

## Grille d'analyse : SOUND DESIGN / MUSIQUE

Ce document a pour vocation de vous aider à vous poser les bonnes questions en ce qui concerne la musique et le sound-design, afin de préciser votre note d'intention et de faciliter votre organisation.

### MUSIQUE :

- **Quels sont les leviers émotionnels de mon projet ?**
  - *se servir de la roue de Plutchik pour déterminer les enjeux émotionnels, scène après scène, personnage après personnage, et déterminer quelle émotions je veux que le spectateur ressente.*
- **Quand est-ce que je veux de la musique ?**
  - si je décide de rajouter de la musique il faut qu'elle aie une valeur ajoutée, n'oubliez pas que le sound design peut se suffire à lui même.
- **Style et Orchestration**
  - Il vous appartient de déterminer les choix de styles et d'orchestrations , et également de pouvoir les justifier.  
exemple : musique orchestrale / instrument koto : car rappel le folklore japonais
  - Fournissez des références : précisez ce qui vous plaît et ce qui vous déplaît ( ne pas simplement envoyer un lien vidéo ou son )
- **Thèmes de Personnages**
  - Déterminez si vos personnages doivent-être mis en valeur par une mélodie ou un instrument, n'oubliez que vous êtes contraint à un format court et au temps que vous avez pour développer un thème.
- **Les Climax**
  - C'est la résolution d'un processus que vous avez pris le temps de construire, comment la musique va-t-elle appuyer les leviers de tensions et résolutions ?

### SOUND DESIGN :

- **Liste complète de tous les sons avec la bonne nomenclature**  
*Chacun de vos sons doivent être précisés. Il s'agit de contextualiser chaque sons afin que n'importe qui puisse comprendre de quoi il s'agit. ex : ne mettez pas seulement "pluie", mais "pluie battante sur sol en pierre".*  
*Chacuns de vos sons doivent être correctement nommés pour une bonne organisation et doit apparaître de la manière suivante :*
  - **AMB (ambiances)** : environnement, musique diégétique, reverb, hors champs

- **SFX** : ce sont les sons qui ont subi un traitement audio particulier, ex : explosion, son du sabre laser, son de vaisseau spatial
- **VOX (voix)** : voix parlées, chants
- **FOLEY (bruitage)** : frottement de vêtements, bruit de pas, ouverture de porte etc
- **WALLA** : réaction d'un personnage, onomatopées, respiration

ex : Quand vous nommez une piste dans REAPER vous, procédez selon l'exemple suivant :

Son de bruit de pas dans de la boue pour votre gnome:

**FOLEY\_GNOME\_FOOTSTEPIRT\_1**

Son d'oiseaux : **AMB\_BIRD\_1**

#### - **WORKFLOW**

*Déterminez quels sons doivent être **réalisés en studio ou bien empruntés à des banques de sons.***

*Déterminez quels sons feront l'objet d'un **traitement custom***

#### - **SONS CUSTOM**

C'est son original fabriqué spécialement pour un élément précis de votre projet, qui aura nécessité un traitement particulier (superposition de sons différents, effets sonore spécial assigné...)

Préciser les informations qu'un sound designer aura besoin pour créer un son custom :

- le contexte
- les traits de personnalité du personnage/objet
- les caractéristiques physique du personnage/objet
- les actions du personnage/objet (à détailler au maximum)

*ex : R3B94 est un droïde de maintenance d'apparence enfantine qui travail dans une usine d'assemblage. Il est doué d'empathie, parle une langue inconnue, et dégage une certaine fragilité. Il est rouillé et en mauvais état.*

*Actions : effectue un scan des objets à maintenir (scan vertical de 5 secondes effectué par ses yeux, un "bip" d'erreur doit ponctuer la fin du scan si l'objet est défectueux )*