

INTENTIONS SUR LE MIXAGE DE FONDUE EN LARMES

Le film se compose de 8 parties (étapes) : 7 dans la première séquence, la 8^{ème} étant la séquence 2 (éveil de l'homme).

ETAPE 1 : Présentation de la pièce et de l'homme

Ambiance en srd avec accumulations de pistes à tester entre niveau et srd.

ETAPE 2 : Apparition de la femme

Entrée de la zic. Zic sous mixée par rapport à l'ambiance (les deux en srd). Sons directs (tissu) très faibles et juste en façade.

ETAPE 3 : Premières larmes

(**Grosse bulle à burne+directivité D C**) puis l'ambiance diminue pour laisser place à la zic (en srd toujours). Sons directs SFX très sous mixés. Quand la femme rouvre les yeux, l'ambiance remonte.

ETAPE 4 : Retrait de la robe / début du rite

Entrée de la zic ecclésiastique : l'ambiance diminue mais est toujours perceptible. Sons directs de lignes d'eau sous mixés, en revanche, impact de gouttes plus fort (restent en façade) + réverb (en srd ? moi je dirais non).

ETAPE 5 : Accumulation des larmes sur le corps de la femme

Fin de la zic ecclésiastique avec une grosse réverb (en srd cette fois), les sons directs SFX de gouttes deviennent plus forts, **puis grosse bulle à burne** : Arrivée d'une nouvelle zic (sombre). Sous mixer les sons FX hors champ.

ETAPE 6 : Allongement de la femme contre l'homme

Grosses bulles à burne (+ taule et petites bulles qui accompagnent respectivement la 1^{ère} et la 2^{nde} : taule juste en façade, bulles en srd et bien à D et à G). Attention au niveau de la « rivière » dans le plan en plongée quand elle s'allonge.

ETAPE 7 : Lignes d'eau autonomes

L'ambiance diminue, les sons Fx montent petit à petit pour atteindre leur paroxysme lorsque la zic s'arrête, puis diminuent à l'avant dernier plan de la séq pour remonter dans le même plan. Ces sons restent en façade, mais jouer avec la directivité (mouvements en stéréo). Quant à l'ambiance pourquoi pas la laisser uniquement sur les enceintes arrière ? Et elle reviendrait en façade et à niveau normal sur le dernier plan de la seq (trav circulaire.) Quant à la montée de la taule : sous mixée dans un premier temps, elle monte doucement et est à burne sur le dernier plan (trav circulaire) avec l'ambiance à burne + les gouttes à burne, le tout en srd.

TRANSITION ENTRE LES 2 SEQUENCES

Durant le noir, l'ambiance diminue (puis passe uniquement en façade ?), reste les bulles qui diminuent aussi pour créer presque un silence puis le son SFX « sortie de l'eau » mène à l'ambiance de la séq 2 (ambiance en srd, c'est le SFX qui ramène le surround).

ETAPE 8 : Séquence 2 / l'homme se réveille

L'ambiance en srd est assez basse durant toute la séq. Les clapotis et les mouvement doivent être assez bas (au même niveau que l'ambiance avec une réverb assez grande : réverb de la pièce). La première inspiration de l'homme doit être assez forte, puis la respiration diminue pour disparaître au dernier plan du film. **Les tonnerres à burne** (en srd, les faire tourner autour du spectateur). La zic commence par les 4 « temps » avant l'arrivée de la mélodie (sur le montage actuel il n'y en a que 2). La mélodie est sous mixée par rapport à la marche (les « temps ») elle monte petit à petit pour atteindre son niveau sur le dernier plan (ou reste sous mixée dans un premier temps puis retrouve son niveau lorsqu'elle réapparaît au déroulant). En tout cas la zic est bouffée par les tonnerres. Mais il faut rendre les attaques de la marche plus pêchues (dès le début de la musique). En plus, il faut faire monter la taule plus tôt pour qu'elle se termine à la fin du déroulant. Attention au niveau sonore de la mélodie car il y a des fréquences dans cette musique qui peuvent être pénibles à l'oreille si elle sont trop fortes.

DYNAMIQUE DU MIXAGE :

Les moments qui seront les plus fort dans le films (moments clefs) sont :

- Toutes les grosses bulles de la séquence 1
- La fin de l'étape 7 (paroxysme des lignes d'eau autonomes)
- Les tonnerres / La fin de la séquence 2

ELEMENTS EN SURROUND :

- Les ambiances séquence 1 et 2 (spatialiser les différents élément constituant l'ambiance de la séquence1 : plus ou moins loin, à gauche, à droite...etc)
- Les grosses bulles de la séquence 1
- Les tonnerres (tournent autour du spectateur)
- La musique (réagit comme dans une cathédrale : réverbération type cathédrale)

ELEMENTS EN FACADE :

- Sons directs réalistes (tissu, robe et mouvement dans l'eau, respirations dans la séquence 2...)
- Sons directs SFX (sons des gouttes, lignes d'eau, impact de gouttes...) Attention à bien gérer la directivité stéréo sur ces sons (ne pas abuser surtout)

De plus, pour ces éléments, il faut jouer avec les phases pour les faire paraître plus ou moins loin (ex : clapotis du dernier plan du film : au loin)

(1 version du mixage en 25i/sec, 1 version en 24i/sec + prévoir une sortie du mixage de la musique sur CD avec titres séparés + une sortie du mixage en 25i/sec sur CD pour moi)