

# TP Conception Sonore 2017, GROUPE 10

## Note intention :

Notre intention de départ était de faire quelque chose de surprenant et d'humoristique. Pour cela, nous avons alterné des parties musicales évoquant la gravité de la guerre, la conquête et l'épique; et une musique festive faisant référence aux danses de tavernes irlandaises (et leurs bagarres) pour rester dans le thème dicté par le cahier des charges.

Coté conception sonore, nous avons décidé de garder des notes légères pour les bruitages, comme des sons de bulles pour les tirs et les morts par exemple, pour qu'ils n'occupent pas trop d'espace sonore. Les bruits des soldats sont en revanche très présents car nous voulions à tout prix enregistrer des voix graves et cela nous permettait d'accentuer ce coté ridicule toujours en faisant référence à l'ambiance irlandaise et combative.

## Evolution du Projet et Méthode de travail :

Nous avons dès le début choisi un thème sur lequel se baser. Nous avons confié la musique à Raphaël, en conception sonore, pour qu'il puisse composer un morceau dans notre thème.

Afin de pouvoir travailler rapidement, nous avons dès le premier jour établi un Sound Design Document, listant tous les sons nécessaires, et quelques méta-données telles que l'avancement de l'intégration, les time-codes et des proposition de direction artistique. (Voir ci dessous)

GROUPE OBJET SON								
A	B	C	D	E	F	G	H	I
GROUPE OBJET SON	OBJET SON	TIME CODE	A FAIRE	EN COURS	A INTEGRER	PROPOSITION	NOM DE FICHER	ROLE
Médaille/récompense (droit/écup/perdu?)	Médaille qui tombe				x	Pièce ? "DING"	UISFXFO_nom objet	Romain
	Médaille ramassée				x		48KHZ/24B	Rouil
	Médaille ratée				x		30m/s	Victo
Soldat (voix/mort/pas/sans ordre?)	Soldat (voix)				x	Onomatopé/		Ugo - Positionner les plages de sons sur la vidéo/mont
		00:14:00:16/				Désorganisé/rhythmé -- Organisé pour les ennemis		Timothée
						Pas sur		Raphael
Tir	Soldat (mort)				X	Bulle/"boop"		
	Bruit des armes				X	Pépard/son étouffé		
Musique d'ambiance	Musique d'ambiance					Celtic		
Capture point	Capture du point				X	Son progressif montant		
Ordre du joueur	Ordre du joueur vers l'avant				x	Son interface classic		
	Ordre du joueur vers l'arrière				x	Son interface classic		
	Ordre du joueur de formation				x	Son interface classic		
Indicateur de rencontre de troupe	Indicateur de rencontre de troupe ennemie				0	?		
Gestes de la main (gant)	Geste main poitrine vers le bas				x	Sons utilitaires d'interface		
	Geste main pouce en l'air				x	Sons utilitaires d'interface		
	Geste main étend by				x	Sons utilitaires d'interface		
Boîte de dialogue	Boîte de dialogue (voix off ?)		?			Ordre de général ?		
Jauge de renfort	Jauge de renfort progression				x	Son progressif de plus en plus aigue		
	Jauge de renfort prête				x	Cor		
	Enlèvement des ventus		?			"Yeah!" ?		
Victoire	Victoire				x			
Chef d'escouade capturé	Chef ennemie en danger (dans la bulle)					Voix noyée		
	Chef ennemie capturé			X	X	Bruit de bulle plus important		

Nous avons également, dès le premier jour, listé les sons à enregistrer au studio afin de pouvoir réaliser la captation le plus rapidement possible, le studio étant très demandé par les autres groupe. Grâce à cette méthode de

travail, nous avons pu enregistrer ce dont nous avons besoin dès les premiers balbutiements du projet, afin de ne retourner en studio que lors du mixage.

Suite à l'enregistrement en studio, nous avons tous désigné les sons décidés auparavant, chacun ayant une liste prédéfinie de sons à conceptualiser, pour réaliser le montage ensuite tous ensemble avec la musique le lundi 10. Ils nous restait alors 3 demi-journées pour faire le montage et mixer le tout.

Pour fusionner tout les sons, chacun a monté ses propres sons à l'image, puis fait un bounce à partir de zéro afin que le monteur attitré n'ai plus qu'à importer les pistes sans avoir à recalculer les sons un à un.

Au niveau de la musique, afin de surprendre le spectateur, nous avons décidé d'alterner une musique connotée martiale et dramatique et un jig irlandais évoquant les bagarres de pub. La musique se décompose donc en deux parties distinctes :

-La partie martiale : composée en Ré mineur, connotée dans l'inconscient collectif comme la gamme de la mort et de la tristesse. Une caisse claire donne le rythme (très martial), des cuivres et des chœurs soutiennent le côté dramatique.

-La partie irlandaise : Un jig irlandais avec un rythme deux fois supérieur à la partie martiale (80 pour la partie martiale, 160 pour le jig). Ce jig s'intitule le "Swallowtail Jig".

La transition entre ces deux parties se fait avec un son de "scratch" afin de renforcer cette cassure.

### **Difficultés rencontrées et enseignements tirés :**

Les difficultés sont arrivées au moment de monter tout les sons en un projet Reaper. Nous avons rapidement trouvé une solution en pré-synchronisant chacun nos sons pour ne pas surcharger une seule personne.

Les vrais problèmes sont apparus ensuite quand il a fallu spatialiser les sons et changer leur volume pour donner une impression de proximité/distance. Travail que nous avons largement sous-estimé mais que nous avons pu malgré tout terminer de justesse grâce à un mixage rapidement exécuté de Raphaël (conception sonore).

Nous avons donc chacun appris à travailler ensemble autour d'un même thème pour créer du contenu cohérent, mais surtout à mieux estimer une liste exhaustive du travail à fournir pour créer sound design et musique.

-----Crédits-----

Conception Sonore :

Timothée DEGLI INNOCENTI, Raoul DESMAREST, Romain NAVAZO, Victor GIRARD

Montage & sons additionnels : Ugo BELFIORE

Musique & Mixage : Raphaël MARCHETTI