Moodboard Sonore

Le travail du son sera de grande importance au sein du jeu. Il va jouer un rôle décisif dans les ambiances instaurées, qui se veulent marquées et marquantes.

**Comment allons-nous procéder ?**

En premier lieu, il est important de définir ce qui va nécessiter une ambiance sonore. Le jeu se décompose en deux parties distinctes :

* L’Ambiance Recherche : cette première se voudra ancrée dans le quotidien de notre personnage. Tranquille et calme seront les mots clés pour la définir.
* L’Ambiance Angoisse : cette seconde se voudra, quant à elle, “violente” ou tout du moins lourde, intense. Son objectif est de retranscrire une crise de panique. Les sons stressants et la perturbation sonore seront ses éléments clés.

Nous aborderons aussi la question du son pour les menus, différents écrans de sélection et écran de pause pour le jeu, dans une dernière partie.

# **Ambiance Recherche**

**Musique**

L'ambiance sonore des phases de recherches se voudra quotidienne, accompagnée d'une musique très douce. Nous mettrons donc différentes musiques en boucle sonore avec comme référence *Idem* ou *Et le Vent ?* de Jumo et *Friendship* ou *Olatu* de Thylacine. Ces boucles seront altérées au niveau des instruments et du rythme au cours de la journée, mais aussi en fonction du stress du personnage, avec des instruments plus marqués et angoissants si le joueur s’approche d’une crise.

Le choix de ces musiques comme inspiration va au-delà de leur côté répétitif et doux, elles possèdent une force et énergie qui se développe au cours du morceau, en passant par de multiples légères variations racontant une évolution. C’est aussi ce que nous souhaitons pour la musique du jeu lors de ces phases.

*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>

**Bruitages**

Pour renforcer l’aspect quotidien, le fond sonore sera accompagné par des bruits de la rue, des voitures, des piétons qui parlent, une moto, une ambulance… Mais aussi des sons de l’appartement : un frigo qui refroidit par intervalle, la ventilation, la porte qui se ferme, des placards qui s'ouvrent, le parquet qui grince… Tous ces éléments sont facilement trouvables sur des banques de sons libres de droit ou même récupérables directement par l’équipe.

**Tableau de liège**

Les moments où le joueur navigue sur le tableau doivent avoir une ambiance sonore légèrement différente du reste. Le travail de sound design lors de la saisie des éléments se voudra reconnaissable et adapté en fonction de l’objet (bruit de papier pour une lettre et métallique pour des clés). Il y aura aussi de petits effets sonores lorsqu’on relie des éléments. La musique sera similaire à celle jouée dans le reste de la phase de recherche, mais elle prendra plus le pas sur les bruitages d’ambiance.

**Conclusion**

L’objectif est d'immergé le joueur dans une ambiance calme, quotidienne et familière, dans laquelle ce dernier se sentira à l’aise. Le joueur est dans un moment lent et tranquille où il peut prendre son temps.

# **Transition ambiance recherche à ambiance angoisse**

Pour la transition les deux phases, plusieurs possibilités sont envisagées. La première, unique à cette phase de transition, serait l'idée d’utiliser les suppressions sonores de certains éléments tout en laissant une boucle continue qui s’altère et se distord. L'inspiration est ici *Where is my Mind ?* des Pixies, dans laquelle la section finale est une coupe du reste des pistes musicales, ne laissant qu’un chant distordu.

Cela serait un indice sonore évident et compréhensible du changement. Il créerait une sensation d’angoisse et de perturbation qui viendrait complètement rompre avec l’ambiance sonore de la partie recherche.

Les autres éléments de transition pourraient être de faire monter le son en crescendo des effets sonores de la partie angoisse.

*Where is my Mind ?* de Pixies: <https://youtu.be/OJ62RzJkYUo?feature=shared&t=210>

# **Ambiance Angoisse**

**Musique**

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, pour le gameplay de jeu de rythme, il faudra que la musique soit la plus audible et compréhensible pour le joueur. Alors que dans un gameplay de recherche d’objets, la musique pourra être un complément altéré et distordu sans que cela ne pose de problème concret pour le joueur.

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

*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>

**Bruitages**

Pour l’ambiance angoisse, plusieurs sons sont envisagés :

Nous pourrons rajouter des acouphènes, bruits de battements de cœur, 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 déjà 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*.

*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>

**Perturbation stéréo**

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*.

*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>

# **Menu et écran de sélection**

Pour les différents écrans de sélection et menus, il est important de poser ou de garder l’ambiance du jeu.

**Menu principal – musique**

Pour l’écran de début de jeu, cette question est la plus importante. Il faut que le joueur comprenne la dualité entre les différentes phases du jeu, à la fois posée et calme, mais aussi angoissante et lourde. Nous cherchons ici à créer un entre-deux de nos références précédentes.

Nous fonderons notre réflexion sur des musiques telles que *I’m not human at all (Copenhagen X Sessions)* de Sleep Party People, mais aussi *Acide Rain* de Lorn ou encore *The Monarch’s Pyramid* de Cristobal Tapia de Veer. Une boucle simple et calme avec des montées en puissance qui nous racontent une angoisse et une souffrance sous-jacente.

*I’m not human at all* : <https://youtu.be/Ee_wnnlCW5s?feature=shared>

*Acide Rain* : <https://youtu.be/evgoa2uVcuE?feature=shared>

*The Monarch’s Pyramid :* [*https://youtu.be/9GH7\_M9u75g?feature=shared*](https://youtu.be/9GH7_M9u75g?feature=shared)

**Menu principal – bruitages**

Lorsque le joueur passe sur l’une des différentes options du menu principal, cela émet un son de battement de cœur et lorsque l’option “Charger partie” ou “Nouvelle partie” est sélectionnée, une inspiration intense est entendue.

**Autres menus du jeu – musique**

Pour les autres menus à l’intérieur du jeu, l’objectif est de ne pas faire sortir le joueur de l’ambiance initiale. Pour cela, la musique en cours continuera en augmentant légèrement de volume et les sons de l'environnement seront diminués de façon significative.

**Autres menus en jeu – bruitages**

Lorsque le joueur passe sur l’une des différentes options d’un menu, cela émet un son de papier légèrement froissé, un bruit rapide et assez faible pour ne pas être trop dérangeant à la longue.

Lorsque le joueur sélection un changement dans les options, un bruit de papier mis en boule est émis, la aussi de manière de faible et rapide.

Enfin, lorsque le joueur veut retourner à un écran précédent, c’est un son de page de papier qui se tourne qui est produit dans un volume plutôt faible.