

Obtenir l'impact orchestral du
AAA sans doubler la facture

Toma Leprince

3 ERREURS EN BUDGÉTANT SA MUSIQUE

www.tomaleprince.com

Obtenir l'impact orchestral du
AAA sans doubler la facture

3 ERREURS EN BUDGÉTANT SA MUSIQUE

Les besoins budgétaire d'un studio indépendant et intermédiaire peuvent être multiples. L'industrie du jeu vidéo est en pleine expansion et cette multiplicité et cette diversité de contenu, implique de se démarquer sans laisser le moindre détail technique, logistique et créatif de côté.

Pour un jeu vidéo ayant besoin de l'impact émotionnel d'une superproduction, l'orchestre est souvent le véhicule idéal.

Mais c'est au moment de cette étape clé, qu'un choix doit s'opérer et le choix entre le désir d'une qualité orchestrale AAA se confronte généralement à une réalité budgétaire coûteuse.

Cette étude aura pour but de démontrer importance de :

- démontrer les avantages d'une intégration précoce des questions liées à la musique,
- présenter les coûts d'une production et de l'enregistrement d'un orchestre,
- partager un programme de solutionnement.

Les 3 avantages de l'intégration de la musique dès la pré-production

Avantage n°1 THEMATIC CORE (Leitmotifs)

Être intégré tôt dans le processus, c'est l'opportunité de développer une richesse à la fois sonore, musicale et mélodique bénéfique au rendu final et global du projet.

En effet, le choix des instruments, de la tonalité, du tempo et des modes utilisés pour construire les ambiances et leitmotifs d'un personnage, d'un lieu ou d'une émotion, demande une réflexion profonde et minutieuse. Développer les thèmes en même temps que l'équipe narrative permet ainsi d'affiner le scénario et le rendu. Ils peuvent dès lors être testés et ajustés avant d'être intégrés dans le jeu.

Avantage n°2 Simplification de la Pipeline Technique

Le compositeur doit comprendre les contraintes et nécessités techniques du sound designer. En intervenant tôt dans le processus, il peut s'aligner sur les spécificités et caractéristiques liées au middleware utilisé (format de fichiers, boucles, systèmes de transition) pour une intégration optimale et simplifiée.

De plus, un compositeur impliqué en amorce de projet implique l'évitement d'un risque supplémentaire lié à l'intégration.

Enfin, une intégration anticipée des assets (liée à l'arrivée préalable d'un compositeur), élimine la sollicitation du sound designer et la mobilisation du département audio

Or les pertes de temps (même minimales, si elles sont multiples) ont tout un impact sur le budget final.

Avantage n°3 Outil Marketing Puissant

Le premier contact du public avec le jeu est souvent le trailer. La musique orchestrale doit être prête et percutante.

La musique du trailer nécessite un lourd impact émotionnel. En étant impliqué tôt, elle garantit la parfaite synchronisation et la parfaite cohérence sonore inhérente aux ambitions du studio.

Pour le marketing et les relations presse, disposer d'un thème musical fort et mémorable permet de créer un actif de marque dès les premiers pitches et offre au jeu une signature mélodique agissant sur la mémoire et l'ancrage.

Estimation des coûts d'enregistrement orchestral en France

Pré-production

Poste	Coût estimatif
Orchestrateur	300 € à 800 € par minute
Copiste	1000 € à 5 000 €
Total Pré-production	De 4 000 € à 13 000 €

Le Studio d'Enregistrement

Poste	Coût estimatif (par jour)
Location de la Salle	300 € à 800 € par journée
Ingénieur du son	500 € à 1 000 €
Assistant de Production / Technique	300 € à 600 €
Total Studio	2 300 € à 4 600 €

Main d'œuvre Artistique

Poste	Coût estimatif
Musiciens	150 € à 250 € (le cachet brut)
30 Musiciens (2 services)	9 000 € à 15 000 €
Chef d'Orchestre	500 € à 1 000 €
Total Main d'œuvre	9 500 € à 16 000 €

Main d'œuvre Artistique

Catégorie	Estimation basse	Estimation haute
Pré-production	4 000€	13 000€
Studio & Technique (1 jour)	2 300€	4 600€
Main d'œuvre (30 musiciens)	9 500€	16 000€
Post-production	1 500€	4 500€
Total estimé minimum	17 300€	38 100€

Les orchestres nécessaires aux rendus orchestraux hollywoodiens de type AAA comptent aux alentours de 80 instrumentistes, auxquels s'ajoutent une quarantaine de choristes (coût supplémentaire)

MON OFFRE

L'expertise orchestrale AAA sans le coût du studio live

Expertise et garantie de qualité (le contre-pied au risque créatif)

ÊL'erreur la plus coûteuse n'est pas d'engager un compositeur, mais de devoir refaire le travail.

En effet, un orchestre virtuel mal réalisé donne un son « synthétique » ou « cheap », obligeant à refaire le travail plus tard (double coût). Je suis spécialisé dans la composition orchestrale thématique et l'utilisation de banques d'échantillons premium. La composition et le mixage orchestral demande une certaine expertise qui transforme de bons échantillons en la puissance émotionnelle d'un orchestre hollywoodien. Mon savoir-faire garantit que le rendu est optimal et réaliste, éliminant la nécessité d'une session d'enregistrement onéreuse pour atteindre la qualité souhaitée.

L'efficacité au service du budget (solution logistique et économique)

Mon rôle est d'assurer une qualité orchestrale constante sans surcoût, quelle que soit la demande. Je supprime les coûts fixes massifs liés à la location de studios, aux cachets des musiciens, et à la logistique complexe de la session live.

Résultat : vous investissez dans la seule chose qui compte : la qualité artistique et la préparation technique des assets finaux.

En intégrant la musique tôt, nous évitons les problèmes de raccord coûteux. Je livre des assets préparés pour l'intégration, minimisant le travail technique de vos équipes sound design et assurant un déploiement fluide dans votre middleware (FMOD/Wwise).

L'Impact Média et Marque (Leitmotifs Mémorables)

Une musique faible nuit à l'immersion et peut dissuader, peu importe la qualité du jeu. Un univers fort (RPG, narratif, etc.) nécessite des thèmes mémorables (leitmotifs). Une production faible rend les thèmes oubliables. C'est pour cela que je me concentre sur la création de leitmotifs puissants qui ancrent l'émotion et la marque de votre jeu, même sans passer par un orchestre physique.