations sont enregistrées par un ingénieur du son spécialisé, puis réécoutées et analysées avec le Directeur Artistique afin de favoriser la progression de chaque participant.
- Alternance d'apports théoriques, de démonstrations, d'exercices pratiques et de mises en situation permettant l'acquisition des fondamentaux du doublage de jeux vidéo.

> VALIDATION DE LA FORMATION :

À l'issue de la formation, il est remis à chaque participant :

- Une attestation de fin de formation ;
- Un extrait enregistré pendant le stage.

Un temps d'échange individuel avec le Directeur Artistique permet à chaque participant de faire le point sur son expérience, les compétences acquises au cours de la formation et les perspectives de poursuite dans la découverte ou la pratique du doublage.

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 repose notamment sur les critères suivants :

- Qualité de la lecture à voix haute ;
- Compréhension et lecture d'une bande rythmo simple ;
- Respect des repères de synchronisation ;
- Qualité de l'interprétation et compréhension de la situation de jeu ;
- Capacité à adapter son jeu aux indications du Directeur Artistique ;
- Capacité à explorer différentes intentions et couleurs de voix ;
- Gestion du rythme, de la respiration et de l'articulation ;
- Qualité de l'écoute et du travail avec les autres participants ;
- Engagement, progression et implication tout au long de la formation.

> SUPPORTS DE TRAVAIL

- Enregistrements sur le logiciel Protools Pro
- Casques audio + Micro (studio d'enregistrement professionnel)
- Ecran Informatique
- Vidéoprojecteur
- 1 stagiaire par poste
- 1 ingénieur du son spécialisé
- Logiciel Mosaic et Synchronos

> 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.

> 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.