Moodboard Sonore

Le travail du son sera un travail de grande importance au sein du jeu.

Pourquoi cela ?

La raison de l’importance du son et qu’il va énormément jouer sur l’ambiance du jeu, et que le jeu ce veut avoir des ambiances marquées et marquantes. C’est pourquoi le travail du son sur chacune de ces ambiances et en transition entre ces partis se voudra être impactante.

Comment allons-nous procéder ?

En premier lieu, il est important de définir ce qui va nécessiter une ambiance sonore. Le jeu se veut être décomposé en deux phases marquées:

-L’Ambiance Enquête, cette dernière se voudra ancrée dans le quotidien de notre personnage. Tranquille et calme, seront ces mots clés pour la définir.

-L’Ambiance Angoisse, cette dernière se voudra quant à elle, “violente” tout du moins lourde, intense. Son objectif étant de représenter une crise d’angoisse, le stresse et la perturbation se voudra être un élément clé de cette phase.

Ambiance Enquête

En premier lieu nous allons expliquer la vision envisagée sur la phase d’enquête.

L'ambiance sonore de la partie enquête se voudra très quotidienne, accompagnée d'une musique d'ambiance très douce et accompagnant le personnage lors de ces phases de recherches et d'enquêtes. Nous pouvons donc mettre différentes musiques en boucle sonore avec comme référence *Idem* ou *Et le Vent ?* de Jumo et *Friendship* ou *Olatu* de Thylacineavec des variations au niveaux des instruments et du rythme au cours de la journée et en fonction de la journée, avec des instruments plus marqué et angoissant si le moment commence à tourner à l’angoisse ou en fonction du choix du joueur. Le choix de ces musiques est aussi pris car au-delà de leur côté répétitif et doux, elle possède une force et énergie qui se développe au cours du morceau, en passant par de multiples légère variation racontant une évolution, et c’est aussi ce que nous attendons de la musique du jeu dans cet partie du jeu.

Lien ci-joint:

*Idem* de Jumo : <https://youtu.be/wshSulgbfBg?feature=shared>

*Et le vent ?* de Jumo : <https://youtu.be/yzsgUi_nNho?feature=shared>

*Olatu* de Thylacine : <https://youtu.be/j1wWrPeHTDw?feature=shared>

*Friendship* de Thylacine : <https://youtu.be/ukWtkGQojJI?feature=shared>

Là encore sur la partie quotidienne, le fond sonore se voudra quotidien, des sons d’ambiances de la rue, des voitures, des piétons qui parlent, une moto, une ambulance. Mais aussi des bruits de l’appartement, un frigo qui fait du bruit, le bruit de la ventilation, de la porte qui se ferme, de la VMC, des placards qui s'ouvrent, parquet qui grince… Tous ces éléments sont facilement trouvable sur des banques sons libres de droit ou même récupérable directement par l’équipe.

Il faut aussi que le moment du travail sur le tableau est une ambiance sonore légèrement différente du reste de celle du reste de la partie angoisse. Le travail du sound design sur la saisie des indice se voudra sonore et impactant et adapter en fonction de l’objet (bruit de papier pour une amende et métalique pour des clés par exemple), et aussi rajouter des petit effet sonore lorsqu’on rejoint deux indice ou une question à un indice entre eux. La musique pourra être une musique similaire à celles jouer dans le reste du jeu mais sur une gamme plus grave.

L’objectif est d'immerger complètement le joueur dans une ambiance calme, quotidienne et familière dans laquelle ce dernier se sentira à l’aise. Nous nous trouvons dans un moment de calme et tranquille sur lequel nous pouvons prendre notre temps. Mais qui se verra coupé dès le début d'une phase d’angoisse.

