

# Le futur a déjà commencé, mais dans le monde du son en relief, tout reste à inventer...



Photo Harpex

**Le 24 Septembre 2011,**  
dans les locaux de francetélévisions de 9h30 à 18h :

**ATELIER AFSI**

Association Française du Son à l'Image

*la WFS et quelques autres solutions à notre disposition  
pour un son en 3D*

3 systèmes réunis pour cette présentation ainsi que de nombreux outils.  
Avec le soutien : de la CST, de francetélévisions, de Euphonia, de Tapages ...

Parmi nous, certains travaillent ou souhaitent travailler sur de la matière sonore restituée par des systèmes multi haut-parleurs.

Pourtant, pour la première fois dans l'histoire de l'audiovisuel, quelques passionnés ont fabriqué leurs outils et développé des solutions complètes de production, sans attendre que les industriels (qui travaillent d'arrache-pied de leur côté, on peut leur faire confiance) aient établi un futur standard.

Les évidences sont là pour être questionnées et c'est ce que nous allons faire dans les **ateliers du matin** :

- Pourquoi ne diffusons-nous le son, au cinéma et à la télévision, que de manière horizontale ?
- Pourquoi n'utilisons-nous pas la composante verticale du son ?
- Pourquoi ne diffusons-nous qu'un message sonore cohérent à l'avant ?

  
euphonia

  
francetélévisions

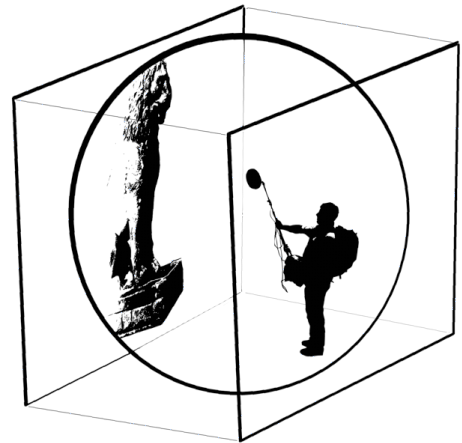
**TAPAGES**  
& NOCTURNES 

**CST**  
COMMISSION SUPÉRIEURE TECHNIQUE DE L'IMAGE ET DU SON

## 9h30 Intervention de Jean-Marc L'HOTEL

« Grâce à certains d'entre vous, j'ai travaillé avec des outils d'une puissance créatrice et émotionnelle incroyables. J'ai essayé avec le Cube de trouver la solution, la plus simple, la plus imaginative, et la plus économique. Cela m'a permis d'ouvrir le champ des possibles. Après la diffusion d'un extrait du premier documentaire, tourné, monté, mixé, diffusé, en Son en Relief, j'essayerai de vous montrer quelques « manipulations » A l'aide d'un tout petit contrôleur nous pourrions faire tourner une scène sonore, zoomer dans n'importe quelle partie du plan ou encore faire monter la scène »

JEAN-MARC L'HOTEL



## 11h30 Intervention de Jean-Marc DUCHENNE



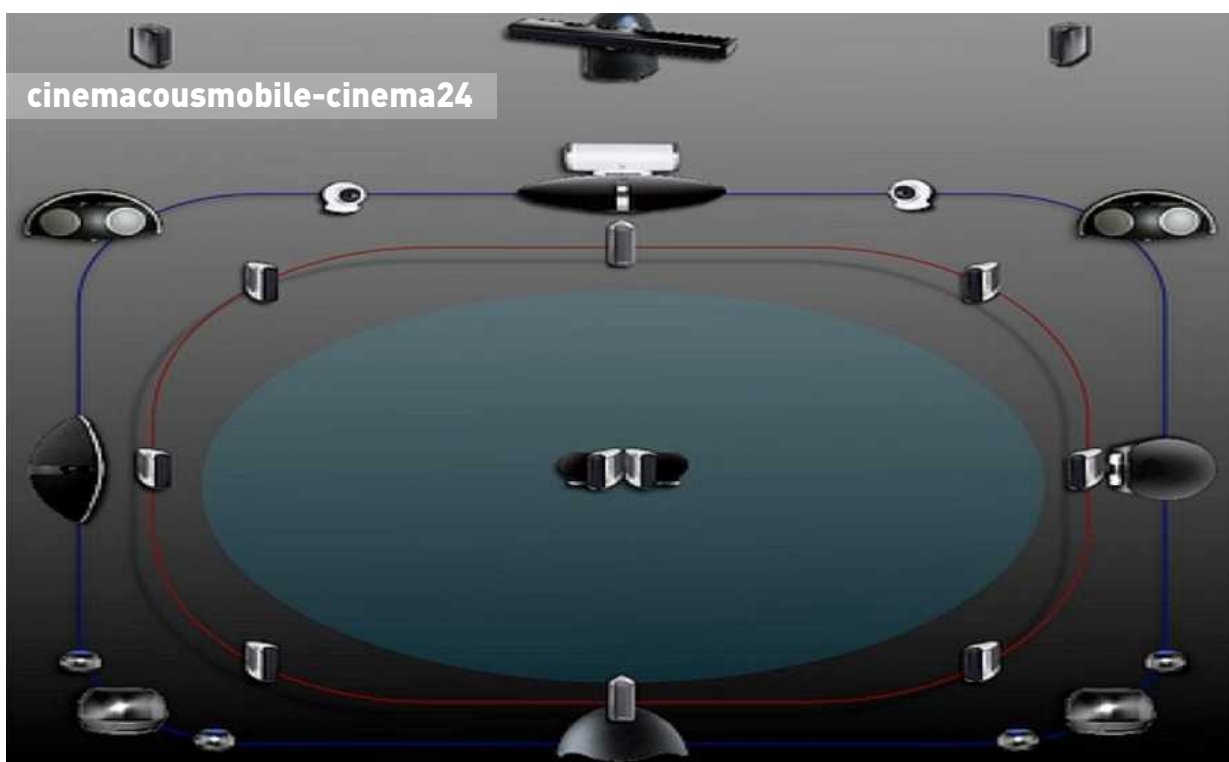
« Nous ne nous sommes jamais rencontrés. Et pourtant à l'égal d'un Jérôme Daniel ou d'un Daniel Courville, je lui dois beaucoup. Ses contributions et son site m'ont permis de me lancer avec passion. Il annonçait : Bienvenue dans l'espace ! C'est chose faite... » JML

