



La voix dans le jeu vidéo. Qui la fabrique et avec quels enjeux ?

Étienne Bellière

► To cite this version:

Étienne Bellière. La voix dans le jeu vidéo. Qui la fabrique et avec quels enjeux?. Sciences de l'ingénieur [physics]. 2016. dumas-01357200

HAL Id: dumas-01357200

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01357200>

Submitted on 29 Aug 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

BELLIÈRE Etienne

Université d'Aix-Marseille

Département Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son (SATIS)

Mémoire de Master professionnel

La voix dans le jeu vidéo

Qui la fabrique et avec quels enjeux ?

2015-2016

Soutenu le 31 mars 2016



BELLIÈRE Etienne
Master 2 - Option SON

Département Sciences, Arts et Techniques de l'Image et du Son (SATIS)
Université d'Aix-Marseille

Mémoire de Master professionnel

La voix dans le jeu vidéo

Qui la fabrique et avec quels enjeux ?

Travail réalisé sous la direction d'Antoine Gonot

Soutenu en mars 2016



REMERCIEMENTS

Mes remerciements vont :

à Antoine Gonot,
mon directeur de mémoire, pour son encadrement et son accompagnement
à Jean-Michel Denizart,
pour sa disponibilité et son avis éclairé sur la bonne tenue de mon mémoire

Aux professionnels qui ont pris le temps d'échanger et de partager leur expérience avec moi, et sans qui ce mémoire serait bien vide :

Laure Bouffard
Geneviève Doang
Thierry Falcoz
Cécile Irlinger
Jean-Baptiste Jeannot
Katabelle
Julien Koechlin
Yann Laferrère
Martial Le Minoux
Guillaume Muller
Sophie Penziki
Julien Pirou
Aymeric Ramanakasina
Aymeric Schwartz

Et enfin à ceux qui, d'une manière ou une d'autre, ont participé à l'élaboration de mon mémoire :

Audrey Aversa
Jennifer Bellière
Maël Boutonnet
Robin Claverie
Axel Hirczak
Pauline Lambert
Félix Le Bec
Israël Solorzano

Les personnes qui ont répondu à mon sondage et qui ont eu la gentillesse de m'aider à le diffuser

RÉSUMÉ

La voix dans le jeu vidéo

Qui la fabrique et avec quels enjeux ?

Les évolutions des technologies informatiques et multimédias de ces dernières décennies ont permis au jeu vidéo de devenir une industrie forte et qui se renouvelle sans cesse. Dans cette évolution, la voix, et plus globalement le son, a du trouver sa place. Les acteurs de l'industrie qui participent à sa création sont aujourd'hui nombreux et issus de milieux très différents. Du scénariste au *sound designer*, en passant par les chefs de projets localisation, les traducteurs, les directeurs artistiques, les comédiens, ou encore les équipes d'animation, de programmation et de marketing, le processus de création de la voix est long et pluridisciplinaire. Malheureusement, la communication entre ces différents contributeurs n'est pas toujours optimale et crée parfois des obstacles qui vont nuire à cette chaîne de production.

Si fabriquer une voix est si complexe en jeu vidéo, c'est parce qu'elle peut avoir une influence importante sur l'expérience du joueur ou sur l'aspect marketing d'un jeu. La localisation par exemple, qui inclut la traduction du jeu et le doublage des voix en langues étrangères, va permettre aux joueurs du monde entier de profiter d'un jeu dans leur langue natale. Cependant, cela se fera au détriment de l'authenticité et de la qualité de la VO, souvent de meilleure facture que les versions localisées. Les enjeux marketing de la voix, bien que considérables, présentent ainsi un certain nombre de limites et ne vont pas toujours dans le sens de la créativité et de la qualité.

Ils peuvent notamment porter préjudice à l'immersion que peut générer la voix. Car cette dernière reste avant tout un formidable outil de communication, de narration, d'information, et parfois de *gameplay* que les scénaristes, les développeurs, et l'équipe audio d'un jeu peuvent mettre au service d'une expérience interactive ludique et immersive, dans laquelle le joueur peut avoir un vrai rôle à jouer quant à la création ou la réception de la voix.

MOTS-CLÉS

Voix, son, jeu vidéo, doublage, localisation, narration, dialogues, immersion, incarnation, interactivité.

TABLE DES MATIÈRES

MÉTHODOLOGIE	8
INTRODUCTION	9
I - LA CHAÎNE DE FABRICATION.....	11
1. Écriture	12
2. Traduction.....	20
3. Doublage.....	25
4. Mixage & intégration.....	38
5. Le joueur et la voix.....	40
II - LES ENJEUX INDUSTRIELS.....	45
1. Historique de la voix dans le jeu vidéo	46
2. La voix, un argument commercial ?.....	50
3. Localisation & internationalisation.....	57
III - LES ENJEUX IMMERSIFS.....	64
1. Qualité & immersion	65
2. La voix et les personnages	69
3. La voix, entre atmosphère et narration.....	75
4. La voix et l'information	81
CONCLUSION	84
ANNEXES	85
Annexe 1 (Sondage).....	85
Annexe 2 (<i>Recording Sheet</i>).....	92
BIBLIOGRAPHIE	98
CONTACTS	112

MÉTHODOLOGIE

Sondage

Afin d'appuyer mes propos sur des statistiques concrètes, j'ai réalisé un sondage en ligne sur les habitudes et les préférences des joueurs concernant le son et les voix de leurs jeux vidéo. Ce sondage a rassemblé 575 réponses dans sa version française et 47 pour la version anglaise. Les réponses étant très similaires dans les deux versions, je ne m'appuierais que sur la version française, davantage représentative.

Je ferais mention des résultats de ce sondage à plusieurs reprises dans ce mémoire, avec un renvoi systématique à l'**Annexe 1** qui rassemble la synthèse des réponses (de la version française donc).

Ludographie

Tout comme le cinéma et la télévision, le jeu vidéo compte un nombre colossal de productions, et dans des genres totalement différents (action, stratégie, simulation, plateforme, jeu de rôle, etc.). Je ne peux que proposer un tour d'horizon non-exhaustif des jeux pertinents sur le sujet de la voix, que j'ai sélectionné en fonction des critères suivants :

- **Jeux ayant marqué l'histoire** ou l'industrie vidéoludique.
- **Jeux dont m'ont parlé les professionnels** que j'ai interviewé, et ceux sur lesquels ils ont travaillé.
- **Jeux ayant un rapport direct avec la voix**, dans leur mécaniques de jeu par exemple.
- **Jeux m'ayant marqué** personnellement.

Les jeux cités seront référencés sous la forme suivante :

Titre (Support), créateur(s) si identifié(s), développeur(s), éditeur(s), 1ère année de sortie.

Lexique

Comme n'importe quelle industrie, le jeu vidéo a son propre vocabulaire commercial et technique. Je ne propose pas de lexique en annexe car je préfère définir les termes techniques tout au long de mon mémoire, soit directement dans le développement, soit en bas de page.

INTRODUCTION

Souvent théorisée au théâtre et au cinéma, la voix n'en reste pas moins un sujet toujours complexe qui fait appel à de nombreux domaines de recherches (anatomie, physique, sémantique, communication... la liste est longue). La définir n'est pas simple et requiert de tenir de compte de l'ensemble de ses aspects tout autant que de son support de création et de diffusion. Dans *La voix au cinéma*¹, Michel Chion la considère par exemple comme un objet insaisissable, qu'il distingue de la parole ou du chant, une présence sonore qui peut occuper plusieurs espaces et tenir plusieurs rôles en fonction des éléments qui la caractérisent. Il s'inspire d'ailleurs des travaux de Pascal Bonitzer, qui lui, la qualifie tout bonnement de "drôle d'objet".

Difficile alors, pour l'étudiant que je suis, d'y voir clair et de construire un raisonnement à partir d'un vocabulaire concret et maîtrisé. J'ai donc réfléchi à une définition de la voix qui serait pertinente et suffisamment claire pour le propos que je souhaitais développer. Dans ce mémoire, la voix sera donc un drôle d'objet insaisissable, sonore ou non, porteur d'un sens, d'un message, d'une réaction, ou d'une quelconque interaction censément verbale d'un personnage, d'un narrateur, ou du joueur lui-même. Une définition certes vaste et finalement pas beaucoup plus claire, mais qui a le mérite pour moi de clore des recherches théoriques pompeuses et de me recentrer efficacement sur le cœur de mon sujet, celui de la place de la voix dans le jeu vidéo.

Et sa place se trouve avant tout dans la bande-son d'un jeu. La plupart des enjeux et contraintes liés à la voix sont donc d'abord ceux du son, qui s'il semble aujourd'hui indispensable en jeu vidéo comme au cinéma, est pourtant trop souvent relégué au second plan. Et nous verrons que dans l'élaboration de cette bande-son, les différents contributeurs sont tous tributaires des uns des autres et des moyens de production dont ils disposent respectivement.

L'industrie du jeu vidéo étant jeune et parfois encore dénigrée par rapport à d'autres médias traditionnels considérés comme davantage « *respectables* » (cinéma, radio, télévision, etc.), il est difficile de trouver de la documentation accessible sur des notions aussi précises que la voix, la plupart de mes recherches m'ayant menées essentiellement à deux de ses aspects : le doublage et la localisation. Et s'ils sont en effet des piliers de l'édifice qu'est la voix de jeu vidéo, ils sont loin d'en être les seuls éléments constitutifs.

Partant de ce constat, ma démarche pour en apprendre davantage à été simple : aller à la rencontre de ceux qui créent la voix, de son écriture à sa réception par le joueur, en essayant de comprendre leurs méthodes, leurs outils, leurs motivations et leurs contraintes. En parallèle, j'ai mené mes propres recherches en glanant le maximum d'informations sur internet, en jouant à des jeux pertinents pour mon sujet (en testant plusieurs langues par exemple), et en cherchant à en savoir plus sur les habitudes des joueurs avec un sondage en ligne.

¹ CHION Michel, *La Voix au Cinéma*, Ed. Cahiers du Cinéma, Collection essais, 1984.

Tout ceci dans le but de répondre à la problématique suivante : qui fabrique la voix de jeu vidéo, et avec quels enjeux ? Une question aussi large appelle forcément une réponse large, dont j'ai essayé de rassembler le maximum d'éléments fondamentaux dans ce mémoire. Ceux-ci n'ont rien d'exhaustifs et sont en grande partie issus des propos des professionnels que j'ai rencontré, quand ils n'en sont pas la simple paraphrase. C'est la raison pour laquelle le marché français (et plus globalement occidental) sera au cœur de mon développement et que je ferais régulièrement référence aux mêmes jeux et acteurs de l'industrie.

La première partie de ce développement servira d'ailleurs à présenter ces acteurs et retracer la chaîne de fabrication de la voix. Connaître les étapes de cette confection et le rôle de chacun des participants est la clé pour comprendre les enjeux qui en découlent et qui seront abordés dans les chapitres suivants. D'abord avec les enjeux liés à l'industrie du jeu vidéo (l'histoire de la voix, le commerce de la voix...), puis avec les enjeux immersifs, davantage liés à des questions d'esthétique, d'incarnation, de narration, d'information, et évidemment d'immersion.

Tous ces aspects étant étroitement liés les uns aux autres, il est difficile de construire un développement structuré et exempt de redondances, et je ferais parfois appel aux mêmes notions et aux mêmes références, mais dans des contextes différents.

LA CHAÎNE DE FABRICATION

1. Écriture

1.1 - Le scénario

Comme pour un film, l'écriture est la première étape de la fabrication d'une voix (et plus précisément d'un personnage). Dans le cas du jeu vidéo, les dialogues ne portent pas forcément autant l'intrigue qu'au cinéma, et ont la particularité de ne pas être nécessairement linéaires puisque parfois livrés au joueur en fonction de ses actions. C'est à la fois la particularité et la difficulté d'une voix de jeu vidéo, elle résulte autant d'une progression linéaire (progression scriptée, cinématiques², etc.) que des actions du joueur (choix, interactions avec des éléments du jeu, etc.).

Un scénariste de jeu vidéo doit donc garder en tête que ses personnages prendront vie dans un univers interactif avec les conséquences que cela engendre, comme la variété du contenu des dialogues, leur forme et surtout leur quantité importante. C'est l'une des raisons qui font que les scénaristes issus d'autres domaines (littérature, BD, films...) peuvent rencontrer des difficultés à écrire un scénario de jeu car ils n'ont pas forcément conscience des contraintes techniques ou de la manière dont un jeu doit raconter une histoire. Notons toutefois que les grosses productions leur sont de plus en plus accessibles grâce au nombre croissant de cinématiques et au rapprochement entre le cinéma et le jeu vidéo³ qui leur permettent d'exploiter des codes d'écriture linéaire classiques.

En jeu vidéo les scénaristes disposent de *narration tools*, essentiels dans la conception du jeu, et établis en collaboration avec l'équipe de développement. Ils servent à définir la manière dont l'histoire sera véhiculée tout au long du jeu : cinématiques passives ou interactives, dialogues, *hint boxes*⁴, mouvement de caméra pour mettre en valeur un élément précis, etc. Un scénariste doit impérativement tenir compte de ces narration tools car ils définissent les contraintes et les limites de mise en œuvre de leur scénario.

L'écriture d'un jeu est dépendante de son genre, de sa narration, de ses mécaniques, et de sa conception globale. Prenons l'exemple de la série de jeux *Heroes of Might & Magic*⁵ sur laquelle **Julien Pirou**, que j'ai interviewé, officie en tant que *creative designer*⁶ et scénariste depuis le sixième opus. Il s'agit de jeux de stratégie tour par tour prenant place dans un univers médiéval fantastique et dans lesquels le joueur incarne plusieurs héros de l'univers en fonction de la campagne qu'il choisit de suivre. Ces campagnes sont divisées en missions, et chaque mission possède une carte spécifique (un plateau de jeu) sur laquelle le joueur évolue, construit et développe des forteresses, constitue son armée, et affronte des héros adverses dans des séquences de combat tour par tour. Seuls les héros sont représentés sur la carte, les armées n'étant affichées que lors des phases de combat sur un plateau spécifique.

² Une scène cinématique, ou *cutscene* en anglais, est une séquence vidéo (généralement réalisée avec le moteur du jeu mais rarement interactive) qui entrecoupe les phases de jeu et qui sert à faire avancer l'intrigue ou mettre l'accent sur un point précis.

³ MARTIN Cécile, *Cinéma et jeu vidéo : secteurs voisins, langage commun ?*, 2014.

Lien : <http://www.inaglobal.fr/jeu-video/article/cinema-et-jeu-video-secteurs-voisins-langage-commun-7527?rq=8>

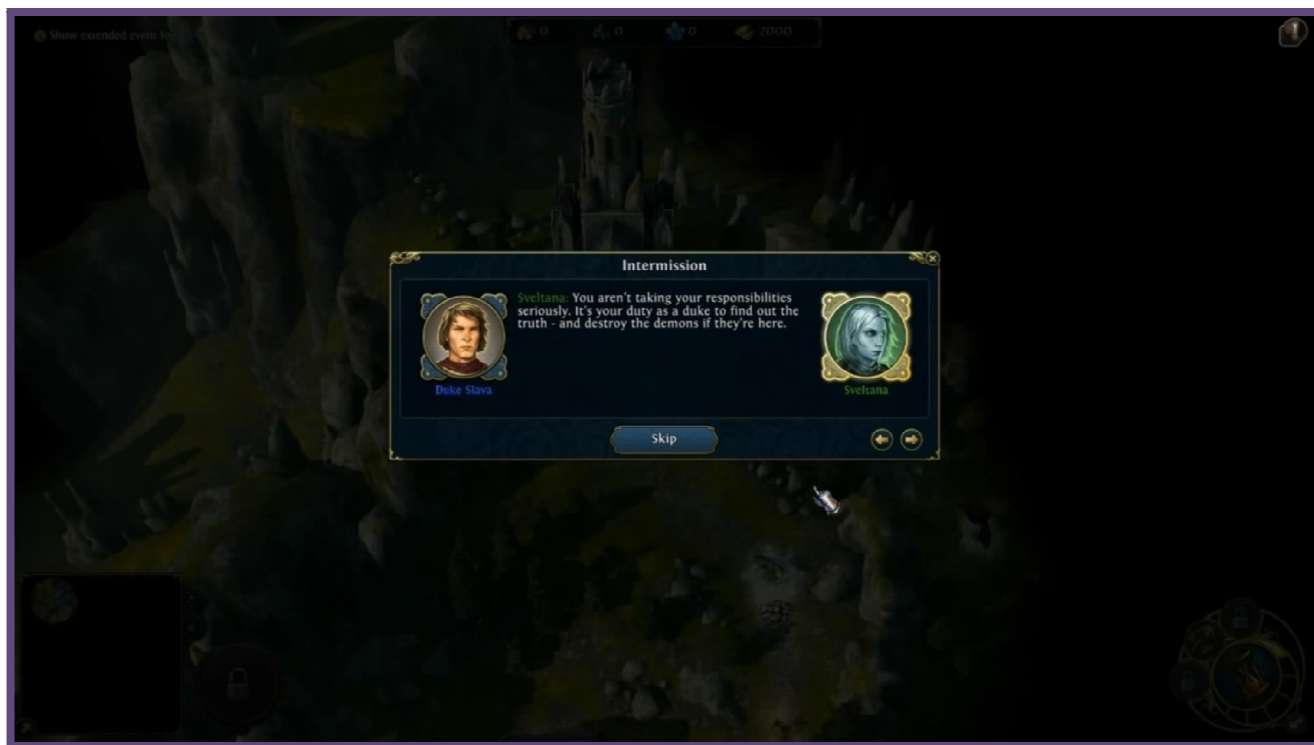
⁴ Une *hint box* est un cadre contenant du texte qui apparaît ponctuellement, généralement pour renseigner le joueur sur un élément particulier du jeu (l'équivalent français employé est généralement l'infobulle).

⁵ *Heroes of Might and Magic* est une série de jeux de stratégie tour par tour aux développeurs multiples, créée en 1995 et éditée depuis 2003 par Ubisoft.

⁶ Le *creative designer* est l'un des garants de la conception de l'univers d'un jeu (et/ou d'une franchise) et de son développement. Il fait le lien entre les différentes équipes pour s'assurer que les idées et les choix de l'équipe artistique (dont il fait partie) soient correctement mise en œuvre.

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION

Heroes of Might & Magic est une franchise avec un *lore*⁷ très développé qui met en scène de nombreux personnages issus de différentes factions. La narration y est donc particulièrement travaillée et complexe. Les interactions entre les personnages pendant les phases de jeu sont elles aussi singulières et sont un exemple concret de ce qu'est un *narration tool* : les dialogues sont uniquement audio et sous forme de texte, et seuls les portraits des personnages sont affichés.



Un dialogue entre deux personnages dans **Might & Magic Heroes VI**.

8

À ce sujet, Julien Pirou m'a raconté une anecdote sur **Might & Magic Heroes VI**⁹. L'un des scénaristes souhaitait qu'une des protagonistes se coupe les cheveux en pleurant au cours d'une séquence assez émouvante. Or, comme ce personnage serait uniquement représenté dans le jeu par sa voix et son portrait, il était impossible de garder cette scène en l'état et d'y faire passer l'émotion nécessaire.

L'écriture du scénario d'un jeu comme **Might & Magic Heroes VI** se décompose en plusieurs phases successives :

- 1) **Pitch du jeu** : aperçu de l'histoire globale et des campagnes.
- 2) **Pitch des missions** : intrigue, objectifs, mise en valeur d'un élément de *gameplay*¹⁰ (ex : une nouvelle unité dans un niveau).
- 3) **Story beats** : définition des points importants vis à vis de l'histoire globale qu'il faut transmettre au joueur à un moment précis du jeu, et qui permet entre autre d'intégrer narrativement une

⁷ Le *lore* d'un jeu est l'ensemble des connaissances liées à l'univers du jeu, sur son histoire, sa géographie, son bestiaire, ses personnages, etc.

⁸ Image issue de la vidéo suivante : https://youtu.be/_cX-GSRv1us

⁹ **Might & Magic Heroes VI** (PC), Black Hole Entertainment, Ubisoft, 2011.

¹⁰ Le *gameplay* d'un jeu se définit par des critères de jouabilité, de maniabilité et de difficulté, et rassemble les possibilités offertes au joueur en terme d'interaction avec le jeu.

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION

mission/campagne au reste du jeu (il ne faut pas avoir l'impression de suivre une histoire qui n'existe qu'au sein d'une mission et qui ne trouve pas d'écho dans l'intrigue générale).

- 4) **Synopsis précis des niveaux**, avec les *narration tools* qui seront employés.
- 5) **Premier jet du script**, qui doit être communiqué le plus tôt possible à l'équipe de développement et de *level design*¹¹ afin qu'ils puissent faire des retours en fonction de leur propre approche des niveaux. C'est à cette étape que les débats peuvent survenir sur la bonne mise en œuvre d'un scénario.

Écrire un scénario de jeu vidéo induit par conséquent de jongler entre écriture classique, contraintes de développement, et cohérence de l'histoire dans le cas où le jeu propose au joueur plusieurs trames sélectives ou parallèles. Le scénario doit définir les tenants et les aboutissants de l'intrigue autant que tenir compte du *game design*¹², du futur level design, et des exigences parfois imposées par l'équipe marketing (qui nuisent souvent à la créativité). Étant donné l'ampleur de la tâche il est rare qu'une seule personne soit en charge de l'écriture d'un jeu (hormis sur des productions modestes et indépendantes).

Il faut aussi savoir que même si le jeu est développé dans un pays occidental non-anglophone, le scénario sera presque systématiquement écrit en anglais. C'est le cas sur les jeux *Heroes of Might & Magic* pourtant développés à Ubisoft Montreuil. Un relecteur peut par ailleurs intervenir pour s'assurer de la conformité du scénario, et éventuellement faire du *sparkling*, pratique qui consiste à embellir les textes et les rendre plus "flamboyants".

Les scénaristes sont également soutenus par d'autres membres de l'équipe créative, comme l'*IP Developer*¹³ qu'on trouve de plus en plus sur les grosses productions, notamment pour les jeux *open world*¹⁴. **Thierry Falcoz**, qui occupe ce poste chez Ubisoft (Montreuil), m'a expliqué que le rôle de l'*IP developer* est d'aider les équipes artistiques à concevoir un univers crédible, profond et cohérent. Dans *L'Atelier du son* consacré au son des jeux vidéo¹⁵, Ghislain Soufflet, directeur audio chez Ubisoft, parle de *World Logic* : aller chercher à la source les références sur lequel l'univers du jeu se basera. Si par exemple un jeu se déroule au Brésil (ou dans un univers qui s'en inspire), il faut aller sur le terrain s'imprégner de l'atmosphère et la culture du pays. *Grand Theft Auto V*¹⁶ est le parfait exemple de cette *World Logic*, tant ses ressemblances avec la ville de Los Angeles sont marquées (ne serait-ce que par le nom de la ville du jeu : *Los Santos*)¹⁷. Et ces inspirations ne doivent pas se limiter à des éléments graphiques : l'ambiance sonore d'un lieu est tout aussi importante et immersive (conversations, musique, bruits...).

¹¹ Le *level design* est le processus de création des différents niveaux d'un jeu qui tient compte des règles et objectifs définis par le *game design*. Il se définit donc par des éléments concrets (décor, objets, personnages...) autant que par la progression qu'il induit.

¹² Le *game design* est l'aspect de conception d'un jeu qui en définit les règles et les éléments constitutifs, comme le *gameplay*.

¹³ IP = Intellectual Property

¹⁴ Un jeu *open world* (à monde ouvert) est un concept de level design qui met en scène un monde virtuel (ex : une ville) dans lequel le joueur peut évoluer librement et généralement interagir avec divers éléments de son environnement.

¹⁵ *L'atelier du son : Le son des jeux vidéo*, animé par Thomas Baumgartner, France Culture, 19 septembre 2014.

Lien : <http://www.franceculture.fr/emissions/latelier-du-son/le-son-des-jeux-video>

¹⁶ *Grand Theft Auto V* (PC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), HOUSER Dan, Rockstar North, Rockstar Games, 2013.

¹⁷ BenDeR, *Comparaison Los Angeles et Los Santos : GTA 5*

Lien : <http://www.grandtheftauto5.fr/analyse-los-angeles-los-santos.html>

1.2 - Le scénariste et la voix

La question des voix intervient assez tôt dans la phase de pré-production du jeu et contrairement à ce qui peut se faire au cinéma à la télévision, l'intervention d'un dialoguiste est rare dans l'écriture d'un jeu, les scénaristes assumant à la fois l'écriture des dialogues et de l'intrigue.

L'écriture de ces dialogues est régie par la cible du jeu (l'âge du joueur visé notamment), le lexique et le registre lié à l'univers du jeu (ex : utilisation du vieil anglais dans *Skyrim*¹⁸), le format des *narration tools*, et les règles imposées par l'équipe de développement ou l'équipe scénaristique elle-même. Toujours sur les jeux *Heroes of Might & Magic*, Julien Pirou m'expliquait par exemple que les scénaristes se sont donné une règle pour les dialogues : les personnages ne doivent pas commenter des éléments de gameplay. Car pour les développeurs, les dialogues sont un moyen simple de véhiculer des informations au joueur, comme nous le verrons dans le troisième chapitre. Or en fonction du jeu, ce genre de pratique peut nuire à l'immersion et au lien qu'entretient le joueur avec les personnages. Sur *Heroes of Might & Magic* par exemple, si le joueur doit lancer une boule de feu pour débloquer une situation, plutôt que de transmettre littéralement cet ordre au joueur (« *je dois lancer une boule de feu* »), le personnage peut simplement dire « *La magie est notre seul recours !* » et l'information sera complétée par une hint box : « *Vous pouvez ouvrir votre livre de sort* ».

Dans une logique de production, les scénaristes sont amenés à livrer très tôt une estimation du nombre de personnages présents dans le jeu et du nombre de mots que contiendra le script afin d'établir un budget estimatif en vue du doublage et de la localisation. Il en résulte des budgets souvent biaisés pour les voix, puisqu'il se passe parfois un an entre cette estimation et l'entrée en studio d'enregistrement. Le scénario a forcément évolué, induisant des modifications, des ajouts ou des suppressions de personnages et de dialogues.

Les scénaristes doivent en outre déterminer l'importance des personnages en vue de l'attribution des voix. Le budget alloué au doublage permet rarement d'avoir une voix unique pour chaque protagoniste et les rôles secondaires sont souvent attribués à un même comédien. Les scénaristes peuvent donc choisir quels personnages méritent leur propre voix, et faire en sorte que les personnages secondaires amenés à se croiser dans le jeu n'aient pas la même voix (dans *Heroes of Might & Magic*, les personnages partageant le même comédien ne sont pas dans les mêmes campagnes).

L'équipe d'écriture peut être amenée à créer des *recording sheets* pour chaque protagoniste, utilisés pour le doublage, et constitués d'une description du personnage (son *background*), d'un visuel, et de ses répliques. Ces documents sont très inégaux en fonction des jeux, rendant parfois le doublage ardu à cause du manque d'information, comme nous le verrons dans la partie dédiée à cette étape. Julien Pirou a eu la gentillesse de me transmettre plusieurs *recording sheets* très complets de *Might & Magic Heroes VI*, dont j'ai mis un extrait en **Annexe 2**.

Chez la plupart des développeurs, ces recording sheets atterrissent dans un logiciel tiers qui donne accès à une base de données rassemblant les scripts et les fichiers audio des différentes voix du jeu, et qui sera utilisée pour la localisation et le doublage. Chez Ubisoft par exemple, ce programme s'appelle *Oasis*.

¹⁸ *Skyrim* (PC, PS3, Xbox 360), HOWARD Todd, Bethesda Game Studio, Bethesda Softworks, 2011.

1.3 - Le rôle de l'équipe audio

L'équipe audio doit aussi s'impliquer le plus tôt possible dans la conception du jeu, en tout cas pour la phase de pré-production de la bande-son. La phase de production est quant à elle tributaire de l'avancement général du projet puisqu'elle dépend des éléments fournis par les différentes équipes : métrique pour le son d'une cinématique, *guidelines*¹⁹ pour l'enregistrement des dialogues, animations pour les bruitages, contenu d'environnement (décors) pour les ambiances, etc.

La conception globale du son est supervisée par un directeur audio, qui va gérer son équipe, les plannings, les budgets, et les relations avec les studios externes ou les sociétés tierces (pour l'enregistrement des voix ou la localisation par exemple).

Comme me l'expliquait **Aymeric Schwartz**, *sound designer*²⁰ chez Ubisoft Montpellier, le travail de production de l'équipe audio commence tardivement et doit souvent essuyer les retards et les imprévus subis par les autres équipes. Ils doivent donc s'être préparés le mieux possible en amont en menant par exemple des recherches de sons à partir de *concept arts*²¹. L'équipe audio travaille également en étroite collaboration avec l'équipe de développement afin de fixer des modalités techniques qui auront une influence directe sur leur travail, comme l'anticipation des boucles de son ou les modifications de paramètres. J'y reviendrais plus en détail dans la sous-partie consacrée au mixage et l'intégration.

La voix est en général un élément essentiel dans une bande-son de jeu vidéo, et un (ou plusieurs) *voice designer(s)* peuvent faire partie de l'équipe audio suivant l'ampleur du projet et la quantité de voix à traiter. Le voice designer est un sound designer qui ne s'occupe que des voix : pré-production, production, post-production (documentation, sessions audio, intégration, debugage, guidelines de mixage...).

Afin de mieux comprendre comment l'équipe audio peut participer à la conception des voix sur des questions d'écriture, je vais prendre l'exemple de deux jeux sur lesquels **Julien Koechlin**, lui aussi *sound designer* chez Ubisoft Montpellier, a travaillé.

Soldats Inconnus

Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre²² est un jeu d'aventure et de réflexion sorti en 2014 qui plonge le joueur au cœur de la première guerre mondiale, dans une histoire qui mêle conflit, amour, séparation et solidarité. Il s'agit d'une petite production d'Ubisoft, mais très travaillée et qui a été bien accueillie par les joueurs. **Soldats inconnus** a d'ailleurs remporté deux prix aux *Game Awards* l'année de sa sortie²³ : prix du meilleur jeu innovant et prix de la meilleure narration. Meilleure narration pour laquelle les voix ne sont d'ailleurs pas étrangères.

¹⁹ Directives.

²⁰ Un *sound designer* est en charge de la création et l'implantation du son dans un jeu.

²¹ Un *concept art* est une illustration réalisée en pré-production afin de produire du contenu visuel sur l'univers du jeu (personnages, lieux, objets...) à partir desquelles les différentes équipes pourront travailler.

²² *Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* (PC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox ONE), Ubisoft Montpellier, Ubisoft, 2014.

²³ Superpanda, *Le palmarès complet des Game Awards 2014*, 2014.

Lien : <http://www.jeuxvideo.com/news/189676/le-palmares-complet-des-game-awards-2014.htm>

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION



Un gradé communique dans **Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre.**

24

Ce jeu présente un intérêt particulier sur la question des voix puisque l'équipe audio a fait le choix du *gibberish*²⁵ pour faire parler ses personnages en complément des pictogrammes qui s'affichent dans des bulles au dessus d'eux. Leurs voix est un mélange de mots intelligibles et d'argot, mais tronqués dans leur prononciation. Ce parti-pris singulier fonctionne très bien et résulte d'une réflexion globale sur la production du projet, comme me l'a raconté Julien Koechlin :

C'est Yoan Fanise, le directeur audio/contenu qui a fait ce choix des voix-yaourt pour les personnages in-game, et cela dès la phase de pré-production, car le budget ne permettait pas un coût de localisation en différentes langues (à part pour la voix-off du narrateur, mais qui a été ajoutée bien plus tard). Et parce que nous étions confiants sur le fait que ce type de langage serait en accord avec la direction artistique et le style du jeu. Il y a bien sûr eu beaucoup de débats sur le ton plus ou moins humoristique qui allait forcément découler de cette élocution des personnages, et la façon dont cet humour allait pouvoir s'intégrer dans le contexte de la grande guerre. Au final, ce fut une vraie bonne surprise car le gibberish apporte un côté universel aux soldats (on les comprend sans les comprendre), une légèreté de ton et une humanité qui contraste avec la guerre et sa brutalité.

Ça a été un énorme chantier : plus de 8 nationalités de soldats, des milliers de voix à inventer à chaque fois. Pour les soldats français, j'ai tout écrit. J'ai appris beaucoup de mots d'argot dans des livres, mais j'ai aussi découvert un site de dico d'argot²⁶ et du coup pour

²⁴ Image issue de la vidéo suivante : <https://youtu.be/ecFHKHuRUOE>

²⁵ Charabia

²⁶ Bob, l'autre trésor de la langue

Lien : <http://www.languefrancaise.net/Bob>

chaque situation, animation ou scène dialoguée, j'écrivais une petite phrase d'argot et je la jouais au micro dans notre studio d'enregistrement. À chaque fois il a fallu tester jusqu'où on pouvait contracter un mot ou une phrase pour qu'elle devienne incompréhensible, en enlevant une syllabe, en roulant un "r", ou en choisissant un mot que plus personne ne connaissait.

Pour les voix des soldats allemands, ce n'était pas pareil, nous avons travaillé avec un studio en Allemagne (Ubisoft Blue Byte). J'ai envoyé une liste et collaboré avec eux par Skype pendant les sessions d'enregistrement pour la direction d'acteur, mais ce sont eux qui ont écrit leurs textes et qui ont donc inventé leur langage. Vu qu'ils n'avaient pas d'argot, je sais qu'un de leurs scriptwriters²⁷ a fait un gros travail pour faire des phrases sur papier dans un nouvel allemand, et les acteurs n'avaient plus qu'à lire leur texte !

Le reste était surtout des cris et des wallas²⁸, nous avons enregistré un québécois et un anglais pour quelques ordres militaires, ainsi que pour le soldat indien dans la grotte car l'acteur anglais faisait super bien l'accent indou !

Jack l'Éventreur

Jack l'Éventreur²⁹ est un DLC³⁰ du jeu **Assassin's Creed Syndicate**³¹ sorti en décembre 2015, développé par l'équipe d'Ubisoft Montpellier en partenariat avec Ubisoft Québec, qui était en charge du développement du jeu de base (le *main game*). Ce jeu, classé AAA³², s'intègre donc dans une logique de production internationale et complexe bien loin d'un titre comme **Soldats inconnus**.

Le travail du son sur un tel projet est plus convenu et industriel, mais n'empêche pas d'être créatif et d'intégrer au jeu des *features*³³ directement liées à l'audio et aux voix, comme l'explique encore une fois Julien Koechlin :

Sur Assassin's Creed [Syndicate] nous faisons la partie DLC complète à Montpellier. Nous avons donc un scriptwriter qui faisait tous les textes, en collaboration avec les writers du studio d'Ubisoft Québec et le main game bien sûr, mais aussi en accord avec les game designers et le DA de Montpellier. Ensuite, notre directeur audio Alexandre Carlotti a choisi une boîte de production externe pour produire les voix des personnages spécifiques à notre DLC. Pour les voix des personnages déjà existants dans le main game et qu'on retrouvait dans le DLC (ex : Evie, le protagoniste principal), nous nous greffions sur les sessions d'enregistrement de Québec. Il a donc fallu prévoir à l'avance un planning de production pour les voix et leurs livraisons.

²⁷ Scénariste.

²⁸ Les wallas sont des voix inintelligibles généralement traitées en ambiance (ex : conversation lointaine).

²⁹ *Assassin's Creed Syndicate : Jack l'Éventreur - DLC* (PS4, Xbox One, PC), Ubisoft Québec & Ubisoft Montpellier, Ubisoft, 2015.

³⁰ Un DLC (*downloadable content*) est un contenu téléchargeable qui vient enrichir le jeu après sa sortie (nouvelles cartes, nouvelles missions, nouveaux personnages, etc.).

³¹ *Assassin's Creed Syndicate* (PS4, Xbox One, PC), Ubisoft Québec, Ubisoft, 2015.

³² La classification «AAA» ou «Triple A» désigne les jeux avec les budgets de développement et de promotion les plus élevés (l'équivalent des blockbusters au cinéma).

³³ Une *feature* est une caractéristique du jeu qui reflète généralement un élément intégré au *gameplay*.

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION

Notre gameplay "spécial DLC" était basé sur la peur. Par exemple, tous les ennemis devaient s'enfuir en criant après l'explosion d'une nouvelle arme : la fear bomb. Ils devaient avoir des réactions différentes en fonction de leur jauge de peur. Cela passait donc par des voix IA³⁴ bien intégrées et debuggées, mais ça ne pouvait être effectif qu'après avoir écrit/enregistré/importé/intégré ces voix (les animations et l'IA étaient déjà présentes). Mais le directeur audio voulait entendre les NPC³⁵ crier pour voir l'effet rendu et ressentir la puissance de cette feature. Nous avons donc enregistré nos propres voix et fait une intégration rough³⁶ pour donner cet aperçu au directeur artistique.



Visuel du DLC Jack l'Éventreur du jeu Assassin's Creed Syndicate.

37

Soldats inconnus et **Jack l'Éventreur** démontrent à quel point l'équipe audio peut être impliquée dans la phase de conception des voix et participer plus ou moins directement à leur écriture. Nous verrons également leur mission technique dans la partie consacrée au mixage et à l'intégration.

³⁴ Intelligence artificielle. Fait référence ici aux personnages non-joueurs du jeu.

³⁵ Non-Player Character, personnage non-joueur en français (PNJ).

³⁶ Grossière.

³⁷ Image issue du site suivant : <http://sebastiencamrrubi.com>

2. Traduction

2.1 - La Localisation

Dès son apparition, l'industrie vidéoludique s'est intégrée à une dynamique commerciale mondiale. À la fois par son développement géographique (avec trois pôles majeurs : USA, Europe, Japon) et par sa capacité d'exportation. Les premiers jeux intégraient peu de textes et l'anglais ou le japonais étaient généralement les deux seules langues disponibles. Mais avec l'évolution des supports, l'arrivée des consoles de salon et le développement de jeux de plus en plus narratifs, une étape de localisation s'est avérée indispensable pour accéder à de nouveaux marchés et maintenir ceux déjà existants.

La localisation consiste à adapter un jeu à un public cible, en tenant compte de ses caractéristiques (pays, culture, traditions, normes et valeurs, références, etc.). Elle comprend généralement la traduction complète du jeu (textes, dialogues, manuel, boîtier, et parfois les ressources marketing) et l'enregistrement des voix traduites. Cette étape peut intervenir à différents moments de la création d'un jeu et dépend principalement de l'évolution du développement et de l'envergure du travail des textes et des voix. La localisation ayant un enjeu commercial considérable sur la distribution d'un jeu, elle fera l'objet d'une sous-partie plus détaillée dans le chapitre consacré aux enjeux industriels de la voix.

Cécile Irlinger, responsable du département localisation jeu vidéo de La Marque Rose³⁸, m'expliquait que les développeurs travaillent généralement en méthode « *agile* »³⁹ au début de la production d'un jeu. Ils finalisent certains aspects du jeu en priorité (*sprint*) puis passent aux suivants. La phase de localisation doit s'adapter à ce rythme et prendre en charge les lots issus de ces sprints. Le projet avance donc de manière parcellaire : enchaînements des lots, modifications et *updates*⁴⁰ de lots déjà existants, etc. Les délais sont très variables en fonction des clients et du type de jeu, et un titre AAA peut nécessiter jusqu'à 6 à 8 mois de travail de localisation en parallèle du développement (voire davantage).

Les clients peuvent être de trois types :

- **Éditeur du jeu**, en général par l'intermédiaire de son bureau de localisation ou de marketing local.
- **Coordinateur multilingue**, qui a un contrat avec le développeur ou l'éditeur pour un jeu (pour une ou plusieurs langues) et qui collabore avec une société de localisation dans chaque pays concerné.
- **Studio de développement du jeu**, plus rarement, mais qui présente l'avantage pour le studio de localisation d'être sollicité très tôt dans la conception du jeu et de se passer d'intermédiaire.

Ubisoft, par exemple, supervise la localisation de la plupart des langues de ses jeux par le biais de sociétés tierces, mais délègue aux distributeurs locaux la localisation pour certains marchés comme la Chine ou la Russie. Il faut également savoir que, quelque soit le client, la plupart des versions étrangères non-anglaises se font à partir de la version anglaise, notamment pour les jeux asiatiques dont la langue en version originale est souvent le japonais ou le coréen.

³⁸ La Marque Rose, créé à Paris en 1989, est l'un des principaux studios français de localisation pour le jeu vidéo (entre autre).

³⁹ Cf : https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9thode_agile

⁴⁰ Mises à jour.

2.2 - Le traducteur

Lorsqu'un jeu entre en localisation, il est pris en charge au sein du studio de localisation par un chef de projet dont le rôle est superviser l'avancement et de coordonner les différents intervenants (client, traducteurs, directeur artistique, testeurs, etc.). Il analyse les besoins du client et les éléments que ce dernier lui fournit, puis constitue son équipe.

Même si certains studios emploient des traducteurs à plein temps, la plupart sont freelances et sont embauchés le temps d'un projet. Les chefs de projet essaient au maximum de travailler avec des traducteurs expérimentés et à l'aise avec le thème du jeu. Sur *Heroes of Might & Magic* par exemple, Julien Pirou m'expliquait qu'ils ciblent en priorité des traducteurs habitués à l'*heroic-fantasy* et si possible ayant déjà des connaissances sur le *lore* du jeu. Mais il faut composer avec les contraintes de production et la disponibilité des traducteurs, ce qui rend parfois la tâche difficile (notamment chez Ubisoft où le nombre de productions complexifie la répartition des traducteurs).

