

LE JEU ET LE DESSIN ANIME

PRÉ-PROGRAMME

Durée : 32 heures (4 jours consécutifs – de 9h à 18h)

Modalités d'inscriptions

Merci d'envoyer CV (pas un lien vers un site) + 1 photo (portrait) et numéro de téléphone à Valérie Vernhes-Cottet sur valerie@lemagasin.org.

Elle reviendra vers vous dans les plus brefs délais afin de convenir d'un rendez-vous.

Lors de ce rendez-vous, vous établirez ensemble l'individualisation de votre parcours suivant votre degré d'expérience et de vos besoins.

Accès aux personnes en situation de handicap : nous contacter pour définir les possibilités d'accès à nos formations

Prérequis et expérience professionnelle des stagiaires

Artistes-interprètes ayant déjà une expérience en doublage ou déjà fait une formation de doublage

Méthode pédagogique

Faire le lien entre les savoirs faire de l'acteur et la technique, indispensable et nécessaire au doublage ; introduire la contrainte et le rythme du studio dans le jeu par la pratique, avec l'appui technique d'un ingénieur du son.

Dispositif permettant le suivi de la formation

Après chaque passage, un retour est fait par l'intervenant...

Le bilan / suivi écrit quotidien des intervenants sera remis aux stagiaires à l'issue du stage

Objectif et contenu de la formation

(2 ou 3) intervenants différents pour habituer les stagiaires à différents fonctionnements et à la réalité professionnelle)

Appréhender et se familiariser avec les techniques du doublage et les surmonter.

Explorer sa palette de comédien et l'élargir à de nouveaux registres pour donner un sens à la scène doublée.

Privilégier le processus au résultat ; apprendre à se situer dans ce processus.

Après chaque passage un retour de l'intervenant est fait pour permettre la compréhension et l'évolution du stagiaire ;

Le bilan est quotidien et évolutif

4 jours de dessin animé

Identifier très vite son personnage et ses caractéristiques principales.

Son rôle et son « utilité » dans l'histoire, et la circulation entre les personnages, qui doivent être très définies et perceptibles en français.

Être en capacité de faire plusieurs personnages avec des propositions vocales différentes.

Pouvoir les retrouver et les conserver sur une même séance ou des séances différentes.

Aborder les différents genres de l'animation.

Des savoir-faire différents selon les genres. Une capacité de précision et d'endurance (physique et concentration).

Travailler sa résistance, anticiper et s'intéresser à son placement de voix.

Être en capacité de doubler un combat.

Apporter beaucoup de vie et de naturel sans aucune élision, en disant tous les mots.

Rendre juste des propositions outrancières.

Le son « original » peut ne pas correspondre à l'image « originale ».

En fonction des différentes cultures et /ou de la façon de doubler du pays d'origine, il faut suivre une direction qui s'éloigne de « l'original », soit en adaptant, soit en respectant la volonté de la réalisation, et proposer rapidement un équivalent qui fait sens en français.

Se construire une expérience.

Bilans (fin de journée)

Intervenants

*Véronique Desmadryl, Constantin Pappas, Mark Lesser,
Vincent Violette...
et Mathieu Ronceray (ingénieur du son)*

Dispositif permettant le suivi de la formation

Des feuilles d'émargement sont signées par le stagiaire et les formateurs, par demi-journée de formation, l'objectif étant de justifier la réalisation de la formation.

En application de l'article L.6353-1 du Code du travail, une attestation mentionnant la nature et la durée de l'action, ainsi qu'un questionnaire de satisfaction seront remis au stagiaire à l'issue de la formation.

Coût et prise en charge

OPCO (afdas...), France Travail = 1664,00€

auto-financement (possibilité de payer en plusieurs fois) = 1536,00€