

## Note d'intention Sound Design

### Pitch :

Une rebelle va tenter de mettre fin au règne d'un Tyran abusant de sa souveraineté pour surtaxer les habitants aux alentours du royaume.

### MUSIQUE :

#### - *Quels sont les leviers émotionnels de mon projet ?*

**1 ère séquence** (00 - 41 seconde) il faut que le spectateur ressente un mélange de questionnement, de surprise et d'intérêt sur l'action qui est en train de se passer (Attaque sur les robots / braquage de la fourgonnette)  
Tout cela juste avec du sound design. Pas besoin de musique.

**2 ème séquence** (42 - 49 seconde)

Première fois qu'on voit le Tyran de l'histoire, il faut que le spectateur ressente de la tension, de l'appréhension. Il faut que le spectateur comprenne que c'est le méchant de l'histoire.

**3 ème séquence** (50 - 1 min 01)

Il faut que la musique soit dramatique / peur, que le spectateur comprenne et ressente qu'il vient de se passer quelque chose de grave

**4 ème séquence** (1 min 02 - 1 min 14)

Le spectateur ressent les émotions de Siera (mixte de chagrin et de tristesse avec un soupçon de colère.

**5 ème séquence** (1 min 15 - 1 min 26)

Le spectateur ressent toujours les émotions de Siera. Une vague de rage remplit Siera. Elle veut se venger du Tyran.

**6 ème séquence** (1 min 27 - 1 min 58)

Moment infiltration dans la forteresse du Tyran. Musique d'infiltration (tension / stress)

### **7 ème séquence** (1 min59 - 2 min 04)

Pas de musique, le spectateur ressent le vide de la pièce, installant un moment de vide, et de gêne

### **8 ème séquence** (2 min 05 - 2 min 20)

La musique doit accompagner l'entrée du Tyran. Le spectateur doit ressentir de la peur.

Ref : <https://www.youtube.com/watch?v=h7c-n4k3XrU&feature=youtu.be>

### **9 ème séquence** (2 min 21 - 3 min 13)

Musique du combat final contre le Tyran. Musique épique.

La musique doit commencer progressivement jusqu'au moment où la flèche explose au visage du Tyran (2 min 31), à ce moment là la musique doit exploser.

### **10 ème séquence** (3 min 14 - fin)

Climax. Le spectateur ressent du soulagement et de la sérénité , le devoir accompli, la fin du règne du Tyran.

#### **- *Quand est-ce que je veux de la musique ?***

A partir de la deuxième séquence, à l'apparition du Tyran, pour accompagner les actions des personnages, faire ressentir les émotions de Siera au spectateur.

La musique servira les actions, pour accompagner et appuyer les sentiments que peuvent ressentir le spectateur.

#### **- *Style et Orchestration***

Musique Orchestrale mixé électronique en fonction des actions.

#### **- *Thèmes de Personnages***

*Thème du Tyran :*

Musique Orchestrale à la Stars Wars avec des touches de blade runners (son de cloche distordu FX). Instaure la peur, la terreur, et la tension dans une pièce.

Ref : <https://www.youtube.com/watch?v=h7c-n4k3XrU&feature=youtu.be>

- ***Climax***

Siera réussi à vaincre le Tyran, le noyant sous ses propres pièces volées. La musique servira au combat, appuyant sur les émotions, et accompagnant Siera dans son but.

**SOUND DESIGN :**

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Y-JuANu9LdIOha5xLIGXW\\_g03NI3zo39OdYO5oDKpVg/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Y-JuANu9LdIOha5xLIGXW_g03NI3zo39OdYO5oDKpVg/edit?usp=sharing)

- ***Workflow***

**Les SoundsFX que l'on peut faire nous même :**

Bruits de frottement de vêtements

Onomatopées

Bruits de pas/course

Bruits de pièces

Bruits de portes

Bruits de chocs

Bruits de coups

Brindilles qui se brise

Boutons, levier, trucs mécanique

### **Les sons customs :**

#### La-D :

Petit robot, voix douce aiguë,  
robotique, attachante,  
petit bruits ref R2D2

#### Arc dématérialisé :

référence : apparition d'un sabre laser Kylo Ren, combats de  
baguettes Harry Potter, semble instable,  
plasma, électrique,

#### Flèche dématérialisé :

apparition plus lente que l'arc,  
bruit plus léger que l'arc.

#### Truck :

réacteur, différents bruits d'aspiration et de souffle

#### Droïde :

Désactivation des droïdes,