Des chiffres et des mots

Tout comme l'écriture du scénario est répartie entre plusieurs personnes, sa traduction peut également se faire à plusieurs mains. Dans le podcast *In Dev With #2* diffusé en novembre 2015 sur *Gamekult*⁴¹, Abigaïl Goudjo, chef de projet chez Ubisoft, émet toutefois quelques réserves quant à l'emploi de plusieurs traducteurs sur un même projet. Selon elle, il vaut mieux laisser davantage de temps à un traducteur plutôt que de répartir la charge de travail et risquer de perdre en cohérence. En outre, la mise en place d'une collaboration efficace entre plusieurs traducteurs (briefings, meetings, glossaire, mise en commun du travail, etc.) est à retirer du bénéfice de temps potentiellement engendré par ce partage des tâches.

La quantité de travail se mesure en nombre de mots, dont voici quelques exemples issus du portfolio de la société Native Prime⁴² :

- ***Guild Wars***⁴³ : 1 100 000 mots
- ***Fallout 3***⁴⁴ : 800 000 mots
- ***Warhammer Online***⁴⁵ : 2 500 000 mots
- ***Splinter Cell***⁴⁶ : 100 000 mots

Notons que les jeux en ligne de type *MMORPG*⁴⁷ comme ***Guild Wars*** et ***Warhammer Online***, ont habituellement un nombre élevés de mots en raison de leur contenu conséquent et en production continue. Pour Abigaïl Goudjo, le nombre idéal de mots quotidien à traiter par un traducteur est de 1852 très précisément. Au-delà, la traduction risque d'être bâclée si elle n'est pas réalisée par un traducteur

⁴¹ *In Dev With #2* : Abigaïl Goudjo, chef de projet localisation, Gamekult, 4 novembre 2015.

⁴² <http://www.nativeprime.com/fr/portfolio>

⁴³ *Guild Wars* (PC), Arenanet, NCsoft, 2005.

⁴⁴ *Fallout 3* (PS3, Xbox 360, PC), Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2004.

⁴⁵ *Warhammer Online* (PC), JACOBS Mark, BARNETT Paul, Mythic Entertainment, Electronic Arts, 2008.

⁴⁶ *Tom Clancy's Splinter Cell* (PC, PS2, Xbox, GameCube, GBA), Ubisoft Montréal, Ubisoft, 2002.

⁴⁷ *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* : jeux de rôle en ligne massivement multijoueur, dont le contenu s'étoffe au fil du temps afin de maintenir l'intérêt de la communauté de joueurs.

chevronné. Pour Laure Bouffard, à la tête de l'antenne française de la société de localisation Synthesis⁴⁸, ce nombre de mots est plutôt de 3000 dans la pratique, en tout cas pour les langues les plus usuelles (*FIGS*⁴⁹). Pour les langues slaves ou asiatiques par exemple, il faut nuancer ces chiffres. Ce rythme est imposé par les délais de production que le studio de localisation est tenu de respecter, et Laure Bouffard concède que pour être sûr d'assurer un travail de qualité il faudrait éviter de dépasser la barre des 2500 mots quotidiens.

Les studios de localisation intègrent quasi systématiquement une assurance qualité (AQ) à leurs services, qui induit notamment une relecture du script par d'autres traducteurs ou par le coordinateur. Le client n'effectuant pas toujours cette vérification (sauf sur les aspects techniques du produit rendu), il est essentiel que le contrôle du contenu soit fait par la société en charge de la traduction avant le doublage et l'intégration des textes dans le jeu. Chez Synthesis, un traducteur relit environ 8000 mots par jour.

Adaptation & réécriture

Traduire, c'est d'abord réécrire. Réécrire en adaptant le script à un public qui possède ses propres codes et références. Et se plier à cet exercice impose aux traducteurs d'être créatifs et d'avoir une connaissance profonde de la culture cible autant que de la culture d'origine du produit.

Si un jeu américain fait référence à une personnalité inconnue en dehors des États-Unis par exemple, le traducteur devra trouver une personnalité équivalente dans le pays cible pour que la référence soit comprise de la même manière que dans la version originale. Dans la même logique, si le jeu est issu d'un livre qui n'a pas été traduit, c'est au traducteur du jeu de retranscrire tout l'univers du livre dans une autre langue⁵⁰ en adaptant si nécessaire le vocabulaire propre à l'œuvre.

Toujours dans *In Dev With*⁵¹, Abigaïl Goudjo évoque le travail de localisation de l'un des jeux **Lapins Crétins**⁵², développé en France par Ubisoft et dont la version originale s'avère être le français (ce qui est assez rare pour être souligné). Le jeu, bourré d'humour, devait donc être localisé en langue anglaise. Les traducteurs français-anglais avaient carte blanche pour traduire les différentes blagues du jeu, voire en ajouter, tant qu'elles étaient adaptées au public anglophone. Abigaïl Goudjo évoque ainsi une blague sur le débarquement qu'ils ont du remplacer car elle ne passait pas auprès de l'audience visée.

Une autre difficulté de la traduction repose dans le respect de la longueur des dialogues. Une réplique traduite doit être équivalente à la réplique en VO, entre autre pour respecter sa durée audio qui devra être identique au doublage entre les deux versions, afin de répondre au cahier des charges des clients qui demandent généralement des fichiers de même durée. En outre, dans le cas d'une synchronisation labiale au moment du doublage, il faut que le texte joué puisse rentrer parfaitement dans la durée prévue initialement pour la VO. Or, cela peut mener à la suppression de certaines subtilités présentes dans la version originale.

⁴⁸ *Synthesis International* est née à Milan en 1995 et possède aujourd'hui des antennes dans le monde entier (Amérique, Europe, Asie), lui permettant de coordonner la localisation d'un jeu pour plusieurs marchés.

⁴⁹ *French, Italian, German, Spanish*. L'anglais n'étant pas cité car c'est généralement la langue de référence.

⁵⁰ BERNAL-MERINO Miguel, *Translation and Localisation in Video Games : Making Entertainment Software Global*, Ed. Routledge, Collection Routledge Advances in Translation Studies, 2014. **Pages 27-28.**

Lien (extrait e-book) : <https://books.google.fr/books?id=Z4aQBAAQBAJ&hl=fr>

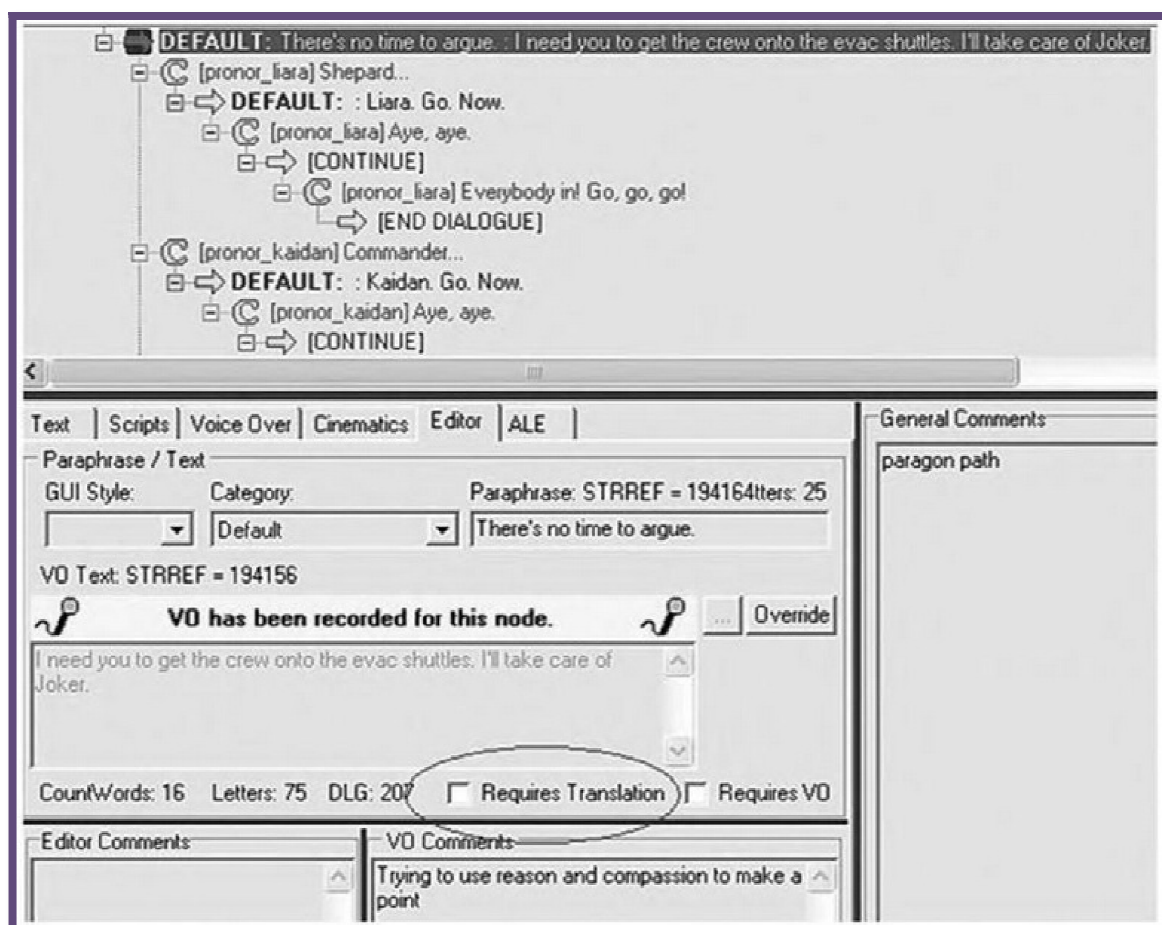
⁵¹ *In Dev With #2*, Op. cit.

⁵² *Les Lapins Crétins* est une série de jeux spin-offs de la saga *Rayman*, développée par Ubisoft depuis 2006.

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION

Cette contrainte pose notamment problème dans le cas d'accent ou de dialecte, car en France les accents sont très vite considérés comme stéréotypés et nuisent aux personnages s'ils sont trop marqués. Yann Laferrère, directeur artistique en doublage jeu vidéo, m'a raconté que sur *Far Cry 4*⁵³, dont il était en charge de la direction artistique de la VF, certains personnages avaient un accent très fort en VO qui influençait énormément leur diction et rallongeait leurs répliques. Or, cet accent n'ayant pas été pris en compte lors de la traduction (les traducteurs n'ont pas le temps d'écouter les audios de la VO ou n'en disposent tout simplement pas), les comédiens français devaient jouer leurs répliques avec une durée identique à la VO mais avec une diction différente. Cela a donné des voix lentes en version française qui ont ajouté une mollesse non-désirée aux personnages.

Enfin, il faut savoir que certains éditeurs ont développé leurs propre outil pour faciliter le travail de localisation et l'accès au contenu lié au script du jeu. C'est le cas d'Ubisoft avec *Oasis*, précédemment cité, qui rassemble l'ensemble des fichiers audio des voix d'un jeu, les différentes versions du script, les informations éventuelles sur les personnages, les sous-titres, etc. Voici une capture d'écran du logiciel équivalent chez BioWare :



⁵⁴ L' Interactive dialogue tool de BioWare.

⁵³ *Far Cry 4* (PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One, PC), Ubisoft Montréal, Ubisoft, 2014.

⁵⁴ Image issue de *Translation and Localisation in Video Games : Making Entertainment Software Global*, Op. cit. Page 119.

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION

Les maux des mots

Comme pour le reste, la traduction obéit à une logique industrielle qui laisse peu de place à la créativité et impose des délais serrés. Les traducteurs doivent travailler vite et bien, même lorsque leurs conditions ne leur permettent pas de concilier les deux aisément. Une traduction bâclée peut réellement nuire à un jeu, comme l'a démontré le pourtant cultissime **Final Fantasy VII**⁵⁵ dont la traduction française médiocre pouvait empêcher le joueur de progresser dans le jeu. Pire encore, cette traduction n'a pas été revue pour les portages PSN⁵⁶ et PC, et c'est une communauté de fans français, *Néo-Midgar*, qui a pris les choses en main pour proposer une nouvelle traduction cohérente et fidèle à la version originale⁵⁷. Les exemples de mauvaise traduction, quelle que soit la langue, sont nombreux⁵⁸ et certains ont laissé leur empreinte dans l'histoire du jeu vidéo, comme la fameuse phrase « *All your base are belong to us* »⁵⁹ de la cinématique d'ouverture de **Zero Wing**⁶⁰ (dans la version européenne).



Capture d'écran éloquent du travail de localisation médiocre effectué sur **Final Fantasy VII**.

La traduction française a été confiée par Square à Sony Europe, qui a réparti les différentes parties du jeu entre plusieurs équipes qui ne se sont pas concertées, ce qui explique cet échec et le fait que certains passages soient mieux travaillés que d'autres.⁶¹

Image tirée de la cinématique d'ouverture du jeu **Zero Wing**.

La version originale aurait dû se traduire par une phrase se rapprochant de :

« With the cooperation of Federation Forces, all your base **now** belong to us. »⁶²

Notons donc qu'en plus de la faute de grammaire (are/now), une partie du texte d'origine a été perdue dans la traduction anglaise.



⁵⁵ *Final Fantasy VII* (PS1), KITASE Yoshinori, NOMURA Tetsuya, NOJIMA Kazushige, NAORA Yusuke, Square, Square & Sony Computer Entertainment, 1997.

⁵⁶ *PlayStation Network*, service de jeux multijoueurs et de médias en ligne des consoles Sony.

⁵⁷ PAQUEREAU Jérémie, *Final Fantasy VII : la retraduction française faite par des fans arrive*, 2015.

Lien : <http://www.gameblog.fr/news/51172-final-fantasy-vii-la-retraduction-francaise-faite-par-des-fa>

⁵⁸ Nicole (at Accredited Language), *Top 7 Video Game Translation Mistakes*, 2013.

Lien : <http://www.alsintl.com/blog/game-translation-mistakes>

⁵⁹ Cf https://en.wikipedia.org/wiki/All_your_base_are_belong_to_us

⁶⁰ *Zero Wing* (Mega Drive, PC Engine), Toaplan, 1992.

⁶¹ Capture d'écran et informations issues de la page **Traduction** du site <http://ff7.fr>

⁶² Capture d'écran et informations issues de la page Wikipédia « *All your base are belong to us* » précédemment citée.

3. Doublage

3.1 - Le doublage traditionnel

Le doublage est une étape clé dans la fabrication des voix, et pour en saisir toute la profondeur il faut d'abord s'intéresser au doublage dit « *traditionnel* » (cinéma/télévision) duquel le doublage de jeu vidéo tire une partie de ses techniques et de son histoire.

Les origines

Les premières techniques de doublage sont apparues dans les années 30 après l'arrivée du son au cinéma et des films parlants (les fameux *talkies*) difficiles à exporter à cause de la barrière de la langue. La première idée de studios fut de tourner le même film dans plusieurs langues, en faisant se succéder les comédiens au sein des mêmes décors. Mais devant la lourdeur du dispositif et la pauvreté artistique qu'il engendrait, cette méthode a rapidement été abandonnée.

Dès 1929, Alfred Hitchcock décide pour son film **Chantage**⁶³ de remplacer la voix d'Anny Ondra (qui ne pouvait pas tenir correctement le rôle en raison de son fort accent slave) par celle de Joan Barry, en faisant parler cette dernière dans la cabine son tandis que la comédienne principale jouait la gestuelle du personnage devant la caméra⁶⁴. C'était les prémices de la post-synchronisation.

Popularisée ensuite avec les films néoréalistes italiens, la post-synchronisation s'est peu à peu démocratisée pour rattraper les mauvaises conditions de prise de son au tournage, ou en tant que parti-pris artistique. Le doublage se développe parallèlement pour réaliser des versions étrangères des films, notamment en France sous le régime de Vichy⁶⁵ jusqu'à totalement s'intégrer au patrimoine culturel français, malgré les vives critiques de certains partisans de la version originale, dont Jean Renoir qui dès 1930 qualifia le doublage « *d'infamie* »⁶⁶.

Mais le doublage n'a pas pour unique vocation de remplacer la voix d'un comédien, il peut aussi la créer : c'est le cas des dessins animés et plus généralement du cinéma d'animation. La créativité y est alors beaucoup plus forte et laisse plus de liberté aux comédiens pour interpréter leur rôle.

La bande rythmo

La plupart des informations contenues dans les paragraphes suivants sont issues du livre **Le Doublage** de Thierry Le Nouvel⁶⁷.

⁶³ *Blackmail* (VF : *Chantage*), Alfred HITCHCOCK, 1929.

⁶⁴ https://fr.wikipedia.org/wiki/Chantage_%28film,_1929%29

⁶⁵ LAGLAIS Pierre, *Pourquoi la France double-t-elle tout le monde ?*, 2010.

Lien : <http://www.slate.fr/story/18195/pourquoi-la-france-double-t-elle-tout-le-monde>

⁶⁶ Jamesdu75, *Faut-il privilégier la VO à la VF ?*, 2007.

Lien : <http://www.agoravox.fr/culture-loisirs/culture/article/faut-il-privilegier-la-vo-a-la-vf-30192>

⁶⁷ LE NOUVEL Thierry, *Le Doublage*, Ed. Eyrolles, Collection Ciné métiers, 2007.

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION

La **bande-rythmographique**, raccourcie en bande-rythmo, est l'outil principal utilisé pour le doublage. Il s'agit d'une barre horizontale qui défile en dessous de l'image, synchrone à celle-ci, et qui contient les textes, les indicateurs de changements de plans (les barres de plan) et les éventuelles actions de jeu "vocal" (rires, respiration etc.). Un peu à la manière d'une partition pour un musicien, la bande-rythmo est un repère visuel essentiel pour le comédien dans son objectif de synchronisation labiale (le *lip-sync*⁶⁸).

Cette bande-rythmo est issue d'un long processus de conception, qui commence avec le détecteur. Sa mission est de reporter sur une bande celluloïd (la *bande-mère*) l'intégralité des mouvements de lèvres des comédiens qui parlent l'image, les changements de plan, les départs de bobine, les fondus, etc., sous forme de symboles.

Une fois cette étape terminée, l'adaptateur dialoguiste va traduire le texte original dans la langue du pays ciblé. C'est un métier complexe, car il faut savoir retranscrire les idées et les émotions originelles d'un dialogue tout en restant conforme aux labiales des comédiens et en respectant les normes et la culture du pays visé. L'adaptateur peut également être en charge de l'écriture des sous-titres.

Vient ensuite le directeur artistique ou chef de plateau. C'est lui qui assurera le bon déroulement de la chaîne de doublage et qui supervise chacun des contributeurs. Il gère d'une part l'environnement technique et administratif (plateau, planning, etc.), et d'autre part l'aspect artistique du projet (casting, direction d'acteurs...).

Enfin, le calligraphe a la charge de retranscrire proprement la version finalisée de la bande rythmo après sa validation par le directeur artistique. C'est un métier de l'ombre fastidieux mais dont le résultat détermine en partie la qualité de la bande diffusée aux comédiens. Et si celle-ci est bonne et permet une bonne lecture, les séances d'enregistrement seront rapides et sans encombres. Il faut savoir que la bande-rythmo traditionnelle calligraphiée est en train de laisser peu à peu place à des versions virtuelles réalisées à l'aide de logiciels comme *Cappella*, *Synchronos* ou *Mosaic*.

69

Exemple d'une bande-rythmo pour un dessin animé, avec les différents symboles dont les barres de plans, et les textes des personnages.



⁶⁸ Synchronisation des mouvements des lèvres du personnage et de la voix du comédien, afin d'avoir l'impression que la voix de ce dernier est bien celle du personnage qu'on voit à l'image.

⁶⁹ Image issue de la vidéo suivante : <http://dai.ly/xca60>

Le comédien

La première chose à savoir au sujet des comédiens qui travaillent en doublage, c'est qu'ils ne s'appellent pas des « *doubleurs* », cette appellation est normalement réservée aux entreprises en charge des doublages.

La seconde chose, c'est qu'un comédien dit « *de doublage* » est avant tout un comédien tout simplement. Thierry Le Nouvel le signifie d'ailleurs très bien dans son ouvrage⁷⁰ : « *Un comédien exprime son art totalement, qu'il fasse du doublage, de la radio, du théâtre ou du cinéma.* ». Et pour le comprendre, il n'y a qu'à regarder Mark Hamill incarner son personnage⁷¹ lorsqu'il double le Joker dans le jeu **Batman : Arkham City**⁷². Néanmoins, on parle quand même de « *comédien de doublage* », ou « *comédien spécialisé en doublage* » pour ceux dont c'est l'activité principale. Et au Japon, ces acteurs portent le nom de *Seiyū*⁷³.

Thierry Le Nouvel évoque également les difficultés que le comédien peut rencontrer en doublage. Celui-ci doit en effet rentrer dans la peau d'un autre comédien, lui prêter sa voix et ses émotions sans lui prêter ses traits ni ses gestes. Trouver le bon compromis entre sa propre personnalité, celle du comédien original, et celle du personnage incarné. De plus les comédiens découvrent en général leur personnage et leur texte en arrivant sur le plateau et enregistrent les séquences dans le désordre. C'est alors au chef de plateau de les aider à rentrer dans leur personnage et de les diriger efficacement. L'un des points majeurs pointé par l'auteur est selon moi l'humilité dont font preuve les comédiens spécialisés en doublage : un bon doublage étant un doublage qui sait se faire oublier, peu de comédiens peuvent retirer de la notoriété de leur travail dans ce domaine. Les comédiens que j'ai pu aborder pendant mes recherches, comme **Martial Le Minoux** et **Genviève Doang**, ont d'ailleurs fait preuve d'une grande accessibilité et gentillesse, et n'ont pas hésité à me livrer les secrets de leur métier.

74

L'acteur Mark Hamill durant une session d'enregistrement pour le jeu **Batman : Arkham City**.



⁷⁰ LE NOUVEL Thierry, *Le Doublage*, Op. cit. **Page 72**.

⁷¹ *Making Batman: Arkham City - Voice Cast*, 2012.

Lien : <https://youtu.be/OUBfbW2-vfQ>

⁷² *Batman : Arkham City* (PC/MAC, PS3 Xbox 360, Wii U), Rocksteady Studios & Warner Bros. Games Montréal, WB Games, 2011.

⁷³ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Seiy%C5%AB>

⁷⁴ Image issue de la vidéo <https://youtu.be/OUBfbW2-vfQ>.

3.2 - Le doublage en jeu vidéo

Contexte

Le doublage traditionnel et le doublage de jeu vidéo possèdent autant de similitudes que de différences, à la fois dans leur dispositif, leur philosophie, et leur manière de fonctionner. Geneviève Doang me disait par exemple que le milieu du doublage de jeu vidéo est généralement plus ouvert et détendu que celui du cinéma ou de la télévision.

La logique du doublage de jeu vidéo se rapproche de celle du doublage d'animation, puisqu'il faut entièrement créer la voix d'un personnage. L'acteur, épaulé par le directeur artistique et parfois le scénariste, doit faire preuve de créativité et d'imagination pour donner vie à son personnage. Malheureusement ce processus de création est très largement amoindri dans le cas des doublages pour les versions étrangères.

Si pour un film l'étape de doublage intervient nécessairement après sa finalisation, il n'y a pas de règle absolue en jeu vidéo, qu'il s'agisse de la version originale ou des versions étrangères. Comme expliqué avec la localisation, les développeurs peuvent choisir de travailler par lots et enregistrer les voix de leur jeu au fur et à mesure, là où certains préféreront attendre que tout soit prêt pour enregistrer l'ensemble des voix en une seule fois. La solution la plus adaptée étant celle qui laissera le plus de temps aux différents intervenants de travailler correctement.

Dans l'idéal il faut que le scénario soit terminé avant d'enregistrer, notamment pour éviter de faire revenir les comédiens dont la disponibilité est souvent un casse-tête dans l'élaboration des plannings d'enregistrement. Les séances ne s'enchaînent donc pas forcément et il n'est pas rare que le doublage d'une grosse production soit réparti sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois.

Les délais en jeu vidéo sont également plus courts que ceux en cinéma ou télévision, mais la charge de travail n'est pas nécessairement moins importante. Jean-Baptiste Jeannot, directeur artistique qui collabore avec le studio Dune Sound⁷⁵ (tout comme Yann Laferrère cité précédemment), m'a exposé l'exemple suivant : le jeu **Tomb Raider**⁷⁶ a nécessité 4 semaines d'enregistrement pour un jeu d'environ 12 heures, soit l'équivalent de quasiment 9 films d'action de 90mn (en tenant également compte du volume de texte). Sauf que pour du cinéma, il y aurait eu 1 à 2 semaines de travail pour chacun des films, ce qui équivaut à presque la moitié du temps total alloué à **Tomb Raider**.

Le jeu vidéo laisse donc peu de temps à la réflexion et il faut réussir à trouver les bons compromis dans les délais imposés. Jean-Baptiste Jeannot considère d'ailleurs que les doublages français sont de très bonne facture au regard des contraintes dans lesquels ils sont réalisés. Yann Laferrère quant à lui, déplore la dégradation des conditions de travail en doublage alors que le jeu vidéo connaît une forte croissance et que la charge de travail s'intensifie.

⁷⁵ Dune Sound est un studio parisien créé en 1997 qui travaille avec la société de localisation Around The World.

⁷⁶ Tomb Raider (PC/MAC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), Square Enix, Crystal Dynamics, 2013.

Quelques chiffres

Il faut savoir qu'en France, le doublage de jeu vidéo n'a pas de convention collective et ne subit pas encore la concurrence belge et luxembourgeoise qui sévit dans le doublage de longs-métrages et de séries TV. Les tarifs sont toutefois inférieurs à ceux en doublage traditionnel, et certains comédiens sont réticents à travailler pour le jeu vidéo, soit pour des questions de rémunération, soit par principe (même si elle devient de plus en plus « respectable » dans le milieu, l'industrie vidéoludique continue d'être dénigrée par certains).

En France les comédiens sont presque toujours rémunérés au cachet, dont le montant s'établit en fonction de leur compétence (s'ils peuvent prendre des voix différentes pour doubler plusieurs personnages par exemple), leur notoriété, l'envergure du projet, et la charge de travail basée sur le nombre de mots/lignes à jouer. La rémunération des comédiens est donc très variable, mais elle est généralement au minimum une centaine d'euros pour deux heures d'enregistrement.

Une journée de studio, avec un comédien, un ingénieur du son et un directeur artistique, peut coûter plusieurs milliers d'euros suivant le projet. Et même si cette somme peut paraître dérisoire sur l'ensemble du budget de certains jeux, elle n'en reste pas moins un chiffre important dans une industrie qui comme beaucoup d'autres, cherche sans cesse à réduire ses dépenses.

Pour ***Might & Magic Heroes VI*** par exemple, **Sophie Penziki**, *production manager* chez Ubisoft (Montreuil) m'a communiqué les chiffres suivant :

- **3 jours** d'enregistrement par version
- **20 à 30** comédiens
- **Coût de la VO** (anglais) : 23 000 €
- **Coût de la VF** : 21 000 €

Katabelle, une jeune comédienne de doublage américaine que j'ai contacté dans le cadre de ce mémoire, met 3 à 4 jours à enregistrer 2000 mots, et son cachet moyen est de \$30 (env. 27€) pour 300 mots. Ce rythme sera plus soutenu pour un comédien plus expérimenté, qui pourra aussi prétendre à un meilleur cachet.

Les américains sont d'ailleurs plus soucieux de leur rémunération, ce qui a par exemple conduit le syndicat d'acteurs **SAG-AFTRA**⁷⁷ à envisager une grève en 2015 pour protester contre l'échec des négociations liées à la rémunération en jeu vidéo. Ils réclamaient notamment le droit à un bonus lorsqu'un jeu se vend à plus de 2 millions d'exemplaires⁷⁸.

En France comme aux États-Unis, il y a donc un vrai enjeu économique et politique sur l'encadrement de la profession et des conditions de travail en jeu vidéo.

⁷⁷ Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists, syndicat américain de comédiens issu de la fusion du SAG et AFTRA en 2012.

⁷⁸ MCNARY Dave, *SAG-AFTRA Video Game Voice Actors Authorize Strike*, 2015.

Lien : <http://variety.com/2015/film/news/sag-aftra-video-game-voice-actors-authorize-strike-1201612750>

Le directeur artistique

Le chef de projet au sein du studio de localisation, mandaté par le client, va faire appel à un directeur artistique (DA) pour superviser le doublage des voix. Pour une VO, ce sera le client lui-même ou la société à laquelle il sous-traite l'enregistrement des voix, qui contactera le DA. Il n'est pas rare qu'un studio fasse appel à plusieurs personnes pour assurer la direction artistique du doublage des grosses productions, notamment lorsque du nouveau contenu est produit (mises à jour, DLC...) et que le directeur artistique du *main game* n'est pas disponible. Les clients laissent souvent le choix du DA au studio, là où en doublage traditionnel le cercle est plus fermé et les productions font davantage appel aux mêmes personnes.

En France, les directeurs artistiques travaillent plutôt en tant qu'intermittents, et ce même s'ils collaborent souvent avec un seul studio. Ils sont généralement issus d'une formation de comédien (comme Martial Le Minoux) ou d'ingénieur du son (comme Jean-Baptiste Jeannot et Yann Laferrère) et ont plusieurs années d'expérience dans le milieu du doublage. Pour J.B. Jeannot un DA doit avoir une grosse culture vidéoludique, sans nécessairement jouer beaucoup, mais en se tenant au courant de ce qui se fait et en regardant des vidéos type *walkthrough*⁷⁹ sur internet. Il doit également posséder une bonne culture cinéma et séries TV, notamment US, pour ne pas passer à côté d'une *punchline* ou d'un jeu de mot par exemple.

Le rôle du directeur artistique est composé plusieurs tâches :

- **Réception & analyse** des éléments du jeu en vue du doublage (script, fichiers audios de la VO dans le cas d'un doublage en version étrangère, visuels, etc.).
- **Élaboration & soumission d'un casting** au client.
- **Gestion des plannings** : organisation des sessions d'enregistrements, disponibilité des comédiens, etc.
- **Direction** des séances d'enregistrement.
- **Responsabilité du produit rendu** : nombre de fichiers, qualité, conformité, etc.

Comme nous l'avons vu précédemment, les délais sont courts et obligent le DA à travailler très rapidement sur la phase de préparation. Il ne dispose parfois que de quelques jours entre la réception du script⁸⁰ et l'enregistrement, et doit écouter les audios de la VO et boucler son casting dans ce temps imparti. Les ressources fournies par le client étant souvent insuffisantes, il doit lui même chercher des renseignements sur le jeu pour s'en imprégner. Même si dans le cas de licences connues, les informations sont relativement faciles à trouver.

Par exemple pour *Marvel Heroes*⁸¹, un MMORPG mettant en scène les personnages de l'univers *Marvel*, J.B. Jeannot a dû se renseigner sur les personnages les moins connus pour bien en comprendre la profondeur. Ce genre de licence, avec un public conséquent et passionné, ne laisse pas de place à l'approximation et le choix des voix a un impact direct sur la réception des personnages par le joueur.

⁷⁹ Un *walkthrough* est une série de vidéos ou d'articles ayant pour but de montrer le cheminement d'un jeu et d'en expliquer les bases, un peu à la manière d'un didacticiel.

⁸⁰ Le DA reçoit rarement le scénario complet, mais uniquement le script contenant les lignes de dialogues des personnages. Cf le *Recording Sheet* en **Annexe 2**.

⁸¹ *Marvel Heroes* (PC), Secret Identity Studios & Gazillion Entertainment, 2013.

Pour les versions étrangères (soit 99% du doublage de jeu vidéo en France), la localisation se finit quelques semaines avant la sortie du jeu. Celui-ci a donc normalement été déjà annoncé plusieurs mois avant et on peut facilement trouver du contenu sur internet comme des concept arts, des *trailers*, voire quelques minutes de *gameplay* en vidéo. Sur **Tomb Raider**, J.B. Jeannot a même vu une bande-annonce du jeu environ 4 mois avant d'être contacté pour travailler dessus, et il y a encore eu 4 autres mois avant l'enregistrement, soit au total 8 mois entre la bande-annonce et l'enregistrement des voix françaises !

Travail à l'aveugle

La plus grande différence entre le doublage traditionnel et le doublage de jeu vidéo, c'est que ce dernier se fait majoritairement sans image. Les seules ressources dont disposent le DA et les comédiens sont le script, éventuellement une description des personnages et un visuel, les audios de la VO, et parfois les images des cinématiques ou celles issues de la *motion capture*⁸². C'est ce qui rend la tâche si ardue et débouche parfois sur des VF à côté de la plaque.

Les ressources fournies pour le doublage sont très inégales en fonction du développeur et de l'éditeur. Nintendo fournit par exemple beaucoup d'images, tandis que d'autres tombent dans la même paranoïa qui existe au cinéma et réduisent au minimum le contenu transmis au studio de peur qu'il fuite. Lorsque les audios VO ne sont pas prêts ou qu'ils doivent rester confidentiels, les éditeurs fournissent parfois des audios de référence faits avec des voix de synthèse, il est alors très difficile pour un comédien de rentrer correctement dans son personnage avec ce si peu de références.

Yann Laferrère m'a d'ailleurs raconté une anecdote assez révélatrice sur ce point : sur l'un des jeux **Call Of Duty**⁸³, une scène mettait en scène deux des protagonistes, amis d'enfance, qui discutaient. Le script n'indiquait rien sur le contexte et il n'y avait aucune image de cette séquence. Le DA décide de faire jouer la discussion de manière calme. Les images arrivent, trop tard, après l'enregistrement : les personnages sont sur un ring de boxe en train de se battre, soit l'opposé de l'intention qui avait été choisie. Et le client refuse de refaire la prise alors qu'elle est complètement hors sujet...

Abigaïl Goudjo pousse ainsi les équipes d'Ubisoft à envoyer le maximum d'éléments pour la localisation⁸⁴ : cinématiques, scripts animés, ébauches d'animation... Tout ce qui peut aider le DA à comprendre le jeu et les comédiens à incarner leur personnage. Sur **Far Cry 4**, Yann Laferrère se réjouissait d'ailleurs d'avoir pu participer à un *workshop*⁸⁵ de trois jours chez Ubisoft en amont du doublage français, durant lequel il a pu réellement s'imprégner de l'atmosphère du jeu et travailler en collaboration avec un *GSCM (Game Script Content Manager)*, en charge de la vérification du script français (afin que celui-ci colle le mieux possible à l'univers et aux personnages).

Pour **Tomb Raider**, J.B. Jeannot était également ravi de la quantité d'informations fournies par Square Enix. Lui et les comédiens ont pu voir un *walkthrough* complet du jeu, alors que même l'équipe marketing française de l'éditeur n'avait pas encore eu accès à ces ressources !

⁸² La *Motion capture* (abrégiée *mocap*) ou capture de mouvement en français, est une technique permettant d'enregistrer les positions d'objets et leur évolution dans un espace 3D. La *mocap* est ainsi utilisée pour animer des personnages de manière réaliste.

⁸³ *Call of Duty* est une série de jeu de guerre FPS lancée en 2003, développée par différents studios et distribuée par Activision.

⁸⁴ *In Dev With #2*, Op. cit.

⁸⁵ Atelier de travail.

3.3 - Casting

En raison des contraintes de temps et de budget, et du nombre parfois conséquent de personnages, les castings *live*⁸⁶ sont très rares, surtout pour les versions localisées. Tous les studios de doublage possèdent une banque de données de comédiens avec des extraits de leurs voix, dans lesquelles les directeurs artistiques vont rechercher les voix potentielles pour les personnages d'un jeu. S'ils ont reçu les audios VO du jeu, ils vont chercher des voix françaises qui s'en rapprochent.

Le fait de passer par des banques de voix à la place de faire castings live réduit les délais, mais il faut faire preuve d'imagination pour envisager la voix d'un personnage avec seulement un échantillon de la voix d'un comédien qui n'a pas de rapport avec le jeu. Si les directeurs artistiques y arrivent très bien, le client émet parfois des réserves quant aux propositions qui lui sont faites. Le DA doit alors défendre ses choix et instaurer une relation de confiance avec ses interlocuteurs. Mais ça rend également le jeu vidéo moins fermé que le cinéma et la télévision. Geneviève Doang (qui est d'origine asiatique) me disait par exemple être frustrée d'être appelée trop régulièrement pour doubler des personnages asiatiques sur des longs-métrages ou des séries TV alors qu'elle n'a aucun accent, et que milieu du jeu vidéo était lui plus ouvert et se fichait complètement de l'apparence des comédiens.

La soumission du casting au client est assez variable : le studio aura parfois à faire à l'équipe marketing locale de l'éditeur, au studio de développement directement (dont l'équipe scénaristique), voire aura carte blanche s'il entretient une excellente relation de confiance avec le client (même si ce dernier garde tout de même un œil sur les rôles principaux). Dans tous les cas le client fournit des références et des directives sur les voix qu'il souhaite pour son jeu, voire impose directement des comédiens.

Aux États-Unis, les studios de localisation ou de développement font généralement appel à des *voice acting agency* (des agences artistiques) qui leur proposent des comédiens membres de leur agence. Les comédiens freelance ont donc plus de mal à décrocher des rôles et doivent eux-mêmes démarcher les studios.

Outre la correspondance de sa voix à celle imaginée pour le personnage, un comédien sera également choisi en fonction des critères suivants :

- **Sa disponibilité** : cela peut paraître évident mais un comédien peu disponible pourra être écarté, notamment dans le cas où les séances d'enregistrements ne se succèdent pas. Laure Bouffard m'expliquait que certains clients n'hésitent pas à attendre qu'un comédien soit disponible lorsqu'ils souhaitent absolument sa voix, alors que d'autres vont lui préférer une voix moins bonne mais qui sera compatible avec les délais de production.
- **Sa polyvalence** : les personnages les plus secondaires ne bénéficiant jamais de leur propre voix, il est impératif de faire appel à des comédiens avec un large panel de voix (accents, timbre, voix d'enfant, etc.) afin d'assumer plusieurs rôles au sein d'un même jeu.

⁸⁶ Casting où l'acteur se rend au studio pour faire un essai sur un ou plusieurs personnages du jeu.

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION

- **Son prix** : plus un comédien aura de l'expérience et de notoriété, plus son coût sera élevé. La question du prix est souvent au cœur des castings intégrant des *voix officielles*⁸⁷, comme c'est le cas sur la plupart des jeux issus de franchises cinématographiques.
- **Sa technique** : le doublage de jeu vidéo demande une grande technique, déterminante dans la rapidité de travail du comédien. Les comédiens les plus inexpérimentés ont de vraies difficultés à s'adapter au dispositif et sont de ce fait moins attractifs.
- **Son passif** : A-t-il déjà doublé un personnage du même acabit ? Ou un personnage dans un autre jeu de la série dans le cas d'une franchise ?
- **Son harmonie** avec les autres voix du jeu, notamment dans le cas d'un duo de personnages.

En France, on retrouve souvent les mêmes comédiens dans les jeux, Yann Laferrère parlant d'ailleurs d'une « *grande famille du doublage* ». Cela s'explique en partie par la compétence technique requise pour travailler dans le jeu vidéo, mais également par le fait que la quasi-totalité des studios de doublage français sont concentrés en Ile-de-France et font donc principalement appel à la seule communauté parisienne.

Les directeurs artistiques et les éditeurs sont néanmoins conscients de la nécessité de varier les voix de leurs jeux pour éviter que le joueur ne se lasse ou soit gêné s'il reconnaît la voix d'un comédien qu'il a déjà associé à un personnage d'un autre jeu. Le studio Dune Sound réalise ainsi régulièrement des séances de casting pour les comédiens débutants en jeu vidéo, durant lesquelles ils sont 45 minutes pour se familiariser avec le dispositif technique et faire des essais de doublage sur différents personnages. Si les tests sont convaincants, les directeurs artistiques pourront les appeler pour travailler (d'abord sur des rôles secondaires).

Enfin, il faut avoir conscience que tout ceci s'applique à la production vidéoludique classique et industrielle, la plupart des développeurs indépendants n'ayant pas les moyens de faire appel à des studios externes (ou même à des comédiens) pour réaliser les voix de leurs jeux. **Guillaume Muller**, *sound designer* chez Rare⁸⁸, m'avouait ainsi que toute l'équipe du studio participait au doublage, et que cela participait aussi au charme des jeux Rare.

Les voix françaises

Le casting fait partie intégrante de la localisation en terme d'adaptation à un marché. Tous les professionnels que j'ai rencontré m'ont d'ailleurs parlé des différences entre les voix américaines et les voix françaises. Les comédiens américains ont ainsi tendance à sur-jouer et manquent de naturel, quitte à tomber dans l'extravagance, tandis que les comédiens français sont davantage dans la retenue et la finesse. De plus, les américains choisissent souvent des timbres très stéréotypés, notamment pour les personnages masculins qui ont des voix très graves avec beaucoup de coffre. En France, le panel de tessitures des comédiens permet d'avoir des héros crédibles avec des voix plus médiums et plus naturelles pour l'oreille du public français. Les voix françaises doivent être aussi plus compressées pour obtenir la dynamique des voix américaines. Mais certains éditeurs ont du mal à comprendre les subtilités du marché français et demandent au studio des castings *sound-alike* (identiques à la VO) sans tenir compte du public visé.

⁸⁷ Une *voix officielle* est un comédien qui double régulièrement le même acteur ou personnage. Quelques exemples de voix officielles françaises : Bruce Willis & Patrick Poivey ; Julia Roberts & Céline Monsarrat ; Homer Simpson & Philippe Peythieu...

⁸⁸ *Rare Ltd*, également connu sous le nom de *Rareware* est un studio de développement anglais créé en 1982 et appartenant depuis 2003 à Microsoft Studios.

