

AGOT

Exercice de Montage audio sur une vidéo “in game” de “Game of Thrones”

Présentation

Il s'agit de remplacer une bande son linéaire originale d'une minute maximum.

Afin d'avoir des sections intéressantes pour votre exercice, vous pouvez sélectionner deux parties de maximum de 30 secondes chacune dans la vidéo proposée.

Hormis cette sélection. Vous n'avez pas à remonter la vidéo, à inverser des plans, etc.

Vous pouvez décider de rester à proximité de la bande originale, ou bien d'avoir une position plus personnelle.

Par exemple, vous pouvez ajouter des sons diégétiques hors de l'écran, ou de la musique, ou du son non diégétique, utiliser les dissonances audio-visuelles, utiliser des synchronisations anticipées ou le son en creux.

Vous pouvez utiliser des banques de sons existantes, faire des enregistrements, utiliser un synthétiseur ou faire un mélange de toutes ces possibilités.

Dans tous les cas, vous devrez présenter vos intentions.

Objectifs

- Adopter un parti-pris que vous conserverez et mettrez en pratique au cours de l'exercice
- Sélectionner des éléments visuels ou non visuels à synchroniser avec les sons
- Combiner horizontalement et verticalement différentes pistes pour créer votre piste son
- Pratiquer l'édition, le montage à l'image et le mixage pour un média linéaire, c'est-à-dire en suivant une “timeline”.

Outil

Je vous conseille d'utiliser Reaper.

Si vous utilisez un autre “DAW (Digital Audio Workstation)”, la logique est cependant la même.

Préparation

- Analysez la vidéo et choisissez 1 minute (ou 2 x 30 secondes).
- Rédigez une première déclaration de vos intentions : esthétique sonore, points de synchronisation, rôle du son dans le jeu (ambiances, interface, feedback, etc.)
- Faites une liste des sons dont vous avez besoin
- Écoutez la banque de sons proposée

Production des sons

Définissez votre propre palette sonore en choisissant vos sources (enregistrement, banque de son fournie ou autre, synthèse ou un mix de tout cela en désignant vos propres sons).

Edition et montage à l'image

Cette étape se fait sur la fenêtre d'édition.

Une fenêtre de mixage existe aussi, mais elle sera plus utile pour l'étape suivante de calibration finale.

- Utilisez des pistes différentes pour les types de sons : ambiant, voix, musiques, effets, etc
- Utilisez des pistes différentes pour des sons monos et stéréos
- Réfléchissez à l'enchaînement horizontal des sons en suivant la time line
- Réfléchissez à la superposition verticale des sons et aux possibles effets de masquage.

Au-delà de l'illustration vraisemblable d'une image par le son, vous avez des tas d'autres possibilités narratives cités dans le paragraphe précédent.

N'oubliez pas l'importance du silence et des contrastes.

Mixage

Vous devez vérifier que vos sons sont audibles, mais pas saturés. Le master général que vous devez avoir devant vous tout au long de votre travail est un outil précieux. En dehors du volume, il peut y avoir un masquage si deux sons superposés utilisent des bandes de fréquence semblables.

Vous allez faire un rendu en stéréo et placer vos sons fixes ou en mouvement entre la droite et la gauche du cadre de l'image, selon ce qui vous paraît pertinent.

Documents fournis par G4F (Vincent Percevault)

- vidéo sans le son
- banque de sons

Livrables

MP4, Vidéo 1 minute

PDF, incluant les intentions, la liste des sons, le post-mortem

Ressources

<https://www.reaper.fm/guides/REAPER%20Quick%20Start.pdf>

<https://www.iskysoft.com/fr/video-editing/sites-effet-sonore.html>