

Rendre visible l'invisible

DUCRETTET Nicolas

LOHNER Laura

MUFFAT Alexie

NAJLAOUI Amel-Sonia

TROCCAZ Benjamin

ZHOU Yue



Université de Savoie

L2 Info-Com G2 CHY

Professeur MIGUEL Frédéric

L'Asler-simple

Présentation du projet

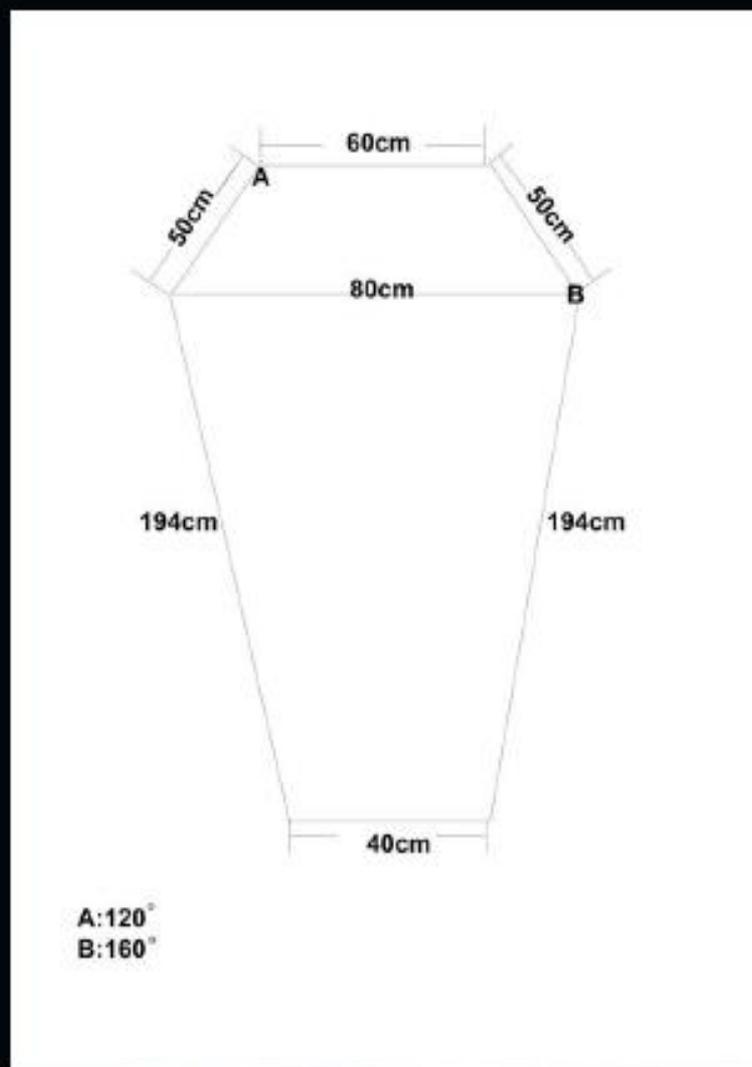
Nous voulons rendre visible le sentiment de la mort, les traces se feront sous forme de sons plutôt désagréables dans le but de recréer l'ambiance morbide d'un cercueil.

Forme : un cercueil en bois accueillera le spectateur qui s'y sentira enfermé.

