

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



Je ne peux commencer cette journée sans remercier très chaleureusement, ceux qui ont permis cette réalisation.

**France Télévisions** qui nous héberge par l'intermédiaire de Matthieu Parmentier, qui a toujours trouvé une réponse à chacune de nos questions

**Euphonia** qui montrera cet après-midi la WFS de Sonic Emotion par l'intermédiaire de Arnault Damien qui a été d'un soutien et d'un support sans faille

**Mediasonie** par l'intermédiaire de Jean-Marc Duchenne qui a accepté, sans que nous ne nous soyons jamais rencontré de participer à cette aventure.

Grâce à eux, j'ai le sentiment que tout est possible

Les membres de l'**AFSI** qui ont donné de leur temps afin de rendre cet échange possible, au travers de Vincent, François, Thierry, Olivier, et les autres.

Et ceux qui nous ont soutenus

A nous tous nous avons la puissance de feu d'un croiseur....

Nous avons voulu que l'AFSI soit, le trait d'union entre ceux qui fabriquent les contenus, ceux qui diffusent ces contenus et ceux qui fabriquent les matériels pour fabriquer et diffuser ces contenus.

Nous sommes à une époque charnière, où cette question, pourtant d'actualité du son 3D, n'a pas trouvé une réponse unique mais une diversité de propositions de travail. Nous, les petits artisans de la fabrication, avons peut-être des propositions aussi avancées que les industrielles. En tout cas ; elles sont viables. Ce sera le thème de la matinée

Aujourd'hui, nous ne sommes pas là ; pour trouver les bonnes réponses, il est encore beaucoup trop tôt ; mais pour poser les bonnes questions.

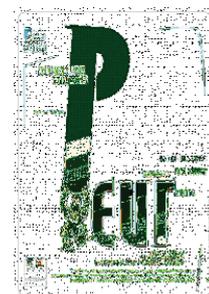
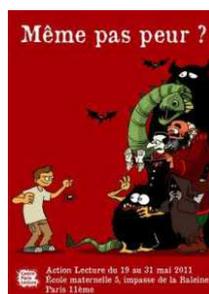
## Préambule

Notre métier, c'est de :

- capturer les sons des histoires, le plus souvent de façon itinérante.
- les placer au bon endroit
- les mélanger de façon à ce qu'ils correspondent à un désir

C'est de cette confrontation entre son et image que prend naissance un monde virtuel où l'on essaye d'entraîner le spectateur.

## 1) LA PROBLEMATIQUE : « Don't fear... »



Tout cela ressemble à des banalités et pourtant, quotidiennement, dans notre travail, nous avons l'impression de passer notre temps à **combattre des réticences et des peurs**, plus ou moins clairement formulées.

- 1) Peur que la bande son nous fasse sortir le spectateur de l'histoire, pour cause d'incohérence entre l'espace sonore créé et ce que nous voyons à l'image.
- 2) Peur que la bande son nous empêche de rentrer dans l'histoire pour cause de distraction à l'écoute d'informations non visibles dont la compréhension mobiliserait trop notre cerveau
- 3) Peur que la bande son ne devienne prédominante et envahissante.
- 4) Peur que le « sweet spot » soit extrêmement réduit.
- 5) Peur que tous les spectateurs n'entendent pas le même film.
- 6) Peur que tout cela nous entraîne dans un déballage technique disproportionné.

L'espace créatif se rétrécit, et, à l'arrivée, nous avons un peu l'impression de passer beaucoup de temps à faire de la thérapie.

C'est extrêmement curieux, car, à l'heure où de nouveaux procédés d'images cherchent à ouvrir d'autres dimensions pour installer le spectateur au centre de l'histoire, on nous discute toujours la pertinence de placer des sons tout autour de lui. Il faut encore se battre pour créer un espace sonore plus large que ce que l'écran peut offrir.

Je n'irais pas plus loin dans le débat mais c'est d'autant plus surprenant qu'il faudra bien trouver une proposition sonore au développement de l'image en « X » D.

**Mais pas seulement.**

L'**objet de cet atelier** est de montrer l'intérêt du **Son en Relief pour de l'image 2D**.

Qu'est-ce que du Son en Relief et pourquoi je préfère utiliser cette terminologie ?

## **II) L'HISTOIRE**

1) Dès qu'il est devenu **stéréophonique**, le son a eut la prétention d'être en 3D.

La profondeur de champ a été une des préoccupations des amateurs de prise de son de qualité.

Mais cela a toujours été une espèce d'abus de langage, car si nous avons bien la dimension Gauche Droite et la profondeur de champ, pour le Haut Bas, toujours rien.

2) Puis nous avons commencé à parler de **multicanal** et à mettre des informations ponctuelles tout autour du spectateur. Le 5.1 est le fruit d'une histoire que nous ne referons pas. On peut dire que c'est notre stade d'évolution actuel.

3) **La première de mes recherches** a été de tenter de restituer **des images fantômes aussi bien à l'arrière, que sur les cotés**. Je n'ai jamais vraiment compris pourquoi cette voie n'a pas été plus explorée. Mettre réellement du son cohérent à 360 ° autour du spectateur, reste encore aujourd'hui extrêmement inhabituel.

