



**SUBLIMINAL**  
cie arcosm

**CONDUITE SON**

**réalisation sonore : Olivier PFEIFFER**

contact@olivierpfeiffer.net - 0663980796

*version : 31 octobre 2016*

**ORDI**

	ear	ret	LJ	LC	FJ	FC	SL	SR
fader	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
ON	x	x	x	x	x	x	x	x
pan					l	r		
ST					x	x		
bus							7	8
aux1			0					
aux2				0				
aux3		0						
aux4	0							
aux5								
aux6								
aux7								
aux8								
comp								
eq								

st -10  
LJ LC 0  
sur -10  
ret -10

## gain DM20000

violon 10h15  
bass clean 10h  
basse disto 10h50 PAD  
perche 12h  
ohL 9h  
oh1J 9h10  
oh1C 9h10  
vx1 10h50  
vx2 11h  
faceJ 9h45  
faceC 9h45

# BASE

	viol	bas C	bas D	boo m	boo B	ohL	oh1 J	oh1 C	vx1	vx2	face L	face R
fade r	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ON												
pan	c	c	c	c	c	c	l	r	c	c	l	r
ST	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
bus												
aux 1												
aux 2												
aux 3												
aux 4												
aux 5												
aux 6												
aux 7												
aux 8												
com p												
eq	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x

viol eq

L Q HPF F 67Hz G ON  
 LM Q 2.2 F 400Hz G -3dB  
 HM Q 2.2 F 2kHz G -7.3dB  
 H Q HS F 9.5kHz G -6.3dB

basC eq

LM Q 1.8 F 190Hz G -4.5dB

OH1 OH2 vx1 vx2 eq

L Q HPF F 125Hz G ON

# MAGMA

	viol	bas C	bas D	boo m	boo B	ohL	oh1 J	oh1 C	vx1	vx2	face L	face R
fade r		0	-inf				-17	-17	-10			
ON												
pan		c	c				l	r	c			
ST		x	x				x	x				
bus		2	1				3 4	3 4				
aux 1												
aux 2												
aux 3		-9										
aux 4												
aux 5												
aux 6		0					0	0				
aux 7									0			
aux 8												
com p		x										
eq		x					x	x	x			

basC eq

LM Q 1.8 F 190Hz G -4.5dB

basC comp

threshold -16 r 2,5:1 at 60ms rel 229ms out 0dB knee 2

OH1 vx1 eq

L Q HPF F 125Hz G ON

**MASS**

	viol	bas C	bas D	boo m	boo B	ohL	oh1 J	oh1 C	vx1	vx2	face L	face R
fade r	0		-15	0	0			0		-7,5	-6	-6
ON					x			x		x	x	x
pan	c		c	c	c			c			l	r
ST			x									
bus	1			3 4	2							
aux 1												
aux 2												
aux 3	-4											
aux 4												
aux 5	-15		-3		-5							
aux 6								0			-8	-8
aux 7					0					-6		
aux 8												
com p												
eq	x				x			x		x	x	x

## viol eq

L Q HPF F 67Hz G ON  
 LM Q 2.2 F 400Hz G -3dB  
 HM Q 2.2 F 2kHz G -7.3dB  
 H Q HS F 9.5kHz G -6.3dB

## booB OH1 eq

L Q HPF F 125Hz G ON

## vX2 eq

L Q HPF F 60 G ON

## face eq

L Q HPF F 125Hz G ON  
 LM Q 3.2 F 250Hz G -5.7

# BAL

	viol	bas C	bas D	boom	boo B	ohL	oh1 J	oh1 C	vx1	vx2	face L	face R
fade r	-5	-5	-inf			-5						
ON	x	x	x									
pan	l 20	r 20	c			c						
ST												
bus	3 4	3 4	2			3 4						
aux 1												
aux 2												
aux 3												
aux 4	1											
aux 5						-4						
aux 6												
aux 7												
aux 8												
comp	x	x										
eq	x	x				x						

viol eq

LM Q 2.2 F 400Hz G -3dB  
 HM Q 2.2 F 2kHz G -7.3dB  
 H Q HS F 9.5kHz G -6.3dB

viol comp

threshold -35 r 1,7:1 at 60ms rel 229ms out 0dB knee 2

basC eq

LM Q 1.8 F 190Hz G -4.5dB

basC comp

threshold -32 r 2:1 at 60ms rel 229ms out 0dB knee 2

ohL eq

L Q HPF F 125Hz G ON

# PERCHE

	viol	bas C	bas D	boo m	boo B	ohL	oh1 J	oh1 C	vx1	vx2	face L	face R
fade r				-7	-5						-7	-7
ON												
pan				c	c						l	r
ST											x	x
bus				1	2							
aux 1												
aux 2												
aux 3												
aux 4												
aux 5												
aux 6												
aux 7												
aux 8												
com p												
eq				x	x						x	x