Transition ambiance enquête à ambiance angoisse

Pour la transition entre une phase d’enquête et de crise d’angoisse, plusieur élément sont possible mais celui qui pourrait être le plus pertinent et qui serait unique à cette phase de transition serait l'idée est de créer une ambiance en passant par les suppressions sonores de certains éléments et en laissant une boucle sonore continue, en avant, altérée et distordue. L'inspiration est ici *Where is my Mind ?* des Pixies, dans lequel la phase finale est une coupe du reste des pistes musicales, ne laissant que le chant distordu de la chanteuse.

Cela serait un élément sonore évident et compréhensible de changement, cela créera une sensation d’angoisse et de perturbation qui viendra complètement rompre avec l’ambiance sonore de la partie enquête.

Lien ci-joint :

<https://youtu.be/OJ62RzJkYUo?feature=shared&t=210>

Les autres éléments de transition avec la partie enquête pourraient venir en faisant monter le son de manière croissante et crescendo des autres effets sonores de la partie angoisse.

Transition Ambiance Angoisse

Pour l’ambiance angoisse, plusieur effets seront nécessaire:

Nous pourrons rajouter des acouphènes, bruits de battements de cœur intense, son de la circulation sanguine, mais aussi une respiration rapide et saccadée. Ces effets viennent imiter la tendance du cerveau à accentuer tous nos sens lors d’un stress intense. Ces ressorts sont exploités dans plusieurs jeux, notamment d’horreur, tels que *Outlast*, *Amnesia Rebirth*, *Lies Of P* ou dans des fictions mettant en scène une crise d’angoisse avec par exemple *Le Chat Potté 2 : la dernière quête*.

Lien ci-joint:

*Amnesia Rebirth*: <https://youtu.be/rJr2qPgu3kc?feature=shared&t=1646>

*Outlast*: <https://www.youtube.com/watch?v=zZNfd04GO-U&t=3259s>

*Lies Of P*: [https://youtu.be/pvCPcyyIXbU?feature=shared=131](https://youtu.be/pvCPcyyIXbU?feature=shared&t=131)

*Le Chat Potté 2 : la dernière quête*: <https://youtu.be/Rtl4-lWGwEA?feature=shared&t=15>

Une autre perturbation envisageable concerne le son stéréo en ne le faisant passer que par une seule oreille ou avec une alternance très rapide entre les deux, ou encore des paroles et sons différents entre les deux oreilles. C'est un effet musical couramment utilisé dans la musique des 70’s avec *Paint In Black* des Rolling Stones ou *California Dreamin'* de The Mamas & The Papas. Pour une utilisation directement liée à une dissociation sonore, nous pouvons penser à une scène du film *Re:Zero*.

Lien et autres éléments:

*Paint In Black*: <https://www.youtube.com/watch?v=EBUFtoC2oj4>

*California Dreamin’*: <https://www.youtube.com/watch?v=KOok1WzZbOY>

*Re:Zero*:<https://youtu.be/pBCybYOGam8?si=xT88Cxvw0pkmfy-u>

Pour la partie musicale, les parties angoisses se jouant sur des gameplays de rythme, la musique devra prendre une place importante pour cette partie du jeu. L’idée principale sera que la partie angoisse possédera toujours la même musique mais avec des altérations de beat et des instruments en fonction de la nécessité de la scène. Par exemple, dans la partie jeu de rythme, il faudra que la musique soit la plus audible et compréhensible pour le joueur. Alors que dans un gameplay recherche d’objet, la musique pourra être complément altéré distordu sans que cela ne pose de problème concret pour le joueur et à la phase de gameplay.

La référence pour la musique se situe entre *The Caretaker - Everywhere At The End Of Time - Stages 1-6 (Complete)* avec des notes très angoissantes et stressantes et aussi vers *What's up, people?!* by Maximum the Hormone, pour son côté distordu et angoissant.

Lien ci-joint:

*The Caretaker - Everywhere At The End Of Time - Stages 1-6 (Complete)* : <https://www.youtube.com/watch?v=wJWksPWDKOc>

*What's up, people?!* : <https://www.youtube.com/watch?v=e6sSMIfG94k>