3.4 - Enregistrement

Dispositif

Les séances d'enregistrement ont lieu dans des studios dédiés, avec généralement une cabine insonorisée où se trouve le comédien, et une régie avec l'ingénieur du son, le directeur artistique, et les éventuels autres participants aux sessions de doublage (scénariste, traducteur, chef de projet, client...). Le but est d'obtenir une prise la plus neutre possible et qui ne fait pas ressortir l'acoustique de la pièce. Sur le papier, le dispositif d'enregistrement est simple : le comédien se place devant un microphone à large membrane, les yeux sur un écran, et joue son texte (qui sera enregistré via un logiciel type *Pro Tools*).

Dans la pratique, les choses sont bien plus complexes. Pour les *in-games*⁸⁹, le comédien a devant lui la liste de toutes ses répliques qu'il doit enchaîner à un rythme d'usine en conservant toujours la même énergie. Il doit constamment changer de registre et le temps ne permet pas de faire plusieurs prises, J.B. Jeannot m'a confié qu'environ seulement 10% des répliques faisaient l'objet d'une *retake*⁹⁰. Les *barks* sont habituellement les répliques qui prennent le moins de temps à enregistrer. Il s'agit des voix « *accessoires* » et environnementales (un soldat qui crie « *À couvert !* » ou « *Grenade !* » dans un jeu d'action par exemple), des sons de respiration, des réactions, des cris, etc. Les voix liées au scénario (et donc à l'intrigue), demandent plus d'attention et de temps, d'autant qu'elles sont souvent associées à des cinématiques.

En France, les comédiens enregistrent très rarement leurs dialogues à plusieurs. Dans le cas d'une discussion entre deux personnages, le premier comédien qui sera enregistré se fera donner la réplique par la VO, et le second comédien répondra à l'enregistrement du premier. Yann Laferrère regrette d'ailleurs que les comédiens ne puissent pas être présents en même temps pour l'enregistrement de leurs dialogues communs (comme c'est souvent le cas aux États-Unis) car en plus de faire gagner du temps, ce procédé renforce la spontanéité et la dynamique de jeu d'une scène.

Mais la difficulté principale du doublage de jeu vidéo provient surtout du respect de la durée d'une prise et du synchronisme éventuel avec une image, en fonction de ce qui est demandé par le client. Il existe trois types de prises⁹¹ :

- **Timed (entrée-sortie)** : durée imposée. Pour un doublage de VO, cette durée est imposée par les animateurs, les programmeurs ou l'équipe audio. Dans le cas d'une version étrangère, c'est la durée du fichier audio de la VO qui sert de référence. Si celui-ci fait 5 secondes, le fichier de la version traduite devra faire 5 secondes également, ce qui peut poser des problèmes quand le texte n'a pas la même longueur d'une langue à l'autre. Il faut alors ajouter des mots (des « *chevilles* »), en retirer, ou jouer sur la diction.

⁸⁹ Les *in-games* sont les répliques qui seront intégrées aux phases de jeu, souvent de manière dynamique, contrairement aux répliques des cinématiques qui sont scriptées et mixées différemment.

⁹⁰ Réenregistrement d'une prise dans le cas où la première version était ratée au jeu ou non-conforme techniquement.

⁹¹ HONEYWOOD Richard & FONG Jon, *Best Practices for Game Localization*, 2012. Page 19.

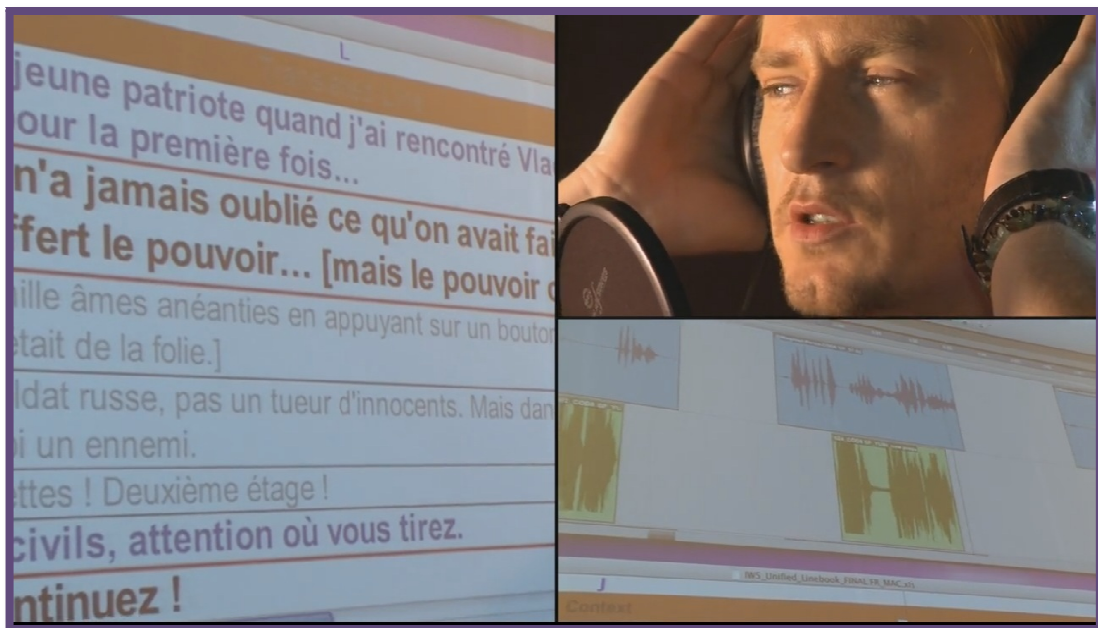
Lien : <http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/65D89F6D-3BD8-46EA-B32E-BE34236408D5/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf>

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION

- **Lip-synched** : synchronisme parfait à respecter avec la prise originale et l'image. Les animations des jeux étant de plus en plus réalistes (surtout pour les cinématiques), on comprend que la synchronisation labiale doit être la plus précise possible.
- **Wild** (libre) : pas de durée imposée et pas de synchronisation particulière.

Dans le cas d'une VF, la méthode classique est de faire écouter la VO au comédien tout en lui affichant la forme d'onde (*waveform*) du fichier audio, puis de lancer l'enregistrement. Le comédien voit alors la waveform originale défiler (sans l'entendre) et s'en sert de repère visuel pour caler sa voix sur la même durée.

Même pour une cinématique avec des images, l'utilisation d'une bande-rythmo reste anecdotique en raison de son temps de confection et de sa mise en œuvre technique. En outre, l'image pour les scènes cinématiques est parfois celle issue directement de la session de motion capture des comédiens originaux, dont les lèvres ne sont pas très visibles. La référence reste donc l'audio VO et sa forme d'onde. Dans certains cas, extrêmement rares pour les versions étrangères, l'animation des lèvres des personnages sera réalisée après le doublage, ce qui rend l'enregistrement des cinématiques bien plus commode.



Benoît Magimel lors de l'enregistrement des voix françaises de **Call of Duty : Modern Warfare 3**.

Les comédiens anglophones ou musiciens sont souvent plus à l'aise que les autres, et un excellent comédien de doublage traditionnel ne fera pas nécessairement un bon comédien de doublage de jeu vidéo à cause du manque d'image. Adeline Chetail, qui a prêté sa voix à Ellie dans la version française du très bon **The Last of Us**⁹⁴, confiait par exemple dans une interview donnée à *Playerone.tv*⁹⁵ que les séquences les plus

⁹² *Call of Duty : Modern Warfare 3* (PC/MAC, PS3, Xbox 360, Wii), Infinity Ward & Sledgehammer Games, Activision, 2011.

⁹³ Image issue de la vidéo suivante : <http://dai.ly/xl7op8>

⁹⁴ *The Last of Us* (PS3/PS4), DRUCKMANN Neil, STRALEY Bruce, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2013.

⁹⁵ Interview d'Adeline Chetail, Ellie dans *The Last of Us* (Objectif 100% - Episode 10), 2014.

Lien : <https://youtu.be/CWWr-kPuheU>

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION

émouvantes étaient très difficiles à doubler car l'émotion prenait le pas sur la technique et l'empêchait de respecter le synchronisme et la durée imposés par la VO.

Certains studios et comédiens ont d'autres méthodes et préfèrent ne pas diffuser la VO avant d'enregistrer une réplique. Si cette technique laisse plus de liberté à l'acteur, elle induit aussi le risque que l'intention de jeu soit en décalage avec celle de la prise originale.

Dans tous les cas, le studio doit renvoyer au client le même nombre de fichiers que la VO, avec les mêmes caractéristiques (durée, dynamique, puissance sonore...) et la même nomenclature, ceci en vue de l'étape d'intégration des voix dans le moteur du jeu. Il arrive que le studio soit en charge du mixage des cinématiques et de la pose d'effets sur les voix (effet radio, voix robotisée, etc.), tout dépend du cahier des charges fourni par le client.

La conformité technique des fichiers pose d'ailleurs de vrais problèmes de doublage, notamment pour le synchronisme. En France, on commence généralement une réplique sur les premiers mouvements de lèvres avant la réplique anglaise. De même, les comédiens français, souvent plus à l'aise en doublage que leurs homologues américains, n'ont aucun problème à varier le rythme de leur voix ou se servir de mouvements de lèvres muets (sourire, respiration...) pour assurer une bonne synchronisation labiale. Or, les fichiers localisés et les fichiers originaux devant être identiques, ces techniques de triche utilisées à l'enregistrement deviendront obsolètes au moment de l'intégration des audios dans le jeu, puisqu'une réplique débutera toujours au même repère temporel, quelle que soit sa version.

La VO avant tout

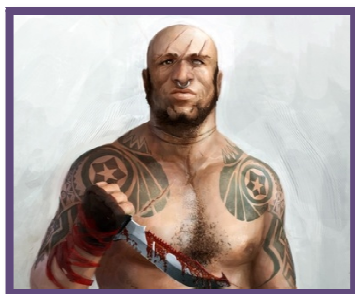
La VO est donc la référence technique à respecter, mais elle est également la principale référence de jeu dont l'acteur tient compte. En terme de ton et d'intention, les audios de la VO donnent généralement plus d'informations que le script, qui renseigne juste le texte de la réplique et rarement des indications de jeu. Le directeur artistique doit être capable de connaître le contenu, le contexte et l'intention de chaque réplique, c'est pourquoi les audios VO lui sont d'une grande utilité (même s'il n'a pas le temps de les écouter en intégralité avant l'enregistrement). Les choses se compliquent lorsque les voix originales ne sont pas encore enregistrées et qu'il faut imaginer précisément le rendu que devra avoir la réplique dans le jeu.

C'est également au moment de l'enregistrement que le directeur artistique doit rattraper certaines maladresses ou erreurs de traduction, comme par exemple un « *je me suis fait trouver la paille* » peu crédible que Yann Laferrère a dû rectifier pendant le doublage français de **Battlefield 4**⁹⁶. Mais il n'est pas forcément à l'aise dans ce rôle de correcteur : il n'est ni traducteur, ni linguiste, ni scénariste, et il pense que ses retouches ne sont pas aussi pertinentes qu'elles pourraient l'être. C'est l'une des raisons pour lesquelles la présence du client ou du traducteur est essentielle pendant les séances d'enregistrement. Julien Pirou est d'ailleurs présent aux sessions de doublage des jeux sur lesquels il travaille, même si par manque de temps, sa présence se limite habituellement aux enregistrements de la version originale. Dans l'idéal, il faudrait qu'un membre de chaque équipe concernée soit présent à l'enregistrement des voix : directeur audio, voice designer, scénariste, traducteur... Mais le temps et la sous-traitance de cette étape ne permet pas de réunir ces personnes et le directeur artistique doit souvent se débrouiller seul en cas de problème avec le script.

⁹⁶ *Battlefield 4* (PC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), FAUVART Luc, CRAPEZ Camille, EL JILALI Oualid, Dice, Electronic Arts, 2013.

3.5 - Motion capture

Le recours à la motion capture se démocratise de plus en plus dans le jeu vidéo (pour les studios qui en ont les moyens), et permet aux comédiens de prêter à la fois leurs gestes et leur voix aux personnages d'un jeu. Un acteur qui fait de la mocap rentre plus facilement dans son personnage et fournit une interprétation plus profonde que s'il avait seulement fait le doublage de la voix. Les comédiens sont ainsi davantage impliqués dans la création du jeu et peuvent vraiment construire leur personnage. *Far Cry 3*⁹⁷ en est le parfait exemple : le vilain initial de l'histoire, un colosse répondant au nom de *Bull*, a été complètement abandonné après l'audition de Michael Mando, au profit d'un rôle sur mesure pour le comédien⁹⁸ : celui de *Vaas Montenegro*, un pirate psychopathe qui a su marquer l'esprit des joueurs. L'acteur étant canadien, il a en plus pu doubler le personnage en VO et en VF.



99

Bull, le méchant initialement prévu dans Far Cry 3.



100

Vaas Montenegro, incarné par Michael Mando.

La motion capture permet une approche plus cinématographique de la mise-en-scène (répétitions, caméras...), et a une influence directe sur la qualité des voix puisqu'elle facilite l'immersion des comédiens dans l'univers du jeu et la construction de leur personnage. Les équipes audio essaient d'ailleurs de garder au maximum les prises enregistrées sur le plateau, mais le dispositif technique ne permet pas toujours une prise de son correcte et les voix sont parfois réenregistrées en studio, perdant une part de leur authenticité.

101

Troy Baker (Joël) et Ashley Johnson (Ellie) durant la motion capture du jeu The Last of Us.



⁹⁷ *Far Cry 3* (PC, PS3, Xbox 360), Ubisoft Montréal (principal), Ubisoft, 2012.

⁹⁸ Breakerfou, *Far Cry 3 : Vaas n'a pas toujours été Vaas*, 2013.

Lien : <http://www.jeuxvideo-live.com/news/far-cry-3-vaas-na-pas-toujours-eetee-vaas-53471>

⁹⁹ Idem

¹⁰⁰ Visuel de l'affiche de *Far Cry 3*.

¹⁰¹ Image issue du making-of de *The Last of Us* : https://youtu.be/R0l7LzC_h8I

4. Mixage & intégration

4.1 - Intégration au moteur

C'est probablement l'étape la plus technique de la fabrication des voix. Une fois qu'elles ont été enregistrées, les fichiers sont récupérés par l'équipe audio et intégrées au jeu via un **moteur son**, un programme informatique qui va permettre la lecture et le mixage dynamique des éléments sonores, et qui communique avec le moteur principal du jeu (qui rassemble et fait le lien entre tous les éléments constitutifs du jeu¹⁰²).

On trouve trois types de moteur son :

- **Intégré au moteur du jeu** (*Unity, Unreal Engine, CryEngine...*).
- **Middleware**¹⁰³ (*FMOD, Wwise...*).
- **Propriétaire**¹⁰⁴ (créé par et pour un studio de développement).

L'intégration consiste à créer des *events* (événements), dans lesquels les sons seront placés. Ces events comportent un certain nombre de paramètres (volume, pitch, durée, effet, etc.) qu'il est possible de faire varier automatiquement et aléatoirement, ou via des commandes envoyées depuis le moteur principal. Pour un bruit de pas par exemple, quelques enregistrements de pas seront placés dans un event, puis seront lus aléatoirement avec des variations de pitch pour éviter d'entendre toujours la même son.

La lecture de ces événements peut être lancée de deux façons : soit directement par le programmeur qui indique l'appel d'évènement dans son script (ex : une musique se lance en début de partie), soit en plaçant un marqueur d'évènement directement sur une animation (ex : le joueur se déplace, l'animation de mouvement de son personnage se déclenche et lance en même temps l'event du bruit de pas).

Pour les voix, Julien Koechlin m'a expliqué qu'elles peuvent ainsi se répartir en deux catégories, dont l'intégration sera traitée différemment :

- **Les voix systémiques** : Les voix liées à un système ou un gameplay, génériques, et dont l'intégration se fera plutôt en collaboration avec les *gameplay programmers*.
- **Les voix scriptées** : Les voix qui nourrissent l'histoire du jeu, qui ne dépendent pas de l'IA des personnages et qui sont plus ponctuelles (cinématiques, cinés *in-game*, etc.). Ce sont parfois les *level designers* qui les intègrent eux-mêmes pour avoir le contrôle sur les scènes scriptées et les cinématiques de leur niveau.

L'équipe audio n'attend pas d'avoir tous les *assets* (les fichiers audios) pour créer la structure hiérarchique des events (musique, ambiances et bruitages, voix...) et ils travaillent en amont avec des *placeholders* (fichiers témoins). Pour les voix, dont la quantité de fichiers est multiplié par le nombre de

¹⁰² Animations, graphismes, scripts, IA, son, gestion de la physique et des collisions, gestion des entrées/sorties, etc.

¹⁰³ Un *middleware* est un logiciel tiers qui s'intègre dans une chaîne informatique en communiquant avec d'autres applications.

¹⁰⁴ Un moteur son propriétaire ne l'empêche pas d'être un *middleware*.

versions localisées, l'emploi de logiciels tiers comme *Oasis* chez Ubisoft s'avère très utile. Ce dernier fonctionne comme un middleware et communique directement avec le moteur son grâce à un identifiant (*ID*) attribué à une ligne de dialogue et un event, qui permet d'y affecter le son associé. Un tag est ensuite inscrit dans le code du jeu pour faire appel à l'architecture de la langue sélectionnée (VO, VF, etc.).

L'intégration est une étape longue qui demande de la rigueur et une bonne connaissance des outils informatiques. Les bugs peuvent être nombreux et leur origine difficilement identifiable : moteur du jeu, moteur son, script, marqueur d'évènement, etc.

4.2 - Mixage des sources

À part pour la création d'effets sonores spéciaux (*SFX*), les sons sont peu retouchés avant leur intégration au moteur. C'est ce dernier qui va gérer dynamiquement le mixage des sources en fonction des différents paramètres pilotés par le moteur du jeu. Par exemple si le joueur s'éloigne d'un PNJ qui en train de lui parler, le moteur va mettre sa position à jour en temps réel et indiquer cette évolution au moteur son qui spatialisera la voix du PNJ, réduira son volume et accentuera sa *reverb*. C'est la raison pour laquelle les voix doivent être enregistrées de la manière la plus neutre possible et peu traitées¹⁰⁵ car tout sera géré par les algorithmes du moteur son. Le rôle de l'équipe audio est d'ajuster ces paramètres pour que la bande-son ait le bon équilibre et s'intègre parfaitement aux décors et à l'ambiance du jeu.

Pour les cinématiques la méthode peut être différente si les sons sont préalablement mixés de manière traditionnelle. Dans ce cas le moteur son lance un seul event dont l'audio contient l'ensemble des sons de la scène et dont les paramètres sont réglés manuellement.

Le mixage d'un jeu vidéo n'est donc pas simple et dépend du support. Si autrefois on jouait dans des salles d'arcades bruyantes, aujourd'hui nos consoles et nos ordinateurs utilisent les mêmes dispositifs de diffusion que nous utilisons pour regarder des films ou écouter de la musique. La différence se situe maintenant entre les consoles portables (dont font partie les smartphones & tablettes) et les consoles de salon/ordinateurs. Pour un jeu destiné à un support mobile, les sons seront généralement mixés plus forts et avec moins de dynamique afin d'être audibles dans des environnements bruyants comme les transports en commun. Le mixage de référence est alors réalisé au casque, à l'inverse des jeux de console où il sera habituellement fait sur des enceintes de monitoring.

Enfin il faut savoir que, comme tous les éléments du jeu, le son prend de la place sur le support final (DVD, Blu-Ray, cartouches et CD-Rom pour les vieilles consoles), et même si c'est de plus en plus rare, il arrive que les voix localisées soient davantage compressées pour libérer de l'espace mémoire (avec parfois une fréquence d'échantillonnage inférieure à 32 kHz !). Cette inégalité dans la compression peut donc avoir une vraie influence sur la qualité de la bande-son qui sera proposée au public étranger. Notons toutefois que sur PC cette pratique est rare puisque l'espace de stockage est un moindre problème.

¹⁰⁵ Le traitement se limite en général à l'édition du clip audio, une égalisation correctrice, et une légère compression.

5. Le joueur et la voix

5.1 - La voix du jeu

Le joueur est le dernier maillon de la chaîne de fabrication de la voix, mais ce serait réducteur de le considérer comme un simple récepteur de celle-ci. D'abord parce que c'est pour lui que toutes les étapes précédentes existent et que son opinion compte, ensuite parce qu'il peut avoir un vrai rôle à jouer dans la manière dont il va recevoir la voix : il peut choisir de jouer en VO, en VF, avec ou sans les sous-titres, etc.

La plupart des jeux intègrent également des options audio dans lesquelles le joueur peut ajuster l'équilibre des différents sons du jeu (musique, bruitages, dialogues...). Dans le sondage que j'ai réalisé¹⁰⁶, 85% des participants déclarent avoir déjà diminué le volume de certains éléments sonores afin de mieux entendre les voix (41% disent le faire régulièrement et 45% rarement), preuve de leur importance dans la bande-son d'un jeu et du désir des joueurs de les entendre correctement. Ces statistiques sont toutefois assez surprenantes quand les mêmes personnes déclarent accorder davantage d'importance à la musique (44,5%) et aux bruitages ou sons d'ambiances (40,5%), et que seulement 15% d'entre eux mettent les voix en tête de liste. On note donc, comme au cinéma, une tendance au **vococentrisme** défini par Michel Chion dans *La Voix au Cinéma*¹⁰⁷ comme le fait de structurer l'espace sonore autour de la voix. Un être humain cherchera ainsi, consciemment ou non, à isoler les voix de son environnement sonore afin d'en percevoir parfaitement l'essence et les message qu'elles peuvent véhiculer.

Certains jeux offrent aussi parfois la possibilité de sélectionner la voix de son avatar dans une banque de voix, voire d'importer ses propres kits de voix. Cette feature qu'on retrouve surtout dans les jeux de rôle, contribue à la personnalisation de son personnage et à l'immersion du joueur. Mais si les dialogues n'ont pas été doublés avec toutes les voix possibles, il en ressort une situation hybride dans laquelle son personnage réagit aux actions du jeu avec des répliques génériques (cris, douleur, provocations, etc.) mais reste muet durant les phases de dialogue. De plus, la voix choisie peut être en décalage avec la personnalité du personnage dictée par l'écriture des dialogues.

La synthèse vocale

La synthèse vocale a connu son heure de gloire au début du jeu vidéo, lorsqu'il n'était pas possible de reproduire efficacement du son ou de le stocker sur les supports des jeux (bornes d'arcades et cartouches). Les innovations technologiques ayant ensuite permis une vraie restitution sonore, les voix de synthèse ont peu à peu disparu du paysage vidéoludique.

Elles sont aujourd'hui plutôt réservées aux jeux mettant en scène des univers de science-fiction, car l'effet "robotisé" qu'elles possèdent est justement très utile dans le cas de personnages robots. Des jeux d'exploration spatiale comme *Elite Dangerous*¹⁰⁸ permettent même au joueur d'installer des logiciels tiers

¹⁰⁶ Cf Annexe 1.

¹⁰⁷ CHION Michel, *La Voix au Cinéma*, Op. cit.

¹⁰⁸ *Elite Dangerous* (PC/MAC, Xbox One), BRABEN David, Frontier Developments, 2014.

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION

pour intégrer un assistant virtuel intelligent à son vaisseau¹⁰⁹ avec qui ils pourront communiquer (reconnaissance vocale) et qui leur répondra avec des répliques générées de manière synthétique.

Nintendo a également fait une tentative intéressante d'utilisation de la synthèse vocale en 2013 avec son jeu **Tomodachi Life**¹¹⁰, dans lequel chaque personnage a sa voix personnalisable et peut prononcer les noms de ses camarades (donnés par le joueur).



111

Options de personnalisation
de la voix d'un personnage
dans Tomodachi Life.



De manière plus anecdotique, citons le jeu de stratégie **Black & White**¹¹² sorti en 2001, qui intégrait un système de synthèse vocale permettant de prononcer le nom du joueur au beau milieu d'une partie. Cette fonctionnalité survenait rarement et aléatoirement, et a d'ailleurs longtemps été considérée comme une légende urbaine.

En dehors des jeux de SF et humoristiques comme **Tomodachi Life**, ou au contraire des *serious games*¹¹³, la synthèse vocale se démocratise peu et tous les acteurs de l'industrie que j'ai questionné à ce sujet m'ont dit que la technologie n'était pas encore suffisamment développée et ne remplacerait probablement jamais le jeu d'un vrai comédien (et tant mieux).

Néanmoins, des voix de synthèse sont parfois utilisées dans la phase de développement pour créer les placeholders et fournir une référence temporelle et sonore aux différentes équipes (programmeurs, animateurs, intégrateurs, comédiens...).

Certains studios de développement envisagent toutefois leur utilisation réelle dans un jeu, par exemple pour donner des voix uniques aux rôles très secondaires (notamment les voix d'ambiances dans les jeux open world) et ainsi éviter d'entendre un même comédien sur plusieurs personnages. La synthèse vocale présente donc un réel enjeu, peut-être pas immédiat, dans la fabrication des voix de jeu vidéo.

¹⁰⁹ Gautoz, *Elite Dangerous : À la voix et à l'œil*, 2015.

Lien : <http://www.gamekult.com/actu/elite-dangerous-a-la-voix-et-a-loeil-A142517.html>

¹¹⁰ *Tomodachi Life* (Nintendo 3DS), Nintendo SPD, Nintendo, 2013.

¹¹¹ Images issues de la page Wikia **Voice** du jeu *Tomodachi Life* : <http://tomodachi.wikia.com/wiki/Voice>

¹¹² *Black & White* (PC/MAC), MOLYNEUX Peter, Lionhead Studios, Electronic Arts, 2001.

¹¹³ Un *serious game*, ou jeu sérieux en français, est un logiciel pédagogique ou informatif dont le but premier n'est pas de divertir, mais qui possède toutefois des ressorts ludiques.

5.2 - La voix du joueur

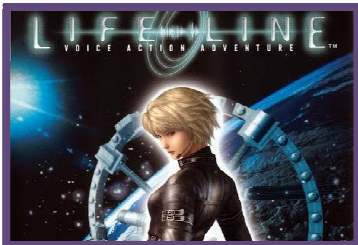
Dans certains cas, c'est la voix du joueur qui occupe une grande importance dans le dispositif vidéoludique, soit en étant directement intégrée au gameplay, soit en participant activement à l'expérience de jeu. Cette sous-partie anticipe certains points des chapitres suivants sur l'historique de la voix et l'immersion, mais trouve plus logiquement sa place au sein de la chaîne de fabrication de la voix.

La reconnaissance vocale

Avec l'arrivée des consoles de salon dans les années 80, les constructeurs ont commencé à développer de nouvelles interactions entre le joueur et le jeu. En 1983, Nintendo sort la *Famicom* au Japon (rebaptisée *NES* pour le marché européen) avec des manettes qui intégraient un microphone¹¹⁴ dont l'utilisation permettait par exemple de vaincre des ennemis plus rapidement dans la version japonaise de *The Legend of Zelda*¹¹⁵. En 1990 et toujours pour la console de Nintendo, Konami sort le *LaserScope*, un casque audio intégrant un viseur et un microphone qui donnait la possibilité au joueur de viser directement à travers le viseur et d'activer une commande tir en disant « *Fire !* »¹¹⁶. Cependant, ce type d'interaction n'a jamais vraiment conquis les joueurs, notamment en raison de leur manque de souplesse et de leur imprécision. Mais les développeurs et constructeurs de console n'ont pas pour autant arrêté de donner au joueur la possibilité d'interagir vocalement avec le jeu (*Hey You, Pikachu !*¹¹⁷ avec l'accessoire *Voice Recognition Unit* sur la Nintendo 64, *Seaman*¹¹⁸ avec le microphone de la Dreamcast, *Teraway*¹¹⁹ sur PS Vita, etc.).



Visuel publicitaire du *LaserScope*.



*Life Line*¹²⁰, sorti sur *Playstation 2* en 2003, a même fait de la voix du joueur l'élément principal de son gameplay. Le jeu alternait entre phases de cinématiques et phases de jeu dans lequel le joueur devait prononcer des commandes vocales pour interagir (« *Hurry* », « *Stop* », « *Turn left* »...). Cependant, le manque de précision de la reconnaissance vocale et la rigidité de son gameplay n'ont pas permis au jeu de trouver son public.

D'une manière générale, les jeux mettant la reconnaissance vocale au cœur de leur gameplay présentent un intérêt assez limité, sauf éventuellement pour les jeux de karaoké. En revanche lorsqu'elle est utilisée en complément des autres mécaniques de jeu, elle peut apporter une nouvelle dimension interactive et contribuer à l'immersion. C'est par exemple le cas des jeux où le joueur peut choisir de donner des ordres

¹¹⁴ *Microphone Roundup // Famicom Dojo*, 2008.

Lien : <https://youtu.be/n5ObRFT6akk>

¹¹⁵ *The Legend of Zelda* (Famicom/NES), TEZUKA Takashi, MIYAMOTO Shigeru, Nintendo R&D4, Nintendo, 1986.

¹¹⁶ *Les oubliés de la Playhistoire #97 - Laser Scope*, 2015.

Lien : <http://noco.tv/emission/16742/nolife/les-oublies-de-la-playhistoire/97-laser-scope>

¹¹⁷ *Hey You, Pikachu!* (N64), Ambrella, Nintendo, 1998.

¹¹⁸ *Seaman* (Dreamcast, PS2), SAITO Yoot, Vivarium & Jellyvision, Sega, 1999.

¹¹⁹ *Teraway* (PS Vita), Media Molecule, Sony Computer Entertainment, 2013.

¹²⁰ *Life Line : Voice Action Adventure* (PS2), NISHIZAWA Manabu, Sony Computer Entertainment, 2003.

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION

à ses coéquipiers (PNJ) directement en leur parlant, comme dans **Mass Effect 3**¹²¹ ou **Binary Domain**¹²², ou a la possibilité d'interagir avec l'interface du jeu grâce à des logiciels comme *GameReco*. La reconnaissance vocale connaît d'ailleurs une forte évolution ces dernières années (*Siri* d'Apple, *Cortana* de Microsoft...) et le jeu vidéo sera probablement l'un des premiers bénéficiaires des futures innovations, comme l'a déjà démontré Microsoft avec *Kinect* pour sa série de consoles *Xbox*.

La communication et la voix

Dans certains jeux (intégrant souvent un mode à plusieurs joueurs), il est possible d'envoyer des ordres ou des messages vocaux préenregistrés à ses alliés ou ses adversaires (**Age of Empires II**¹²³, **Wolfenstein Enemy Territory**¹²⁴, **Counter-Strike : Global Offensive**¹²⁵). En multijoueur, ces interactions offrent une alternative rapide (et souvent plus ludique) à la banale discussion écrite, d'autant plus qu'elles sont parfois complètement automatiques (ex : l'avatar du joueur recharge son arme dans un jeu d'action, et dit « *Je recharge !* »).

Car la voix est avant tout un formidable outil de communication, et certains développeurs n'ont pas hésité à mettre en avant cette fonction originelle dans des jeux innovants.

Everfeel¹²⁶ est une tentative intéressante d'utilisation de la voix comme outil de communication et mécanique de jeu principale. Ce jeu de rôle social en ligne¹²⁷ place deux joueurs qui ne se connaissent pas dans une situation de dialogue, et ils doivent tour à tour improviser les répliques de leurs personnages respectifs. Malheureusement, le principe est vite lassant et ce jeu n'a pas rencontré un grand succès.



Une des situations de dialogue disponibles dans **Everfeel**.

128

¹²¹ *Mass Effect 3* (PC, Xbox 360, Wii U), HUDSON Casey, HOUSTON Jesse, WALTERS Mac, BioWare, Electronic Arts, 2012.

¹²² *Binary Domain* (PC, PS3, Xbox 360), NAGOSHI Toshihiro, Yakuza Studio, Sega, 2012.

¹²³ *Age of Empires II* (PC), Ensemble Studios, Microsoft Game Studios, 1999.

¹²⁴ *Wolfenstein : Enemy Territory* (PC/MAC), ID Software & Splash Damage, Activision, 2003.

¹²⁵ *Counter-Strike : Global Offensive* (PC/MAC, PS3, Xbox 360), Hidden Path Entertainment, Valve Corporation, 2012.

¹²⁶ *Everfeel* (Web), ND Interactive, 2012.

¹²⁷ Domejean, *Présentation Everfeel : un jeu social*, 2012.

Lien : <http://www.journaldugeek.com/2012/10/04/everfeel-jeu-social/>

¹²⁸ Capture d'écran issue de la page d'*Everfeel* sur [jeuxvideo.com](http://www.jeuxvideo.com/jeux/web/00045090-everfeel.htm) : <http://www.jeuxvideo.com/jeux/web/00045090-everfeel.htm>

I - LA CHAÎNE DE FABRICATION

Dans *Keep Talking and Nobody Explodes*¹²⁹ deux joueurs doivent coopérer pour désamorcer une bombe. Le premier a l'explosif affiché sur son écran, tandis que le second possède un document PDF dans lequel il doit chercher la solution pour désamorcer l'engin, en fonction des données communiquées par son coéquipier. Ce jeu, qui promet de la transpiration et quelques fous rires, démontre qu'il est possible de faire une utilisation ludique et pertinente de la voix tout en accrochant le joueur dans une vraie expérience immersive (d'autant qu'il est possible pour le joueur démineur de jouer avec un casque de réalité virtuelle).



130

Une partie de
*Keep Talking and
Nobody Explodes*



Les joueurs habitués aux jeux en ligne ont d'ailleurs bien compris le pouvoir de la communication par la voix et n'hésitent pas à utiliser des outils d'audioconférence comme *TeamSpeak* et *Mumble*, ou les systèmes de chat vocal intégrés aux jeux, pour échanger des informations rapidement et améliorer leurs performances. Mais la barrière de la langue peut être un frein et beaucoup de joueurs n'ont pas nécessairement envie d'entendre ou de parler avec leurs coéquipiers. Néanmoins dans la quasi totalité des jeux multijoueurs en équipe, la communication vocale est un élément indispensable pour les joueurs souhaitant évoluer à haut niveau. Et pour ceux qui ont simplement envie de se détendre, c'est aussi un moyen agréable de passer un bon moment et de discuter avec d'autres joueurs, parfois à l'autre bout du monde. Sur mon sondage, 54% des gens ont d'ailleurs déclaré communiquer régulièrement de manière orale en multijoueur¹³¹.

Enfin, pour clore cette partie sur la voix du joueur, citons le cas éloquent et amusant de *Leeroy Jenkins*, l'avatar de Ben Schultz sur le jeu en ligne *World of Warcraft*¹³², qui est devenu viral à la suite de la diffusion d'une vidéo dans laquelle le joueur crie « *Leeroyyy Jeeenkiins !!!* » en chargeant tête baissée dans la mêlée et en provoquant ainsi la mort de tout son groupe¹³³.

Leeroy Jenkins et son créateur Ben Schultz.



Le jeu vidéo offre donc de nombreuses possibilités pour le joueur de donner de la voix, et l'évolution des technologies et des possibilités de communication avec l'IA d'un jeu ou d'autres joueurs poussent les développeurs à toujours innover et proposer de nouveaux types d'interactions, notamment vocales.

¹²⁹ *Keep Talking and Nobody Explodes* (PC/MAC), Steel Crate Games, 2015.

¹³⁰ Images issues de la page de *Keep Talking and Nobody Explodes* sur jeuxvideo.com : <http://www.jeuxvideo.com/jeux/jeu-83133>

¹³¹ Cf **Annexe 1**.

¹³² *World of Warcraft* (PC/MAC), METZEN Chris, PARDO Robert, ADHAM Ayman, Blizzard Entertainment, 2004.

¹³³ *Leeroy Jenkins*, 2006. À 1mn25.

Lien : <https://youtu.be/LkCNJRfSZBU>

LES ENJEUX INDUSTRIELS

1. Historique de la voix dans le jeu vidéo

Le jeu vidéo est une industrie jeune mais dont l'évolution a été fulgurante depuis sa naissance dans les années 70. La voix a directement bénéficié des différentes innovations techniques et artistiques qui se sont succédées au fil des consoles et des supports, notamment en matière de son.

Voyant le potentiel des premières tentatives de jeux vidéo comme *Tennis for Two*¹³⁴ (1958) et *Spacewar!*¹³⁵ (1962), plusieurs entreprises naissent ou diversifient leur activité pour se lancer dans la production et la commercialisation de jeux vidéos. C'est ainsi qu'en 1972, Atari sort l'un des premiers jeux d'arcade de l'histoire du jeu vidéo, le très célèbre *Pong*¹³⁶, directement inspiré de *Tennis for Two*. Le jeu d'arcade se popularise alors et les bornes se propagent un peu partout dans le monde.

À l'époque, le son est très minimaliste car il est généré directement à partir des circuits électroniques de la machine (au sein d'une seconde carte mémoire). Mais, comme pour un flipper, un jeu se doit d'être bruyant et accrocheur pour attirer le joueur¹³⁷.

À la fin des années 70, Les PSG (*Programmable Sound Generators*), des processeurs dédiés à la synthèse sonore, se démocratisent et gagnent les bornes d'arcade ainsi que la deuxième génération de consoles de salon¹³⁸ comme le *Video Computer System*¹³⁹ (Atari, 1977), L'*Intellivision* (Mattel, 1979) ou la *Colecovision* (Coleco, 1982).

En 1980, le fabricant de flippers Stern Electronics développe le jeu d'arcade *Berzerk*¹⁴⁰, considéré comme l'un des premiers jeux incluant de la voix audible. En effet, grâce à la puce *National Speech*, quelques mots ont pu être synthétisés et le joueur avait le plaisir d'entendre des phrases comme « *Chicken! Fight like a robot!* » ou « *Coins detected in pocket!* ». Le procédé technique de synthèse de ces quelques phrases était très coûteux, environ \$1000 par mot¹⁴¹.

En 1982 Mattel sort l'*Intellivoice*, un module intégrant un synthétiseur vocal qui venait se greffer sur le port cartouche de l'*Intellivision*. Ce module possédait une puce *Texas Instrument SP-0256* capable de reproduire des phonèmes et de simuler des mots anglais¹⁴². Mais les voix étaient peu intelligibles à cause du procédé technique qui modifiait la fréquence d'échantillonnage entre les phonèmes, et les développeurs tiers n'ont pas soutenu cette technologie à cause du coût important des jeux et de la complexité de leur développement. Toutes ces raisons ont conduit à l'échec commercial de l'*Intellivoice*, qui n'aura compté au total que 5 jeux compatibles.



¹³⁴ *Tennis for Two* (Oscilloscope), HIGINBOTHAM William, 1958.

¹³⁵ *Spacewar* (PDP-1), créé par des étudiants du MIT, 1962.

¹³⁶ *Pong* (Arcade), ALCORN Allan & BUSHNELL Nolan, Atari Inc., 1972.

¹³⁷ MEYER Charles, *Du mutisme au dialogue - Les interactions vocales dans le jeu vidéo*, Mémoire de fin d'étude, École Nationale Supérieure Louis Lumière, 2014-2015. Page 15.

¹³⁸ Idem.

¹³⁹ Rebaptisée Atari 2600 en 1982.

¹⁴⁰ *Berzerk* (Arcade), MCNEIL Alan, Stern Electronics, 1980.

¹⁴¹ WOOD Nathan, *The Growth of Voice Acting in Video Games*, 2012.

Lien : <http://www.gamingbus.com/2012/08/06/the-growth-of-voice-acting-in-video-games>

¹⁴² Page *Intellivoice* du site *Intellivisionlives.com* : http://www.intellivisionlives.com/bluesky/hardware/voice_tech.html

II - LES ENJEUX INDUSTRIELS

À cette époque les fabricants de jeux vidéo et de consoles se focalisaient donc peu sur la voix, car leur reproduction était encore techniquement complexe et pouvait nuire à la qualité sonore du jeu. Le joueur préférait des effets sonores synthétiques mais stylisés et facilement identifiables plutôt que des voix incompréhensibles et pas toujours pertinentes.

L'arrivée des consoles de salon avec des processeurs 8 bits (et innovantes en matière de synthèse FM) comme la *NES* (Nintendo, 1983) et la *Master System* (Sega, 1985) permet un nouvel essor du jeu vidéo et la création de licences phares comme *Super Mario*¹⁴³ ou *The Legend of Zelda*¹⁴⁴. Dans le même temps, les ordinateurs personnels comme l'*Atari ST* sont commercialisés et proposent eux aussi des jeux vidéo. *Le manoir de Mortevielle*¹⁴⁵ aura ainsi marqué toute une génération de joueurs avec ses « cinématiques » dans lesquelles la narration était assurée par une voix synthétisée, pourtant peu intelligible¹⁴⁶.

C'est également sur ces consoles, qui intègrent désormais un système de sauvegarde, qu'apparaissent les premiers grands jeux de rôle comme *Final Fantasy*¹⁴⁷ ou *Dragon Quest*¹⁴⁸ avec une forte narration et de nombreux personnages avec qui dialoguer. Les jeux de rôle ont d'ailleurs souvent mis la voix en valeur et ont été les premiers à créer une forme de synchronisme labial en animant l'ouverture des bouches des personnages au rythme des dialogues qui défilaient à l'écran et qui étaient parfois accompagnés d'un petit son répétitif (et plutôt agaçant).

La fin des années 80 et le début des années 90 connaissent une quatrième génération de console dominée par la rivalité entre Nintendo avec sa *Super Nintendo*¹⁴⁹ (1990) et Sega avec sa *Mega Drive* (1988). Les processeurs audio permettent une restitution des voix de meilleure qualité et les premières répliques cultes apparaissent avec les jeux de combat comme *Mortal Kombat*¹⁵⁰ (« *Finish him!* ») ou *Street Fighter II*¹⁵¹ (« *Hadouken!* »).