booM booB face eq  
 L Q HPF F 125Hz G ON

# MAGMA

## SM MAGMA

loop A = basse disto loop B = basse clean loop C = OH1 loop D = drumrack	fxA = rev1 fxB = début fuck fxC = vx sylvain fxD = delay réplique	<b>rFX1 = min</b> <i>fxB fuck debut (disto wet/ dry)</i> <b>rFX2 = min</b> <i>fxC vx nazi sylvain / filtre disto</i> <b>rFX3 = min</b> <i>fxB (filtre bande)</i> <b>rFX4 = min</b> <i>(destruction redux + basse loopD + drywet amp loopA)</i>
---	--	---

- **Noir salle top bruno**

GO 01.1      *play explo + voix*

- **2eme apparition de Sylvain**

GO 01.2      *stop vx médiatiques bandes*

ON vx1 @ -15

- **discours 1 je les sais les reconnais**

GO 01.3      *mise en place pulse LFO*

- **la force de la ...**

GO 01.35      *send delay inf ON*

- **repliquE**

GO 01.36      *send delay inf OFF*

ON basC

OFF vx1

- **une fois loop de basse faite**

OFF basC

ON oh1 @ -25

- **chaîne pad**

OFF oh1

- **discours 2**

monter rFX3 @ 1/2 pour laisser place à la voix

vx1 @ -5



**• fin discours 2**

GO 01.4            *changement sons drum*

OFF vx1

FI basD @ 0

**• discours 3**

jeu sur rFX1 -> max *destroy loop*

jeu sur rFX2 -> max *vx sylvain fx*

ON vx1 @ 0

**• fin discours 3 sylvain change de position**

rFX2 @ -inf (jeu sur disto)

GO 1.5            *undo basse aigue + lancement caisse claire militaire*

rFX4 -> max (destruction bande + boost kick)

**• fin morceau, les filles sont à genoux et se relèvent top Bruno**

GO 2.0            *ambiance images subliminales*

FI fader zik            *chant wald pitché*

# IMAGES SUBLIMINALES 1

	fxA = rev images subliminal fxB = début fuck fxC = fxD = is clochettes	<b>rFX2 @ max</b> <i>LFO sur bourdon @ max</i>
--	--	---

- **Quelen apparait**

GO 2.1      *aéroport*

- **Rocher apparait**

GO 2.2      *mer*

- **Siamoises apparaissent**

GO 2.3      *avion*

- **noémie foulard**

GO 2.4      *cailloux*

- **anne-c**

GO 2.5      *media*

- **Sylvain**

GO 2.6      *militaires*

- **groupe qui à peur**

GO 2.7      *avion*

- **Sylvain**

GO 2.8      *militaire + bourdon*

rFX2 @ max

jeu sur rFX2 vers min

- **une fois en place**

rFX2 @ min

GO 3.00

changement SM MASS

# CHANT ESCLAVES

## SM MASS

	fxA = chant esclave fxB = mm kéké voix groupes fxC = chant esclave sylvain	
--	--	--

reprendre niveau fader drum

ON vx2 @ -15

ON FI face @ -8

ON FI oh1C @ -8

suivre sylvain avec vx2

fader drum @ -inf et monter petit à petit

# MASS MEDIA

## SM MASS

	fxA = rev chant esclave fxB = mm kéké voix groupes fxC = vx sylvain fxD = bourdon hôtesse	<b>rFX1 @ min</b> <i>filtre sur vx hôtesse min</i>
--	---	---

• **lorsque Sylvain commence à chanter en brillant**

ON vx2 @ -15

• **sylvain fait son envolée lyrique, 2 tournes calme et sur la 3eme coup de drum**