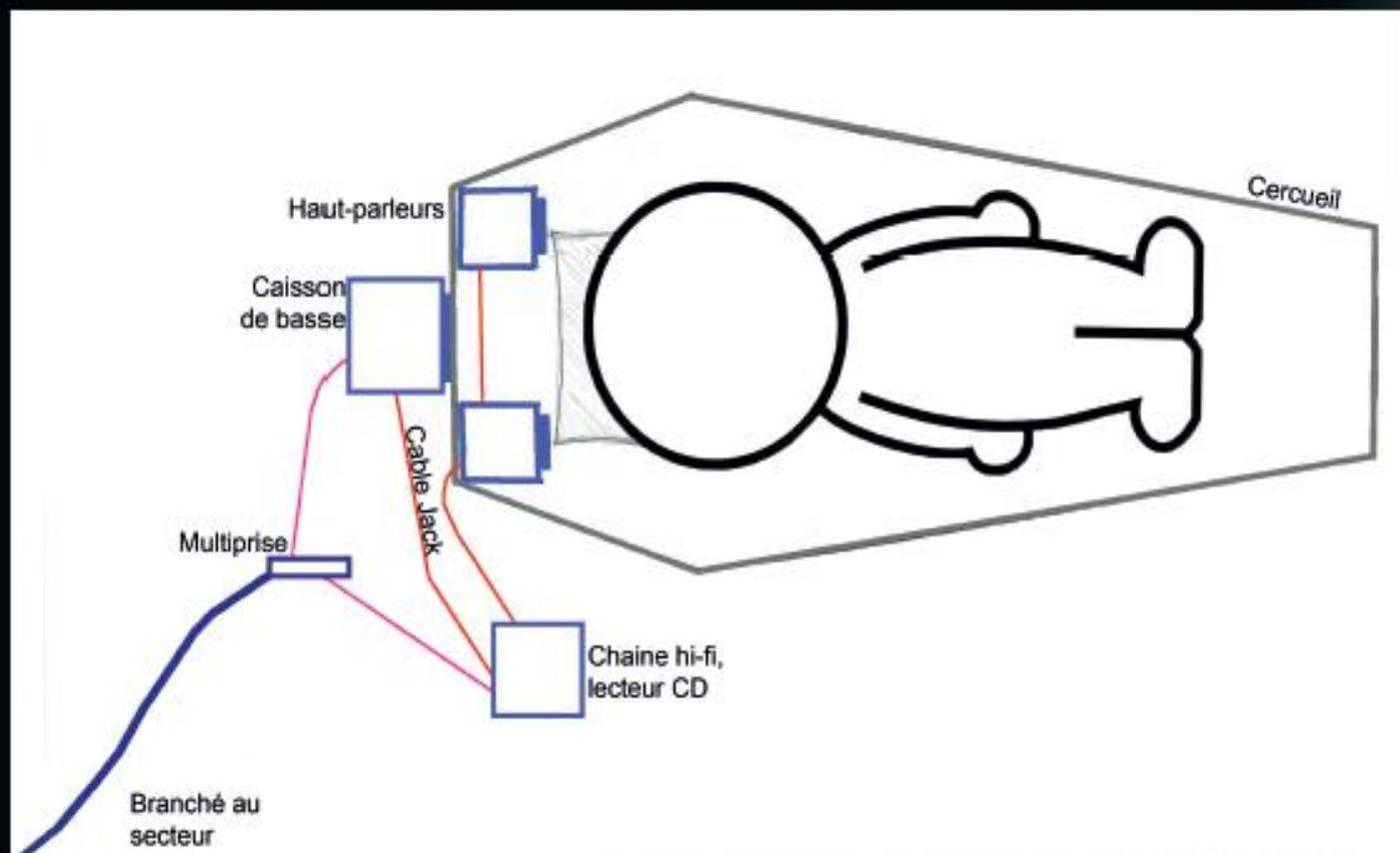


Plan de situation

L'installation sera placée dans une salle, sur une surface de 3m par 1,60m.



Fiche technique audio



Dead Silence theme :

Petit thème du film Dead Silence joué par une boîte à musique , son importé de Youtube, nous voulions un petit son d'introduction pour créer l'atmosphère d'angoisse sans que ce son soit trop désagréable car il reste une introduction.

Nous avons donc choisi cette petite mélodie que nous avons légèrement fait osciller avec le pinceau pour avoir un son un peu plus ambient.

Foudre :

Il fallait alors un son fracassant pour séparer l'introduction du début de «l'aller-simple» et donc, l'instant de la mort. Nous avons alors pris un son de foudre libre de droit sur internet dont la qualité n'était pas vraiment excellente mais avec quelques effets , nous avons réussi à le rendre plus écoutable et surtout lui donner un certain volume pour contraster avec ce qui arrivait.

Parole de mort :

Nous voulions créer la sensation que la mort approchait pour frapper , après beaucoup d'hésitations sur le fait que la mort parle ou pas. Nous avons décidé de prendre une voix que nous allions ralentir et baisser de tonalité pour obtenir une voix inhumaine difforme et une sorte de cri insoutenable et effrayant.



Drôle de mort :

Ce rire angoissant est en fait un rire ralenti au maximum pour obtenir quelque chose de très gras et profond. Le ressenti est assez oppressant grâce à la tonalité très basse mise en volume par le caisson de basse.