152 « *FINISH HIM* », l'une des premières répliques vocales cultes du jeu vidéo qu'on pouvait entendre dans *Mortal Kombat* avant d'achever violemment son adversaire à l'aide d'une *Fatality*.



¹⁴³ *Super Mario* est une série de jeux de plateformes développée par Nintendo depuis 1985.

¹⁴⁴ *The Legend of Zelda*, série de jeux d'aventure développée par Nintendo depuis 1986.

¹⁴⁵ *Le Manoir de Mertevielle* (Ordinateur), GRELAUD Bernard, GOURIER Bruno, Lankhor, 1987.

¹⁴⁶ *Le manoir de Mortevielle - Début à la fin* - Atari ST, 2012.

Lien : <https://youtu.be/3uVH4XbXwao>

¹⁴⁷ *Final Fantasy* (NES), SAKAGUCHI Hironobu, TERADA Kenji, Square Co., 1987.

¹⁴⁸ *Dragon Quest* (NES), HORII Yūji, Chunsoft, Enix, 1986.

¹⁴⁹ Abrégée SNES et baptisée *Super Famicom* au Japon.

¹⁵⁰ *Mortal Kombat* (Arcade, SNES, Mega Drive, PC), BOON Ed, TOBIAS John, Midway Manufacturing Company, Acclaim Entertainment, 1992.

¹⁵¹ *Street Fighter II : The World Warrior* (Arcade, SNES), OKAMOTO Yoshiki, Capcom, 1992.

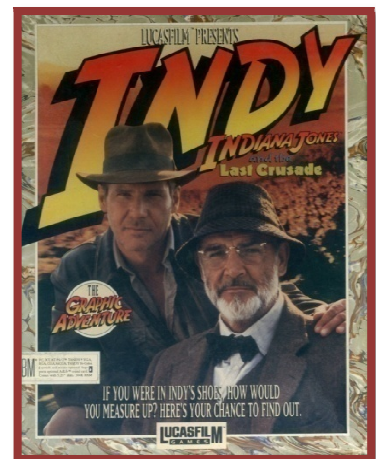
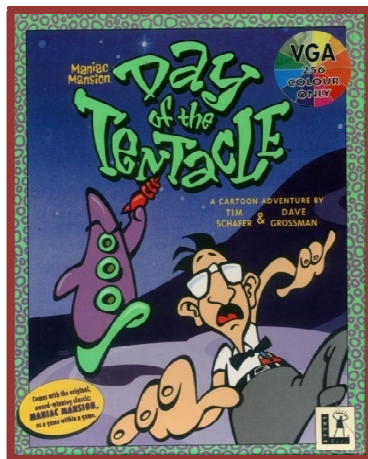
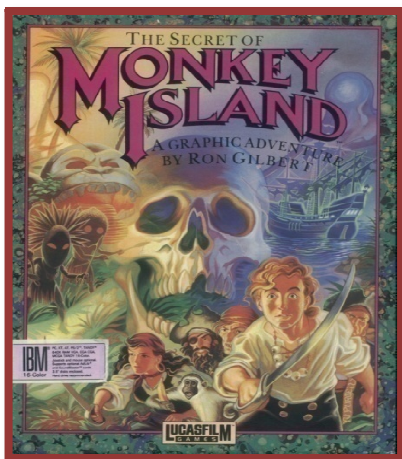
¹⁵² Capture d'écran issue de la page du jeu *Mortal Kombat* sur jeuxvideo.com : <http://www.jeuxvideo.com/jeux/jeu-82391>.

II - LES ENJEUX INDUSTRIELS

Mais la plus grosse innovation de ces années est l'adoption du CD-ROM par l'industrie vidéoludique (*PC Engine* en 1988, *Mega-CD* pour la *Mega Drive* en 1991...), et qui engendre une forte croissance du jeu PC. Ce nouveau support, qui offre un espace de stockage très largement supérieur aux cartouches et disquettes de l'époque, permet également une restitution parfaite de son contenu quelque soit la machine de destination, ce qui a pour conséquence directe de sonner le glas des synthétiseurs sonores jusque là intégrés aux consoles.

En outre, l'évolution des performances techniques permettent des graphismes de plus en plus réalistes et les premiers jeux en 3D font leur apparition. Dès lors, les développeurs peuvent laisser libre cours à leur imagination et plonger le joueur dans des univers inédits et crédibles, comme dans *Myst*¹⁵³ qui a marqué les esprits par son ambiance singulière et sa bande-son (l'avatar du joueur est muet mais le jeu offre de multiples occasions d'entendre la voix d'autres personnages avec des effets très travaillés).

Les histoires gagnent en narration et les personnages en profondeur, et les jeux d'aventure de type *point-and-click*¹⁵⁴ connaissent un grand succès, notamment grâce aux licences LucasArts (*Monkey Island*¹⁵⁵, *Indiana Jones*¹⁵⁶, *Maniac Mansion*¹⁵⁷...) dont le soin apporté à la bande-son et à l'écriture des dialogues était excellent, y compris pour les versions localisées.



3 jeux LucasArts devenus cultes : *The Secret of Monkey Island*, *Maniac Mansion II : Day of the Tentacle*, et *Indiana Jones et la Dernière Croisade*.

158

Les années 90 voient également l'essor des studios de localisation externes pour répondre à la demande grandissante du public français et au travail de traduction de plus en plus conséquent. La Marque Rose localisera ainsi son premier jeu vidéo 1993 avec un autre point-and-click signé LucasArts : *Sam and Max Hit the Road*¹⁵⁹.

¹⁵³ *Myst* (PC, MAC), MILLER Robyn, MILLER Rand, Cyan Worlds, Brøderbund Software, 1993.

¹⁵⁴ Jeux dans lesquels le joueur interagit avec l'interface (et donc les décors et les personnages) en cliquant sur des zones de l'écran.

¹⁵⁵ *Monkey Island* est une série de jeux d'aventure *point-and-click* créée par LucasArts en 1990.

¹⁵⁶ *Indiana Jones* est une série de jeux d'aventure *point-and-click* créée par LucasArts en 1990, inspirée de la série de films éponyme.

¹⁵⁷ *Maniac Mansion* est une série de jeux d'aventure *point-and-click* créée par LucasArts en 1987.

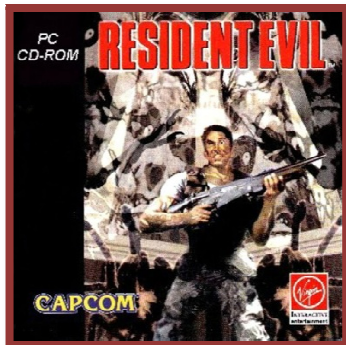
¹⁵⁸ *The Secret of Monkey Island* (DOS/MAC, Atari ST), GILBERT Ron, SCHAFER Tim, GROSSMAN Dave, LucasArts, Electronic Arts, 1990 / *Maniac Mansion : Day of the Tentacle* (DOS/MAC), SCHAFER Tim, GROSSMAN Dave, LucasArts, 1993 / *Indiana Jones et la Dernière Croisade* (DOS/MAC, Atari ST), FALSTEIN Noah, FOX David, GILBERT Ron, LucasArts, 1989. / Images des pochettes des jeux.

¹⁵⁹ *Sam and Max Hit the Road* (DOS/MAC), LucasArts, 1993.

II - LES ENJEUX INDUSTRIELS

Les générations de consoles après la *PlayStation* (1994) et la *Nintendo 64* (1996) n'ont plus réellement apporté d'innovations techniques majeures dans le traitement du son, si ce n'est une meilleure compression des données et des tentatives plus ou moins fructueuses de reconnaissance vocale. Le travail des voix en revanche, et notamment des doublages, a beaucoup gagné en qualité au fil des années¹⁶⁰. Cela s'explique en partie par le fait que les jeux tendent vers toujours plus de réalisme et qu'il est devenu impératif de fournir des voix à la hauteur de graphismes et de narration de plus en plus soignés¹⁶¹.

Voici quelques exemples de jeux ayant marqué l'histoire du jeu vidéo par la qualité de leur doublage, excellente ou au contraire médiocre¹⁶² :



Si *Resident Evil*¹⁶³ est aujourd'hui considéré comme un jeu d'horreur culte, il a également marqué les esprits à cause de son doublage catastrophique.

Lylat Wars,¹⁶⁴ ou *Star Fox 64* a beaucoup été apprécié pour son univers et ses personnages, en partie grâce à un doublage de qualité.



*Metal Gear Solid*¹⁶⁵ a bénéficié d'un doublage français très mitigé dont certaines répliques sont devenues cultes : « Tu veux qu'on s'tire l'oreille ? ».



*Beyond Good & Evil*¹⁶⁶, en plus d'être un excellent jeu français, a été très bien reçu du point de vue de sa bande-son et de la qualité de ses voix.



Comme tous les jeux de la série, *Grand Theft Auto : San Andreas*,¹⁶⁷ ne propose qu'un doublage VO, mais très travaillé et qui immerge totalement le joueur dans l'univers du jeu.

*Star Wars : The Old Republic*¹⁶⁸ est un MMORPG sur l'univers de *Star Wars* dont toutes les lignes de dialogues ont été doublées, chose assez rare pour le genre.



¹⁶⁰ Paul, "What is This ?" *The Evolution of Voice Acting in Video Games*, 2012.

Lien : <http://unrealitymag.com/video-games/what-is-this-the-evolution-of-voice-acting-in-video-games>

¹⁶¹ Katherine (at Accredited Language), *The Importance of Video Game Voice Overs*, 2010.

Lien : <http://www.alsintl.com/blog/video-game-voice-overs>

¹⁶² Toutes les images sont issues des pages jeuxvideo.com de ces jeux (visuels des pochettes).

¹⁶³ *Resident Evil* (PC, PS1), MIKAMI Shinji, Capcom, 1996.

¹⁶⁴ *Lylat Wars* (*Star Fox 64*) (N64), SHIMIZU Takao, MIYAMOTO Shigeru, Nintendo, 1997.

¹⁶⁵ *Metal Gear Solid* (PS1), KOJIMA Hideo, Konami & Microsoft, 1998.

¹⁶⁶ *Beyond Good and Evil* (PC, PS2, Xbox, GameCube), ANCEL Michel, Ubisoft Montpellier, Ubisoft, 2003.

¹⁶⁷ *Grand Theft Auto : San Andreas* (PS2, Xbox, PC), Rockstar North, Rockstar Games, 2004-2005.

¹⁶⁸ *Star Wars : The Old Republic* (PC), BioWare, Electronic Arts & Lucas Arts, 2011.

2. La voix, un argument commercial ?

Les jeux vidéos touchent à présent un public de plus en plus large et sont parfois réalisés comme de véritables films. Dès lors il n'est plus possible de reléguer les dialogues, le casting, le doublage et la localisation au second plan. Véritable argument commercial, la voix est aujourd'hui l'un des points forts de certaines grosses productions.

2.1 - La starification des castings

De l'écran au jeu vidéo

L'utilisation de stars du cinéma ou du petit écran pour incarner des personnages de jeux vidéo n'est pas nouvelle. En 2000 déjà, Leonard Nimoy (l'interprète de *Spock* dans *Star Trek*¹⁶⁹) était le narrateur de la version américaine de *Seaman* et Michael Clarke Duncan (*Armageddon*¹⁷⁰, *Dardevil*¹⁷¹...) prêtait sa voix au personnage de *Hawk* dans *Soldier of Fortune*¹⁷².

Mais si la pratique est ancienne, on a pourtant l'impression d'observer une *starification* de plus en plus importante dans les castings de jeu vidéo. En voici les raisons :

- **Les comédiens de cinéma** sont de plus en plus nombreux à participer à des jeux vidéo, et leur participation fait l'objet de plus de communication (interviews, bandes-annonces, making-of...).
- **Le doublage**, et plus spécifiquement le doublage de jeu vidéo, a meilleure réputation, en partie grâce à l'essor du cinéma d'animation et à la popularisation du jeu vidéo qui touche aujourd'hui un public beaucoup plus vaste et hétérogène qu'il y a quelques années.
- **La motion capture**, et tout particulièrement la *face capture* (capture des mouvements du visage) se démocratise et permet de modéliser les comédiens directement dans le jeu, ce qui leur donne plus de visibilité. Même un joueur qui ne joue pas en VO pourra profiter d'une partie de l'interprétation de ces acteurs.
- **Les joueurs jouent davantage en version originale**, tout comme ils regardent davantage leurs films et leurs séries en VO. En outre, les VO des jeux n'étaient pas toujours disponibles faute d'espace mémoire, et l'arrivée de nouveaux supports (Blu-Ray, disques durs...) permet aujourd'hui de profiter de toutes les versions disponibles d'un jeu, et donc du casting original.

Certaines licences comme *Grand Theft Auto*¹⁷³ ou *Call of Duty* sont des habituées du genre et ont régulièrement embauché des comédiens d'Hollywood pour doubler leurs personnages¹⁷⁴ : Samuel L. Jackson, William Fichtner, Peter Fonda, Ray Liotta, Tom Sizemore, Burt Reynolds, Michael Madsen, Ed Harris, Michael Keaton, Gary Oldman, Dennis Hopper, Danny Trejo, et la liste est encore longue...

¹⁶⁹ *Star Trek*, série TV créée par Gene RODDENBERRY, 1966-1989.

¹⁷⁰ *Armageddon*, Michael BAY, 1998.

¹⁷¹ *Dardevil*, Mark Steven JOHNSON, 2003.

¹⁷² *Soldier of Fortune* (PC, Dreamcast, PS2), RAFFEL Brian, Raven Software, Activision, 2000.

¹⁷³ *Grand Theft Auto* est une série de jeux d'action créée en 2001 et principalement développée par Rockstar North.

¹⁷⁴ GalijabreREMA, *Famous actors who voiced video game characters* :, 2014.

Lien : <http://www.imdb.com/list/ls058988513>

II - LES ENJEUX INDUSTRIELS

D'autres jeux ont plus ponctuellement fait appel à des stars pour incarner certains de leurs personnages, souvent secondaires, dont voici quelques exemples¹⁷⁵ :

- **David Bowie** : Boz & chanteur de *The Dreamers* dans ***The Nomad Soul***¹⁷⁶ (1999).
- **Liam Neeson** : James dans ***Fallout 3*** (2004).
- **John Cleese** : Sir Roderick Ponce von Fontlebottom dans ***Jade Empire***¹⁷⁷ (2005).
- **Sean Bean** : Martin Septim dans ***The Elder Scrolls IV : Oblivion***¹⁷⁸ (2006).
- **Michael Fassbender** : Logan dans ***Fable III***¹⁷⁹ (2010).
- **J.K. Simmons** : Cave Johnson dans ***Portal 2***¹⁸⁰ (2011).

Le fait qu'un studio ou un éditeur préfère engager une célébrité pour la voix d'un personnage secondaire plutôt que celle du protagoniste principal du jeu n'est pas anodin. D'abord parce qu'il y aurait sûrement plus de répliques à doubler et que le coût serait donc plus élevé, mais aussi parce que ce serait prendre le risque d'associer l'avatar du joueur à un acteur et aux rôles qu'il a déjà tenu, ce qui pourrait nuire au lien d'incarnation que doit tisser le joueur avec son personnage. Nous verrons cependant que l'inverse est parfois préférable, notamment pour les jeux issus ou inspirés de licences dont les personnages sont déjà incarnés à l'écran par des comédiens.

Mais mettre un acteur connu dans son casting n'est heureusement en aucun cas indispensable pour qu'un jeu fonctionne, et beaucoup de studios qui n'ont pas le budget ou le désir de recourir à cette pratique parviennent tout à fait à faire d'excellents jeux, avec des histoires soignées et des personnages crédibles. Ce qui importe, c'est le talent et la compétence du comédien, quelle que soit son activité principale, et non sa notoriété¹⁸¹. La présence d'une star dans un casting doit donc pouvoir se justifier autrement que par son statut de célébrité.

Citons par exemple la récente participation de Kevin Spacey dans ***Call of Duty Advanced Warfare***¹⁸², dans le rôle de *Jonathan Irons*, le grand méchant du jeu pour lequel il a prêté ses traits et sa voix. Aussi bon comédien soit-il, quand on s'intéresse de plus près à son rôle et à la date de sortie du jeu, on a du mal à penser qu'Activision n'a pas uniquement voulu surfer sur le succès de la série ***House of Cards***¹⁸³ dans laquelle le personnage campé par Kevin Spacey, *Frank Underwood*, présente de fortes similitudes avec le vilain de ***Call of Duty***.



¹⁸⁴ Kevin Spacey (Jonathan Irons) dans ***Call of Duty Advanced Warfare***.

¹⁷⁵ Sink, *Top 30 des personnages de jeux vidéo doublés par des stars du cinéma*, 2011.

Lien : <http://www.topito.com/top-stars-doublage-jeu-video>

¹⁷⁶ *The Nomad Soul* (PC, Dreamcast), Quantic Dream, Eidos Interactive, 1999.

¹⁷⁷ *Jade Empire* (Xbox, PC), BioWare, Microsoft & 2K Games, 2005.

¹⁷⁸ *The Elder Scrolls IV : Oblivion* (PC, Xbox 360, PS3), Bethesda Game Studios, 2K Games, 2006.

¹⁷⁹ *Fable III* (PC, Xbox 360), MOLYNEUX Peter, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, 2010.

¹⁸⁰ *Portal 2* (PC/MAX/LINUX, Xbox 360, PS3), Valve, distribué par Valve & Electronic Arts, 2011.

¹⁸¹ Autumn (at Accredited Language), *How To Harness the Power of Video Game Voice Overs*, 2012.

Lien : <http://www.alsintl.com/blog/quality-video-game-voice-over>

¹⁸² *Call of Duty : Advanced Warfare* (PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One, PC), Sledgehammer Games, High Moon Studios & Raven Software, Activision, 2014.

¹⁸³ *House of Cards*, série TV créée par Beau WILLIMON en 2013 (en cours de production).

¹⁸⁴ Image issue du trailer du jeu : <https://youtu.be/sFu5qXMuaJU>

II - LES ENJEUX INDUSTRIELS

Dans **Far Cry 3 : Blood Dragon**¹⁸⁵ en revanche, on ne peut que saluer l'initiative d'Ubisoft pour le choix du rôle principal. Le jeu est un *stand-alone*¹⁸⁶ délirant de **Far Cry 3** qui place le joueur dans la peau de Rex "Power" Colt, un cyber-commando qui doit combattre des cyborgs dans un univers et une esthétique directement inspirés des films d'action et de science-fiction des années 80. Pour la voix de ce personnage, le studio a ainsi choisi Michael Biehn, figure du cinéma d'action et de SF cette époque (Kyle Reese dans **Terminator**¹⁸⁷, Dwayne Hicks dans **Aliens le retour**¹⁸⁸, Harm Coffey dans **Abyss**¹⁸⁹, etc.), et qui contribue donc directement à l'ambiance du jeu.



190
Visuel de la
jaquette de **Far
Cry 3 : Blood
Dragon**.



191
Michael Biehn
(Kyle Reese) dans
Terminator (1984)

Pour Quantic Dream, l'approche est différente. Le but affiché et assumé du studio français est de produire des jeux vidéos cinématographiques dans lequel le joueur est l'acteur et le spectateur d'une expérience narrative et interactive très scénarisée. On comprend alors le recours à des comédiens expérimentés et à l'aise devant la caméra pour donner vie aux personnages grâce à la motion capture, comme Ellen Page et Willem Dafoe dans **Beyond : Two Souls**¹⁹².



193
Willem Dafoe (Nathan Dawkins), David
Cage (réalisateur) et Ellen Page (Jodie
Holmes) durant le « tournage » de
Beyond : Two Souls.

¹⁸⁵ *Far Cry 3 : Blood Dragon* (PC, PS3, Xbox 360), Ubisoft Montréal, Ubisoft, 2013.

¹⁸⁶ En jeu vidéo, un *stand-alone* désigne un jeu né à partir d'un autre mais qui s'en est émancipé pour devenir une application autonome, tout en conservant certains liens avec son jeu-parent (univers, gameplay, graphismes, etc.).

¹⁸⁷ *The Terminator* (VF : *Terminator*), James CAMERON, 1984.

¹⁸⁸ *Aliens* (VF : *Aliens le retour*), James CAMERON, 1986.

¹⁸⁹ *The Abyss* (VF : *Abyss*), James CAMERON, 1989.

¹⁹⁰ Image issue de la page du jeu *Far Cry 3 : Blood Dragon* sur jeuxvideo.com : <http://www.jeuxvideo.com/jeux/add-on/jeu-108994/>

¹⁹¹ Image issue de la page IMDB du comédien Michael Biehn : http://www.imdb.com/name/nm0000299/?ref=fn_al_nm_1

¹⁹² *Beyond : Two Souls* (PS3), CAGE David, Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2013.

¹⁹³ Images promotionnelles du jeu.

Mais embaucher une star pour son jeu peut présenter certains inconvénients. D'abord pour les scénaristes, qui comme au cinéma, sont parfois obligés de remanier leur script en fonction du comédien qui incarnera le personnage. Ensuite pour des contraintes techniques : un excellent comédien d'image peut s'avérer médiocre en doublage en raison du dispositif technique (surtout quand il n'y a aucune image de référence) et le temps d'enregistrement peut lourdement en pâtir. Enfin, leur coût est relativement élevé et leur participation ne fait pas nécessairement l'objet d'une bonne communication, ce qui peut réduire l'impact marketing et la valeur commerciale d'un tel investissement.

Les versions françaises

À moins de jouer en VO ou que les comédiens aient été modélisés dans le jeu, il est difficile pour les joueurs étrangers de profiter de ces castings exceptionnels. C'est pourquoi au moment de la localisation, le client ou le studio de localisation peut choisir de faire appel aux voix officielles des comédiens originaux. Dans **Call of Duty Advanced Warfare** par exemple, c'est Gabriel Le Doze, la voix française régulière de Kevin Spacey, qui doublait *Jonathan Irons* dans la version française du jeu.

Encore mieux, pour les jeux issus de franchises ayant été portées à l'écran, le casting VF est souvent mieux loti que le casting original. Par exemple dans **La Terre du Milieu : L'Ombre du Mordor**¹⁹⁴, les joueurs ont eu le plaisir d'entendre la même voix française pour *Gollum* (Sylvain Caruso) que dans les films de Peter Jackson¹⁹⁵, alors qu'il est doublé en VO par Liam O'Brien (au lieu d'Andy Sikis qui incarnait le personnage dans sa version cinéma). On comprend aisément que les voix françaises des personnages sont moins onéreuses que les comédiens originaux et les équipes marketing des éditeurs en tirent intelligemment profit.

Et certains directeurs artistiques n'hésitent pas à faire appel à des voix officielles même lorsque leur comédien (ou personnage) original n'est pas dans le jeu. Mais comme le public est habitué à ces voix, il les associera immédiatement à leurs (faux) propriétaires. Dans la série de jeux **Splinter Cell**¹⁹⁶ c'est ainsi Daniel Beretta, la voix régulière d'Arnold Schwarzenegger, qui prête sa voix à la version française du protagoniste principal *Sam Fisher*. Le joueur ayant l'habitude d'entendre cette voix dans des films d'action, il aura plus de facilité à identifier son avatar comme un héros surentraîné et disposé à sauver le monde. Mais il y a aussi le risque qu'il ait juste l'impression d'entendre Arnold Schwarzenegger alors qu'il ne voit pas l'acteur à l'écran, et que ce décalage le fasse sortir du personnage. De plus il faut avoir conscience qu'une voix officielle est plus chère qu'un comédien ordinaire et généralement moins disponible.

Les versions françaises peuvent également assurer une certaine continuité au sein d'une franchise. Par exemple, le personnage de *Jason Hudson* dans **Call of Duty : Black Ops**¹⁹⁷ est doublé en version originale par Ed Harris puis par Michael Keaton dans le 2ème volet¹⁹⁸. En VF, pas de star du grand écran ou de voix officielle, mais le comédien de doublage Bruno Magne. La question est donc de savoir si un joueur préfère une voix connue, quitte à ce qu'elle change d'un jeu à l'autre, ou un personnage identique et cohérent tout au long de la série. Malheureusement la question lui est rarement posée...

¹⁹⁴ *La Terre du Milieu : L'Ombre du Mordor* (PC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), Monolith Productions, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2014.

¹⁹⁵ *The Lord of The Rings* (VF : *Le Seigneur des Anneaux*), trilogie de Peter JACKSON, 2001-2003.

¹⁹⁶ *Tom Clancy's Splinter Cell* est une série de jeux d'action/infiltration développée par Ubisoft depuis 2002.

¹⁹⁷ *Call of Duty : Black Ops* (PS3, XBOX 360, Wii, PC), Treyarch, Activision, 2010.

¹⁹⁸ *Call of Duty : Black Ops II* (PS3, XBOX 360, Wii U, PC), Treyarch, Activision, 2012.

II - LES ENJEUX INDUSTRIELS

Mais s'il n'a pas employé de voix officielle pour ce personnage, Activision aime pourtant mettre des stars dans les versions françaises de **Call of Duty**. Dans **Modern Warfare 3** Benoît Magimel prête ainsi sa voix au soldat russe Yuri¹⁹⁹, et dans **Black Ops II** Virginie Ledoyen double Chloé Lynch²⁰⁰.

Car les développeurs et les éditeurs peuvent tout à fait imposer des comédiens pour le casting des versions étrangères. Pour son *reboot* de **Tomb Raider** en 2013, Square Enix voulait rajeunir le personnage de **Lara Croft** et lui donner une voix qui parlerait aux joueurs. Le marketing a donc imposé l'actrice Alice David (la « fille » de **Bref**²⁰¹) pour la version française du jeu. Jean-Baptiste Jeannot qui était en charge de la direction artistique, m'a expliqué que si cette collaboration avait donné de bons résultats, elle n'avait pas été simple en raison de l'inexpérience de l'actrice en doublage de jeu vidéo.

Les stars du doublage

La starification des doublages de jeu vidéo peut également venir « de l'intérieur ». Certains comédiens de doublage voient ainsi leur notoriété se développer grâce à l'ampleur des rôles qu'ils tiennent dans des jeux vidéo. L'exemple le plus marquant actuellement est sans doute celui de Troy Baker. Sa voix a rapidement conquis le public américain grâce aux nombreux personnages à qui il la prête (**Booker DeWitt** dans **BioShock Infinite**²⁰², **Delsin Rowe** dans **InFamous : Second Son**²⁰³, **Snow** dans **Final Fantasy XIII**²⁰⁴, **Joel** dans **The Last of Us**...). Il pratique aussi régulièrement la motion et la face capture, et la ressemblance entre l'acteur et son personnage est parfois assez frappante, ce qui contribue certainement à son succès :



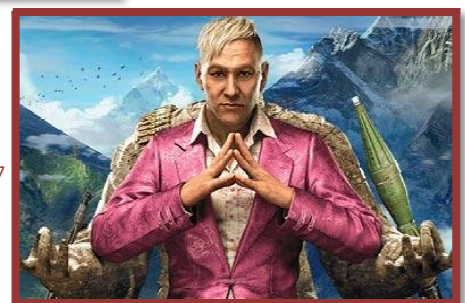
206

Troy Baker



205

Jack Mitchell, le personnage incarné par le joueur dans **Call of Duty : Advanced Warfare**.



207

Pagan Min, le méchant de **Far Cry 4**.

¹⁹⁹ Benoît Magimel prête sa voix dans *CoD : Modern Warfare 3*, 2011.

Lien : <http://dai.ly/xl7op8>

²⁰⁰ Rédaction Allociné, *Virginie Ledoyen donne de la voix pour "Call of Duty : Black Ops 2"* [VIDEO], 2012.

Lien : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18616951.html

²⁰¹ *Bref*, *shortcom* créée par Kyan KHOJANDI et Bruno MUSCHIO, 2011-2012.

²⁰² *BioShock Infinite* (PC/MAC/Linux, PS3, Xbox 360), LEVINE Ken, Irrational Games, 2K Games, 2013.

²⁰³ *InFamous : Second Son* (PS4), Sucker Punch Productions, Sony Computer Entertainment, 2014.

²⁰⁴ *Final Fantasy XIII* (PC, PS3, Xbox 360), TORIYAMA Motomu, KITASE Yoshinori, Square Enix, 2010.

²⁰⁵ Capture d'écran d'une cinématique du jeu.

²⁰⁶ Photo de Troy Baker issue de sa page sur MyAnimeList.net : http://myanimelist.net/people/182/Troy_Baker

²⁰⁷ Image promotionnelle du jeu.

2.2 - Des licences et des voix

Comme nous l'avons vu avec l'exemple de *Gollum* et de *La Terre du Milieu : L'Ombre du Mordor*, il est parfois profitable que les comédiens ayant incarnés des personnages à l'écran puissent également les interpréter dans les jeux qui vont exploiter la même licence. Une franchise gagnera en cohérence si ses personnages sont identiques (voix et apparence) dans tous les produits dérivés, et le joueur s'immergera plus facilement dans un univers s'il y retrouve certains repères.

Quelques exemples :

- **Kingdom Hearts**²⁰⁸ : Cette série de jeux type *Action-RPG* est un savant mélange des univers de Square Enix et de Disney, et on y retrouve de nombreux personnages comme *Mickey, Donald, Dingo*, etc. La plupart étant doublés par leurs voix officielles, y compris en VF.
- **Le Cinquième Élément**²⁰⁹ : Les comédiens du film, probablement sous contrat, étaient aussi au casting du jeu vidéo éponyme²¹⁰.
- **Naruto**²¹¹ : Les comédiens japonais et américains qui doublent les principaux personnages dans les adaptations animées du manga participent également aux jeux vidéos issus de la franchise.

Notons que les jeux directement tirés de films comme *Le Cinquième Élément* ne font pas toujours l'objet d'un développement suffisant et sont rarement à la hauteur de leur œuvre d'origine, même lorsque les comédiens du film incarnent également les personnages du jeu. Preuve que le casting ne fait pas tout !

Et lorsque c'est un jeu vidéo qui est porté à l'écran, l'association d'un comédien à un personnage est aussi valable en sens inverse. Dans le cas d'adaptation en prise de vue réelle, on comprend qu'il faut engager des acteurs qui collent au personnage, mais pour les adaptations animées rien n'empêche les producteurs de reprendre les comédiens ayant prêté leurs voix aux protagonistes du jeu. Or, marketing oblige, ce sont généralement des célébrités qui héritent de ces rôles, surtout en version française (comme dans la plupart des films d'animation). C'est curieux quand on sait que ces films s'adressent d'abord, à priori, aux joueurs qui ont déjà associé d'autres voix à leurs personnages favoris.

L'exemple du futur film de *Ratchet & Clank*²¹² illustre bien l'absurdité de cette pratique : alors que les voix américaines seront celles des jeux (James Arnold Taylor dans le rôle de *Ratchet* et David Kaye dans celui de *Clank*), la voix française de *Ratchet* sera assurée par Lucas "Squeezie" Haucard (au lieu de Marc Saez), un *youtuber* français, et celle de *Clank* par Xavier Fagnon, un comédien spécialisé en doublage mais qui n'a jamais prêté sa voix au personnage dans le jeu (qui était doublé par Martial Le Minoux, pourtant aussi habitué aux plateaux de doublage de dessins animé). Décision marketing ou mauvaises négociations, la distribution française a de quoi laisser perplexe. Reste à savoir qui sera dans le casting du jeu éponyme qui sera en partie adapté du film (lui-même adapté du jeu...).

²⁰⁸ *Kingdom Hearts* est une série de jeux Action-RPG mêlant les univers Disney & Square Enix développée depuis 2002.

²⁰⁹ *The Fifth Element* (VF : *Le Cinquième Élément*), Luc BESSON, 1997.

²¹⁰ *Le Cinquième Élément* (PC, PS1), Kalisto Entertainment, Activision, Ubisoft Entertainment & Sony Computer Entertainment, 1998.

²¹¹ *Naruto* est un manga créé en 1999 par Masashi KISHIMOTO qui a connu de nombreuses adaptations animées et vidéoludiques.

²¹² *Ratchet & Clank*, Kevin MUNROE & Jericca CLELAND, 2016.

Le cas « Batman »

La série de jeux **Batman Arkham**²¹³ est un autre exemple intéressant de la logique contradictoire qui anime parfois les éditeurs et les équipes marketing. Les deux premiers jeux, **Batman : Arkham Asylum**²¹⁴ et **Batman : Arkham City**, reprennent une partie du casting de la série TV d'animation de 1992²¹⁵. De quoi ravir les fans américains (Kevin Conroy dans le rôle de *Batman*, Mark Hamill dans celui du *Joker*...), autant que les fans français (Pierre Hatet pour le *Joker* par exemple). En VF, *Batman* est doublé par Adrien Antoine qui n'était pas dans la série de 1992 mais qui double le super-héros depuis 2004 dans la plupart des adaptations de la franchise. Il est également la voix française de Chris Hemsworth (*Thor*) et d'Henry Cavill, et double donc l'interprète de *Superman* dans **Batman v Superman**²¹⁶...

Dans **Batman : Arkham Origins**²¹⁷, l'intrigue prend place plusieurs années avant **Batman : Arkham Asylum** et il a été décidé de rajeunir le casting, en prenant Troy Baker pour doubler le *Joker* en VO et Stéphane Ronchewski en VF (qui doublait déjà Heath Ledger dans **The Dark Knight**²¹⁸), ainsi que Roger Craig Smith pour *Batman* (mais toujours Adrien Antoine en VF). Problème, Troy Baker et Stéphane Ronchewski avaient déjà un rôle dans les opus précédents (respectivement *Harvey Dent/Robin* et *Alfred*). Si l'idée initiale de reprendre le casting du dessin animé est louable, elle l'est beaucoup moins quand les voix des personnages s'entremêlent entre les jeux et les autres adaptations de la franchise.



²¹³ *Batman : Arkham* est une série de jeux d'action-aventure sur l'univers de *Batman*, aux développeurs multiples, créée en 2009.

²¹⁴ *Batman : Arkham Asylum* (PC/MAC PS3, XBOX 360), Rocksteady Studios, Eidos Interactive & WB Games/DC Comics, 2009.

²¹⁵ *Batman: The Animated Series* (VF : *Batman*), série TV d'animation créée par Bruce TIMM et Eric RADOMSKI, 1992-1995.

²¹⁶ *Batman v Superman : Dawn of Justice* (VF : *Batman v Superman : L'Aube de la Justice*), Zack SNYDER, 2016.

²¹⁷ *Batman : Arkham Origins* (PC, PS3, Xbox 360, Wii U), Splash Damage, Warner Bros. Games Montréal & Iron Galaxy Studios, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2013.

²¹⁸ *The Dark Knight*, Christopher NOLAN, 2008.

²¹⁹ Images issues en partie de Wikipédia, Wikia, IMDB, jeuxvideo.com, Allociné + Images promotionnelles des jeux.

3. Localisation & internationalisation

La localisation, parfois abrégée *L10n*²²⁰ est un secteur d'activité qui permet de porter un projet informatique sur des supports et des marchés différents. Elle peut donc s'inscrire dans une logique d'**internationalisation** qui consiste à étendre un domaine, un projet, un support ou une entreprise à une échelle mondiale afin de l'implanter dans d'autres pays.

3.1 - La localisation de jeux vidéo

En augmentant le nombre potentiels d'acheteurs, la localisation a un impact commercial directement lié à la distribution d'un jeu. C'est l'éditeur ou le développeur qui va décider quelles langues feront l'objet d'une localisation, et si elle sera partielle (textes) ou intégrale (textes + doublage). Cette décision fait suite à des études de marché complexes qui tiennent notamment compte du type de jeu, du support, du public cible, de la situation géopolitique des pays potentiellement concernés, des contraintes techniques, de la rentabilité, et des délais²²¹.

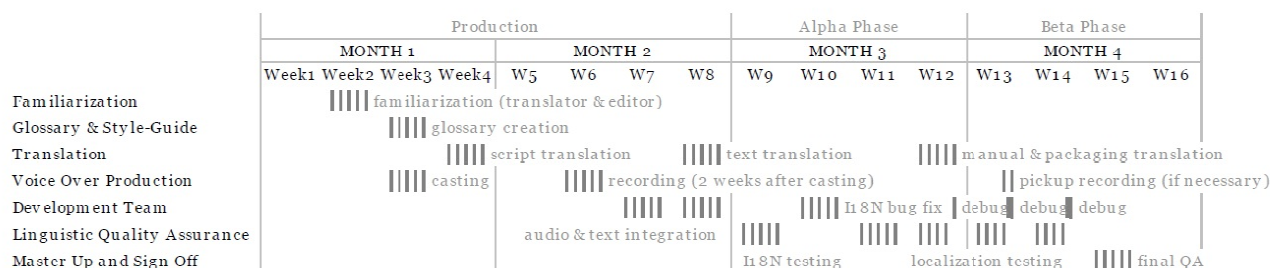
En jeu vidéo, la localisation va se dérouler en trois étapes principales :

- **Traduction** de l'ensemble des textes et des ressources du jeu.
- **Doublage** éventuel des voix dans la langue cible.
- **Vérification** des textes et tests pour détecter les erreurs et les *bugs* (assurance qualité).

Les délais étant très variables en fonction du projet il est difficile d'en faire une estimation moyenne. Néanmoins, voici un exemple de calendrier de localisation pour un petit projet, extrait du document **Best Practices for Game Localization**²²² disponible sur le site de l'*IGDA*²²³.

Schedule Parameters:

- ❖ This is a small project using one translator per language, 2 weeks worth of translation work, and 1 week worth of audio recording.
- ❖ For simplicity, regional holidays have not been accounted for.
- ❖ If translators attend recording sessions, add one week to the schedule.
- ❖ The number of translators could be increased to shorten the translation time, but it will increase familiarization and glossary creation costs; time should be balanced with costs.



²²⁰ 10 étant le nombre de lettres entre le L et le n pour former le mot *Localisation*.

²²¹ BERNAL-MERINO Miguel, *Translation and Localisation in Video Games : Making Entertainment Software Global*, Op. cit.

²²² HONEYWOOD Richard & FONG Jon, *Best Practices for Game Localization*, Op. cit. **Page 32**.

²²³ *International Game Developers Association* : association internationale à but non lucratif créée en 1984 qui met en relation la communauté des développeurs de jeux vidéo afin de défendre la profession et d'aider à la promouvoir. (Site web : www.igda.org).

3.2 - Cibler son public

Le marché des langues

Les versions originales sont principalement anglaises, coréennes et japonaises. Laure Bouffard, de Synthesis France, me disait que la plupart des jeux étaient aujourd'hui localisés dans une dizaine de langues, voire une vingtaine pour certains projets. Mais toutes les langues ne bénéficient pas d'une localisation complète incluant un doublage (d'autant plus qu'un jeu ne contient pas forcément de voix parlées, comme c'est le cas de la plupart des jeux mobiles par exemple).

Actuellement, le doublage concerne principalement quelques marchés ciblés, mais qui suffisent à toucher un très large public :

- **Marché anglais** (Etats-Unis, Canada, Angleterre, Australie...).
- **Marché asiatique** (chinois, coréen, japonais...).
- **Marché espagnol** (Espagne, Amérique latine...).
- **Marché français** (France, Belgique, Luxembourg, Suisse, Canada, Afrique du nord...).
- **Autres marchés européens** (Allemagne, Italie...).

On constate que certaines langues les plus prisées pour le doublage de jeu vidéo sont proches de celles de l'industrie cinématographique et audiovisuelle. En France par exemple, 80% de l'exploitation de longs-métrages étrangers se fait en version doublée²²⁴, et les espagnols et les sud-américains sont également réputés pour leur culture du doublage.

Etonnamment, certains gros marchés comme l'hindi (Inde) ou le portugais sont rarement concernés par le doublage localisé et doivent le plus souvent se contenter des versions anglaises. D'autres marchés émergent en revanche ces dernières années, comme ceux des langues slaves et scandinaves. Le marché arabe connaît également une forte expansion, notamment en raison du développement économique et de l'augmentation du pouvoir d'achat dans les pays arabophones²²⁵.

Enfin, même si toutes ces langues suffisent à toucher un large public, il reste le problème des dialectes²²⁶ : l'espagnol d'Espagne et d'Amérique latine n'est pas tout à fait le même, tout comme l'anglais diffère en Angleterre, aux Etats-Unis ou en Australie, et de même pour le portugais du Brésil et celui du Portugal. C'est parfois un casse-tête pour les éditeurs et les studios de localisation qui doivent alors fournir des versions les plus neutres possibles des différentes langues.

²²⁴ LE NOUVEL Thierry, *Le Doublage*, Op. cit.

²²⁵ Deafcat Studios, *Dubbing Video Games into Spoken Arabic*, 2014.

Lien : <http://www.deafcatstudios.com/dubbing-video-games-into-spoken-arabic>

²²⁶ Katherine (at Accredited Language), *The Expanding Market for Video Games in Spanish*, 2013.

Lien : <http://www.alsintl.com/blog/video-games-in-spanish>

S'adapter à une cible

La localisation prend part dans une dynamique d'internationalisation d'un jeu, avec tous les problèmes d'adaptation à un public que cela peut engendrer (habitudes, culture, normes, valeurs, traditions, références, etc.). À tel point que certains éditeurs redéveloppent parfois une partie du jeu pour l'adapter à d'autres pays. Cette pratique est courante pour les MMORPGs asiatiques qui souhaitent s'implanter en occident et dont certaines mécaniques de jeu sont ajustées pour mieux correspondre aux attentes des joueurs américains et européens (comme la réduction du *grind*, le fait de passer des heures à effectuer la même activité répétitive pour améliorer son personnage et son équipement).