GO 04.0 *larsen*

OFF oh1C

• **pendant la bande des interférences**

vx2 @10dB

MISER rFX1@min, rFX2@max, rFX3@max, rFX4@min

• **sylvain dit mesdames messieurs bonsoir**

GO 04.1 *info*

• **sylvain dit mesdames messieurs bonsoir**

GO 04.2 *pub*

• **sylvain dit mesdames messieurs bonsoir**

GO 04.3 *milion1*

- **sylvain dit mesdames messieurs bonsoir**

GO 04.4                    *manif*

- **sylvain dit mesdames messieurs bonsoir**

GO 04.5                    *million jeu*

- **les autres disent oui final avec la main levée**

GO 04.6                    *stop jeu ON drum*

- **pendant son de la pub**

GO 04.7                    *changement drum sequence beatbox*

- **après séquence play manie rapide puis long beatbox sur temps et geste syl**

GO 04.9                    *sic B*

vx2 @ -10

- **une fois musique finale passée**

GO 05.00                    *mise sentinelle + freeze rev bourdon hotesse*

OFF vx2

OFF oh1C

# SENTINELLE

## SM MASS

loop A -> violon loop B -> mer kev loop C -> pas sylvain loop E -> body perc	fxA= rev perche (générale) fxB = desk friture (effet fin sentinelle sur loops) fxC = longue rev	<b>rFX1 @ min</b> <i>filtre sur vx hôtesse min</i> <b>rFX2 @ max</b> <i>delay sic</i> <b>rFX3 @ max</b> <i>fx disparition sur pas et          body perc</i> <b>rFX4 @ min</b> <i>filtre viol</i>
---	---	---

- **AnneC est dans le rond de lumière, quelen s'avance et est en place**

rFX1 @ min

GO 05.1                    *vx hôtesse*

- **quelen bascule la perche**

Fl rFX1 vers max      *Fl vx hôtesse*

- **Quelen s'avance et rapproche d'annec, jeu sur rFX1**

rFX1 jeu max -> moins -> max

- **Anne-C amorce sa reculade, sur texte cheminement lumineux top bruno**

GO 05.2                    *décollage*

- **Noémie à terre**

GO 05.3                    *stop décollage*

- **Quelen tape sur Noémie avec la perche**

ON booB

- **Quelen va vers J les amateurs entrent**

OFF booB

- **les amateurs picorent la main de Noémie chute thomas**

GO 05.4

ON booB

- **une fois chute faite**

fxD @ -inf

- **sylvain fait le tour FJ sur sa traversée F L à J**

ON boom OFF mic booB

GO 05.55                    *rec pas loopC*

- **sylvain fait sa traversée F vers L 8 pas**

GO 05.56                    *play pas loopC*

**• 16 pas sont play**

GO 05.6 *chute fake + pas off*  
ON mic booB

**• kevin fait traversée J-> C, il se relève, et tape sa tête dans la couverture**

GO 05.7 *play pas*  
ON basD

**• quelen est au lointain C derrière kev**

GO 05.8 *bodyperc*  
ON mic boom  
OFF mic booB

**• quelen fait de la body perc, elle vient vers J face enregistrer la 3ème tourne**

GO 05.85 *rec loop E*

**• une fois 8 temps enregistrés**

GO 05.86 *play loop E*  
OFF mic boom

**• Quelen chante**

ON booB@ -15

**• Après une tourne**

booB@ -5

**• thomas prend la manche de noémie**

GO 05.87 *couverture survie chute suspension*

**• quelen fait la mer avec la perche**

GO 05.88 *rec couverture mer*

**• quelen a fait la phrase de mer**

GO 05.89 *play couverture mer*

**• top pied sylvain**

GO 05.90 *reprise sons*

**• couverture survie rythme**

ON mic boom @ delta - 20dB

**• Quelen chante**

ON booB@ -15

**• Après une tourne**

booB @ -5

- **Quelen part en coulisse C elle revient**

GO 05.95                    *rec loop A viol (préparation overwrite)*

- **Quelen est en place au centre avec son violon**

ON viol

- **2eme cycle de la tourne**

GO 05.96                    *violon + fort*

- **Quelen refait une tourne et fini en allant en coulisse à C**

OFF viol

GO 05.97                    *play loop A*

- **ils font la bascule en danse**

FO rFX3 vers min        *disparition pas + body perc*

FI fader zik                *beat*

FO rFX2                    *sons vestes vers clean*

- **pan s bougent**

FI rFX4 vers max        *filtre HPF violon*

- **déambulations devant les pans**

FO fader fxC              *fx delay*

FO loopB                  *disparition mer*

- **ils déambulent, thomas va vers face, ils part on compte 4 (sur le 4)**

GO 06.00

SM BAL

# TANGO

## SM BAL

loop B -> basse électrique loop C -> violon + basse (tango) loop E -> grincements plaques + fx quelen	fxA = rev bal fxB = siamoises raindrops	
--	--	--