Jupiter sounds :

Tombé dessus par hasard sur youtube , cette bande son officielle de la Nasa est véritablement le bruit qui ressortirait de Jupiter , un rendu très étrange , peu agréable à l'oreille, rauque, qui nous sert de son d'arrière plan pour combler l'espace entre les différentes étapes. Ainsi il est laissé en fond sonore, nous l'avons baissé de tonalité pour un rendu plus grave collant plus à l'atmosphère du projet, ainsi il génère un tremblement constant du cercueil grâce au caisson de basse collé à la paroi du cercueil.

Battement de cœur :

Un classique battement de cœur prit sur Internet , légèrement ralenti pour un coté angoissant, et qui grâce au caisson de basse va prendre la personne au plus profond d'elle-même provoquant un sentiment très désagréable.



Amnesia OST – Paranoïa :

Ce son est tiré tout droit du jeu Amnesia The Dark descent , un jeu d'angoisse et de peur excellent dans son genre. Le rendu ici est parfait car c'est un son extrêmement strident qui est vraiment intenable, il représente une certaine souffrance durant la mort, et oppresse le sujet qui va compter les secondes pour que ce son se termine. Nous voulions recréer ce petit dernier temps de conscience et de souffrance durant la mort en comptant les dernières secondes fatales.

Slenderman – Ambient drum beat :

Slenderman est lui aussi un jeu de peur, et l'angoisse est omniprésente dans ce jeu grâce à ce « drum beat » constant qui peut s'apparenter à des battements de cœur. Ainsi nous avons réutilisé ce son pour rythmer la partie de la mort dans toute sa finalité, en le ralentissant et l'aggravant un petit peu nous avons pu recréer cette ambiance de « Non-temporalité » avec un son lent et répétitif qui semble interminable, sachant qu'à chaque coup le cercueil tremble grâce au caisson de basse, nous pouvions aussi apparenter ce son à une descente, le creusement du tombeau dans la terre.



Amnesia OST – Clockwork soul :

Encore une fois son emprunté au jeu « Amnesia – A Machine for pigs » il représente ici des sons effrayants de nature fantomatique. L'idée était de faire ressentir la fuite de l'esprit, le détachement de l'âme et du corps. Pour renforcer cette tonalité fantomatique nous avons rajouté un très léger chœur pour donner une impression de volume dans le cercueil avec des âmes qui flotteraient au dessus de nos têtes.

Rire Machiavélique :

Un rire des plus diabolique effectué dans une salle de bain pour un effet de résonance, renforçant le désespoir à l'annonce du jugement final et grâce aux sonorités dramatiques de la piste audio nous comprenons que rien de très joyeux nous attend après la mort selon nous.

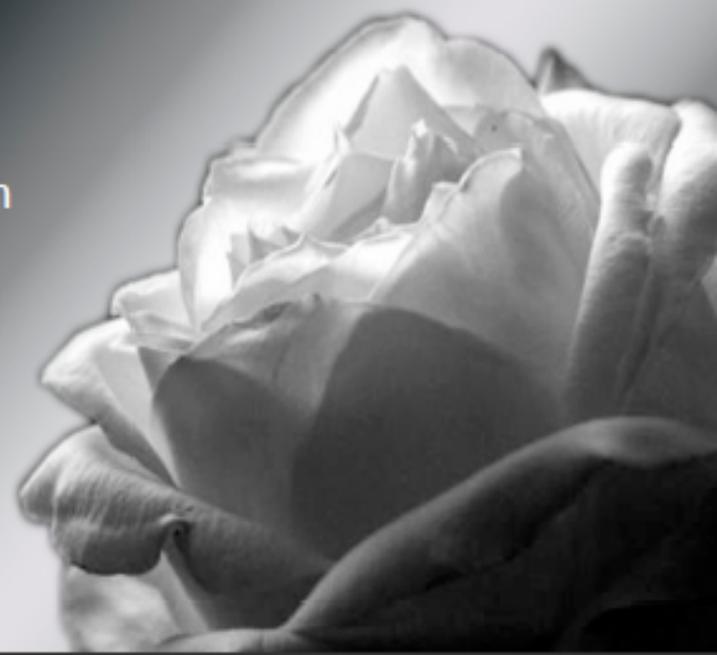


VADER – The eye of the abyss :

Introduction d'un morceau de Trash metal polonais, ce morceau a été notre plus gros problème rencontré, car dans notre timeline, il colle parfaitement avec l'ambiance finale que nous voulions recréer. L'idée d'un jugement prononcé et d'une sentence finale semble parfait dans cette introduction orchestrale. Après avoir essayé des ralentissements, des effets de chorus, une baisse de tonalité, nous avons vraiment conclu que nous ne pouvions pas modifier effectivement ce son sans lui faire perdre tout son côté épique. Nous avons alors rajouté un volume sonore par dessus, par le biais de 3 bandes sons interactives qui allaient amener une nouvelle dimension à ce morceau et à l'étape finale. Il y a alors 3 voix superposées, une première servant de base sonore avec des incantations à sonorité latine en chuchotement avec un léger chorus pour le côté incantation religieuse avec sonorité solennelle d'église.