Pour la localisation des textes et dialogues qui nous intéresse ici, l'enjeu est tout aussi important : il faut réussir à faire oublier au joueur qu'il ne joue pas à la version originale du jeu, et s'assurer qu'il en tire autant de plaisir. Cela induit d'en adapter toutes les subtilités et les références, tout en se pliant à des considérations d'ordre culturelles, morales et éthiques.

Les studios de localisation en ont bien conscience et mettent tout en œuvre pour qu'un jeu localisé soit reçu de la meilleure façon possible. Voici par exemple un extrait de la présentation de l'assurance qualité de la société de localisation Exequo²²⁷ :

« En tant que passionnés, [nos testeurs] connaissent également les marchés que vous ciblez, et ils vous aideront à améliorer vos titres en s'assurant qu'ils utilisent une terminologie adaptée au milieu du jeu vidéo, un discours in-game pertinent (style, adresse, caractérisation, etc.) et qu'ils ne contiennent rien qui pourrait poser problème dans la culture cible. »

Même s'il ne concerne pas directement les textes, le cas du jeu de combat japonais **Kakuto Chojin : Back Alley Brutal**²²⁸ est assez révélateur de ces enjeux de localisation : un court extrait chanté du Coran était présent dans le thème musical de l'un des niveaux, ce qui a valu au jeu d'être banni en Arabie Saoudite et modifié aux Etats-Unis, obligeant Microsoft Games Studios à rappeler toutes les copies non-censurées²²⁹.

La licence **Wolfenstein**²³⁰ a également souvent fait les frais de la censure en raison des références directes au régime nazi dans ses jeux (symboles, drapeaux, brassards...). Et dans le spin-off multijoueur de la série sorti en 2001, **Wolfenstein Enemy Territory**, les personnages allemands sont doublés en anglais avec des accents germaniques exagérés, sans doute pour ne pas réveiller les polémiques des opus précédents.

Mais si l'exercice de la localisation est contraignant, il peut également s'avérer être un espace de création pour les personnes qui la réalisent. Pour Abigaïl Goudjo d'Ubisoft, il n'y a par exemple aucun problème à ajouter une blague ou une petite référence cachée dans la traduction d'un jeu si le propos s'y prête²³¹. Mais si cette initiative peut être bien accueillie par les joueurs, comme dans la VF de **Red Dead Redemption**²³² avec ses clins d'œil à **La Classe Américaine**²³³, elle l'est moins quand elle est trop présente ou

²²⁷ <http://www.exequo.com/fr/nos-services/qa-testing>

²²⁸ **Kakuto Chojin : Back Alley Brutal** (Xbox), NAKATA Kunihiro, Dream Publishing, Microsoft Game Studios, 2002.

²²⁹ HONEYWOOD Richard & FONG Jon, *Best Practices for Game Localization*, Op. cit. Page 22.

²³⁰ **Wolfenstein** est une série de jeux d'action créée en 1981, aux développeurs multiples, actuellement éditée par Activision.

²³¹ *In Dev With #2*, Op. cit.

²³² **Red Dead Redemption** (PS3, Xbox), Rockstar San Diego & Rockstar North, Rockstar Games, 2010.

II - LES ENJEUX INDUSTRIELS

en décalage avec l'ambiance du jeu. C'est ce qui a ainsi valu à la version française de **Wild Arms 5**²³⁴ d'être accueillie de manière mitigée par les joueurs, en raison de ses trop nombreuses références à la culture française des années 80 (comme le *Club Dorothee* par exemple)²³⁵.

Les langues imaginaires

Assez courantes dans le jeu vidéo, les langues imaginaires, comme le *simlish* (la fameuse langue des *Sims*²³⁶) ou le charabia de **Soldats inconnus**, présentent l'immense avantage de pouvoir se passer de localisation. En effet, ces langues sont créées dans le but de refléter des émotions et de faire passer des messages de manière universelle. Elles ajoutent en plus un charme évident aux personnages et aux jeux.

Mais sont-elles vraiment universelles ? Pour Martial Le Minoux, qui a la double casquette de comédien et de directeur artistique, ces langues ne sont pas forcément reçues de la même manière dans toutes les cultures. En japonais par exemple, les intonations liées à certaines émotions ne sont pas les mêmes qu'en occident. Pour fonctionner efficacement, ces fausses langues doivent donc être associées à une image, comme c'est le cas pour les *Sims* où la voix s'accompagne d'un pictogramme et d'une animation spécifiques à l'émotion retranscrite ou au sujet de conversation. Le doublage du *simlish* étant d'ailleurs réalisé à partir des animations des personnages²³⁷.



Un dialogue à base de pictogrammes et de simlish dans **Les Sims 4**²³⁸ ²³⁹

²³³ *La Classe américaine : Le Grand Détournement*, Michel HAZANAVICIUS & Dominique MÉZERETTE, 1993.

²³⁴ *Wild Arms : the Vth vanguard* (PS2), Media.Vision, Sony Computer Entertainment, 2006.

²³⁵ [Enquête] *La traduction française*, sujet de discussion sur le forum *Wild Arms 5* de jeuxvideo.com.

Lien : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-11423-170136-1-0-1-0-0.htm>

²³⁶ *Les Sims* est une série de jeux de simulation de vie créée par Maxis en 2000 et éditée par Electronic Arts.

²³⁷ *How SIMLISH is recorded!* | *Rachytop*, 2013.

Lien : <https://youtu.be/vt1ncLatqpc>

²³⁸ *Les Sims 4* (PC/MAC), Maxis, Electronic Arts, 2014.

²³⁹ Capture d'écran issue de la page du jeu *Les Sims 4* sur jeuxvideo.com : <http://www.jeuxvideo.com/jeux/jeu-80652>

3.3 - Les limites de la localisation

De par sa nature, la localisation induit systématiquement une perte d'authenticité vu qu'il en résultera toujours des versions qui se rapprochent de la version originale sans jamais en être les copies conformes. Pire, elle dénature parfois complètement l'expérience du joueur à cause d'une mauvaise traduction ou d'un mauvais doublage (*Final Fantasy VII*, *Metal Gear Solid...*). Elle peut également entraîner la coupe plus ou moins justifiée de certains fragments du script et priver ainsi les joueurs d'une partie du jeu, certes minime, mais notable quand même. Les joueurs anglophones de *The Witcher*²⁴⁰ se demandent encore pourquoi leur version du jeu a été tant édulcorée alors que l'un des scénaristes a pourtant précisé qu'il n'avait pas été contraint par une censure éventuelle dans les pays cibles²⁴¹.

La problématique est identique pour le doublage : tout le travail effectué pour la version originale passe à la trappe dans les versions localisées, qui ne bénéficient pas des mêmes moyens et ressources pour réaliser des doublages aussi soignés qu'en VO. Et comme nous l'avons vu, les castings exceptionnels de certains jeux sont annulés par la localisation dont les versions devront se contenter au mieux des voix officielles ou de célébrités nationales. On comprend alors pourquoi certains éditeurs comme Rockstar refusent le doublage de leurs jeux, dont les voix sont pour beaucoup dans l'ambiance et la personnalité des personnages. Les accents passant très mal en version française et étant généralement atténués voire supprimés, on envisage mal la VF d'un personnage comme Trevor dans *Grand Theft Auto V*, caractérisé en VO par son accent canadien, ou des différents malfrats dont certains sont doublés par de vrais gangsters. La traduction peut également influencer les relations entre les personnages puisqu'elle impose en français l'emploi du tutoiement ou du vouvoiement, là où les versions anglaises se contenteront d'un *you* neutre.

Et que ce soit à l'oral ou à l'écrit avec les sous-titres, la localisation peut avoir un impact direct sur la personnalité des personnages. Pour bien le comprendre, je vais reprendre l'exemple proposé par Miguel Á. Bernal-Merino dans son ouvrage *Translation and Localisation in Video Games : Making Entertainment Software Global*²⁴² : dans *The Witcher 2*²⁴³ la manière de parler de certains personnages est basée sur des idiomes et des jeux de syntaxe. La traduction sera donc forcément complexe et différente de la version originale, ce qui pourra affecter la personnalité des personnages.

Original Polish: *Ludź widzi trolle i do zabijania się bierze. Zabili by. Na pewno.* [My back translation: "Humans troll see and to kill intends. Surely kill troll they would."]
Original English translation: "Humies troll see, to kill humies itchy. Would kill troll, sure."
Original Spanish translation: *Trol ve humanos, ganas de matarlos. Ellos matarían a trol, seguro.* [My back translation: "Troll sees humans, feels like killing them. They'd kill troll, surely."]

Les différentes versions d'une réplique de *The Witcher 2* et leur traduction anglaise possible par Miguel Á. Bernal-Merino.

244

²⁴⁰ *The Witcher* (PC/MAC), CD Projekt, CD Projekt & Atari, 2007.

²⁴¹ BRECKON Nick, *The Witcher Script Heavily Edited for English Audiences, Says The Writer*, 2007.

Lien : <http://www.shacknews.com/article/49819/the-witcher-script-heavily-edited>

²⁴² BERNAL-MERINO Miguel, *Translation and Localisation in Video Games : Making Entertainment Software Global*, Op. cit.

²⁴³ *The Witcher 2 : Assassins of Kings* (PC, Xbox 360), CD Projekt, Atari, CD Projekt & Namco Bandai Games, 2012.

²⁴⁴ BERNAL-MERINO Miguel, *Translation and Localisation in Video Games : Making Entertainment Software Global*, Op. cit. **Page 117.**

Les jeux asiatiques

En France, ce sont souvent les jeux asiatiques qui posent le plus problème en localisation et plus particulièrement en doublage. Premièrement car la version de référence utilisée pour la traduction est rarement la version originale, mais plutôt la version anglaise. Et si cette version est de piètre qualité, il sera difficile d'en tirer une bonne version française. Deuxièmement car les japonais ont une manière de s'exprimer très éloignée des européens et sont beaucoup plus expressifs, les enjeux émotionnels sont donc différents. Yann Laferrère et Geneviève Doang m'ont tout deux expliqué à quel point il était difficile de doubler des jeux japonais lorsqu'il n'y avait pas d'image, car les audios de référence anglais dont ils disposent sont généralement peu convaincants.

Mais le fait est qu'on trouve plus facilement des traducteurs anglais-français que japonais-français, et que c'est souvent un autre éditeur qui gère le jeu pour le marché occidental. C'est dommage quand on sait le soin avec lequel les japonais travaillent en doublage, grâce à la culture omniprésente de l'animation dans leur pays. Et pour le japonais peut-être plus que pour d'autres langues, l'enjeu est d'abord de réussir à traduire une culture avant une langue. Le casting des versions localisées est d'ailleurs lui aussi traité différemment puisque les japonais préfèrent par exemple des voix très hautes et expressives pour les personnages féminins, là où les occidentaux seront plus réceptifs à des voix plus graves et posées.

Enfin il faut savoir qu'en dehors de leur pays d'origine, il est parfois très difficile de trouver les jeux avec les voix asiatiques originales, et certains joueurs n'hésitent pas à importer leurs jeux directement d'Asie pour profiter de la VO. Même si elle est infime, cela reste une perte de temps et d'argent pour l'éditeur ou le développeur qui aura payé pour une localisation dont l'impact commercial est amoindri.

La bonne volonté des acteurs de l'industrie

Suivant le plan de développement, l'élaboration d'une version étrangère peut être décidée après les premières phases de test, qui entraînent le démarrage de la phase de localisation. Pour certains éditeurs, c'est surtout une étape marketing dans une dynamique de distribution d'un produit, et son importance tient avant tout dans son existence plus que dans sa qualité. Le studio de localisation doit être alors plus autonome et devient davantage garant du résultat. À l'inverse, d'autres éditeurs sont très propriétaires de leur jeu et de l'ensemble de ses versions, et s'assurent qu'elles sont toutes de même qualité.

Le studio de développement CD Projekt, devant le mécontentement des joueurs vis-à-vis des versions française et allemande de **The Witcher**, a ainsi repayé de sa poche une localisation complète pour la France et l'Allemagne à l'occasion de la réédition du jeu en 2008.

De la même manière, Yann Laferrère m'a raconté que pour **XCOM 2**²⁴⁵ le jeu avait été doublé une première fois, de manière un peu hasardeuse et sans image, et que six mois plus tard, peu avant la sortie, l'éditeur a décidé de refaire le doublage français cette fois-ci en fournissant des ressources visuelles au studio. La VF du jeu a été bien accueillie contrairement à l'opus précédent²⁴⁶, preuve que la bonne volonté de l'éditeur peut avoir une influence très bénéfique sur la localisation et la réception d'un jeu.

²⁴⁵ XCOM 2 (PC/MAC/Linux), SOLOMON Jake, 2K Games, Firaxis Games, 2016.

²⁴⁶ The Bureau : XCOM Declassified (PC/MAC, PS3, Xbox 360), GRAY Morgan, 2K Games, 2013.

Pour le studio de localisation, l'implication de l'éditeur peut être déterminante dans la réussite ou non d'un projet. Toutes les personnes que j'ai rencontré ayant un lien avec la localisation et le doublage sont des passionnés qui donnent le meilleur d'eux-mêmes et qui sont attentifs aux retours des joueurs. Mais on impute souvent une version française ratée au studio de localisation et de doublage qui en avaient la charge. Malheureusement ils ont peu d'occasions de travailler convenablement en raison des délais toujours plus restreints et du manque de ressources fournies par leurs clients. Il n'y a pas de secret, une bonne VF résulte la majorité du temps d'une bonne relation et d'une confiance mutuelle entre les différents intervenants (développeurs, éditeurs, chefs de projets, traducteurs, directeurs artistiques, comédiens...), qui permet à chacun de travailler dans de bonnes conditions.

Cependant, comme tous les professionnels que j'ai contacté me l'ont souligné, la tendance actuelle est au « *vite fait, si possible bien fait* » qui prône les aspects industriels de la localisation plus que ses aspects qualitatifs et créatifs. La concurrence fait rage et certains éditeurs n'ont aucun scrupule à proposer des versions bâclées de leurs jeux si cela leur permet de réaliser une mince économie ou de gagner un peu de temps (pour leur défense, ils sont également tenus à leurs propres contraintes de production liées à la date de sortie du jeu). Or si une bonne VF ne fait pas un bon jeu, une mauvaise VF le pénalisera à coup sûr. Les éditeurs ont donc tout intérêt à valoriser leur jeu quelle qu'en soit la version s'ils souhaitent que tous les joueurs prennent le même plaisir à y jouer, peu importe leur pays d'origine.

L'avenir de la localisation

Si la localisation favorise considérablement la distribution d'un jeu, elle n'est donc pas non plus sans défauts et présente certaines limites plus ou moins conséquentes pour les éditeurs. Certains d'entre eux préféreront se limiter à quelques langues plutôt que trop se diversifier et avoir à gérer un nombre important de marchés hétéroclites pas toujours très rentables, et éviter ainsi certains écueils. Pour la sortie de **Diablo III**²⁴⁷ par exemple, Blizzard proposait une version internationale de son jeu (11 langues), mais pas partout. Dans certains pays d'Asie (Taïwan, Corée du Sud, Hong Kong...), le jeu était disponible dans un choix restreint de langues, empêchant les joueurs ne les maîtrisant pas d'y jouer. Outre le fait de réduire l'audience de son jeu, Blizzard a en plus du subir les foudres des joueurs mécontents²⁴⁸.

L'accès à la version originale d'un jeu (au moins pour les voix) est souvent compliqué lorsqu'une version localisée est destinée à son pays, et les joueurs n'y trouvent pas toujours leur compte. D'autant plus que la communication marketing d'un jeu avant sa sortie est majoritairement faite en anglais et habitue les joueurs à des voix dont ils ne pourront peut-être pas profiter dans leur pays. Pire, certains trailers sont même doublés par des comédiens qui ne sont pas dans le jeu ou qui y interprètent un autre rôle !

Laure Bouffard me l'avouait, la question de la pertinence du doublage en langue étrangère se pose actuellement. Dans l'intérêt du joueur et des éditeurs, mieux vaut-il avoir pour un jeu une seule version de qualité réalisée en accord les créateurs du jeu, ou plusieurs versions de qualité inférieure mais qui permettront à une partie des joueurs de mieux en profiter ? Quand on sait que les deux tiers des joueurs français préfèrent entendre les voix originales²⁴⁹, on comprend l'enjeu d'une telle question.

²⁴⁷ *Diablo 3* (PC/MAC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), Blizzard Entertainment, Activision Blizzard, 2013

²⁴⁸ Dan (at Accredited Language), *What Can Video Games Teach Us About Localization ?*, 2012.

Lien : <http://www.alsintl.com/blog/video-game-teach-localization>

²⁴⁹ Cf Annexe 1.

LES ENJEUX IMMERSIFS

1. Qualité & immersion

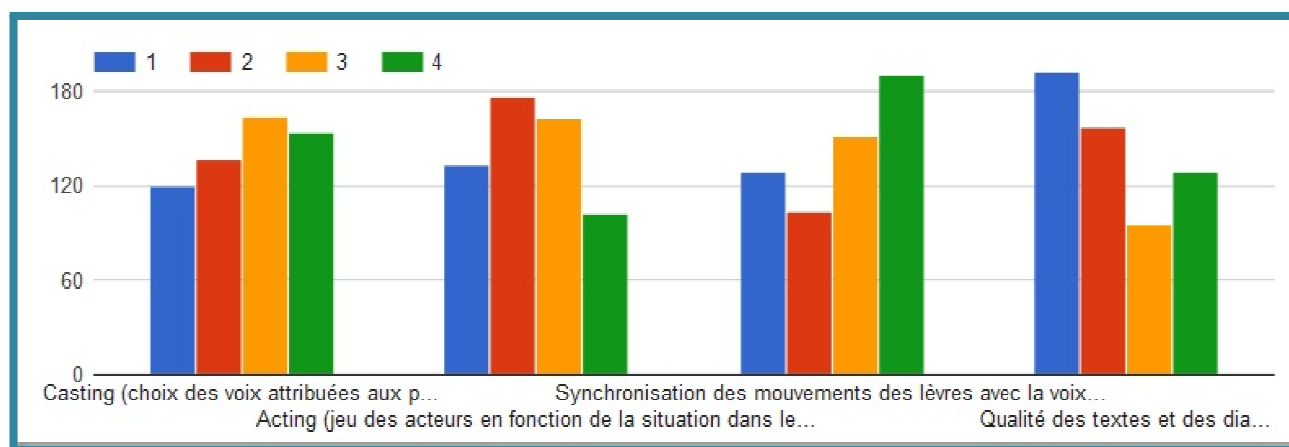
1.1 - La place de la voix

L'évolution des technologies ayant repoussée la plupart des limites techniques, le jeu vidéo est aujourd'hui innovant en terme de son et participe grandement à l'immersion du joueur. Avec la commercialisation des casques de réalité virtuelle, on peut penser que l'audio va franchir une nouvelle étape en proposant par exemple davantage de bandes-sons compatibles en binaural. Les autres enjeux technologiques à venir concernent la synthèse et la reconnaissance vocale, et la gestion de l'audio en temps réel avec des plug-ins procéduraux qui pourraient notamment éviter le recours à des boucles de son.

Pour un jeu vidéo, l'objectif pour une bande-son est d'être interactive, dynamique, fluide, ludique, et esthétique. Et au milieu des ambiances, des musiques, des bruitages et autres SFX qui peuvent parfois raconter autant de choses que la voix, cette dernière doit réussir à trouver sa place de manière pertinente. Comme nous l'avons vu dans la sous-partie du chapitre 1 dédiée au mixage et à l'intégration, la voix arrive en dernière position dans l'ordre d'importance des joueurs²⁵⁰. Pour **Aymeric Ramanakasina**, journaliste à la rédaction jeu vidéo de la chaîne *Nolife*²⁵¹, la voix est rarement un élément obligatoire dans un jeu, mais s'en passer créerait un énorme manque. Pour Aymeric Schwartz, la plupart des jeux doivent même être jouables sans son, ce qui ramène alors toute l'importance d'une voix à sa forme écrite, et donc à la qualité de sa rédaction.

Dans mon sondage, j'ai ainsi demandé aux joueurs de classer par ordre d'importance les éléments suivants liés à la voix (1 = très important / 4 = peu important) : **le casting** (choix des voix attribuées aux personnages du jeu), **l'acting** (jeu des acteurs en fonction de la situation dans le jeu), **la synchronisation des lèvres** avec la voix du personnage, et **la qualité** des textes et des dialogues (qualité de l'adaptation dans le cas d'une VF).

Voici les résultats :



²⁵⁰ Cf Annexe 1.

²⁵¹ *Nolife* est une chaîne de télévision française sur les cultures *geek* et japonaise créée en 2007.

On constate que c'est la qualité des textes qui arrive majoritairement en première position, démontrant que l'écriture d'une voix est la chose à laquelle les joueurs seront souvent le plus sensibles. Mais dans tous les cas, une voix parlée fait partie de la bande-son et elle doit donc s'intégrer efficacement dans celle-ci. Une voix mal mixée²⁵² ou mal intégrée (deux répliques qui se lancent en même temps par exemple) sera mal reçue même si le casting, l'acting ou le texte sont bons. Qu'un jeu contienne des défauts et des bugs, c'est normal, mais il ne faut pas minimiser ceux de la voix car ils sont le reflet des personnages. Et un personnage raté au sein d'un jeu, c'est prendre le risque que l'histoire soit moins plaisante et surtout moins immersive.

1.2 - L'esthétique sonore

Avec le rapprochement constant du jeu vidéo et du cinéma, et la profondeur dont bénéficient aujourd'hui la plupart des jeux (même les petites productions indépendantes), la voix doit se montrer à la hauteur des enjeux globaux d'un projet. Le fait est qu'on prêterait rarement attention à un bon doublage car il sera transparent pour l'oreille du joueur, alors qu'un mauvais doublage sera immédiatement remarqué et dénigré. N'importe quel joueur ayant joué à la version française de **Dynasty Warriors 3**²⁵³ ou de **Binary Domain** est forcément sorti du jeu lorsque des personnages se sont mis à parler avec l'accent marseillais au milieu de la Chine antique²⁵⁴ ou du Japon de 2080²⁵⁵.

L'importance du timbre, de l'accent, de l'intonation, voire même de la méthode d'enregistrement, est primordiale dans la manière dont le joueur recevra la voix. Il suffira d'un effet de sound design raté ou d'une mauvaise intonation par rapport à la situation pour faire sortir le joueur de son immersion. À propos du sound design justement, Michael Kamper, l'*audio lead* de **BioShock 2**²⁵⁶ expliquait dans une interview²⁵⁷ qu'il avait simplifié au maximum la création des effets sur les voix (qui n'en sont pas moins excellents), car s'ils avaient été trop complexes cela aurait posé problème à l'équipe de localisation qui devait les reproduire. Mais un effet trop simplifié sur une voix ou hors-propos peut nuire à un personnage et à sa réception par le joueur : dans **Guild Wars 2**²⁵⁸ toutes les voix des créatures morts-vivantes et fantomatiques ont le même effet (à base de reverb passée à l'envers), qui en plus d'être peu convaincant, crée un lien entre des types de créatures qui n'ont normalement rien en commun, et leur retire une part de crédibilité.

Une bonne écriture, un bon doublage et un bon mixage peuvent constituer un grand vecteur d'immersion si le jeu a de la profondeur et peut exploiter de manière pertinente la voix. Certains studios comme Rockstar (**Grand Theft Auto**, **Red Dead Redemption**) et Naughty Dog (**The Last of Us**, **Uncharted**²⁵⁹...) l'ont bien compris et réalisent aujourd'hui les jeux les plus convaincants en terme de qualité des voix.

²⁵² les versions étrangères sont souvent mixées par les équipes de la VO qui ne comprennent pas la langue.

²⁵³ *Dynasty Warriors 3* (PS2, Xbox), Koei & Omega Force, Koei, 2001.

²⁵⁴ *Dynasty Warriors 3 cinématiques FR*, 2011.

Lien : <https://youtu.be/mTgr7u5VQKE>

²⁵⁵ *Binary Domain : Doublages Français Fail*, 2013.

Lien : <https://youtu.be/4ynvwZQz8dw>

²⁵⁶ *BioShock 2* (PC/MAC, PS3, Xbox 360), 2K Marin, 2K Games, 2010.

²⁵⁷ ISAZA Miguel, Exclusive Interview with Michael Kamper, Audio Lead of Bioshock 2, 2010.

Lien : <http://designingsound.org/2010/03/exclusive-interview-with-michael-kamper-audio-lead-of-bioshock-2>

²⁵⁸ *Guild Wars 2* (PC/MAC), JOHANSON Colin, FLANUUM Eric, ArenaNet, NCsoft, 2012.

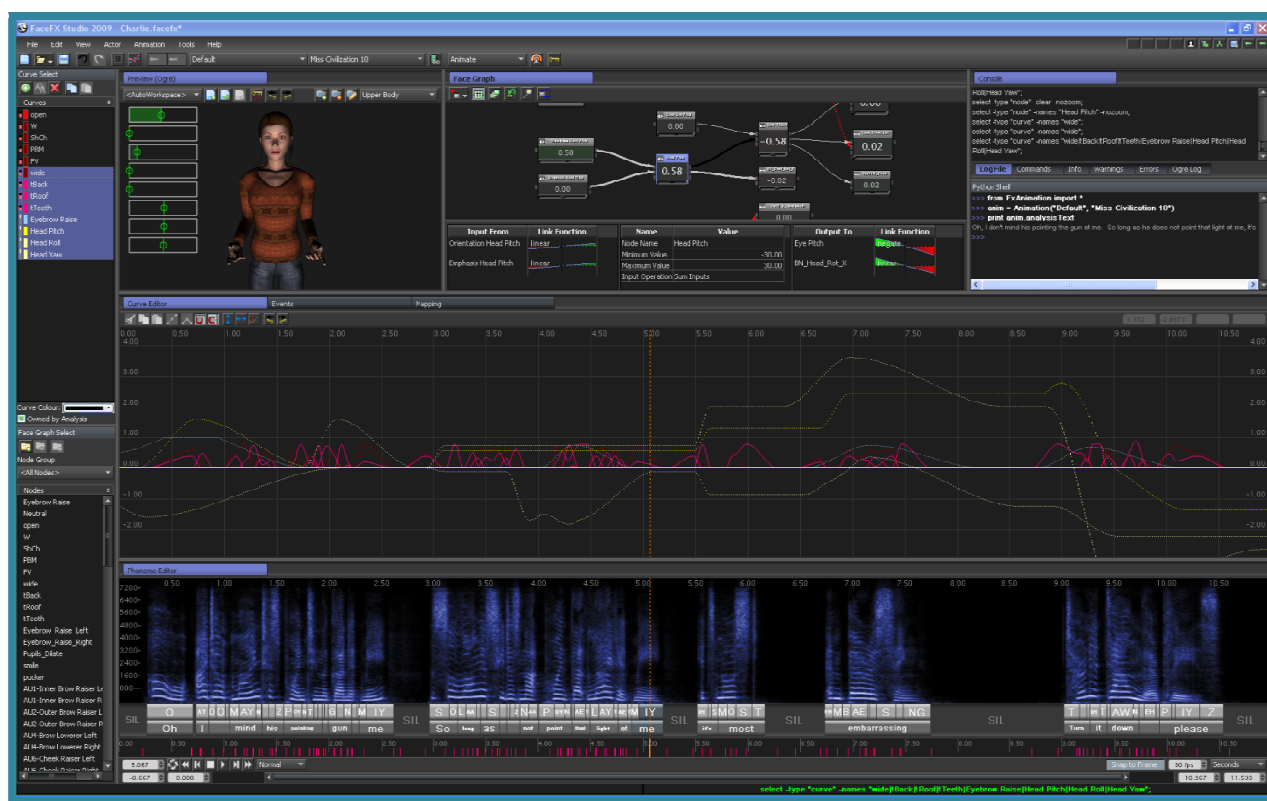
²⁵⁹ *Uncharted* est une série de jeux d'action-aventure sur *Playstation* développée par Naughty Dog depuis 2007.

1.3 - Le synchronisme

Si on reprend les résultats de la question de l'ordre d'importance des éléments liés à la voix évoquée précédemment, la synchronisation labiale est ce à quoi les joueurs accordent généralement le moins d'importance. Mais la majorité d'entre eux a également déclaré être gêné de manière assez importante par un mauvais synchronisme durant les phases cinématiques²⁶⁰ (pour les phases de jeux, ils trouvent la gêne moins importante).

Or, une cinématique est ce qui se rapproche le plus d'une forme de narration cinématographique au sein d'un jeu. Il serait inacceptable de payer pour aller voir un film qui ne serait pas synchrone, alors pourquoi certains jeux, comme ***The Bureau : XCOM Declassified***, se permettent une synchronisation labiale proche du néant lors des cinématiques, qui sont souvent les plus gros vecteurs narratifs de l'intrigue. Tous les efforts pour faire rentrer le joueur dans une histoire et une atmosphère peuvent se retrouver brisés par la seule absence de synchronisme qui donnera un effet comique aux personnages.

Il existe pourtant des outils qui permettent de faciliter cette phase d'animation. Le middleware *FaceFX* développé par OC3 Entertainment par exemple, communique directement avec les logiciels d'animation et permet de modifier les points d'un modèle 3D (visage d'un personnage) en fonction des phonèmes détectés dans un signal sonore. Ce logiciel est de plus en plus utilisé dans les grosses productions vidéoludiques, mais son utilisation n'en demeure pas moins complexe et le temps de paramétrage des différentes options est particulièrement long pour arriver à un résultat convaincant.



Le logiciel FaceFX Studio, qui permet d'animer un personnage grâce à un fichier audio et à ses phonèmes.

261

²⁶⁰ Cf Annexe 1.

²⁶¹ Capture d'écran issue du site de *FaceFX* : <http://www.facefx.com>

III - LES ENJEUX IMMERSIFS

En outre, les versions localisées bénéficieront rarement d'un tel traitement, d'où l'importance de fournir des images aux studios de localisation afin que les comédiens étrangers puissent au moins essayer de coller leurs voix aux mouvements des lèvres issus de la VO. Pour certains acteurs de l'industrie, il serait plus logique de laisser le temps aux animateurs de configurer un programme comme *FaceFX* pour les versions doublées en langue étrangères, plutôt que de passer plus de temps en studio de doublage pour essayer d'atteindre un synchronisme qui ne sera jamais vraiment parfait. Si l'argument a de quoi convaincre, il faudrait cependant vraiment comparer le temps dédié à ces deux activités, le travail d'animation l'emportant certainement sur celui du doublage. Mais les développeurs et les éditeurs ne sont pas toujours freinés par des considérations économiques ou temporelles et prennent parfois le temps d'adapter les audios localisés aux animations de leurs personnages pour les versions étrangères.

En terme de localisation, toutes les versions d'un même jeu ne sont d'ailleurs pas toujours égales en terme de synchronisme. La version anglaise²⁶² de ***The Witcher*** est par un exemple un plaisir à voir et à écouter : les acteurs sont bons, les voix bien choisies, et les cinématiques sont synchrones. Pour la version française en revanche, les acteurs sont bons, les voix sont bien choisies, mais les cinématiques sont complètement asynchrones, ce qui vaut aux personnages de perdre toute leur crédibilité et handicape l'immersion du joueur. Même si on comprend pourquoi la version anglaise a du bénéficier de davantage de moyens (et sûrement des images), il est dommage d'avoir eu si peu d'égard pour la version française qui gâche une partie du jeu uniquement à cause de quelques millisecondes de décalage entre les mots et les mouvements de lèvres correspondants.

Enfin évoquons le cas des jeux 2D, dont les animations de la bouche se résument généralement à une simple ouverture/fermeture au rythme de l'audio. Tant que la bouche commence à s'ouvrir au début d'une réplique et qu'elle se ferme sur le dernier mot, le joueur fera très facilement le lien entre le personnage et sa voix, le ton et le jeu étant bien plus importants que le synchronisme pour des personnages 2D (d'autant plus que dialogue écrit est souvent affiché). En outre, les joueurs sont habitués depuis la naissance du jeu vidéo aux univers en deux dimensions et aux personnages muets ou asynchrones. Or l'arrivée de la 3D a rapidement impliqué un degré de réalisme inexistant en 2D, qui appelle au synchronisme pour crédibiliser les personnages. Les jeux avec un rendu proche du dessin animé (en *cel-shading*²⁶³ par exemple), bien qu'utilisant parfois des moteurs 3D, sont cependant moins touchés par la nécessité d'un synchronisme parfait en raison de leur image qui les rapproche d'une esthétique 2D.

264



*Animation de la bouche d'un personnage lors d'un dialogue du jeu **Tales of Symphonia : Dawn of the New World**.²⁶⁵ Les ouvertures/fermetures et la forme de la bouche, bien qu'approximatives, suffisent à donner l'illusion d'un synchronisme avec la voix entendue.*

²⁶² *The Witcher* étant développé par le studio polonais *CD Projekt*, la version originale du jeu est la version polonaise.

²⁶³ Le *cel-shading* est une technique de rendu non photoréaliste qui donne une esthétique cartoon/BD à une image.

²⁶⁴ Images issues de la vidéo suivante : <https://youtu.be/tmqJgIZn8OU>

²⁶⁵ *Tales of Symphonia : Dawn of the New World (Wii)*, Namco Tales Studio, Namco Bandai, 2008.

2. La voix et les personnages

Si la voix est tellement importante dans l'immersion du joueur, c'est avant tout parce qu'elle peut endosser plusieurs rôles. Elle est un formidable outil à disposition des scénaristes et des développeurs qui peuvent s'en servir de bien des manières pour enrichir leur jeu et l'expérience interactive qu'en aura joueur.

2.1 - Donner vie aux personnages

C'est si évident qu'on l'oublierait presque, mais le premier rôle d'une voix est d'être associée à un personnage et de lui donner vie. Qu'elle soit parlée ou uniquement sous forme de texte, la voix d'un personnage sera un élément fort de sa personnalité, qui lui fera gagner en profondeur et qui favorisera son interaction et son immersion avec l'univers du jeu. Dans le cas d'une voix sonore, le personnage deviendra facilement identifiable par le joueur qui n'aura plus besoin que du son pour savoir que son avatar parle ou que quelqu'un s'adresse à lui.

Et donner une voix à un personnage, c'est également lui donner la possibilité de communiquer, et donc une certaine forme d'intelligence. Dans **Diablo 3** par exemple, le bestiaire est riche de créatures fantastiques aussi monstrueuses que nombreuses. Mais ce qui différencie les plus stupides des plus évoluées (comme les *seigneurs démons* qui dirigent les enfers), outre leur pouvoir monumental, c'est leur capacité à communiquer et à parler.

À cet égard, **Portal**²⁶⁶ est aussi un excellent exemple. Le joueur y incarne *Chell* une humaine au passé flou enfermée dans un gigantesque centre de recherches, obligée d'effectuer toute une série de « tests » qui consistent essentiellement à traverser des salles truffées de pièges mortels. Tout au long du jeu, le joueur est accompagné par *GLaDOS* (pour *Genetic Lifeform and Disk Operating System*), une intelligence artificielle dérangée qui fera tout pour déstabiliser le joueur. *GLaDOS* guide *Chell* dès le début de l'aventure mais on croit d'abord à des messages audio préenregistré et diffusés automatiquement à tous les sujets de test. Ce n'est qu'au fil des premières salles qu'on comprend qu'elle réagit aux actions du joueur et qu'elle s'adresse directement à lui. Le génie de ce personnage réside dans le fait que sa personnalité et sa présence ne sont définis que par sa voix, le joueur ne voyant physiquement le cœur de l'IA qu'à la fin du jeu. Peu de joueurs seront capables de se représenter visuellement *GLaDOS* (sauf peut-être sous sa forme de pomme de terre dans **Portal 2**), mais tous seront en mesure d'imiter sa voix robotisée et sarcastique.

L'autre point intéressant de **Portal**, c'est que les seuls personnages qui ont la capacité de parler sont *GlaDOS* et les tourelles de défense. *Chell*, pourtant le seul être humain du jeu, reste muette du début à la fin. Paradoxalement, ce sont donc les robots qui sont les plus humains : ils peuvent communiquer, ils ont des personnalités très marquées et ils réagissent à une situation. Le recours à des vrais comédiens²⁶⁷ pour les doubler était indispensable pour un tel rendu, et un simple synthétiseur vocal aurait certes fourni l'effet synthétique désiré, mais n'aurait jamais pu reproduire les nuances de jeu qui font le charme de ces personnages. Le succès du jeu tient d'ailleurs en grande partie dans ces derniers, dont principalement *GlaDOS*, devenue culte pour toutes les personnes ayant jouées à ce chef-d'œuvre vidéoludique.

²⁶⁶ *Portal* (PC/MAC/Linux, Xbox 360, PS3), Valve Software, 2007.

²⁶⁷ *GLaDOS* est doublée en VO par Ellen MacLain et en VF par Scarlett Pedereau.

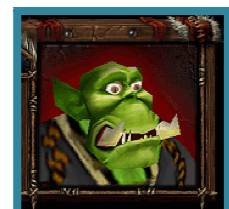
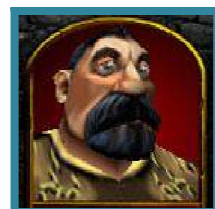
III - LES ENJEUX IMMERSIFS

Un personnage n'a toutefois pas besoin de beaucoup parler pour marquer les esprits, car le simple fait d'avoir une voix et quelques répliques peut suffire à créer son identité. C'est le cas de la plupart des personnages de jeux de combats, qui avant chaque début de rencontre auront une petite *punchline* pour intimider leur adversaire. En dehors des sons qu'ils émettent durant les round (en nommant par exemple leur technique d'attaque comme le fameux « *Hadouken* » de **Street Fighter**²⁶⁸), ce sont les rares répliques qu'ils livreront et qui permettront d'approfondir leur personnalité. De la même façon, les unités des jeux de stratégie ont généralement peu de texte, mais qui suffit à les personnifier et les identifier facilement.



Chun-Lin dans **Street Fighter IV**²⁶⁹, juste avant un combat.

270



Un paysan et un péon de **Warcraft 3**²⁷¹, restés célèbres pour leur manière de s'exprimer et leurs répliques bourrées d'humour.

Donner une voix mais peu de répliques à un personnage, c'est aussi compter sur ses *barks* pour créer sa signature vocale, et prendre le risque que le joueur finisse par s'en lasser. Dans un jeu en ligne comme **League of Legends**, où les joueurs vont passer des centaines d'heures (voire des milliers) à côtoyer les mêmes personnages, une certaine monotonie s'installe lorsqu'on a entendu son avatar répéter la même phrase un nombre incalculable de fois. Et comme dans ce genre de jeu les joueurs s'intéressent peu au lore de leurs personnages et qu'ils peuvent en modifier l'apparence, leur voix restera leur seul atout persistant.

Dans des jeux à forte narration au contraire, il faut donner des voix convaincantes aux personnages et doubler le plus de répliques possibles pour leur donner de la profondeur. Le récent **Fallout 4**²⁷² est assez évocateur à ce sujet, avec 13000 lignes de dialogues doublées pour le personnage jouable. Et cerise sur le gâteau radioactif, en fonction du sexe choisi pour son avatar les répliques ne sont pas jouées de la même façon, et son personnage aura donc une réaction différente face aux événements²⁷³.

Enfin, il est important de diversifier la voix de ses personnages et d'être vigilant quand un même comédien a plusieurs rôles au sein d'un même jeu. De la même manière, il faut faire attention à l'utilisation de voix déjà connues dans d'autres jeux et que le joueur risque d'associer à d'autres personnages. Preuve en est, le *gaming live* de *jeuxvidéo.com*²⁷⁴ sur le jeu **Firewatch**²⁷⁵, où la première remarque des journalistes est de souligner que la voix de *Delilah* (doublée par Cissy Jones), est également celle de *Joyce* dans **Life is Strange**²⁷⁶ et de plusieurs personnages dans l'adaptation vidéoludique de **The Walking Dead**²⁷⁷.

²⁶⁸ *Street Fighter* est une série de jeux de combat développée par Capcom depuis 1987.

²⁶⁹ *Street Fighter IV* (Arcade, PC, Xbox 360, PS3), ONO Yoshinori & IKENO Daigo, Dimps & Capcom, 2008.

²⁷⁰ Image issue de la vidéo suivante : <https://youtu.be/l1j8h9b6ces>

²⁷¹ *Warcraft III : Reign of Chaos* (PC/MAC), PARDO Rob, Blizzard Entertainment, 2002.

²⁷² *Fallout 4* (PC, PS4, Xbox One), Bethesda Games Studios, Bethesda Softworks, 2015.

²⁷³ HOGGINS Tom, *Fallout 4 interview : Bethesda's Todd Howard on building the apocalypse*, 2015

Lien : <http://www.telegraph.co.uk/gaming/what-to-play/fallout-4-interview-bethesda-todd-howard-on-building-the-apocalypse>

²⁷⁴ *Gaming Live Firewatch : 20 minutes de gameplay commenté et un gros coup de coeur !*, 2015

Lien : <http://www.jeuxvideo.com/videos/gaming-live/453454/firewatch-20-minutes-de-gameplay-commente-et-un-gros-coup-de-coeur.htm>

²⁷⁵ *Firewatch* (PC/MAC/Linux, PS4), Campo Santo, Panic, 2016.

²⁷⁶ *Life is Strange* (PC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), Dontnod Entertainment, Square Enix, 2015.

²⁷⁷ *The Walking Dead* (PC/MAC, PS3/PS4, PS Vita, Xbox 360/Xbox One, iOS/Android), Telltale Games, 2012.