La projection sonore seule, sans projection d'image ou jeu scénique, est un merveilleux terrain de liberté, où le son haut-parlant peut vivre sa vie sans autre contrainte que de devoir partager son espace avec des auditeurs.

La « véritable 3D du son » est mon quotidien depuis la fin des années 80, mais la liberté n'est pas toujours rose... Après le détournement un peu laborieux d'outils pour façonner sons et espaces, j'ai fini par en fabriquer moi-même, et finalement aussi à développer mes moyens de diffusion. Je viendrai vous présenter quelques réflexions, quelques pièces et outils sur un de mes petits dispositifs, ici au format 17.1.

La « véritable 3D du son » est mon quotidien depuis la fin des années 80, mais la liberté n'est pas toujours

JEAN-MARC DUCHENNE



**14h00 Intervention de Arnault DAMIEN de EUPHONIA**  
pour présenter la solution  
**WFS SONIC EMOTION**



*« 24 haut-parleurs c'est sûrement une gageure. Mais il est temps que la WFS sorte des laboratoires. Ce système-là peut être utilisé aussi bien pour une salle de spectacle que pour une salle de cinéma... »*

**JML**

Nous vous proposons de découvrir les vertus de la WFS version peu gourmande en haut-parleurs pour partager l'émotion des scènes sonores spatialisées et jouir du plaisir de l'écoute cohérente non plus en un point d'écoute unique (l'œil du prince) mais dans une vaste zone de plaisir partagé ; une vraie révolution démocratique on vous dit !

Vous pourrez également manipuler les outils de placement des sources et comparer différents rendus sonores (source virtuelle en mouvement vs source panoramisée dans un espace 5.1 virtuel par exemple).

**ARNAULT DAMIEN**

**16h00 Intervention de Matthieu PARMENTIER,**  
francetélévisions, autour de la nécessaire cohérence entre mixage audio 3D  
et production visuelle stéréoscopique.

Nul besoin de réexpliquer la stéréo aux professionnels du son, cependant comment cohabiter avec un «sweet spot» supplémentaire, visuel cette fois, lors d'une production 3D stéréoscopique ? Autour du mixage audio 3D, je vous proposerai un passage en revue des solutions globales à destination des foyers domestiques, avant d'ouvrir la table ronde suivante pour y confronter l'ensemble de nos idées.

**MATTHIEU PARMENTIER**

**16h30 Table ronde : le futur proche**  
avec la participation de Matthieu Parmentier, Christian Hugonnet, William Flageollet, Benjamin Bernard, Arnaud Laborie

*« Le son 3D au cinéma : une légende urbaine ? A ce jour nous avons beaucoup de questions et peu de réponses. Pourrons-nous faire un pas en avant ?... »*

**DES OUTILS :**

**En parallèle plusieurs « postes de travail » seront à disposition pour manipuler différents outils de spatialisation.**

*« Nous entretenons tous un rapport extrêmement tactile avec le son. Ce sont nos mains qui mettent en œuvre nos idées. Il me semblait important de vous permettre de manipuler quelques outils... »*

Sont partant pour « jouer » avec nous

- Av-in et son casque Smyth Realiser A8
- Jean-Marc Duchenne et son incroyable « acousmodulothèque »
- Longcat et H3D et Audiostage
- Euphonia et son Gyrophonia...

...et sûrement d'autres surprises !