- **ils déambulent, thomas va vers face, ils part on compte 4 (sur le 4)**

GO 06.00

## SM BAL

- **début du tango**

GO 06.1 *moins de rev sur loop C*

MISER rFX1@max, rFX2@max, rFX3@min, rFX4@min

- **Quelen va vers le lointain en jouant riff de fin elle joue une tourne**

GO 06.25 *rec loopC*

- **une fois tourne jouée**

GO 06.26 *play loopC + apparition grincement*

OFF basC et viol



# BAL GRINCANT

- **Quelen approche la perche**

GO 06.31 *grincement plus fort + face et pan C*

- **Sylvain attaque riff de basse**

FI bassD

- **une fois FI fait**

GO 06.32 *changement son de la loopC tango*

- **quelen va vers plaque**

ON oh2

GO 06.33 *pitch son grincement*

- **tout part en couille**

GO 06.2 *emballement médiatique*

- **Anne-C est sur Thomas qui est au sol mouvement suivant**

GO 06.3 *décollage*

- **Anne-C et Noémie font les hôtesse de l'air**

GO 06.4 *sirene*

- **top à trouver**

GO 07.00 *mise siamoise off avion et sirènes*

## DUO SIAMOISES

	fxB = raidrops fxC = fxD = Wald longue reverbe	<b>rFX1 @ max</b> <i>dry wet reason chant</i> <b>rFX2 -@ max</b> <i>delay sur clic camille</i> <b>rFX3 @ min</b> <i>attack rain drops</i> <b>rFX4 @ min</b> <i>density raindrops</i>
--	---	---

- **les filles font duo**

fader bref @ -inf

- **les pans bouges**

GO 07.1

*chant walk B*

- **rocher arrive**

FI zik et jeu sur rFX2 vers min sur son déplacement

rFX1 vers min lors de son déplacement pour faire ambiance tension

FI fader bref

jeu sur rFX3 et 4

- **kevin attrape les filles**

FO fader bref et long

- **lorsque tout le monde va vers le lointain**

rFX2 @ min gentilement

*virer delay sur clic camille*

FO fader bref et long

- **une fois FO fait**

GO 08.00

*mise camille + disparition rainerons*

SM PERCHE

# DUO PERCHE

## SM PERCHE

loopA -> voix quelen camille	fxA = rev camille	rFX2 @ min delay sur clic camille
---------------------------------	-------------------	--------------------------------------

- **quelen couchée au lointain perche ponte vers C tu dors**

ON boom

GO 08.15                    *rec loopA*

- **une tourne faite**

GO 08.16                    *play loopA*

- **elle monte sur thomas la fin de çadea**

GO 08.25                    *rec loopA*

- **3 fois dea**

GO 08.26                    *play loopA*

- **1 tourne à vide jeu sur perche vers loin commeça**

GO 08.35                    *rec loopA*

- **1 tourne faite**

GO 08.36                    *play loopA*

- **1 tourne à vide et début de dea**

GO 08.45                    *rec loopA*

- **une fois dea enregistré**

GO 08.46                    *play loopA*

- **q marche vers FC tumfais et enchainement commença aigu**

GO 08.55                    *rec loopA*

- **fin começa aigu**

GO 08.56                    *play loopA*

- **1 tourne à vide puis q perchée sur thomas dea grave**

GO 08.65                    *rec loopA*

- **1 tourne de dea enregistré**

GO 08.66                    *play loopA*

# FIN

## SM PERCHE

loopA = voix quelen camille loopB = voix toute arpèges	fxA = rev camille	<b>rFX2 @ min</b> <i>delay sur clic camille</i> + lfo rythmique space
---	-------------------	---

- **quelen sur les épaules de thomas, elle chante**

GO 09.00 *play arpèges*

- **pendant les arpèges**

rFX2 @ max et FO fader zik

- **quelen et thomas culbutent de C à J**

OFF boom

FO clic camille

- **une fois en place à J prochain abrège**

GO 09.1 *play final*

FO loopA *quelen voix*

- **ils chantent une tourne, sur la deuxième**

ON booB

GO 09.25 rec loopB

- **une fois la tourne de faite**

GO 09.26 *play loopB*

OFF booB

- **une fois la musique bien lancée**

FO loopB loop vrai voix

### structure finale

1 = début

25 = chant

29 = chant bouclé

33 = body perc + chant

69 = appel entrée amateurs

73 = entrée amateurs

81 = arpèges

93 = hey

101 = appel amateurs final

105 = touti

113 = texte

139 = fin