2.2 - Le droit de choisir

Comme nous l'avons vu dans le premier chapitre, il est parfois possible de choisir la voix de son avatar ou de certains personnages du jeu (comme les IA des jeux d'exploration spatiales). Outre le fait que l'ensemble des dialogues est très rarement doublé quand ce choix existe (à part sur **Fallout 4** précédemment cité), il y a une vraie question de bien-fondé sur ce genre de possibilité. Dans le cas de personnages avec une apparence fixe et une personnalité définie, pouvoir choisir sa voix manque de sens et donne l'impression qu'un personnage est livré en kit et qu'il manquera forcément de profondeur. À l'inverse, quand il est possible de personnaliser entièrement son avatar comme dans certains MMORPGs, il est logique de pouvoir également choisir sa voix (qui se résumera le plus souvent à quelques cris et gémissements) en fonction de la personnalité qu'on souhaite lui donner.

Mais cette personnalité peut aussi passer par une mécanique de jeu beaucoup plus courante, voire quasi systématique dans les jeux de rôle : la possibilité de sélectionner ses répliques au cours d'un dialogue. Ces répliques sont rarement toutes doublées, mais pouvoir choisir une réponse est finalement en soit plus important que de l'entendre, car cela implique de lire le texte au préalable et la voix n'en serait que redondante. En outre, le fait que son avatar ne prononce pas oralement sa réponse permet de projeter sa propre voix dans les dialogues et de tisser un lien d'incarnation plus fort avec lui. Lorsque son personnage répond de sa propre voix, on a simplement le sentiment de lui avoir fait exécuter une action qu'il va gérer de manière autonome, et cela peut nuire à la transparence du dispositif vidéoludique qui consiste à nous rendre acteur du jeu et non spectateur. Dans le cas de **Fallout 4**, les fans de la licence n'ont d'ailleurs pas tous appréciés que les protagonistes soient totalement doublés, car ils ressentaient moins ce sentiment d'incarnation qu'ils avaient avec leur avatar dans les opus précédents.

De plus, choisir ses réponses n'est intéressant que si elles ont un vrai impact sur la personnalité de son personnage ou sur le développement d'une situation, même si cela implique le risque de ne pas accéder à tous les dénouements possibles. Si le but est juste de choisir pour choisir et qu'il n'y pas d'enjeu narratif derrière, il n'y a aucun intérêt à proposer une telle possibilité. Dans les jeux **Sims** par exemple, le choix d'une action plutôt qu'une autre au cours d'un dialogue aura une influence directe sur l'interaction sociale que vous entretenez avec votre interlocuteur. Dans un **Zelda** en revanche, les quelques réponses laissées au choix du joueur ne modifient en rien le déroulement de l'intrigue et donnent l'illusion d'une liberté d'expression vite balayée après quelques dialogues.

Les jeux **Oddworld**²⁷⁸ proposaient quant à eux une méthode innovante pour les dialogues : afin d'interagir avec les autres créatures de l'univers, il fallait utiliser la bonne commande du système *Gamespeak*, et toutes les répliques n'aboutissaient pas au même résultat en fonction de la créature et de la situation. Le joueur devait donc mémoriser et choisir la bonne réponse lorsqu'il voulait donner un ordre ou communiquer correctement avec un personnage du jeu.

Le système d'interaction Gamespeak dans **Oddworld : L'Odyssée d'Abe**.



²⁷⁸ *Oddworld* est une série de jeux de plateformes créée en 1994 par Oddworld Inhabitants.

²⁷⁹ *Oddworld : L'Odyssée d'Abe* (PC, PS1), LANNING Lorne, RYAN Frank, Oddworld Inhabitants, GT Interactive & Softbank, 1997.

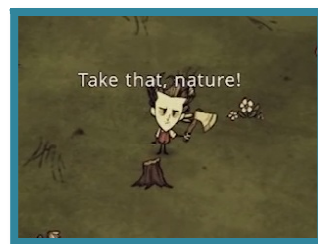
²⁸⁰ Image issue de la vidéo suivante : <https://youtu.be/dnr2TGDCDCs>

2.3 - Les exceptions

Les fausses voix

J'ai déjà évoqué les fausses voix et les langues imaginaires pour leur faculté à se passer de localisation, sans toutefois parler des enjeux immersifs qui en découlent. Elles fonctionnent très bien pour les mondes fantastiques qui se déconnectent de la réalité et on les trouve d'ailleurs rarement en dehors de ces univers. Elles permettent de donner une signature vocale singulière à des personnages et contribuent fortement à leur identité. Dans les jeux orientés RPG (jeux de rôle), elles évitent d'avoir à doubler un nombre colossal de répliques en venant se greffer aux dialogues écrits qui défile en même temps que l'audio. Elles peuvent aussi rapprocher la voix du bruitage et doter un personnage de la faculté de communiquer sans toutefois le rendre complètement humain. Mais leur côté répétitif et souvent synthétique, comme avec Midona dans *The Legend of Zelda : Twilight Princess*²⁸¹ ou les voix dans *Ōkami*²⁸², peut finir par agacer le joueur et nuire au lien qu'il entretient avec un protagoniste. À l'inverse, certains personnages vont devenir attachants grâce à leur voix inintelligible et comique, comme *kéké*, le chanteur d'*Animal Crossing : New Leaf*²⁸³ qui régale le joueur de ses concerts de synthèse tout au long du jeu.

Mais une fausse langue basée sur l'intonation et le ton est aussi un excellent moyen de véhiculer des émotions et de se passer d'animation (même si nous avons vu que nous y réagissons différemment suivant notre culture). Les voix de *Don't Starve*²⁸⁴ sont même carrément jouées par des instruments musicaux, ce qui renforce le côté cartoon des personnages et l'humour noir omniprésent dans le jeu. C'est d'autant plus intéressant que les personnages peuvent pourtant communiquer à l'écrit de manière claire, et commentent régulièrement leurs actions ou leur situation.



²⁸⁵ Wilson dans *Don't Starve*, après avoir coupé un arbre.

Les personnages muets

Peu de personnages sont encore muets en 2016. Qu'ils soient issus de licences créées à une époque où il n'était pas possible de leur donner des voix (*Mario*, *Link*²⁸⁶ dans *Zelda*...) ou de productions plus récentes (*Gordon Freeman* dans *Half-Life*²⁸⁷, *Chell* dans *Portal*...), leur mutisme est un élément fort de leur personnalité qui a contribué à les rendre culte. C'est pourquoi les fans de la première heure crient généralement au scandale quand une voix est enfin attribuée à un personnage, comme ce fut le cas avec *Sonic* et *Megaman* à cause de leur adaptation en séries animées. Un avatar muet, même partiellement (les personnages mentionnés plus haut ont parfois des *barks*), va favoriser son incarnation par le joueur. Ce mutisme contribue également à son immersion en lui permettant de se projeter directement dans le jeu, car tout comme il ne peut s'adresser directement à des personnages faits de pixels et de lignes de codes, son personnage en est également incapable.

²⁸¹ *The Legend of Zelda : Twilight Princess* (GameCube, Wii), ANONUMA Eiji, MIYAMOTO Shigeru, Nintendo, 2006.

²⁸² *Ōkami* (PS2, Wii), KAMIYA Hideki & INABA Atsushi, Clover Studio & Ready at Dawn, Capcom, 2006.

²⁸³ *Animal Crossing : New Leaf* (Nintendo 3DS), EGUCHI Katsuya, MORO Isao, KYOGOKU Aya, Nintendo EAD, Nintendo, 2012.

²⁸⁴ *Don't Starve* (PC/MAC/Linux, PS3/PS4, PS Vita, Xbox One, Wii U), Klei Entertainment, 2013.

²⁸⁵ Image issue de la vidéo suivante : https://youtu.be/m9-Wjz_Gn-8

²⁸⁶ *Link* n'a hélas pas toujours été muet, mais les jeux estampillés *Zelda* dans lesquels il avait une voix (produits par Philips pour leur console CD-i) sont une telle hérésie qu'il est inenvisageable de les associer à la franchise et aux autres jeux de Nintendo.

²⁸⁷ *Half-Life* est une série de jeux de tir à la première personne créée par Valve en 1998.

Mais plus un univers est riche et implique une forte narration, plus le mutisme d'un personnage atteindra ses limites. Julien Pirou trouve par exemple que *Link* donne l'impression de ne jamais réagir aux événements qui le touchent, et qu'on finit par s'intéresser davantage aux personnages secondaires qui eux ont une vraie implication vocale et interactive dans l'histoire (cela expliquerait peut-être pourquoi les jeux s'appellent *The Legend Of « Zelda »* et non *The Legend of « Link »* !). Mais cela justifie également la logique de : « *en tant que joueur, j'incarne le personnage, et c'est à moi de réagir à la situation dans laquelle je me trouve, pas à mon avatar* ».

Le bon compromis est alors peut-être celui des personnages silencieux comme *Spartan John-117*, le héros de la saga **Halo**²⁸⁸, qui parle pendant les phases de cinématiques mais qui reste totalement muet durant les phases de jeu. Ou alors, il faut donner l'opportunité au joueur d'avoir une vraie place dans le déroulement d'une intrigue, en lui donnant par exemple la possibilité de choisir ses réponses au cours d'un dialogue. **Planescape : Torment**²⁸⁹, permettait ainsi au joueur d'incarner *Sans-Nom*, un immortel muet (à l'exception de quelques cris et grognements) mais qui offrait au joueur un panel de réponses variées et déterminantes dans l'issue d'un dialogue. Un joueur appliquera ainsi plus facilement sa personnalité à un personnage muet, si ce dernier ne se contente pas uniquement d'être spectateur de son environnement.

2.4 - Point de vue & point d'écoute

Dans le dispositif vidéoludique imposé au joueur, le point de vue qu'il aura du jeu sera déterminant dans son expérience et son lien avec l'univers. Une vue d'ensemble comme dans un jeu de stratégie lui donnera un sentiment de domination qui appuiera le fait qu'il est généralement à la tête d'une civilisation, un jeu à la première personne (FPS) le contraindra au point de vue de son avatar et l'immergera pleinement dans son environnement, et un jeu à la troisième personne (TPS) sera un peu moins immersif mais lui permettra d'avoir une vue plus globale et stratégique sur l'action.

Mais le point de vue doit-il également déterminer le point d'écoute ? Si au cinéma le point d'écoute est différent de celui du point de vue, un jeu vidéo aura aussi parfois des difficultés à les faire concorder²⁹⁰. Dans **Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo**²⁹¹, Sébastien Genvo et Nicole Pignier parlent ainsi « *de dédoublement des centres de référence qui permet au joueur tantôt de percevoir ce qui se passe dans le champ positionnel de l'avatar, comme si les deux centres de référence n'en faisaient plus qu'un, tantôt de s'instituer comme centre de perception distinct de celui qu'occupe l'avatar* ». Dans un FPS, il sera par exemple facile de donner et de justifier une voix intérieure pertinente à un personnage (les récents **Wolfenstein** l'ont brillamment démontrés) là où dans un TPS, où l'on voit majoritairement son avatar de dos, les choses sont plus compliquées. Dans le second cas, comme on ne voit pas le visage du personnage, on aura du mal à savoir s'il communique à voix haute ou s'il s'agit d'une voix intérieure. Le choix des développeurs se porte alors généralement sur une voix extérieure, mais qui doit retranscrire efficacement les pensées et les réactions du personnage.

²⁸⁸ Halo est une série de jeux d'action et de stratégie créée par Bungie Software en 2001.

²⁸⁹ Planescape : Torment (PC), AVELLONE Chris, Black Isle Studios, Interplay, 1999.

²⁹⁰ GRUEGHE Sébastien, *L'interface sonore dans les jeux vidéo*, Mémoire de maîtrise, Université de Provence Département SATIS, 2003-2004

²⁹¹ GENVO Sébastien et PIGNIER Nicole, *Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo*, 2011. **Paragraphe 23.**

Lien : <http://communication.revues.org/1845>

Les enjeux liés à l'incarnation et l'immersion sont essentiels dans l'application de tel ou tel type de voix à un avatar, et ils résulteront en grande partie de la manière dont la voix sera mixée : soit de manière proche avec une reverb particulière, qui donnera au joueur l'impression que la voix provient de sa propre tête (surtout s'il joue au casque), soit de manière réaliste, intégrée à l'environnement avec une acoustique définie par le lieu et la distance correspondante à celle de son avatar.

Donner une voix intérieure (ou extérieure mais pensée comme si elle était intérieure) à un personnage, c'est également lui permettre de prendre du recul sur les événements et de renforcer sa personnalité. Le joueur, même s'il aura moins le sentiment de l'incarner, peut s'attacher davantage à un personnage qui commentera ponctuellement la situation, car il sera le seul bénéficiaire du lien unique que son avatar tisse avec lui. Mais il faut que cette voix et ces remarques soient justifiées et collent à l'atmosphère du jeu. Pour **Prototype 2**²⁹², Jean-Baptiste Jeannot qui était en charge de la VF, m'a expliqué qu'il avait été difficile de trouver la bonne façon de doubler la voix intérieure du protagoniste principal. Ce TPS est particulièrement sanglant et place souvent le joueur dans des situations de boucherie (quand il n'en est pas lui-même l'instigateur). Or, son avatar réagit régulièrement aux événements à coup de punchlines et de blagues qui contrastent totalement avec la situation. Il a donc fallu trouver la bonne formule pour concilier le réalisme horrible du jeu et la voix intérieure décalée du personnage. Et la solution a été d'ajouter un fond de colère et un ton agressif permanent aux répliques pour en justifier le contenu et le registre.

Mais le point d'écoute ne concerne pas que le héros incarné par le joueur, il touche aussi les autres protagonistes du jeu : doit-on entendre un personnage à la distance d'où il se trouve, avec le risque de rater une information essentielle si on s'éloigne, ou faut-il qu'une voix soit toujours un minimum audible ? Chaque jeu a sa propre méthode, et toutes ne présentent pas les mêmes avantages et inconvénients.

Définir le point d'écoute d'une voix par la position de sa source va ajouter du réalisme : il faudra se trouver à côté d'un personnage pour lui faire la conversation ou l'écouter parler, certains jeux allant même jusqu'à faire réagir les PNJ lorsqu'on leur tourne le dos avec des phrases du type « *Hé je te parle !* ». Mais cela peut aussi brider l'expérience du joueur, qui devra parfois choisir entre écouter un dialogue et explorer les alentours.

À l'inverse, entendre une voix à des kilomètres n'est pas toujours une bonne idée non plus, car cela met en lumière le côté irréaliste d'un jeu et peut nuire à l'immersion. Dans **The Last of Us**, on continue d'entendre la voix des personnages ou des ennemis de manière claire même quand on s'éloigne d'eux. Idem dans un **Assassin's Creed**²⁹³ où les missions d'espionnage vous obligent à suivre un groupe d'individus pour écouter leur conversation, que vous entendrez comme si vous étiez à côté d'eux même si vous êtes caché au sommet d'une maison 30 mètres plus loin. Si l'apport narratif et interactif est évident dans ce genre de cas, il se fait néanmoins au détriment du réalisme.

Borderlands²⁹⁴ est peut-être le jeu le plus malin de ce point de vue (et d'écoute) : lorsque le joueur s'éloigne d'un PNJ, l'interface *echo* prend le relais et le dialogue se poursuit par radio. Le principe est habile car il permet d'allier réalisme et liberté de mouvement, mais difficilement exportable à d'autres jeux puisqu'il se justifie par un élément propre à cet univers (l'interface *echo*).

²⁹² *Prototype 2* (PC, PS3, Xbox 360), Radical Entertainment, Activision, 2012.

²⁹³ *Assassin's Creed* est une série de jeux de type action-aventure développée par Ubisoft depuis 2007.

²⁹⁴ *Borderlands* (PC/MAC), Gearbox Software, 2K Games, 2009.

3. La voix, entre atmosphère et narration

L'une des principales choses empruntée par le jeu vidéo au cinéma est certainement l'utilisation du son, et plus spécifiquement des dialogues, comme vecteur narratif majeur. Ce qui sépare ces deux modes de diffusions, c'est la distinction en jeu vidéo entre les différents types de son. Pour Sébastien Genvo et Nicole Pignier²⁹⁵ (qui citent les travaux de Karen Collins), il existe deux grandes catégories : les sons diégétiques et extra-diégétiques, eux mêmes composés de sons non-dynamiques et adaptatifs. Plutôt que de mal les paraphraser, je préfère exposer ici la citation complète²⁹⁶ :

- *concernant les sons extra-diégétiques : les sons non dynamiques correspondent par exemple aux musiques accompagnant une séquence « cinématique » d'un jeu vidéo. Les sons adaptatifs correspondent entre autres à l'exemple précédent dans Super Mario Bros. [où la musique accélère quand le temps restant pour terminer le niveau atteint un certain seuil], tandis que les sons interactifs sont par exemple les sons générés par les menus de l'interface de jeu ;*
- *concernant les sons diégétiques : les sons non dynamiques sont par exemple ceux qui peuplent l'environnement du personnage mais sur lesquels le joueur ne peut intervenir. Pour les sons adaptatifs, Collins prend l'exemple du jeu The Legend of Zelda : Ocarina of Times²⁹⁷ (Nintendo, 1998), où à l'aube il est possible d'entendre le chant du coq, le son des oiseaux durant la journée et les hurlements d'un loup la nuit. Enfin, les sons diégétiques interactifs correspondraient notamment à l'exemple précédent de l'épée agitée par un personnage.*

Mais comme les auteurs le soulèvent, cette classification présente certaines limites, dans le cas par exemple de sons de l'environnement qui évoluent au fil des déplacements du joueur : sont-ils alors diégétiques ? extra-diégétiques ? Adaptatifs ? Interactifs ? La réponse n'est pas tant ce qui nous intéresse ici, ni même finalement la classification. Ce qui est important, c'est de comprendre que le son peut avoir plusieurs origines et plusieurs rôles au sein d'un jeu, et que la voix obéit logiquement à ces fondements.

3.1 - L'environnement sonore

Aujourd'hui, les voix sont la plupart du temps garantes d'une certaine forme de réalisme, ou tout du moins d'une certaine crédibilité. Dans les jeux open world tout particulièrement, où l'accent est mis sur l'immersion du joueur dans un univers ouvert et dynamique, il paraît inconcevable que les personnages qui le peuplent soient muets. Même si toutes les interactions sociales ne bénéficient pas de répliques doublées, la plupart des jeux open world dotent aujourd'hui de nombreux PNJ lambdas de voix, qui contribuent à rendre l'environnement crédible et vivant aux yeux du joueur (on parle de *crowd design*).

²⁹⁵ GENVO Sébastien et PIGNIER Nicole, *Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo*, Op. cit. **Paragraphe 6 à 7.**

Lien : <http://communication.revues.org/1845>

²⁹⁶ Idem

²⁹⁷ *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (N64), ANONUMA Eiji, MIYAMOTO Shigeru et KOIZUMI Yoshiaki, Nintendo EAD, Nintendo, 1998.

III - LES ENJEUX IMMERSIFS

Se balader au milieu d'une ville du moyen-âge en entendant le langage de l'époque émaner de ses habitants (les répliques ne seront pas les mêmes en fonction de la situation et du type de PNJ) immergera beaucoup plus le joueur que si ces personnages se contentaient d'évoluer au sein de leur environnement dans un mutisme profond. De nombreux RPG open world, notamment ceux en 2D et/ou sur console portable, qui n'ont pas forcément la possibilité ou la volonté de récréer un univers sonore riche et crédible qui se suffit à lui-même, comblent généralement ce vide sonore par de la musique omniprésente.

Et si une interaction dialoguée (doublée ou non) est possible avec tous les PNJ du jeu (qu'ils s'agissent de passants, vendeurs, gardes, etc.), l'immersion n'en sera que meilleure. On appréciera d'autant plus si, comme dans **Borderlands** ou **Guild Wars 2**, notre interlocuteur nous gratifie d'une courte réplique sonore (« Salut ! », « À bientôt ! », « Je peux vous aider ? »...), même si le reste du dialogue est sous forme écrite ou que cette petite phrase est l'unique réponse que donnera son interlocuteur.



« Qu'est ce que vous-voulez ? », l'une des nombreuses répliques (doublées) possibles des PNJ de **Guild Wars 2** (ici, un garde de la capitale).

Dans un jeu d'action comme **BioShock**²⁹⁸, les voix de l'environnement participent pleinement à l'ambiance. Les *chrosômes*, les ennemis communs complètement dérangés du jeu, prennent un malin plaisir à parler seuls et à voix haute, et contribuent à l'angoisse permanente du danger environnant.

Malheureusement, en raison de l'immensité des jeux actuels, que ce soit en terme de superficie ou du nombre de protagonistes, il est impossible de fournir une voix ou une réplique unique aux personnages les moins importants. La limite se situe donc dans la redondance des voix et des répliques, dont on aura généralement fait le tour après quelques heures de jeux, et qui peuvent devenir lassantes.

De plus, La qualité des barks (ces voix qui vont notamment donner vie à un combat) est parfois moyenne, les scénaristes, traducteurs et comédiens ayant généralement peu de temps à y consacrer. C'est dommage quand on sait qu'ils peuvent être les garants d'une grande partie de l'environnement sonore d'un champ de bataille par exemple. Le même constat s'applique aux jeux de sports (football, basketball, etc.) dans lesquels les commentateurs finissent par tourner en rond et devenir insupportables, malgré la prouesse technologique des algorithmes derrière ce genre de système.

Même s'ils n'en sont qu'à leurs balbutiements, on peut imaginer que l'audio procédural et la synthèse vocale « réaliste » pourraient à terme résoudre une partie de ces problèmes.

²⁹⁸ *BioShock* (PC/MAC, Xbox 360, PS3), LEVINE Ken, HELLQUIST Paul, 2K Games, 2K Games & Feral Interactive, 2007.

3.2 - La voix et la narration

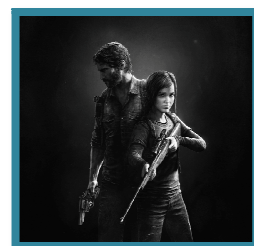
La voix est un vecteur d'information important, et les dialogues et voix-offs sont l'occasion pour les scénaristes de développer l'intrigue et d'enrichir les connaissances du joueur sur l'univers du jeu. Quantic Dream, dont on peut dire que le désir est davantage de faire du film interactif que du jeu vidéo, met la voix et les dialogues au cœur de la narration de ses productions. Mais l'essence d'un jeu doit être avant tout de placer le joueur dans une posture d'acteur et non de spectateur, et l'enjeu se situe notamment dans l'équilibre entre phases de jeu et de cinématique. Si imiter les conversations scriptées peut représenter une solution efficace pour éviter au joueur d'être restreint à seulement regarder son avatar discuter, c'est également réduire l'utilité d'un formidable narration tool.

Pour Thierry Falcoz, les voix sont directement associées à la narration d'un jeu. Si l'histoire ne l'emballa pas, il prêterait peu attention aux voix. Pour les open world, dans lesquels le scénario se dilue souvent, il est plus difficile de faire ressortir des bons personnages ou de raconter de bonnes histoires. L'immersion par la voix se fait alors par le crowd design plus que par les dialogues entre les protagonistes de l'intrigue.

Mais développer une situation ou une intrigue dans un dialogue, c'est aussi éveiller la curiosité du joueur et le pousser à interagir avec les autres personnages du jeu. Mais si certains genres se prêtent très bien aux longues discussions et à un développement narratif centré sur le temps d'écoute et de lecture du joueur (comme les jeux de rôle ou d'énigme), d'autres vont se concentrer sur l'action et laisseront peu de place aux dialogues. D'autres encore puiseront leur ambiance dans le silence des personnages et de l'environnement, ce qui permettra d'entretenir la tension et l'isolement du joueur (pratique courante des *survival horror*²⁹⁹).

L'étendue des possibilités de la voix en terme de narration étant donc infini et en constante évolution, la méthode la plus pertinente pour en comprendre tous les enjeux est de s'intéresser à quelques jeux marquants³⁰⁰ sur ce sujet :

The Last Of Us : au cours du périple post-apocalyptique proposé par ce jeu, le lien entre les deux protagonistes principaux *Joël* et *Ellie* se tissera en partie grâce à leurs discussions ponctuelles (aléatoires ou interactives), qui permettront d'en apprendre plus sur le passif des personnages et sur les événements passés. Les dialogues sont bien écrits et leur doublage est convaincant (y compris en VF), et même s'ils ne portent pas toute la trame narrative, ils y participent grandement.



En outre, l'un des moments forts de l'extension³⁰¹ est initié par la voix : *Ellie*, déçue de n'avoir jamais pu essayer un jeu d'arcade, va s'imaginer en train de jouer par le biais de son amie *Riley* qui va lui décrire oralement l'action d'une partie et lui faire vivre une expérience inouïe (autant pour elle que pour le joueur qui devra gagner un combat à l'aveugle).

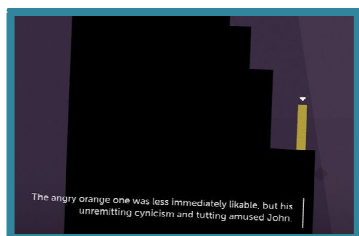
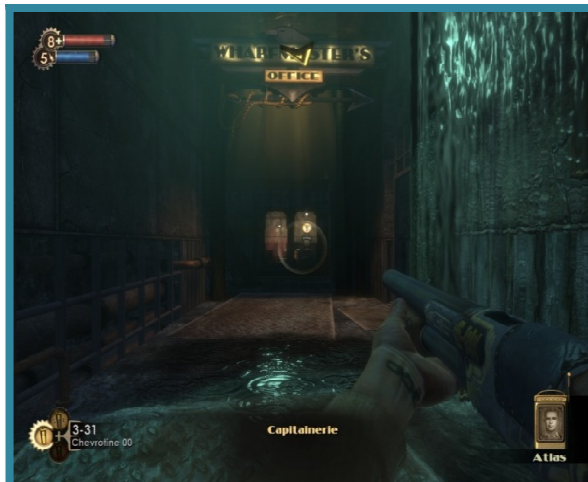
²⁹⁹ Le terme *survival horror* désigne les jeux horribles ou angoissants dans lesquels le joueur doit survivre à un environnement hostile et faire face à des créatures effrayantes (zombies, aliens, etc.).

³⁰⁰ L'ensemble des images des jeux cités proviennent de leurs pages respectives sur jeuxvideo.com.

³⁰¹ *The Last of Us : Left Behind* (PS3/PS4), DRUCKMANN Neil, STRALEY Bruce, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2014.

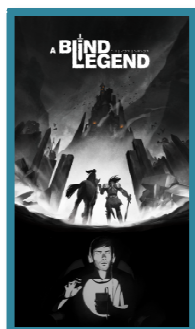
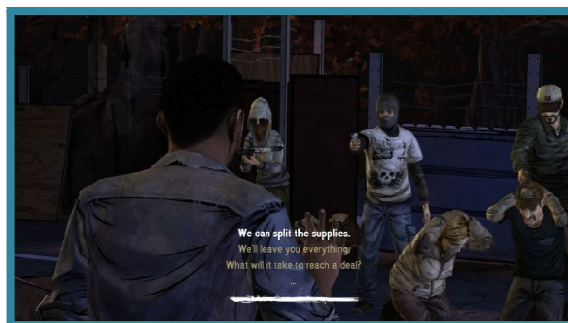
III - LES ENJEUX IMMERSIFS

BioShock : ce jeu de tir à la première personne est intéressant sur plusieurs points. D'abord, la plupart des interactions vocales sont indirectes : la quasi totalité des personnages qui s'adresseront à vous le feront par radio (sur la capture d'écran adjacente, on peut voir qu'*Atlas* est en train de parler au joueur), renforçant votre solitude dans un environnement hostile. Ensuite, les éléments permettant d'en apprendre plus sur *Rapture*, la ville immergée dans laquelle l'intrigue se déroule, sont des enregistrements audio à collecter au fil des niveaux qui vous livreront les secrets de la ville via voix de ses habitants. Le joueur finira ainsi par connaître de nombreux protagonistes sans jamais les avoir vu. Enfin, toute l'histoire du jeu et les actions du joueur sont justifiées (attention spoiler !) par le fait que votre avatar n'est qu'une marionnette qui exécute n'importe quel ordre contenant « *Je vous prie* ». C'est donc une interaction vocale qui entrainera toutes les péripéties du jeu, que le joueur le veuille ou non.



Thomas Was Alone³⁰² : dans ce petit jeu de plateformes indépendant de 2012, le joueur incarne plusieurs formes géométriques attachantes, dont l'histoire et les sentiments nous sont contés au fil des niveaux par Danny Wallace. La narration du jeu est donc entièrement portée par la voix, qui est également la seule garante de la personnalité des « *personnages* ».

The Walking Dead : dans ces jeux d'aventure *point-and-click* développés par Telltale Games et issus de la série éponyme, les dialogues ont une place centrale dans les mécaniques de jeu. Les choix effectués par le joueur seront décisifs sur l'issue d'une situation ou le sort d'un personnage. Même si la voix n'est pas directement concernée en tant que telle, ce sont quand même des interactions vocales qui détermineront le cours de l'intrigue.



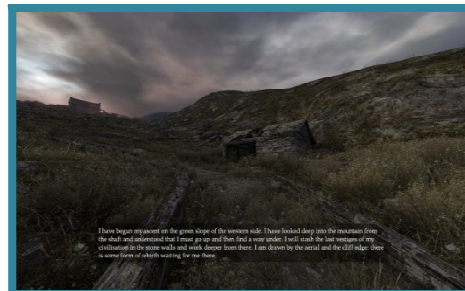
A Blind Legend³⁰³ : destiné à un public non-voyant autant que valide, cette aventure sonore binaurale interactive (via des interactions tactiles sur mobile ou avec le clavier sur ordinateur) place le joueur dans la peau d'*Edward Blake*, un chevalier aveugle qui cherche à sauver sa dulcinée. L'action est donc uniquement sonore, et la voix (essentiellement celle de sa fille *Louise*) est la seule source d'information et souvent le seul guide pour évoluer et combattre au sein de cet univers médiéval. Malheureusement, le recours à une voix de synthèse en guise d'interface, la faible variété des barks et la redondance des répliques de *Louise* lorsqu'on lui demande de nous guider (à peu près toutes les deux secondes pendant les phases d'exploration) sont des obstacles à une immersion parfaite.

³⁰² *Thomas Was Alone* (PC/MAC, PS3/PS4, PS Vita, Xbox One, Wii U, iOS/Android), BITHELL Mike, Curve Digital & Bossa Studios, 2012.

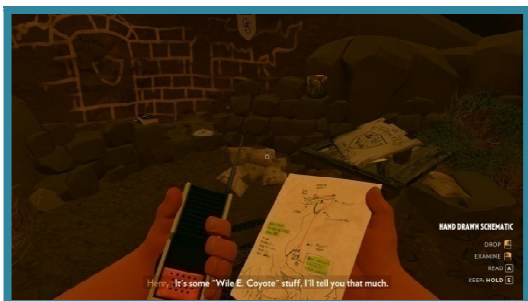
³⁰³ *A Blind Legend* (PC, iOS/Android), DOWiNO, 2016.

III - LES ENJEUX IMMERSIFS

Dear Esther³⁰⁴ : cet ancien *mod*³⁰⁵ expérimental d'**Half-Life 2**³⁰⁶ devenu autonome est lui aussi un ovni dans le paysage vidéoludique. C'est à peine s'il peut être considéré comme un jeu vidéo puisqu'il ne propose aucun mécanisme ludique et que la seule action possible pour le joueur est d'errer sur un îlot écossais. Le seul intérêt du « jeu » réside dans son histoire, qui prend la forme d'un narrateur qui lit des lettres destinées à sa supposée femme décédée. À chaque lieu est associé une lettre, dont l'exploration déclenchera sa lecture par le narrateur et donnera au joueurs des éléments narratifs supplémentaires. Les fragments de lettre sont aléatoires et ne seront pas nécessairement les mêmes d'une partie à l'autre. Les conclusions que tirera le joueur de l'intrigue seront donc uniquement issues de qu'il aura entendu de la bouche du narrateur au cours de sa partie.



Firewatch : dans ce récent jeu d'aventure où le joueur incarne *Henry*, un surveillant de feu de forêt, la voix a été placée au cœur de la narration. Le seul contact du joueur avec le monde extérieur se fait par radio avec *Delilah*, sa superviseur. Cette dernière est toujours joignable et le joueur peut régulièrement la contacter

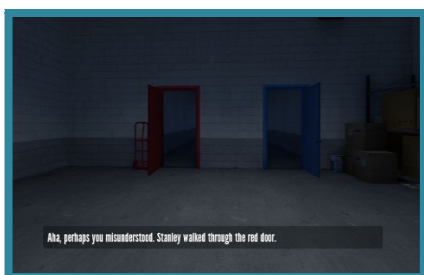


pour lui rapporter les éléments de sa surveillance. Plus l'intrigue avance, plus le lien entre *Henry* et *Delilah* se renforce, et un mystérieux individu les menace en dévoilant notamment des enregistrements compromettants entre le surveillant et la superviseur. En faisant de la voix un élément narratif, interactif, et immersif, **Firewatch** a prouvé qu'il était possible d'être innovant et d'exploiter efficacement tout le potentiel de la voix dans un jeu vidéo.

Bastion³⁰⁷ : tous les personnages de cet action-RPG sont muets, à l'exception de *Rucks*. Ce vieillard, survivant du cataclysme qui touche le monde de **Bastion**, est également le narrateur omniscient qui va accompagner le *Kid*, l'avatar du joueur, tout au long de son périple. L'originalité de ce jeu tient en grande partie dans sa narration dynamique, *Rucks* commentant en permanence les actions du joueur autant qu'il l'aide à progresser dans l'intrigue.



The Stanley Parable³⁰⁸ : cette fiction interactive, qui se rapproche de **Dear Esther** dans sa forme, place le joueur dans la peau de *Stanley*, un employé lambda dans une société lambda, qui arrête subitement de



recevoir des instructions sur son prompteur. Une voix-off omnisciente se manifeste alors et pousse le joueur à suivre ses indications. Comme dans **Bastion**, la narration est totalement dynamique et réagit aux actions du joueur, brisant régulièrement le quatrième mur et poussant le joueur à défier le narrateur qui lui impose des directions à prendre et des choix à faire, et dont la voix est le symbole de la toute puissance.

³⁰⁴ *Dear Esther* (PC/MAC/Linux), MORGAN Jack, The Chinese Room, Steam, 2012.

³⁰⁵ Un *mod* est un jeu vidéo créé à partir du moteur d'un autre jeu qui, s'il en garde certains aspects, peut s'en éloigner totalement.

³⁰⁶ *Half-Life 2* (PC/MAX/Linux, PS3, Xbox/Xbox 360), Valve Corporation, Vivendi Universal Games & Valve Corporation, 2004.

³⁰⁷ *Bastion* (PC/MAC, iOS, PS3/PS4, Xbox 360), Supergiant Games, 2012.

³⁰⁸ *The Stanley Parable* (PC/MAC), WREDEN Davey & PUGH William, Galactic Cafe, 2013.

3.3 - Le « bon moment »

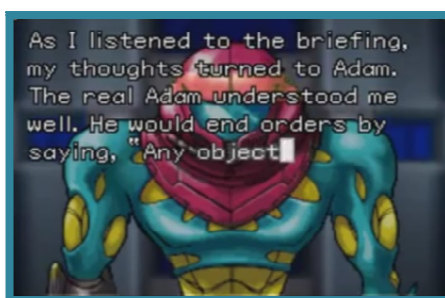
On a pas toujours le temps de prêter attention à une voix lorsqu'on se concentre sur une tâche précise : s'infiltrer dans une salle remplie d'ennemis, suivre discrètement une proie, viser une cible... Bref, un jeu ne manque pas d'occasion de détourner notre attention d'un dialogue ou d'un son à écouter. S'il n'est pas vraiment gênant de rater une ligne de texte dans un jeu d'action comme *Call of Duty*, il peut être frustrant de manquer un bout d'une conversation essentielle lors d'une filature dans un *Assassin's Creed*, parce qu'on était concentré sur le garde à neutraliser pour éviter de se faire repérer. Pour Julien Pirou, une bonne voix est donc une voix qui sait se manifester au bon moment, quand on peut prendre le temps de l'écouter (ou la lire) et qu'elle est justifiée.

Par exemple, rien de plus pénible qu'un PNJ qui discute à voix haute en pleine phrase d'infiltration alors que des ennemis se trouvent à quelques mètres. Qui n'a pas eu envie d'assassiner *Ellie* dans *The Last of Us*, lorsqu'elle essaie d'apprendre à siffler à côté des *claqueurs*, des ennemis redoutables à l'audition ultradéveloppée. Même s'ils ne réagissent qu'aux sons du son du joueur et non à ceux du *sidekick*³⁰⁹, cela brise tout le réalisme de la séquence et peut empêcher de se concentrer sur l'écoute de ces créatures, essentielle dans le jeu pour progresser sans danger. En revanche, les dialogues ponctuels à lancer manuellement pendant les phases d'exploration sont les bienvenus, car ils sont pertinents pour la narration et se manifestent à des moments où on a le temps de s'y consacrer pleinement. De la même manière, attendre sans rien faire dans *Portal* donne droit à quelques répliques agacées de *GLaDOS*, qu'on prend plaisir à écouter malgré l'attente pour les déclencher.

Certains jeux n'hésitent d'ailleurs pas à utiliser intelligemment leurs temps morts pour glisser quelques répliques au joueur. Dans *Metroid Fusion*³¹⁰, *Samus* profite ainsi des passages dans les ascenseurs pour faire le point sur la situation (voix écrite), et dans *La Terre du Milieu : L'Ombre du Mordor*, des mini dialogues sont joués pendant les temps de chargement, permettant d'explorer le passé du héros, peu développé dans l'intrigue générale.

Les pensées de Samus dans un ascenseur de *Metroid Fusion*.

311



Le bon moment peut aussi devoir être mérité par le joueur en remplissant certains objectifs préalables. Par exemple en nettoyant une zone de tous ses ennemis ou en terminant une quête pour qu'un PNJ accepte de vous parler (comme dans beaucoup de RPG), en finissant le jeu en première fois pour comprendre le *Roi d'Hyrule* dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker*³¹², en s'équipant d'un anneau spécifique pour communiquer avec *Tark Le Scorpide* dans *Dark Souls 2*³¹³, etc.

³⁰⁹ Le *sidekick*, ou faire-valoir, est le personnage secondaire qui accompagne le héros pour le mettre en valeur et l'aider.

³¹⁰ *Metroid Fusion* (GBA), SAKAMOTO Yoshio, IZUSHI Takehiro, Nintendo R&D1, Nintendo, 2002.

³¹¹ Image issue de la vidéo suivante : <https://youtu.be/q1RkMKscmFY>

³¹² *The Legend of Zelda : The Wind Waker* (GameCube), Nintendo EAD, Nintendo, 2002.

³¹³ *Dark Souls II* (PC, PS3, Xbox 360), SHIBUYA Tomohiro, TANIMURA Yui, From Software, Bandai Namco Games, 2014.

4. La voix et l'information

4.1 - Apprendre et enrichir le gameplay

Outre son aspect narratif évident, la voix est également un moyen efficace de donner rapidement des informations pratiques au joueur et faciliter ainsi son apprentissage et son utilisation du gameplay.

Les premiers pas du joueur sont généralement chaotiques tant qu'il n'a pas bien saisi les mécaniques de jeu à utiliser dans telle ou telle situation, et la voix peut rendre cette phase d'apprentissage fluide et rapide. Dans **Little Big Planet**³¹⁴ toutes les choses à savoir sont ainsi communiquées par des voix (voix du narrateur, voix des personnages, voix des éléments du décor...) et permettent de se concentrer sur l'action visuelle en même temps qu'on écoute les tutoriaux.

Mais si l'idée est bonne, elle n'est pas applicable partout et peut présenter quelques inconvénients. Certains genres de jeux se prêtent peu au franchissement du quatrième mur, qui peut nuire au réalisme si un personnage commence par exemple à dire « *Appuie sur X pour sauter !* ». En outre, il faut que le propos soit intelligible et concis pour être efficace.

Et dans le cas où les instructions émanent des personnages, mais uniquement sous forme écrite, le joueur doit s'interrompre dans son action et prendre le temps de lire. C'est par exemple ce qui rend si insupportable *Fay*, le sidekick de *Link* dans **The Legend of Zelda : Skyward Sword**³¹⁵ qui parle trop régulièrement au joueur pour lui donner des informations pas toujours pertinentes, là où même *Navi* dans **The Legend of Zelda : Ocarina of Time** avait su se faire plus discrète et utile (et plus attachante).

L'autre exemple classique est le combat contre un *boss*, dans lequel un personnage secondaire peut expliquer au joueur en temps réel la stratégie à suivre pour en venir à bout (« *Ton épée est inefficace contre lui !* », « *frappe sa jambe droite !* ...»). Tant que ces informations restent orales et claires, elles constituent un vrai apport pour le gameplay tout en préservant le dynamisme du combat.

Dans de nombreux jeux d'action en 3D, la voix des ennemis est un excellent moyen de révéler leur présence et leur position, et d'affûter ainsi la vigilance du joueur ou lui permettre de concevoir sa stratégie d'action. De plus, entendre un soldat adverse crier « *Je recharge !* », c'est annoncer au joueur qu'il a une occasion d'avancer sans risque, tout comme un allié qui signale un danger (« *Grenaaaaade !* ») lui permettra de se mettre à couvert rapidement.

Pour qu'une information vocale fonctionne bien, il faut donc qu'elle soit pertinente, utile, et encore une fois, communiquée au bon moment. Tant qu'elle ne prévaut pas sur l'action et qu'elle n'est pas trop répétitive, elle sera généralement bien accueillie par le joueur qui la considérera comme un support stratégique. Tout est donc lié à son écriture et à son intégration au level design.