Une deuxième plus forte que les autres qui parle distinctement toujours dans une sonorité latine, cette voix qui fait penser par exemple aux incantations de Saroumane le magicien dans « Le Seigneur des anneaux - La communauté de l'anneau » illustre parfaitement notre idée du jugement exprimé par une force non humaine. Afin de mieux correspondre à la situation une voix a été recrée avec une tonalité plus basse.

Enfin une dernière piste avec des murmures et des cris de douleurs appelant à la folie et au désespoir donnent une dimension de souffrance à cette piste audio. Ainsi nous avons pu créer quelque chose à partir de ce son que nous n'avons pas retouché et avons réussi à lui donner de nouvelles dimensions.



Liste du matériel de diffusion

Source audio:

Ordinateur,
Format audio (Wav, Mp3),
Entrée prise jack
Piste audio
Logiciel Reaper

Les moyens de diffusion du son:

2 hauts parleurs de 20-20000Hz fréquence,
reliés entre eux par câble, son stéréo.
Un caisson de basse



Problèmes rencontrés

- Risque de perte de son car découpage du bois pour les hauts parleurs dans la structure
- Saturation des sons dans reaper
- Trouver des sons
- Trouver un bon matériel pour la mise en forme du cercueil
- Faire une bonne fusion entre tous les sons



Fiche récapitulative des tâches



DUCRETTET Nicolas

LOHNER Laura

MUFFAT Alexis

NAJLAOUI Amel-Sonia

TROCCAZ Benjamin

ZHOU Yue

Matériel du cercueil

Bois						
Peinture						
Accessoires						

Matériel sonore

Hauts parleurs						
Choisir un format de diffusion						
Prises de sons						
Rechercher des sons						

Dossier

Titre	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Fond et Forme	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Plan de situation du lieu choisi pour le projet	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Fiche technique audio (avec légendes et symboles)						
Liste du matériel de diffusion multiphonique et ses formats						
Description des contraintes et des problèmes rencontrés						

Organisation

Créer un groupe sur facebook pour une meilleur collaboration						
Établir la liste des choses à faire						

HISTORIQUE

<u>ACTIONS</u>	<u>DATE</u>	<u>DETAILS</u>
Réflexions sur le sujet, quoi faire ? Comment faire ? Qui s'occupe de quoi ? Définition des tâches (en gros)	8 octobre	Choix du titre du projet, quel matériel, support, idée principale définie, « tout le monde prend part à l'ensemble des choix, des tâches », décisions de l'ensemble du groupe. Chacun apporte ses idées.
Création d'un groupe Facebook	8 octobre	Groupe de projet créé pour permettre de communiquer entre nous plus facilement et échanger les idées, trouver des solutions aux problèmes rencontrés.
Création de la « chronologie des sons (choix des bandes sons à utiliser...)	15 octobre	Réflexion sur les sons à utiliser et comment les placer sur la bande son de fin.
Recherche des matériaux utilisés (visite en magasins)	16 octobre	Choix du bois, de la peinture, vis etc. Etude des prix, réflexion des budgets.
Création du patron du cercueil	22 octobre	Choix des dimensions, des angles.
Présentation de la première ébauche sonore au prof : validation	23 octobre	Ecoute de la bande son (premier jet)
Création du cercueil	8 novembre	Achat du bois, découpe, et assemblage du cercueil (aide papa Laura).
Peinture et montage cercueil+montage dossier	Semaine 24 novembre	Montage cercueil+Début peinture+travail sur dossier
Tests et travail du son+montage dossier+Peinture	Semaine du 1 ^{er} décembre	Fin peinture+premiers tests installation sonore+dernière modification du son+travail dossier
Test mise en scène de l'installation + dernière modification dossier	Semaine du 8 décembre	Test final installation sonore+ dernières modifications dossier+impression dossier



