

IAM/MAI@CIRMMT: The New Frontiers of Interactive Audio

Créer des sons pour les jeux mobile

[Version Française – English version follows]

Créer des sons et de la musique pour les jeux vidéo est un art et son impact est indéniable auprès des joueurs. Les jeux vidéo sont partout : sur nos consoles, sur nos ordinateurs et dans le creux de nos mains sur nos appareils mobiles. Nous pourrions croire que les sons et la musique sont traités de la même manière dans toutes les situations, mais plusieurs techniques et procédés deviennent plus stratégiques quand il s'agit d'appareils mobiles en raison de leur petite taille.

Dans l'équipe audio Gameloft, une bonne partie de notre travail consiste à optimiser l'intégration de nos sons afin de respecter l'espace souvent minuscule qui nous est consacré. Nous partagerons nos techniques, nos astuces et nos réflexions quant aux aspects à prioriser pendant et après la création : format, compression, qualité, quantité, structure, type d'appareil, etc.

La présentation se fera sous forme de table ronde où nous exposerons nos méthodes et où nous encouragerons l'assistance à intervenir à tout moment.

BIOS

Kim Derome (Compositrice)



Pianiste, compositrice etoureuse des chats, Kim est diplômée du Cégep de Saint-Laurent en piano classique et de l'Université de Montréal en composition. Sa participation à plusieurs cours, ateliers, game jams et contrats à la pige l'a menée à travailler chez Gameloft depuis 2014. Elle se spécialise en jeux *casual* et a signé la musique de titres tels que Disney Magic Kingdoms, Asphalt Street Storm, Pastry Paradise, Paddington Run, Real Football 18 et bien plus.

Alexandre Rivaud (Sound Designer)



Musicien, *gamer* et sportif, Alexandre est un passionné de conception sonore. Déterminé à vivre de sa passion, Alexandre a commencé ses études dans le domaine du cinéma à l'ISTS Paris, en travaillant sur diverses productions audiovisuelles, dont plusieurs courts métrages et un long métrage.

Sa détermination et sa volonté de perfectionnement l'ont mené à tout quitter pour venir s'installer à Montréal. Il entama alors sa première année de sound design en jeu vidéo à l'ISTDS, ainsi que son premier « véritable » hiver. Le froid ne pouvant pas arrêter ce courageux guerrier du son, Alexandre démarra sa carrière de pigiste en tant que compositeur et sound designer. En poste depuis chez Gameloft, il a eu l'occasion de travailler sur plusieurs titres, notamment Asphalt 9, Dungeon Hunter Champions, Gangstar Vegas, Despicable Me, Sniper Fury et bien d'autres.

Sébastien Ménard (Responsable Audio)



En tant que responsable audio monde chez Gameloft, Sébastien supervise non seulement l'équipe audio située à Montréal, mais l'ensemble des projets provenant des 20 studios Gameloft à travers le monde. Il a précédemment occupé le poste de responsable marketing audio où il a travaillé sur plus de 1200 bandes-annonces, *teasers*, pubs et autres vidéos promotionnelles.

David Jalbert (Sound Designer)



David travaille chez Gameloft depuis 2011 où il a travaillé sur plus de 50 titres mobile au fil des ans. Il aime différents types de jeux et il apprécie autant les jeux occasionnels que n'importe quel autre genre.

Étienne Marque (Chef Sound Designer)



Sound designer français passionné depuis sa tendre enfance par le son et la nature. Il passe son temps à enregistrer tout ce qui l'entoure et sort rarement sans au moins deux micros. Il peut passer des heures à générer des sons avec Reaktor et d'autres outils. Et il adore particulièrement apprendre et transmettre aux autres. Dans les 10 dernières années, il a participé à la création de bandes-son de projets interactifs et linéaires (dessins animés, jeux console, jeux mobile, banque de sons). Et depuis deux ans, il a la chance de travailler avec la belle équipe audio de Gameloft.