³¹⁴ *Little Big Planet* (PS3), SMITH David, HEALEY Mark, EVANS Alex, Media Molecule, Sony Computer Entertainment, 2008.

³¹⁵ *The Legend of Zelda : Skyward Sword* (Wii), AONUMA Eiji, Nintendo EAD & Monolith Soft, Nintendo, 2011.

4.2 - Le Feedback

Le **Feedback**, c'est le fait de confirmer au joueur que son action a été prise en compte afin de renforcer son sentiment d'interaction avec le jeu. Le son est très souvent mis à contribution dans cette optique car il permet un retour rapide qui ne pollue pas l'espace visuel du jeu. Nintendo est connu pour son utilisation de feedbacks sonores, quasiment toutes les actions disponibles dans un **Mario** étant par exemple accompagnées d'un petit son unique et évocateur (saut, prise d'un champignon, gain d'une vie, etc.).

La voix peut donc avoir son rôle à jouer dans l'élaboration de ces feedbacks, et même si les possibilités sont encore une fois infinies, en voici quelques exemples courants :

- **Les unités** dans les jeux de stratégie, qui lorsqu'elles sont sélectionnées ou exécutent un ordre déclament une courte réplique (« *Que puis-je pour vous ?* », « *Oui chef.* », « *En avant !* », etc.). Ces voix, qui en plus d'être des indicateurs sonores efficaces pour confirmer son action au joueur, favorisent également son immersion dans son rôle de commandant puisqu'elles lui rappelleront régulièrement son grade. Malheureusement, un même type d'unité aura toujours la même voix (et généralement la même apparence), et la faible variété des répliques peut finir par lasser le joueur.
- **Le rapport de situation** en temps réel qui peut être transmis par une voix. Dans un jeu d'action par exemple, un PNJ allié peut dire au joueur "Bien joué !" après avoir tiré sur un ennemi, lui indiquant qu'il a bien atteint sa cible, ou l'informer sur le nombre d'ennemis restants dans la zone au fur et à mesure de ses éliminations. Dans **The Last of Us**, lorsqu'un lieu a été nettoyé de ses occupants et que le joueur est hors de danger, son sidekick lui fait ainsi savoir avec une réplique du type « *Je crois que c'est bon.* » ou « *On les a tous eu.* ».
- **L'état de son personnage** qui peut-être communiqué vocalement au joueur pour ne pas interférer avec son espace visuel, ou venir appuyer les informations de son HUD³¹⁶. Dans **Diablo 3** par exemple, l'avatar du joueur s'adresse directement à ce dernier pour l'informer qu'il n'a plus de place dans son inventaire, qu'il n'a plus de ressource pour utiliser un sort, qu'un groupe d'ennemi dangereux est proche, etc. Même si ces répliques sont parfois redondantes avec ce qui est affiché à l'écran, elles restent une manière très rapide de notifier une information à un joueur et de doublement s'assurer qu'il la recevra.
- **La foule invisible** (*invisible crowd*) qui réagit aux actions du personnage, comme dans une sitcom, et dont les voix permettent d'encourager ou de récompenser le joueur (*crowd reactions*) comme dans **Super Smash Bros**³¹⁷, **Little Big Planet**, ou les récents **Rayman**³¹⁸. Les feedbacks à base de foule invisible orientés *reward* (récompense) ont un vrai enjeu dans l'expérience du joueur, notamment sur les jeux mobiles où le système économique repose généralement sur des micro-achats. Si une foule acclame le joueur à chaque fois qu'il dépense quelques euros, il aura le sentiment d'être encouragé et récompensé dans sa démarche et aura davantage envie de la reproduire.

³¹⁶ Le HUD (*Head up display*) ou affichage tête haute en français, est l'interface visuelle qui permet de savoir en temps réel les informations de son (ou ses) personnage(s) : barre de vie, munitions, objectifs, mini-carte des lieux, etc.

³¹⁷ **Super Smash Bros.** est une série de jeux de combat/plateformes créée par Nintendo en 1999.

³¹⁸ **Rayman** est une série de jeux d'action et de plateformes créée par Michel ANCEL avec Ubisoft en 1995.

4.3 - Les sous-titres

Les sous-titres sont systématiquement disponibles dans un jeu, voire sont obligatoires lorsqu'il n'y a pas de voix doublées (ou seulement partiellement), et deviennent alors les seuls porteurs des textes et des dialogues. Ils peuvent prendre plusieurs formes : sous-titres classiques (comme pour un film), texte défilant (donne un côté temporel au texte pour évoquer la voix), ou bulles de dialogues, ces dernières favorisant l'identification et la localisation des personnages. Dans tous les cas, ils ont un vrai enjeu dans l'immersion du joueur et présentent aussi bien des avantages que des inconvénients.

Les avantages

- **Accès à la version traduite** tout en conservant les audios originaux : avantageux pour les joueurs qui peuvent profiter des voix originales sans les comprendre, et pour les éditeurs qui peuvent se passer de doublage pour les versions localisées.
- **Être sûr de bien comprendre** le propos et ne pas rater une ligne de dialogue (si l'environnement est bruyant, que le joueur joue sans son, qu'un personnage a un accent très prononcé, etc).
- **Se sentir davantage proche** de l'histoire car on peut la suivre à l'écrit et mieux se concentrer dessus, plutôt qu'être un simple auditeur passif.

Les inconvénients

- **Lire fait sortir de l'action** et empêche de profiter du jeu comme il a normalement été pensé.
- **On est moins attentif à l'image**, surtout pendant les cinématiques, car il faut se concentrer sur la lecture des sous-titres. Point positif cependant, on porte également moins attention à un éventuel manque de synchronisme labial.
- **Le format inadapté** : les sous-titres sont parfois trop courts, trop longs, trop petits, trop grands... Les jeux Rockstar (*GTA*, *Red Dead Redemption...*) sont d'ailleurs connus pour leurs sous-titres minuscules, ce qui est dommageable puisque les voix ne sont pas doublées en langue étrangère. Et dans les jeux où il peut y avoir plusieurs conversations simultanées (fréquent dans les open world), les sous-titres de ces différentes discussions se mélangent parfois et deviennent incompréhensibles.
- **La redondance** entre la voix et son sous-titre peut être agaçante puisqu'on reçoit deux fois la même information. Surtout qu'on lit généralement plus vite qu'on écoute et qu'on a souvent envie d'avoir la suite du dialogue avant que le personnage ait fini de parler.
- **La correspondance** entre un audio et son sous-titre est parfois inexacte et peut gêner le joueur. C'est d'autant plus étonnant quand on sait que les sous-titres sont normalement issus directement du script du jeu, sur lequel toute modification pendant l'enregistrement des voix est censé être reportée. Et c'est encore plus frustrant de devoir sortir de l'action pour lire un texte qui ne correspond pas à ce qu'on entend.
- **Les textes écrits** qui ne sont pas doublés sont parfois trop longs et peuvent créer un manque dans l'espace sonore du joueur, d'autant qu'ils sont souvent accompagnés d'une musique qui tourne en boucle et qui finit par être lassante.

CONCLUSION

De par sa nature, sa fabrication, et les enjeux aussi bien commerciaux qu'immersifs qu'elle induit, la voix prouve qu'elle peut être un élément de premier plan au sein d'un jeu vidéo. Le budget qui lui est dédié est parfois aujourd'hui aussi important que celui des musiques et SFX réunis, et son apport en terme de narration et d'immersion est primordial.

Cependant, l'industrie reste frileuse quant à l'exploitation du plein potentiel de la voix, et ce sont souvent les productions indépendantes qui seront les plus innovantes dans ce domaine (*Bastion*, *Thomas Was Alone*, *The Stanley Parable*...). Les plus grosses productions visent quant à elles un réalisme toujours plus grand qui ramène la voix à sa forme la plus basique : un être humain possède une voix et parle, alors un personnage virtuel doit aussi avoir une voix et parler pour être crédible. Malheureusement, tant que certaines limites ne seront pas franchies (répétition des mêmes répliques, faible variété des voix, etc.), ce réalisme et cette crédibilité ne seront jamais totalement complets. L'avenir immédiat ne permettra pas de surmonter ces obstacles et pour observer de vraies innovations dans l'utilisation de la voix, il faudra sans doute se tourner vers cette nouvelle génération de grosses productions indépendantes, les « III », à mi-chemin entre les jeux triple A et les productions indépendantes les plus modestes³¹⁹.

Sur la question de la fabrication de la voix, même si de nombreux efforts ont été réalisés ces dernières années (techniques, outils, workflow, acting, etc.), il reste de beaucoup de progrès à faire sur certains points. Un jeu évolue sans cesse au cours de sa production, et la création de la voix en pâtit toujours à un moment, que ce soit par un manque d'implication, de temps, ou de moyens donnés à ses différents contributeurs. L'intégralité des professionnels que j'ai rencontré estiment que le plus gros travail à fournir se situe sur la communication entre les différentes équipes, pour que chaque intervenant puisse être impliqué le plus tôt possible dans la chaîne de production et puisse bénéficier des ressources nécessaires sa tâche. L'enjeu actuel pour chaque acteur de l'industrie est donc de parvenir à créer et entretenir une relation de confiance avec ses interlocuteurs, afin que leur collaboration soit vraiment productive et permette de donner les moyens à chaque partie de travailler dans les meilleures conditions possibles.

Le jeu vidéo reste avant tout un secteur de passionnés, qui semble avoir la chance d'être encore épargné par certaines mentalités et idéologies nauséabondes qu'on retrouve dans d'autres industries culturelles (cinéma, musique, télévision...). C'est également une industrie relativement jeune, en perpétuelle évolution, qui n'a pas encore trouvé toutes ses marques. En outre, les nouveaux modes de consommation multimédia (supports mobiles, réalité virtuelle, consoles et ordinateurs superpuissants, etc.) modifient notre manière de nous divertir. Et à l'heure du jeu mobile dans le métro, des open world ultra réalistes, des jeux indés de plus en plus travaillés, et de l'accès direct à du contenu en VO, une vraie question se pose sur l'avenir de la voix et de ses différents aspects (pertinence, utilisation, mixage, doublage, localisation...).

³¹⁹ AUDUREAU William, *La crise du jeu vidéo de 1983 va-t-elle se reproduire avec un « indiepocalypse » de 2016 ?*, 2015.

Lien : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/04/la-crise-du-jeu-video-de-1983-va-t-elle-se-reproduire-avec-un-indiepocalypse-de-2016_4745640_4408996.html

ANNEXES

Annexe 1

Sondage

URL du sondage :

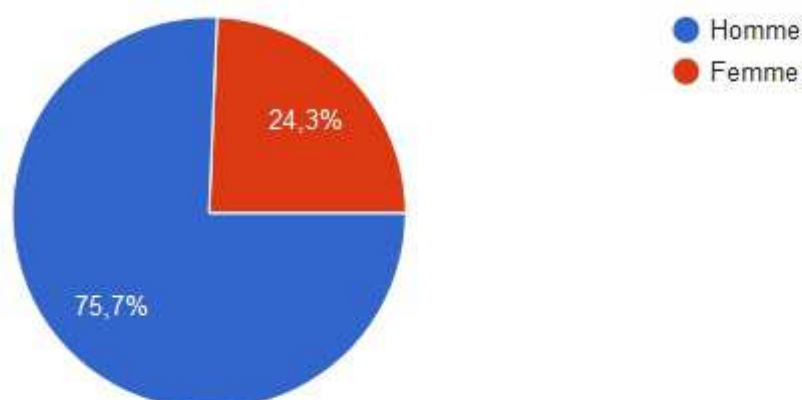
<http://goo.gl/forms/ir9XLRBjJU>

URL du résumé des réponses :

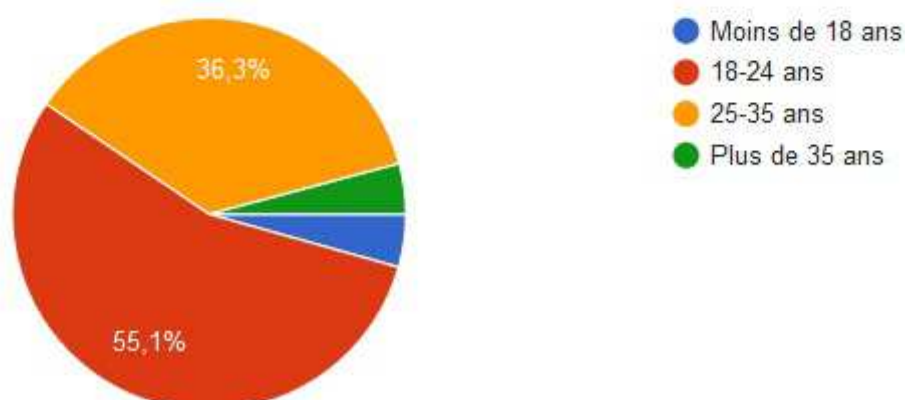
https://docs.google.com/forms/d/15E_T7h09MXt60p4NhpfMixmI5SYbrhLRLTRsEgNQapU/viewanalytics

Profil

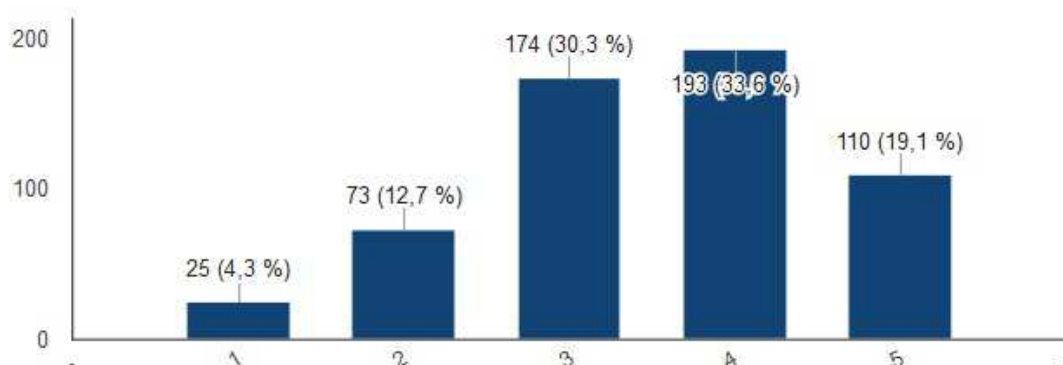
Sexe (575 réponses)



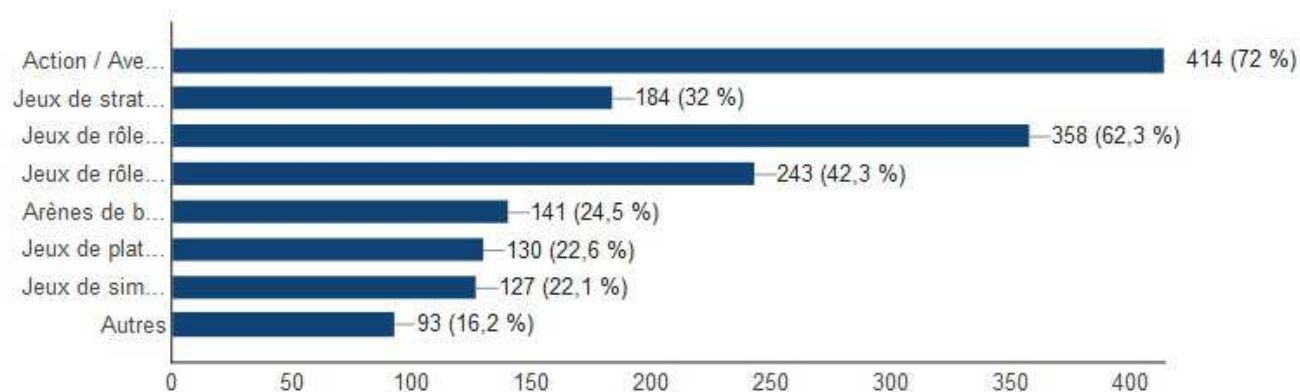
Âge (575 réponses)



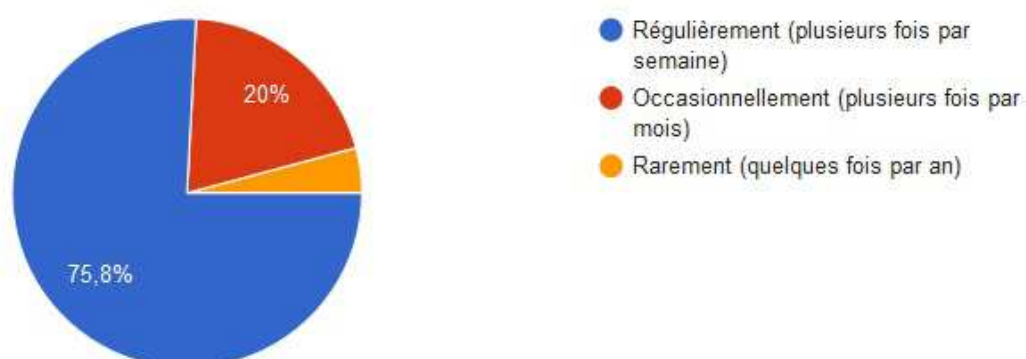
Votre niveau d'anglais (575 réponses)



À quels types de jeux jouez-vous le plus ? (575 réponses)

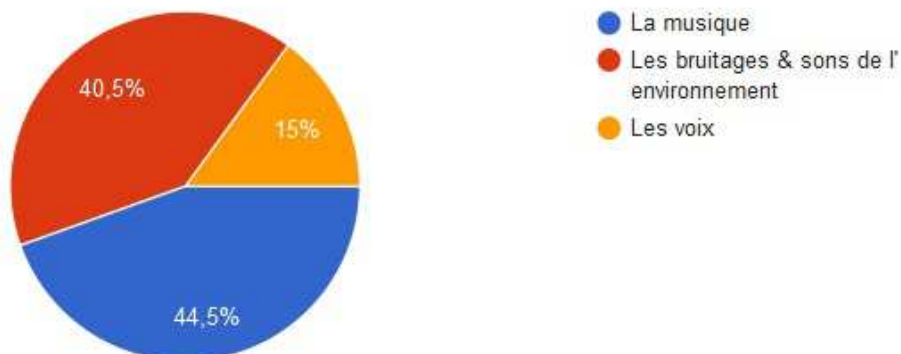


À quelle fréquence jouez-vous ? (575 réponses)



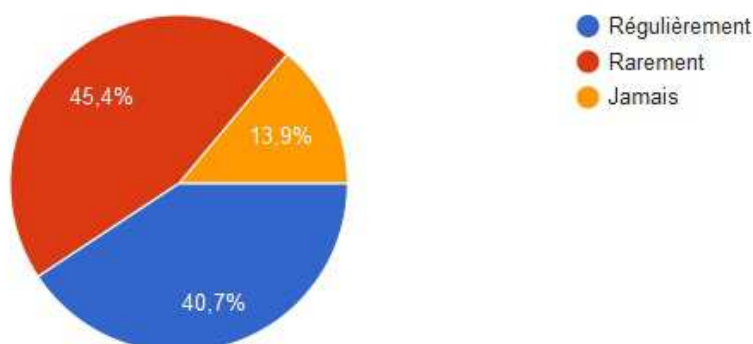
À quel élément de la bande-son d'un jeu vidéo accordez-vous le plus d'importance ?

(575 réponses)

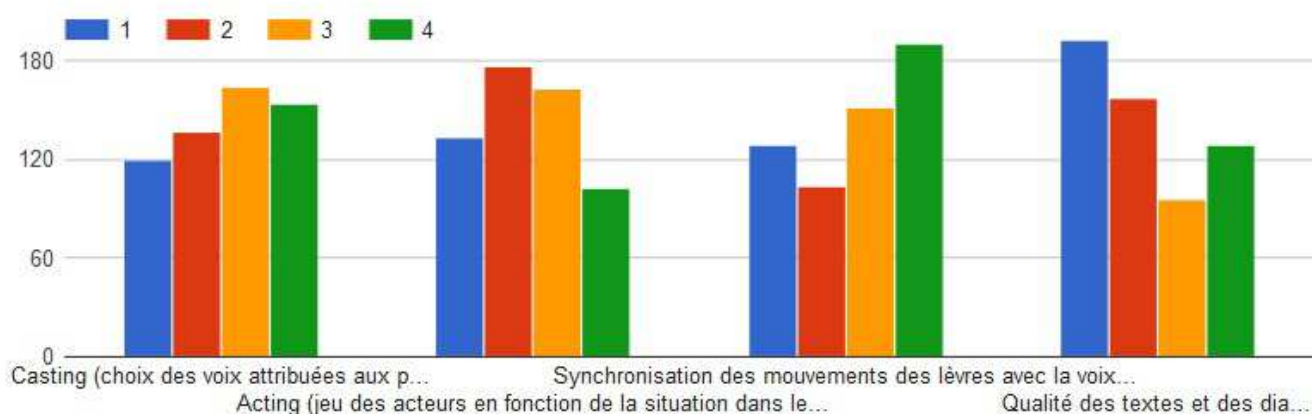


Dans les options audio du jeu, et lorsque cela est possible, vous arrive t-il de diminuer le volume de certains éléments (musique, bruitages...) afin de mieux entendre les voix ?

(575 réponses)

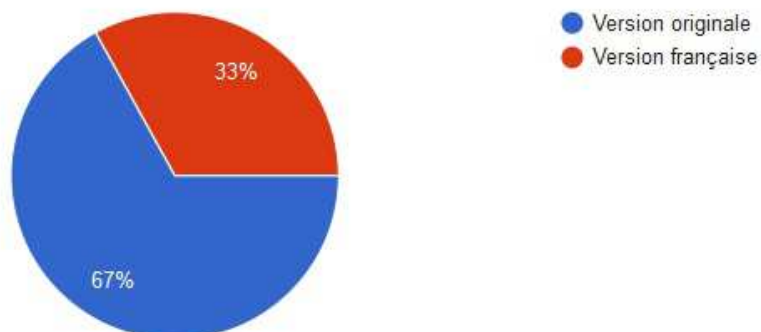


Concernant les voix, comment classeriez-vous les éléments suivants par ordre d'importance ?

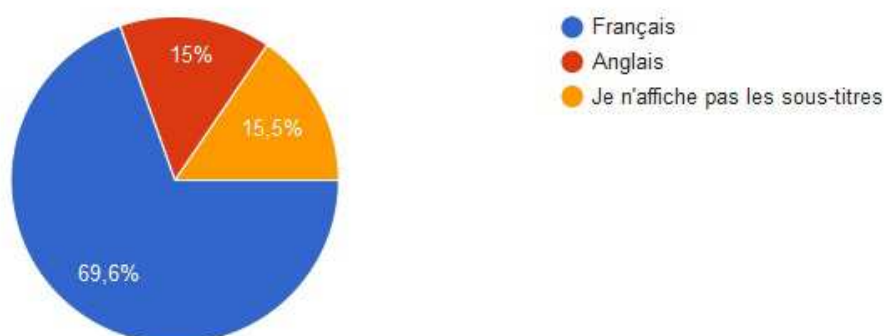


Lorsque le choix est possible, quelle langue choisissez-vous généralement pour les voix de vos jeux ?

(575 réponses)

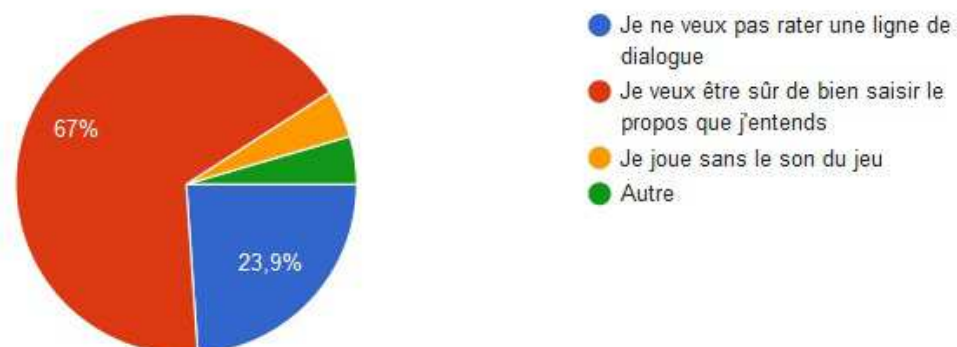


Pour les sous-titres ? (575 réponses)



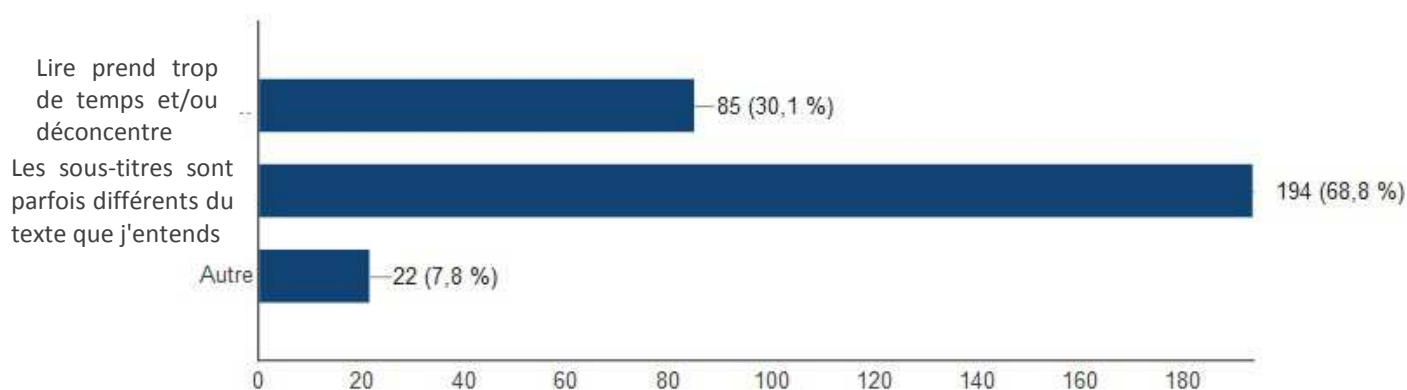
Si vous affichez les sous-titres, quelle en est la raison principale ? (autre que la traduction éventuelle du texte)

(506 réponses)



Les sous-titres vous gênent-ils pour l'une des (les) raisons suivantes ?

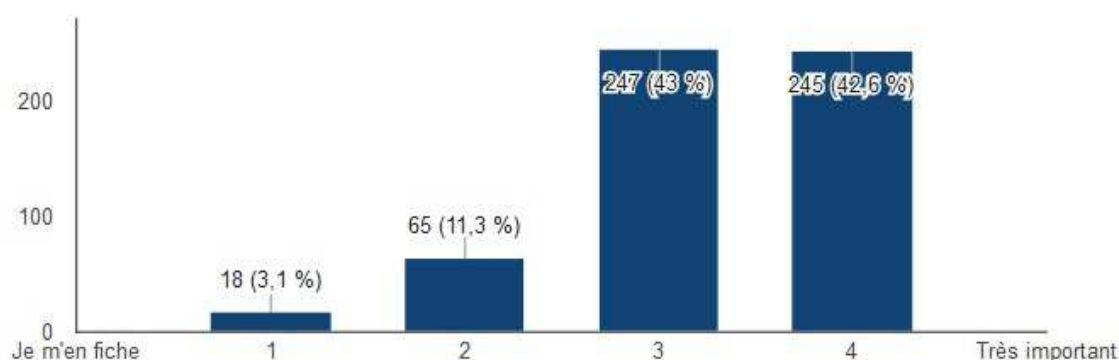
(282 réponses)



Synchronisme

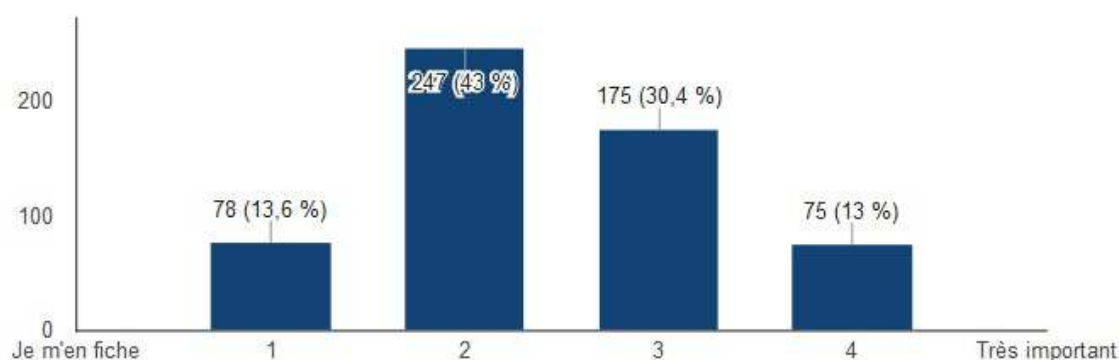
Dans les phases de cinématiques, quelle importance accordez-vous au synchronisme entre la voix et le mouvement des lèvres d'un personnage ?

(575 réponses)



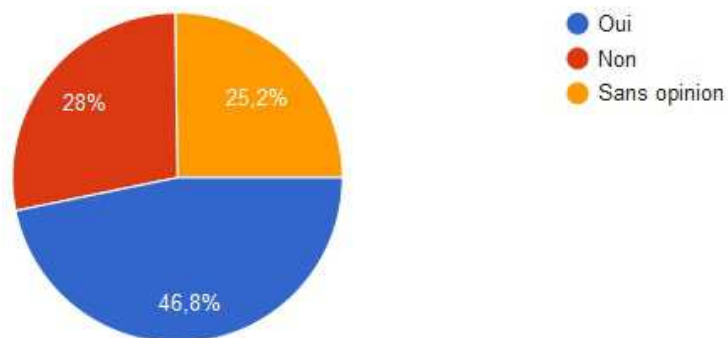
Durant les phases de jeu, quelle importance accordez-vous au synchronisme entre la voix et le mouvement des lèvres d'un personnage ?

(575 réponses)



Ce synchronisme vous paraît-il moins important sur un jeu 2D que sur un jeu 3D ?

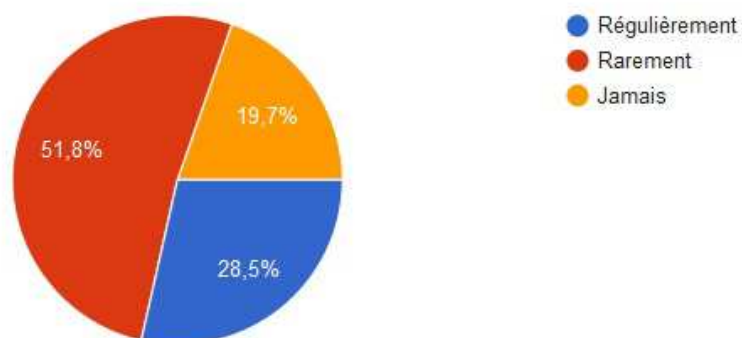
(575 réponses)



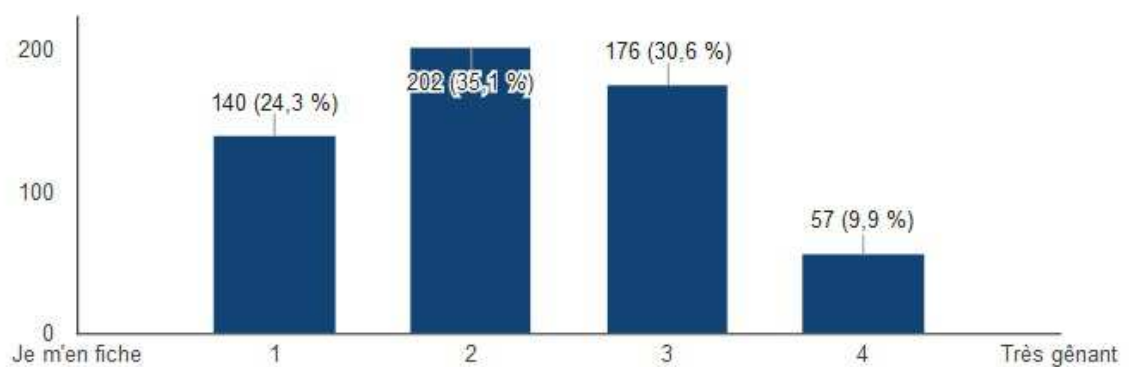
Les voix

Vous arrive t-il de reconnaître plusieurs fois la même voix dans un jeu, associée à des personnages différents ?

(575 réponses)

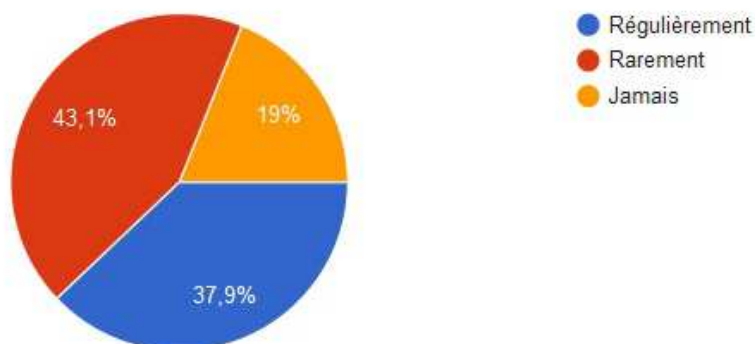


Cela vous dérange(raît) t-il ? (575 réponses)

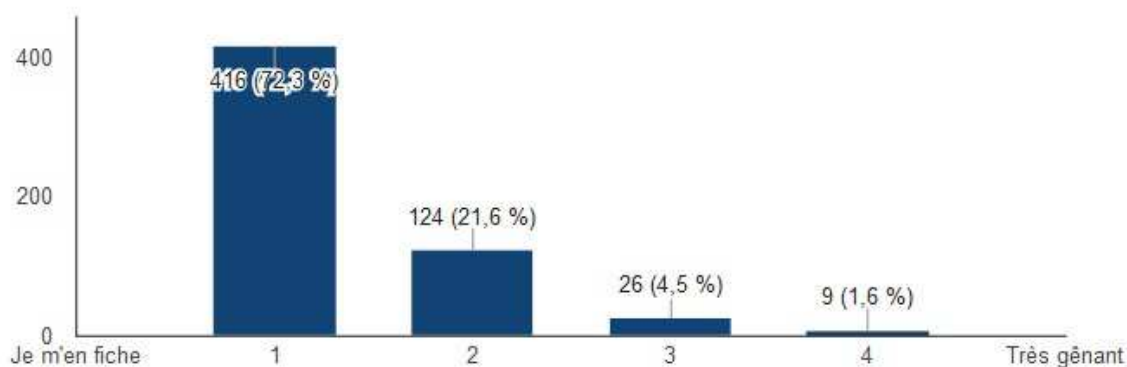


Vous arrive t-il de reconnaître la voix d'un même comédien sur des jeux différents ?

(575 réponses)

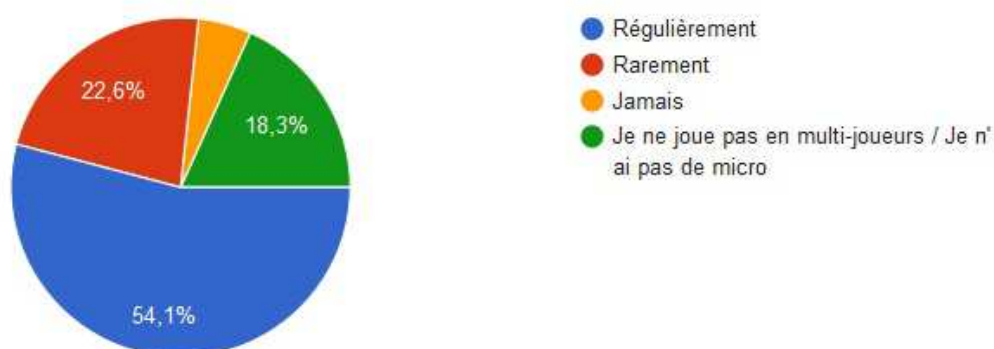


Cela vous dérange(ra)it t-il ? (575 réponses)



En multi-joueurs, communiquez vous oralement avec vos co-équipiers

(575 réponses)



Annexe 2

Recording Sheet - Jorgen (Might & Magic Heroes VI)



Might & Magic Heroes 7

Recording Sheet For AI Script Cinematic
English



Actor Name: Antony Byrne

Generated Date: 15/02/2016

Generated time: 19:39:03

Generated By: UBISOFT-ORG\julien.pirou

This document cannot be re-imported.

RESTRICTED TO THE PROJECT

LEVEL 3 

This document is for the employees working on the project and their management only

Jorgen



Age: 50

Gender: Male

Character Family: House of Griffin

Notes: Returning character (Heroes VI, Shades of Darkness)

Biography

Jorgen, a loyal servant of the Griffin household, is a man who is versed in the lore of many disciplines, including, but not limited to, medicine, mysticism, politics, history, and cartography.

Being of modest nature, it is difficult to ascertain under whose tutelage he received such a broad education, but it is known that Jorgen travelled widely in the past, and probably enjoyed the company of some of the finest minds of Ashan during his wanderlust.

The "Jorgen" persona, however, is just an elaborate mask he crafted a long time ago, during the reign of Duke Slava of Griffin. Jorgen's real history and name are shrouded in darkness - as he is not even Human, but one of the mysterious Faceless, Malassa's first children. Discovered and nearly killed by the Inquisition during the Second Eclipse, Jorgen then disappeared from the surface world, reputedly to help the establishment of the Dark Elf kingdom of Ygg-Chall. Not much is known of his activities during that time, but it is rumoured he maintained a watchful eye on the Griffin dynasty, helping them from the shadows during dire times.

The reasons of Jorgen's open return to the court of a Griffin Duke are known to only a few. He was one of the rare Faceless to escape the Curse of Erebos, which trapped his kind within the walls of the Invisible Library. With the Demon-worshipping Soulscar clan taking control of the subterranean realm, Jorgen and the remaining Faceless were forced to scatter and hide. For Jorgen, the best hiding place was in plain sight - at Duke Vassily's side.

When Vassily and his eldest son Fedor were killed in a suspicious "hunting accident", Jorgen proposed his services to the surviving son, Ivan, and helped him solve the mystery of their deaths. From that point on, he became Ivan's Spy Master, and also his friend.

Ivan is one of the few people in the Empire fully aware of Jorgen's true nature.

Personality

Jorgen possess immense knowledge and a timeless wisdom, but like all Faceless, he has an unnerving tendency to speak in riddles and metaphors. He's likely to answer a question with another question, never giving straight answers.

Motivations

- Political: The Falcon dynasty was a bit too... "Elrathian" for Jorgen's tastes, and had a tendency to go on bloody crusades against all servants of Malassa. The Griffin line, on the other hand, is more open-minded.
- Personal: He feels loyalty towards the Griffin family, and would like to see them triumph.
- Secret: Jorgen knows the Blades of Erebos are working for Seamus, and to an extent Ivan is his weapon to destroy them and avenge what they did to the rest of the Faceless.

Objectives

Jorgen is loyal to Ivan, and wants the best for him, but he's also, first and foremost, a creature of Malassa. He wants to teach Ivan the importance of controlling and manipulating information, as it's how Faceless wage their wars. He's also using Ivan for his own goals - reducing Elrath's influence over the Holy Empire, and eliminating the Blades of Erebos who are a danger to everything the Faceless have worked for.

Ending

After hearing Jorgen's tale, Ivan will be more open to the idea of using information against Seamus, and will have the full understanding of how dangerous the Blades of Erebus truly are.

Relations with the Council

- Ivan: Jorgen has known most of Ivan's ancestors. He knows all his qualities and flaws by heart. He sees himself as a protective "uncle" for the Griffin family as a whole.
- Murazel: Jorgen chose to reveal himself to Murazel, to ensure trust. But of course, you should not expect a dog and a cat to trust each other. Maybe they can work together towards a common goal, though.
- Anastasya: Jorgen has known Anastasya her whole life -- and her whole death. They are friendly towards each other, and he knows she will support him if the need arises.
- Tanis: Tanis suspects there is more to Jorgen than meet the eye, but if she has guessed his true nature (or learnt it from Ivan in private), she's not telling. Jorgen sees her relationship with Ivan as a good thing, so she has his support.

LINE

Stories like blades have to be balanced and honed. You must remember it is almost as easy to cut yourself as your target if you are not careful.

CIN - WARHAGEN COUNCIL MAP SHOT

[...]

KENTE

Defeated? How? Tomas defeated his enemies.

JORGEN

1: A trifling deception...after they found proof that Warhagen was theirs, the Griffins laid a trap a child would fall for. And he did.

MURAZEL

Indeed. An ancient map signed by Ronan Falcon the first, awarding them the city.

JORGEN

2: This was not Serguei's ultimate goal. He had plotted this disgrace to steal Empress Kyla's favour for himself. Gaining the city of Warhagen was a bonus; as pleasing as it may have been.

MURAZEL

Correct. Heinrich of Wolf possessed the greatest experience at sea, yet, Serguei of Griffin was appointed Admiral of the Imperial fleet.
[...]

CLS - Intro

[...]

KENTE

War is won on battlefield. Not in castle.

JORGEN

3: This is a dangerous path of possibilities.

TANIS

By the Seven Dragons... Is this how it all ends?
[...]

CLS - Main Story sequence 3

[...]

LASIR

I agree with the Wizard. The past of the Falcon empire is a checkered one... what "colours" will your banner sport?

JORGEN

4: We all have different agenda's here, Elf, and the first for your clan is healthy commerce.

LASIR

The battles ahead will be the most deadly and trying, my dear dark friend. Spoils go to the victor, and I am sure your spies have assured you that I am not playing both sides.
[...]

CLS - Main story sequence 5

PLAYED AFTER ANY CAMPAIGN OUTRO, ONCE FIVE CAMPAIGNS HAVE BEEN COMPLETED

JORGEN

5: What shall be the fate of the family of the Stag?