Jorge Peirano (Directeur Audio)



Jorge Peirano est né à Lima (Pérou) en 1973. Il est passionné de musique, d'informatique et de jeux vidéo depuis l'enfance. Il travaille comme musicien professionnel dès l'âge de 17 ans. Il s'établit en France où, après des études en sciences, il se spécialise en interprétation et en arrangement jazz à l'École Nationale de Musique de Chambéry. Il travaille comme musicien et arrangeur jusqu'à son arrivée au Canada, en 2002. Après une formation en programmation, Jorge rejoint Gameloft en 2006 comme sound designer et compositeur, avant de devenir directeur audio. Il a travaillé sur des centaines de jeux sur de multiples plateformes (Java, Android, iOS, Nintendo, etc.)

*****[EN]*****

Creating Sound for Mobile Games

Creating sound and music for video games is an art, and its impact on players is undeniable. Video games are everywhere: on our consoles, computers, and on the mobile devices in the palms of our hands. You would think that sound and music are handled the same way in every situation. But several techniques and processes become more strategically demanding in the context of mobile devices due to their small size.

At the Gameloft Audio Team, a large portion of our work consists of optimizing the integration of our sounds to fit within the often-tiny space available to us. We will share our techniques, tips, and ideas about what to prioritize before and after creation: formats, compression, quality, quantity, structure, type of device, etc.

The presentation will be a round table where we will present our methods and encourage audience members to take part when they wish.

BIOS

Kim Derome (Composer)



A pianist, composer, and cat lover, Kim has graduated in classical piano from Cégep de Saint-Laurent and composition from Université de Montréal. Her participation in several classes, workshops, game jams, and freelance contracts led her to Gameloft, where she has worked since 2014. She specializes in casual games, and composed the music for titles such as *Disney Magic Kingdoms*, *Asphalt Street Storm Racing*, *Pastry Paradise*, *Paddington™ Run*, *Real Football 2018*, and many more.

Alexandre Rivaud (Sound Designer)



A musician, gamer, and athlete, Alexandre is passionate about sound design. Determined to make a living off his passion, Alexandre began his studies in cinema at the ISTS in Paris and worked on various audiovisual projects, including several short and feature films.

His determination and desire to improve led him to pack everything up and move to Montreal. He started his first year in video-game sound design at the ISTDS, during which he experienced his first "real" winter. The cold could not best this brave audio warrior, and Alexandre started his freelancing career as a composer and sound designer.

He has since joined Gameloft, where he has worked on several games, including *Asphalt 9*, *Dungeon Hunter Champions*, *Gangstar Vegas*, *Despicable Me*, *Sniper Fury*, and many more.

Sébastien Ménard (Audio Manager)



As Gameloft's World Audio Manager, Sébastien oversees not only the Montreal audio team, but all projects from each of the 20 Gameloft studios worldwide. In his previous position as a marketing audio manager, he worked on over 1,200 trailers, teasers, ads, and other promotional videos.

David Jalbert (Sound Designer)



David has been working at Gameloft since 2011, where he has contributed to over 50 mobile titles. He enjoys a variety of styles and enjoys casual games as much as any other genre.

Étienne Marque (Lead Sound Designer)



A French sound designer who's been passionate about sound and nature since childhood. He spends his time recording everything around him, and rarely leaves the house without at least two mics. He can spend hours creating sounds using *Reaktor* and other tools. He especially loves learning and sharing his knowledge with others.

Over the past 10 years, he has helped create soundtracks for interactive and linear projects (cartoons, console games, mobile games, sound banks). And for the past two years, he has had the privilege of working with Gameloft's terrific audio team.

Jorge Peirano (Audio Director)



Jorge Peirano was born in 1973 in Lima, Peru. He's had a passion for music, computers, and video games since childhood, and has been a professional musician since the age of 17. He moved to France, where after studying science, he specialized in jazz performance and arrangement at the École Nationale de Musique de Chambéry. He worked as a musician and arranger until he arrived in Canada in 2002. After studying programming, Jorge joined Gameloft in 2006 as a sound designer and composer before later becoming audio director. He's worked on hundreds of titles on a variety of platforms (Java, Android, iOS, Nintendo, etc.).