ANASTASYA

How could we forget all the atrocities Seamus committed in the name of Elrath? He should die, along with his Dragon.
[...]

TANIS

These are new times... and a new peace requires change.

JORGEN

6: If you sever the head of the hydra, two will grow in its place.

LASIR

Hydra... come now. Let's not compare a noble bloodline with a hideous monster.
[...]

LASIR

The Elves will assist Ivan... no matter how he names his Empire.

BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie « papier »

Chaque catégorie bibliographique est divisée en deux parties : la première pour les références citées, la seconde pour les références non-citées mais ayant contribué à mes recherches.

Mémoires

GRUEGHE Sébastien, *L'interface sonore dans les jeux vidéo*, Mémoire de maîtrise, Université de Provence Département SATIS, 2003-2004

MEYER Charles, *Du mutisme au dialogue - Les interactions vocales dans le jeu vidéo*, Mémoire de fin d'étude, École Nationale Supérieure Louis Lumière, 2014-2015.

BOURLIER Fabien, *L'audio procédural dans les médias interactifs*, Mémoire de fin d'études, IRCAM & Beaux-arts du Mans, 2012-2013

JACOBSEN Bjørn, *Informant Diegesis in Videogames*, Master Thesis, Aarhus University, 2016.

VAN QUYNH Jérémie, *La voix parlée*, Mémoire de maîtrise, Université de Provence Département SATIS, 2005-2006

Livres, essais et documentation

BERNAL-MERINO Miguel, *Translation and Localisation in Video Games : Making Entertainment Software Global*, Ed. Routledge, Collection Routledge Advances in Translation Studies, 2014.

Lien (extrait e-book) : <https://books.google.fr/books?id=Z4aQBAAQBAJ&hl=fr>

CHION Michel, *La Voix au Cinéma*, Ed. Cahiers du Cinéma, Collection essais, 1984.

GENVO Sébastien et PIGNIER Nicole, *Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo*, 2011.

Lien : <http://communication.revues.org/1845>

HONEYWOOD Richard & FONG Jon, *Best Practices for Game Localization*, 2012. Disponible sur le site de l'IGDA (International Game Developers Association).

Lien : <http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/65D89F6D-3BD8-46EA-B32E-BE34236408D5/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf>

LE NOUVEL Thierry, *Le Doublage*, Ed. Eyrolles, Collection Ciné métiers, 2007.

CHION Michel, *L'Audio-vision*, Ed. Armand Colin (3ème ed.), Collection Cinéma/Arts Visuels, 2013.

COLLINS Karen, *Game Sound - An introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Ed. The MIT Press, 2008.

Netographie

Articles

AUDUREAU William, *La crise du jeu vidéo de 1983 va-t-elle se reproduire avec un « indiepocalypse » de 2016 ?*, 2015.

Lien : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/04/la-crise-du-jeu-video-de-1983-va-t-elle-se-reproduire-avec-un-indiepocalypse-de-2016_4745640_4408996.html

Autumn (at Accredited Language), *How To Harness the Power of Video Game Voice Overs*, 2012.

Lien : <http://www.alsintl.com/blog/quality-video-game-voice-over>

BenDeR, *Comparaison Los Angeles et Los Santos : GTA 5*

Lien : <http://www.grandtheftauto5.fr/analyse-los-angeles-los-santos.html>

Breakerfou, *Far Cry 3 : Vaas n'a pas toujours été Vaas*, 2013.

Lien : <http://www.jeuxvideo-live.com/news/far-cry-3-vaas-na-pas-toujours-eetee-vaas-53471>

BRECKON Nick, *The Witcher Script Heavily Edited for English Audiences, Says The Writer*, 2007.

Lien : <http://www.shacknews.com/article/49819/the-witcher-script-heavily-edited>

Dan (at Accredited Language), *What Can Video Games Teach Us About Localization ?*, 2012.

Lien : <http://www.alsintl.com/blog/video-game-teach-localization>

Deafcat Studios, *Dubbing Video Games into Spoken Arabic*, 2014.

Lien : <http://www.deafcatstudios.com/dubbing-video-games-into-spoken-arabic>

Domejean, *Présentation Everfeel : un jeu social*, 2012.

Lien : <http://www.journaldugeek.com/2012/10/04/everfeel-jeu-social>

Gautoz, *Elite Dangerous : À la voix et à l'œil*, 2015.

Lien : <http://www.gamekult.com/actu/elite-dangerous-a-la-voix-et-a-loeil-A142517.html>

HOGGINS Tom, *Fallout 4 interview : Bethesda's Todd Howard on building the apocalypse*, 2015

Lien : <http://www.telegraph.co.uk/gaming/what-to-play/fallout-4-interview-bethesda-todd-howard-on-building-the-apocalypse>

ISAZA Miguel, *Exclusive Interview with Michael Kamper, Audio Lead of Bioshock 2*, 2010.

Lien : <http://designingsound.org/2010/03/exclusive-interview-with-michael-kamper-audio-lead-of-bioshock-2>

Jamesdu75, *Faut-il privilégier la VO à la VF ?*, 2007.

Lien : <http://www.agoravox.fr/culture-loisirs/culture/article/faut-il-privilegier-la-vo-a-la-vf-30192>

Katherine (at Accredited Language), *The Expanding Market for Video Games in Spanish*, 2013.

Lien : <http://www.alsintl.com/blog/video-games-in-spanish>

Katherine (at Accredited Language), *The Importance of Video Game Voice Overs*, 2010.

Lien : <http://www.alsintl.com/blog/video-game-voice-overs>

LANGLAIS Pierre, ***Pourquoi la France double-t-elle tout le monde ?***, 2010.

Lien : <http://www.slate.fr/story/18195/pourquoi-la-france-double-t-elle-tout-le-monde>

MARTIN Cécile, ***Cinéma et jeu vidéo : secteurs voisins, langage commun ?***, 2014.

Lien : <http://www.inaglobal.fr/jeu-video/article/cinema-et-jeu-video-secteurs-voisins-langage-commun-7527?rq=8>

MCNARY Dave, ***SAG-AFTRA Video Game Voice Actors Authorize Strike***, 2015.

Lien : <http://variety.com/2015/film/news/sag-aftra-video-game-voice-actors-authorize-strike-1201612750>

Nicole (at Accredited Language), ***Top 7 Video Game Translation Mistakes***, 2013.

Lien : <http://www.alsintl.com/blog/game-translation-mistakes>

PAQUEREAU Jérémy, ***Final Fantasy VII : la retraduction française faite par des fans arrive***, 2015.

Lien : <http://www.gameblog.fr/news/51172-final-fantasy-vii-la-retraduction-francaise-faite-par-des-fa>

Rédaction Allociné, ***Virginie Ledoyen donne de la voix pour "Call of Duty : Black Ops 2" [VIDEO]***, 2012.

Lien : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18616951.html

Sink, ***Top 30 des personnages de jeux vidéo doublés par des stars du cinéma***, 2011.

Lien : <http://www.topito.com/top-stars-doublage-jeu-video>

Superpanda, ***Le palmarès complet des Game Awards 2014***, 2014.

Lien : <http://www.jeuxvideo.com/news/189676/le-palmares-complet-des-game-awards-2014.htm>

WOOD Nathan, ***The Growth of Voice Acting in Video Games***, 2012.

Lien : <http://www.gamingbus.com/2012/08/06/the-growth-of-voice-acting-in-video-games>

Dan (at Accredited Language), ***Dubbing vs Subtitling: The Great Video Game Debate***, 2010.

Lien : <http://www.alsintl.com/blog/dubbing-subtitling>

Fabio, ***[Parole parole] 13 000 lignes de dialogue par doubleur sur Fallout 4***, 2015.

Lien : <http://www.journaldugamer.com/2015/07/17/fallout-4-dialogue-doubleur>

INVERNO Julien, ***Might&Magic Heroes VI : une vidéo à écouter***, 2011.

Lien : <http://www.gameblog.fr/news/22551-might-magic-heroes-vi-une-video-a-ecouter>

Metalgearsolid.be, ***Interview de Emmanuel "Snake" Bonami***, 2011.

Lien : <http://www.metalgearsolid.be/interview-de-emmanuel-bonami-voix-francaise-de-solid-snake-631.html>

TIK, ***Willem Dafoe présent dans le casting de Beyond Two Souls***, 2013.

Lien : <http://gamingway.fr/willem-dafoe-present-dans-le-casting-de-beyond-two-souls>

Zebral, ***Le doublage de jeu vidéo, un métier bien peu connu sous nos latitudes...***, 2012.

Lien : <http://www.culture-games.com/a-la-decouverte-de/le-doublage-de-jeu-video-un-metier-bien-peu-connu-sous-nos-latitudes>

Vidéos

[Let's Play] Agito sur Tales of Symphonia : Dawn of the New World - Episode 1 FR HD, 2014

Lien : <https://youtu.be/tmqJgIZn8OU>

Bande Rythmo FR, 2010.

Lien : <http://dai.ly/xcxa6o>

Behind the sound and music - Making of Valiant Hearts, 2014.

Lien : <https://youtu.be/ecFHkHuRUOE>

Benoît Magimel prête sa voix dans CoD : Modern Warfare 3, 2011.

Lien : <http://dai.ly/xl7op8>

Binary Domain : Doublages Français Fail, 2013.

Lien : <https://youtu.be/4ynvwZQz8dw>

Exclusive | Grounded: The making of The Last of Us, 2014.

Lien : https://youtu.be/R0l7LzC_h8I

Dynasty Warriors 3 cinématiques FR, 2011.

Lien : <https://youtu.be/mTgr7u5VQKE>

Griffin Bane - Might and Magic Heroes VI - Tutorial Map 1 Walkthrough, 2011.

Lien : https://youtu.be/_cX-GSRv1us

How SIMLISH is recorded! | Rachybo, 2013.

Lien : <https://youtu.be/vt1ncLatqpc>

Interview d'Adeline Chetail, Ellie dans The Last of Us (Objectif 100% - Episode 10), 2014.

Lien : <https://youtu.be/CWWr-kPuheU>

Les oubliés de la Playhistoire #97 - Laser Scope, 2015.

Lien : <http://noco.tv/emission/16742/nolife/les-oublies-de-la-playhistoire/97-laser-scope>

Making Batman: Arkham City - Voice Cast, 2012.

Lien : <https://youtu.be/OUBfbW2-vfQ>

Metroid Fusion Elevator Music, 2011.

Lien : <https://youtu.be/q1RkMKscmFY>

Microphone Roundup // Famicom Dojo, 2008.

Lien : <https://youtu.be/n5ObRFT6akk>

Oddworld Abe's Oddysee [English] Gamespeak, 2012.

Lien : <https://youtu.be/dnr2TGDCDCs>

Ultra Street Fighter 4 All Character Intros, 2015.

Lien : <https://youtu.be/l1j8h9b6ces>

3615 Usul - Le doublage, 2013.

Lien : <https://youtu.be/0DBcxiFkYIk>

Guild Wars 2 - Tara Strong: The Voice Behind The Villain, 2014.

Lien : <http://youtu.be/0mRYC-kbc-M>

Guild Wars 2: Heart of Thorns - Behind the Scenes Audio with Sennheiser, 2015.

Lien : <http://youtu.be/KZUI5t1XSGs>

Guild Wars 2: Heart of Thorns - Behind the Voice, 2015.

Lien : <http://youtu.be/ppUculLUesk>

Le Doublage dans le Jeu Vidéo, 2010.

Lien : <http://youtu.be/dk1hC4JmqXE>

Le manoir de Mortevielle - Début à la fin - Atari ST, 2012.

Lien : <https://youtu.be/3uVH4XbXwao>

Rencontre avec Troy Baker : la voix du jeu vidéo, 2014.

Lien : <http://www.gameblog.fr/news/42101-rencontre-avec-troy-baker-la-voix-du-jeu-video>

RESIDENT EVIL - VOICE ACTING HORROR - 10 MINUTE CUT, 2009.

Lien : <https://youtu.be/pVyOCssIXgQ>

Tu veux qu'on se tire l'oreille...?, 2012.

Lien : <https://youtu.be/ag0O95Hrimc>

Podcasts

L'atelier du son : Le son des jeux vidéo, animé par Thomas Baumgartner, France Culture, 19 septembre 2014.

Lien : <http://www.franceculture.fr/emissions/latelier-du-son/le-son-des-jeux-video>

In Dev With #2 : Abigaïl Goudjo, chef de projet localisation, Gamekult, 4 novembre 2015.

Lien : <http://www.gamekult.com/actu/in-dev-with-2-abigail-goudjo-chef-de-projet-localisation-A155309.html>

Sites Web

AccreditedLanguage Services : Site proposant des services de traduction, d'interprétation, etc., et dont le blog contient de nombreux articles sur la voix et le doublage (en jeu vidéo notamment).

Lien : <http://www.alsintl.com>

Bob, l'autre trésor de la langue : Dictionnaire d'argot, de français familier et de français populaire.

Lien : <http://www.languefrancaise.net/Bob>

Dailymotion : Site de vidéos.

Lien : <http://www.dailymotion.com>

Exequo : Site de la société de localisation Exequo.

Lien : <http://www.exequo.com>

FaceFX : Site du logiciel *FaceFX*.

Lien : <http://www.facefx.com>

FF7.fr : Fan-site sur Final Fantasy 7 comprenant un guide complet, une database, et différents articles autour du jeu.

Lien : <http://ff7.fr>

Intellivisionlives : Site sur la console *Intellivision* (histoire, informations techniques, support...).

Lien : <http://www.intellivisionlives.com>

Jeuxvideo.com : Actualités, émissions, et référencement de jeux vidéo.

Lien : <http://www.jeuxvideo.com>

Native Prime : Site du studio de localisation *Native Prime* (description du studio, contact, portfolio...).

Lien : <http://www.nativeprime.com>

Sebastien Camrrubi : Site personnel de Sébastien Camrrubi, *character artist* chez Ubisoft Montpellier.

Lien : <http://sebastiencamrrubi.com>

Wikia : Site de partage communautaire inspiré de Wikipedia.

Lien : <http://fr.wikia.com>

Wikipedia : Encyclopédie libre en ligne.

Lien : <http://www.wikipedia.org>

Youtube : Site de vidéos.

Lien : <http://www.youtube.com>

AlloDoublage : Site d'actualité et base de données sur le doublage français.

Lien : www.allodoublage.com

Dune Sound : Site du studio Dune Sound

Lien : <http://www.dunesound.com>

La Marque Rose : Site de la société de localisation La Marque Rose.

Lien : <http://www.lamarquerose.com>

RS Doublage : Annuaire de comédiens de doublage.

Lien : www.rsdoublage.com

Synthesis : Site de la société de localisation Synthesis.

Lien : <http://www.synthesis.co>

Filmographie

Films

Aliens (VF : *Aliens le retour*), James CAMERON, 1986.

Armageddon, Michael BAY, 1998.

Batman v Superman: Dawn of Justice (VF : *Batman v Superman : L'Aube de la Justice*), Zack SNYDER, 2016.

Blackmail (VF : *Chantage*), Alfred HITCHCOCK, 1929.

Dardevil, Mark Steven JOHNSON, 2003.

La Classe américaine : Le Grand Détournement, Michel HAZANAVICIUS & Dominique MÉZERETTE, 1993.

Ratchet & Clank, Kevin MUNROE & Jericca CLELAND, 2016.

The Abyss (VF : *Abyss*), James CAMERON, 1989.

The Dark Knight, Christopher NOLAN, 2008.

The Fifth Element (VF : *Le Cinquième Élément*), Luc BESSON, 1997.

The Lord of The Rings (VF : *Le Seigneur des Anneaux*), trilogie de Peter JACKSON, 2001-2003.

The Terminator (VF : *Terminator*), James CAMERON, 1984.

Séries TV

Batman: The Animated Series (VF : *Batman*), série TV d'animation créée par Bruce TIMM et Eric RADOMSKI, 1992-1995.

Bref, *shortcom* créée par Kyan KHOJANDI et Bruno MUSCHIO, 2011-2012.

House of Cards, série TV créée par Beau WILLIMON en 2013 (en cours de production).

Star Trek, série TV créée par Gene RODDENBERRY, 1966-1989.

Ludographie

Les jeux sont référencés sous la forme suivante :

Titre (Support), créateur(s) si identifié(s), développeur(s), éditeur(s), 1ère année de sortie.

A Blind Legend (PC, iOS/Android), DOWiNO, 2016.

Age of Empires II (PC), Ensemble Studios, Microsoft Game Studios, 1999.

Animal Crossing : New Leaf (Nintendo 3DS), EGUCHI Katsuya, MORO Isao, KYOGOKU Aya, Nintendo EAD, Nintendo, 2012.

Assassin's Creed Syndicate (PS4, Xbox One, PC), Ubisoft Québec, Ubisoft, 2015.

Assassin's Creed Syndicate : Jack l'Éventreur - DLC (PS4, Xbox One, PC), Ubisoft Québec & Ubisoft Montpellier, Ubisoft, 2015.

Bastion (PC/MAC, iOS, PS3/PS4, Xbox 360), Supergiant Games, 2012.

Batman : Arkham Asylum (PC/MAC PS3, XBOX 360), Rocksteady Studios, Eidos Interactive & WB Games/DC Comics, 2009.

Batman : Arkham City (PC/MAC, PS3 Xbox 360, Wii U), Rocksteady Studios & Warner Bros. Games Montréal, WB Games, 2011.

Batman : Arkham Knight (PC, PS4, Xbox 360, Wii U), Rocksteady Studios & Iron Galaxy Studios, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2015.

Batman : Arkham Origins (PC, PS3, Xbox 360, Wii U), Splash Damage, Warner Bros. Games Montréal & Iron Galaxy Studios, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2013.

Battlefield 4 (PC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), FAUVART Luc, CRAPEZ Camille, EL JILALI Oualid, Dice, Electronic Arts, 2013.

Berzerk (Arcade), MCNEIL Alan, Stern Electronics, 1980.

Beyond Good and Evil (PC, PS2, Xbox, GameCube), ANCEL Michel, Ubisoft Montpellier, Ubisoft, 2003.

Beyond : Two Souls (PS3), CAGE David, Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2013.

Binary Domain (PC, PS3, Xbox 360), NAGOSHI Toshihiro, Yakuza Studio, Sega, 2012.

BioShock (PC/MAC, Xbox 360, PS3), LEVINE Ken, HELLQUIST Paul, 2K Games, 2K Games & Feral Interactive, 2007.

BioShock 2 (PC/MAC, PS3, Xbox 360), 2K Marin, 2K Games, 2010.

BioShock Infinite (PC/MAC/Linux, PS3, Xbox 360), LEVINE Ken, Irrational Games, 2K Games, 2013.

Black & White (PC/MAC), MOLYNEUX Peter, Lionhead Studios, Electronic Arts, 2001.

Borderlands (PC/MAC), Gearbox Software, 2K Games, 2009.

Call of Duty : Advanced Warfare (PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One, PC), Sledgehammer Games, High Moon Studios & Raven Software, Activision, 2014.

Call of Duty : Black Ops (PS3, XBOX 360, Wii, PC), Treyarch, Activision, 2010.

Call of Duty : Black Ops II (PS3, XBOX 360, Wii U, PC), Treyarch, Activision, 2012.

Call of Duty : Modern Warfare 3 (PC/MAC, PS3, Xbox 360, Wii), Infinity Ward & Sledgehammer Games, Activision, 2011.

Counter-Strike : Global Offensive (PC/MAC, PS3, Xbox 360), Hidden Path Entertainment, Valve Corporation, 2012.

Dark Souls II (PC, PS3, Xbox 360), SHIBUYA Tomohiro, TANIMURA Yui, From Software, Bandai Namco Games, 2014.

Diablo 3 (PC/MAC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), Blizzard Entertainment, Activision Blizzard, 2013.

Dear Esther (PC/MAC/Linux), MORGAN Jack, The Chinese Room, Steam, 2012.

Don't Starve (PC/MAC/Linux, PS3/PS4, PS Vita, Xbox One, Wii U), Klei Entertainment, 2013.

Dragon Quest (NES), HORII Yūji, Chunsoft, Enix, 1986.

Dynasty Warriors 3 (PS2, Xbox), Koei & Omega Force, Koei, 2001.

Elite Dangerous (PC/MAC, Xbox One), BRABEN David, Frontier Developments, 2014.

Everfeel (Web), ND Interactive, 2012.

Fable III (PC, Xbox 360), MOLYNEUX Peter, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, 2010.

Fallout 3 (PS3, Xbox 360, PC), Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2004.

Fallout 4 (PC, PS4, Xbox One), Bethesda Games Studios, Bethesda Softworks, 2015.

Far Cry 3 (PC, PS3, Xbox 360), Ubisoft Montréal (principal), Ubisoft, 2012.

Far Cry 3 : Blood Dragon (PC, PS3, Xbox 360), Ubisoft Montréal, Ubisoft, 2013.

Far Cry 4 (PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One, PC), Ubisoft Montréal, Ubisoft, 2014.

Final Fantasy (NES), SAKAGUCHI Hironobu, TERADA Kenji, Square Co., 1987.

Final Fantasy VII (PS1), KITASE Yoshinori, NOMURA Tetsuya, NOJIMA Kazushige, NAORA Yusuke, Square, Square & Sony Computer Entertainment, 1997.

Final Fantasy XIII (PC, PS3, Xbox 360), TORIYAMA Motomu, KITASE Yoshinori, Square Enix, 2010.

Firewatch (PC/MAC/Linux, PS4), Campo Santo, Panic, 2016.

Grand Theft Auto : San Andreas (PS2, Xbox, PC), Rockstar North, Rockstar Games, 2004-2005.

Grand Theft Auto V (PC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), Houser Dan, Rockstar North, Rockstar Games, 2013.

Guild Wars (PC), Arenanet, NCsoft, 2005.

Guild Wars 2 (PC/MAC), JOHANSON Colin, FLANUUM Eric, ArenaNet, NCsoft, 2012.

Half-Life 2 (PC/MAX/Linux, PS3, Xbox/Xbox 360), Valve Corporation, Vivendi Universal Games & Valve Corporation, 2004.

Hey You, Pikachu! (N64), Ambrella, Nintendo, 1998.

Indiana Jones et la Dernière Croisade (DOS/MAC, Atari ST), FALSTEIN Noah, FOX David, GILBERT Ron, LucasArts, 1989.

InFamous : Second Son (PS4), Sucker Punch Productions, Sony Computer Entertainment, 2014.

Jade Empire (Xbox, PC), BioWare, Microsoft & 2K Games, 2005.

Kakuto Chojin : Back Alley Brutal (Xbox), NAKATA Kunihiro, Dream Publishing, Microsoft Game Studios, 2002.

Keep Talking and Nobody Explodes (PC/MAC), Steel Crate Games, 2015.

La Terre du Milieu : L'Ombre du Mordor (PC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), Monolith Productions, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2014.

Le Cinquième Élément (PC, PS1), Kalisto Entertainment, Activision, Ubisoft Entertainment & Sony Computer Entertainment, 1998.

Le Manoir de Mertevielle (Ordinateur), GRELAUD Bernard, GOURIER Bruno, Lankhor, 1987.

Les Sims 4 (PC/MAC), Maxis, Electronic Arts, 2014.

Life is Strange (PC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), Dontnod Entertainment, Square Enix, 2015.

Life Line : Voice Action Adventure (PS2), NISHIZAWA Manabu, Sony Computer Entertainment, 2003.

Little Big Planet (PS3), SMITH David, HEALEY Mark, EVANS Alex, Media Molecule, Sony Computer Entertainment, 2008.

Lylat Wars (Star Fox 64) (N64), SHIMIZU Takao, MIYAMOTO Shigeru, Nintendo, 1997.

Marvel Heroes (PC), Secret Identity Studios & Gazillion Entertainment, 2013.

Mass Effect 3 (PC, Xbox 360, Wii U), HUDSON Casey, HOUSTON Jesse, WALTERS Mac, BioWare, Electronic Arts, 2012.

Maniac Mansion : Day of the Tentacle (DOS/MAC), SCHAFER Tim, GROSSMAN Dave, LucasArts, 1993.

Metal Gear Solid (PS1), KOJIMA Hideo, Konami & Microsoft, 1998.

Metroid Fusion (GBA), SAKAMOTO Yoshio, IZUSHI Takehiro, Nintendo R&D1, Nintendo, 2002.

Might & Magic Heroes VI (PC), Black Hole Entertainment, Ubisoft, 2011.

Mortal Kombat (Arcade, SNES, Mega Drive, PC), BOON Ed, TOBIAS John, Midway Manufacturing Company, Acclaim Entertainment, 1992.

Myst (PC, MAC), MILLER Robyn, MILLER Rand, Cyan Worlds, Brøderbund Software, 1993.

Oddworld : L'Odysée d'Abe (PC, PS1), LANNING Lorne, RYAN Frank, Oddworld Inhabitants, GT Interactive & Softbank, 1997.

Ōkami (PS2, Wii), KAMIYA Hideki & INABA Atsushi, Clover Studio & Ready at Dawn, Capcom, 2006.

Planescape : Torment (PC), AVELLONE Chris, Black Isle Studios, Interplay, 1999.

Portal (PC/MAC/Linux, Xbox 360, PS3), Valve Software, 2007.

Portal 2 (PC/MAX/LINUX, Xbox 360, PS3), Valve, Valve & Electronic Arts, 2011.

Prototype 2 (PC, PS3, Xbox 360), Radical Entertainment, Activision, 2012.

Red Dead Redemption (PS3, Xbox), Rockstar San Diego & Rockstar North, Rockstar Games, 2010.

Resident Evil (PC, PS1), MIKAMI Shinji, Capcom, 1996.

Sam and Max Hit the Road (DOS/MAC), LucasArts, 1993.

Seaman (Dreamcast, PS2), SAITO Yoot, Vivarium & Jellyvision, Sega, 1999.

Skyrim (PC, PS3, Xbox 360), HOWARD Todd, Bethesda Game Studio, Bethesda Softworks, 2011.

Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre (PC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), Ubisoft Montpellier, Ubisoft, 2014.

Soldier of Fortune (PC, Dreamcast, PS2), RAFFEL Brian, Raven Software, Activision, 2000.

Star Wars : The Old Republic (PC), BioWare, Electronic Arts & Lucas Arts, 2011.

Street Fighter II : The World Warrior (Arcade, SNES), OKAMOTO Yoshiki, Capcom, 1992.

Street Fighter IV (Arcade, PC, Xbox 360, PS3), ONO Yoshinori & IKENO Daigo, Dimps & Capcom, 2008.

Tales of Symphonia : Dawn of the New World (Wii), Namco Tales Studio, Namco Bandai, 2008.

Teraway (PS Vita), Media Molecule, Sony Computer Entertainment, 2013.

The Bureau : XCOM Declassified (PC/MAC, PS3, Xbox 360), GRAY Morgan, 2K Games, 2013.

The Elder Scrolls IV : Oblivion (PC, Xbox 360, PS3), Bethesda Game Studios, 2K Games, 2006.

The Last of Us (PS3/PS4), DRUCKMANN Neil, STRALEY Bruce, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2013.

The Last of Us : Left Behind (PS3/PS4), DRUCKMANN Neil, STRALEY Bruce, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2014.

The Legend of Zelda (Famicom/NES), TEZUKA Takashi, MIYAMOTO Shigeru, Nintendo R&D4, Nintendo, 1986.

The Legend of Zelda : Ocarina of Time (N64), ANONUMA Eiji, MIYAMOTO Shigeru et KOIZUMI Yoshiaki, Nintendo EAD, Nintendo, 1998.

The Legend of Zelda : Skyward Sword (Wii), ANONUMA Eiji, Nintendo EAD & Monolith Soft, Nintendo, 2011.

The Legend of Zelda : Twilight Princess (GameCube, Wii), ANONUMA Eiji, MIYAMOTO Shigeru, Nintendo, 2006.

The Nomad Soul (PC, Dreamcast), Quantic Dream, Eidos Interactive, 1999.

The Secret of Monkey Island (DOS/MAC, Atari ST), GILBERT Ron, SCHAFER Tim, GROSSMAN Dave, LucasArts, Electronic Arts.

The Stanley Parable (PC/MAC), WREDEN Davey & PUGH William, Galactic Cafe, 2013.

The Walking Dead (PC/MAC, PS3/PS4, PS Vita, Xbox 360/Xbox One, iOS/Android), Telltale Games, 2012.

The Witcher (PC/MAC), CD Projekt, CD Projekt & Atari, 2007.

The Witcher 2 : Assassins of Kings (PC, Xbox 360), CD Projekt, Atari, CD Projekt & Namco Bandai Games, 2012.

Thomas Was Alone (PC/MAC, PS3/PS4, PS Vita, Xbox One, Wii U, iOS/Android), BITHELL Mike, Curve Digital & Bossa Studios, 2012.

Tom Clancy's Splinter Cell (PC, PS2, Xbox, GameCube, GBA), Ubisoft Montréal, Ubisoft, 2002.

Tomb Raider (PC/MAC, PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One), Square Enix, Crystal Dynamics, 2013.

Tomodachi Life (Nintendo 3DS), Nintendo SPD, Nintendo, 2013.

Warcraft III : Reign of Chaos (PC/MAC), PARDO Rob, Blizzard Entertainment, 2002.

Warhammer Online (PC), JACOBS Mark, BARNETT Paul, Mythic Entertainment, Electronic Arts, 2008.

Wild Arms : the Vth vanguard (PS2), Media.Vision, Sony Computer Entertainment, 2006.

Wolfenstein : Enemy Territory (PC/MAC), ID Software & Splash Damage, Activision, 2003.

XCOM 2 (PC/MAC/Linux), SOLOMON Jake, 2K Games, Firaxis Games, 2016.

Zero Wing (Mega Drive, PC Engine), Toaplan, 1992.

Séries de jeux

Assassin's Creed est une série de jeux de type action-aventure développée par Ubisoft depuis 2007.

Batman : Arkham est une série de jeux d'action-aventure sur l'univers de *Batman*, aux développeurs multiples, créée en 2009.

Call of Duty est une série de jeu de guerre à la première personne lancée en 2003, développée par différents studios et distribuée par Activision.

Grand Theft Auto est une série de jeux d'action à la troisième personne créée en 2001 et principalement développée par Rockstar North.

Half-Life est une série de jeux de tir à la première personne créée par Valve en 1998.

Halo est une série de jeux d'action et de stratégie créée par Bungie Software en 2001.

Heroes of Might and Magic est une série de jeux de stratégie tour par tour aux développeurs multiples, éditée depuis 2003 par Ubisoft.

Indiana Jones est une série de jeux d'aventure *point-and-click* créée par LucasArts en 1990, inspirée de la série de films éponyme.

Kingdom Hearts est une série de jeux Action-RPG mêlant les univers *Disney* & *Square Enix* développée depuis 2002.

Les Lapins Crétins est une série de jeux spin-offs de la saga *Rayman*, développée par Ubisoft depuis 2006.

Les Sims est une série de jeux de simulation de vie créée par Maxis en 2000 et éditée par Electronic Arts.

Maniac Mansion est une série de jeux d'aventure *point-and-click* créée par LucasArts en 1987.

Monkey Island est une série de jeux d'aventure *point-and-click* créée par LucasArts en 1990.

Oddworld est une série de jeux de plateformes créée en 1994 par Oddworld Inhabitants.

Rayman est une série de jeux d'action et de plateformes créée par Michel ANCEL avec Ubisoft en 1995.

Street Fighter est une série de jeux de combat développée par Capcom depuis 1987.

Super Mario est une série de jeux de plateformes développée par Nintendo depuis 1985.

Super Smash Bros. est une série de jeux de combat/plateformes créée par Nintendo en 1999.

The Legend of Zelda est une série de jeux d'aventure développée par Nintendo depuis 1986.

Tom Clancy's Splinter Cell est une série de jeux d'action/infiltration développée par Ubisoft depuis 2002.

Uncharted est une série de jeux d'action-aventure sur *Playstation* développée par Naughty Dog depuis 2007.

Wolfenstein est une série de jeux d'action créée en 1981, aux développeurs multiples, actuellement éditée par Activision.

CONTACTS

Je profite de cet espace dédié aux personnes que j'ai interviewé pour les remercier à nouveau chaleureusement, chacune d'entre elles ayant pris le temps de contribuer d'une manière ou d'une autre à mon mémoire. Leurs propos respectifs m'ont été d'une grande aide dans ma réflexion et mes recherches.

Laure Bouffard

Chef de projet localisation - Synthesis Fance

Après être passée par les équipes localisation de Lionbridge (l'un des leaders mondiaux de ce secteur) et d'Ubisoft, Laure Bouffard intègre la société Synthesis et participe à la création de son antenne française. Cela lui donne l'occasion de travailler sur d'innombrables projets, de la production la plus modeste au jeu classé triple A. Dévouée à la localisation, elle en est une fervente experte et partisane, et cherche continuellement des solutions pour améliorer les choses et travailler dans de meilleures conditions.

Geneviève Doang

Comédienne

Geneviève Doang est une jeune comédienne française très active dans le doublage (notamment de séries TV) et elle est depuis peu la voix française régulière de l'actrice sud-coréenne Bae Donna (**Cloud Atlas**, **Jupiter : Le Destin de l'Univers**, **Sense 8**). Elle travaille également en jeu vidéo et a doublé des personnages dans les VF de **Resident Evil 6**, **Tomb Raider**, **Blade & Soul** ou encore **The Witcher 3**, dans lequel elle prêtait sa voix à **Ciri**, l'un des principaux protagonistes du jeu.

Thierry Falcoz

IP Developer - Ubisoft (Montreuil)

Ancien journaliste spécialisé en jeu vidéo (*IG Mag*, *Game One*, *Nolife...*), Thierry Falcoz a quitté le monde de la presse et de la télévision en 2015 pour devenir IP Developer chez Ubisoft, et passer ainsi du côté de ceux qui créent les jeux. Avec ses vingt ans d'expérience dans le milieu du jeu vidéo, Thierry est un expert chevronné et passionné qui a une vision globale très pertinente et réaliste de l'industrie vidéoludique et de son évolution.

Cécile Irlinger

Game Localization Department Manager - La Marque Rose

Après des études de droit puis de technique et langage des médias à la Sorbonne, Cécile Irlinger se dirige dans la production audiovisuelle, et plus spécifiquement dans le son. Elle apprend le métier au sein d'un studio qui fait à la fois de la création sonore et de la localisation, puis intègre La Marque Rose dans les années 90. Elle est aujourd'hui responsable du département localisation jeu vidéo de l'entreprise, ce qui lui permet de travailler sur les versions françaises de nombreuses productions vidéoludiques, qu'elle aborde toujours avec la même passion et la même énergie qu'à ses débuts.

Jean-Baptiste Jeannot

Directeur Artistique - Dune Sound

Jean-Baptiste Jeannot a commencé à travailler dans le milieu du multimédia à la fin des années 90, après quelques années passées dans le domaine de la prise de son de tournage. Le jeu vidéo connaît à cette époque un essor considérable, et Jean-Baptiste enregistre ses premières versions françaises (***Driver, Legacy of Kane, Halo...***) de manière plutôt artisanale au sein de son studio Triom Production. En 2003, il rejoint l'éditeur de DVD interactifs Seven 7 chez qui il restera cinq ans. En 2008, il débute sa collaboration avec le studio Dune Sound, pour lequel il assure la direction artistique de nombreuses VF (***Splinter Cell 6, Marvel Heroes, Tomb Raider, Guild Wars 2...***). En parallèle, il crée et entretient *Novelcast*, une collection de programmes sonores centrés au tour de la narration et de la voix.

Katabelle

Comédienne & Directrice Artistique américaine

Katabelle est une jeune comédienne freelance américaine originaire de Kansas City. Formée à la *Voice Global Academy* (formation en ligne de technique vocale), elle s'est spécialisée depuis quatre ans dans le doublage de jeu vidéo en tant que comédienne et directrice artistique. Elle travaille essentiellement sur des productions indépendantes (***Sirius Online, Cold Dreams, LUX...***).

Julien Koechlin

Sound Designer - Ubisoft (Montpellier)

Titulaire d'une licence ECAV à Paris VIII, Julien Koechlin a travaillé dans le milieu du web, du multimédia et de la photographie avant d'entrer chez Ubisoft en 2004 en tant que testeur. Très intéressé par le son, il se spécialise dans les tests audio et devient intégrateur sur ***Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2***. Passionné et autodidacte, il est maintenant sound designer confirmé et a travaillé sur des licences comme ***Les Lapins Crétins, ZombiU, Assassin's Creed***, ou encore ***Soldats Inconnus***.

Yann Laferrere

Directeur Artistique - Dune Sound

Alors qu'il suit des études de psychologie, Yann Laferrère se forme en parallèle aux techniques de MAO grâce à son job d'étudiant qui lui ouvre les portes des studios d'enregistrement. Après la fermeture de sa boîte, il intègre en 2005 le studio Dune Sound en tant qu'ingénieur du son. En 2011, il décide de devenir intermittent et de se consacrer uniquement à la direction artistique, toujours au sein de Dune Sound. Récemment, il a travaillé sur des titres comme **Far Cry 4**, **Battlefield 4** ou encore **Rainbow Six : Siege**. Passionné par son métier, Yann ressent néanmoins une certaine frustration quant aux moyens qui sont fournis pour réaliser les versions françaises de jeux vidéo.

Martial Le Minoux

Comédien & Directeur Artistique

Martial Le Minoux est très actif dans le milieu du doublage français, en tant que comédien et directeur artistique, et a donné de la voix dans d'innombrables licences vidéoludiques (**Professeur Layton**, **Ratchet and Clank**, **Team Fortress 2**, **Batman Arkham...**). Issu du monde du théâtre et de la pièce radiophonique, il a trouvé dans le doublage la possibilité d'incarner des personnages aussi nombreux que variés et tire énormément de plaisir de cette activité. Il travaille aujourd'hui essentiellement dans le milieu de l'animation, où il assure la direction artistique du doublage de multiples séries animées.

Guillaume Muller

Sound Designer - Rare

Issu de la formation SATIS d'Aix-Marseille Université, Guillaume Muller a profité de son cursus pour faire ses stages chez trois développeurs de jeux vidéo : Faust, 11 bit studios (où il a pu notamment travailler sur **This War of Mine** et **Anomaly 2**) et Boss Alien (**CSR Racing** & **CSR Classics**). Après un premier emploi chez Freejam (**Robocraft**), il intègre Microsoft Rare en 2015 et travaille sur des titres comme **Rare Replay** et **Sea of Thieves**. En parallèle de son activité de sound designer en jeu vidéo, Guillaume est passionné de musique « steampunk », qu'il compose et publie sous son nom d'artiste *Spiky* (et connaît d'ailleurs un certain succès).

Sophie Penziki

Production Manager - Ubisoft (Montreuil)

Sophie Penziki a suivi des formations de management et de multimédia. Elle a intégré Ubisoft en 2000, d'abord en tant que Cinematic Studio Manager, puis comme Production Manager depuis 2008. Elle supervise la production de nombreux trailers pour les jeux Ubisoft, et gère également l'aspect production des voix sur les jeux **Heroes of Might and Magic** (entre autres). Elle est donc impliquée à la fois dans la création et dans le marketing, ce qui lui permet d'avoir une vision générale de la production en jeu vidéo.

Julien Pirou

Creative Designer - Ubisoft / Journaliste - Nolife

Ancien graphiste, Julien Pirou officie depuis quelques années comme Creative Designer et scénariste chez Ubisoft, sur la série de jeux **Heroes of Might and Magic**. Passionné de culture geek, il anime également plusieurs émissions sur la chaîne *Nolife* autour de thèmes comme le *retro-gaming*, le jeu de rôle, ou encore la production de jeu vidéo.

Aymeric Ramanakasina

Journaliste - Nolife

Diplômé de l'École Française des Attachés de Presse en 2012 et titulaire d'un master de lettres modernes en spécialité métiers la rédaction, Aymeric Ramanakasina rejoint la rédaction jeu vidéo de *Nolife* en 2011, d'abord en tant que stagiaire, puis comme pigiste jusqu'en 2015 où suite au départ de Thierry Falcoz, une place de rédacteur permanent lui est proposée. Sa passion et son sens critique font d'Aymeric un journaliste investi et motivé, qui met un point d'honneur à fournir de travail de qualité.

Aymeric Schwartz

Sound Designer - Ubisoft (Montpellier)

Aymeric Schwartz a suivi la formation de sound design de l'ENJMIN à Angoulême et travaille depuis quelques années dans le jeu vidéo. Chez Ubisoft, il a participé en tant que sound designer à des titres comme **Rayman Origins**, **Rayman Legends**, **Rayman Adventures** ou encore **Soldats Inconnus**. Il est également musicien (violoniste diplômé du conservatoire de Nice) et compose parfois pour l'image (jeu vidéo, courts-métrages...).

Entre narration, mécanique de jeu et argument marketing, la voix de jeu vidéo peut avoir plusieurs visages. De son écriture à sa réception par le joueur, en passant par le doublage et la localisation, elle suit un cheminement long et complexe qui fait intervenir de nombreux corps de métiers, aussi bien artistiques que techniques. Quand on lui donne l'opportunité de s'exprimer, elle peut revêtir de nombreuses formes et se mettre au service de l'expérience ludique et interactive qu'est le jeu vidéo.

MOTS-CLÉS :

Voix, son, jeu vidéo, doublage, localisation, narration, dialogues, immersion, incarnation, interactivité

Narration, game mechanics, marketing argument: voice in video games can have many faces. From its writing to its reception by the player, through dubbing and localization, the process which involves many trades, both artistic and technical, is long and complex. But when it has the opportunity to express itself, the voice can take many forms and serves the playful and interactive experience which is video game.

KEYWORDS :

Voice, sound, video game, voice over, localization, narration, dialogues, immersion, incarnation, interactivity