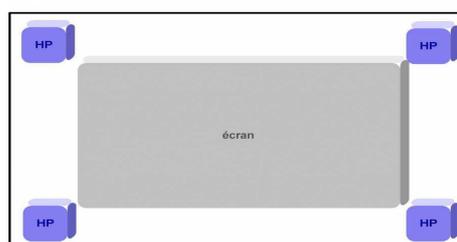
C'est d'ailleurs, un des points de convergence avec la WFS que de souhaiter placer le spectateur à une position précise. Cette notion de point de vue est une constante dans mon travail, comme vous avez pu le constater.

**« Ce n'est pas la sujet qui fait la photographie, mais le point de vue du photographe... »**

**A. Kertesz**

4) **La deuxième des recherches** est à la fois une évidence et une avancée totalement nouvelle :

**L'utilisation de la composante verticale du son**



Nous avons entendu au FISM 2010 la pertinence d'avoir des informations sonores de HAUT et de

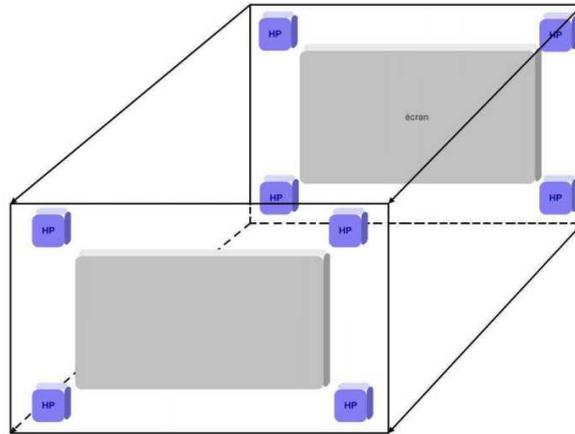
BAS. Malgré le fait que nous nous sommes inscrits, avec Arnault Damien, dans une installation que nous n'avions pas conçu, l'auditoire a entendu la différence.

Ce qui me surprend, c'est qu'il me semble pourtant très naturel de vouloir poser la question :

« Pourquoi ne pas placer des enceintes aux 4 coins de l'écran ? »

L'idée paraît trop simple, presque basique. Et pourtant, ce jour là, nous avons pu entendre une scène sonore élargie, stabilisée, et enrichie. D'une ligne, nous sommes passés à une surface.

J'ai peu de certitudes concernant l'avenir, et le symbole de cette journée est la boule de cristal. Mais, je suis pourtant convaincu que rapidement nous verrons apparaître des haut-parleurs aux 4 coins de l'écran



5) Du coup, la reproduction à l'arrière de cette surface, semble assez logique.

De fait, nous commençons à placer le spectateur à l'intérieur d'une image qui se voudrait cohérente.

C'est ce que Jean-Marc Duchenne a appelé « une position centrée »

Et donc, plutôt que de parler de son en 3D, je préfère parler de **SON TRIAXIAL ; qui nous permet d'aller dans les 3 directions**



6) L'avenir, et nous allons essayer d'en parler aujourd'hui, va être de créer de la matière sonore, plus seulement tout autour du spectateur, mais **A L'INTERIEUR** de l'enceinte des haut-parleurs.

Nous voyons bien qu'il s'agit là d'un véritable saut qualitatif. Et que le chemin est encore grand entre ce qui se pratique aujourd'hui, majoritairement de la monophonie dirigée et, ce que nous fixons comme objectif : immerger le spectateur dans un champ sonore.

C'est dans cette problématique que prend naissance l'atelier d'aujourd'hui

**Le son triaxial** : nouveauté de l'atelier du matin

**Le front d'onde** : nouveauté des ateliers de l'après-midi

### III) LES SPECIFICITES DE LA DIFFUSION CUBE

Je sais bien, qu'une série d'intuitions ne fait pas forcément une idée, mais cela aiguille vers un nouveau point de vue. En tout cas, cela nous permet d'utiliser de nouveaux outils d'une puissance créatrice et émotionnelle incroyables.

le 19 janvier 2011, dans le cadre de la Semaine du Son, nous avons utilisé pour la première fois la composante verticale du son dans la diffusion d'un film documentaire, avec cette diffusion en **CUBE**.

Il faut bien prendre en compte, que nous sommes devant un projet de développement individuel. En dehors du soutien de Tapages et de la CST pour la mise à disposition d'un local de test, cette installation est un autofinancement.

Les 2 contraintes pour nous, les solutions « individuelles » sont donc : l'espace à notre disposition pour travailler et l'argent que nous pouvons y consacrer.

J'ai donc essayé de trouver la solution, certes la plus créatrice, mais bien logiquement, la plus simple à transporter et à mettre en œuvre. Tout en restant le plus économique possible.

Mais cela va se transformer en étrange paradoxe. Ma principale qualité, va devenir mon défaut majeur. Je pense que ce système ne se développera jamais. Pour la simple raison, que tous les outils que nous utilisons étant dans le domaine public, il n'y a pas d'argent à gagner. Donc, je pense que les industriels ne s'y intéresseront pas car rien n'est brevetable.

Et l'on oubliera que nous avons toujours dit que ce n'était pas une conclusion mais bien au contraire, un point de départ (cf. compte rendu de la **projection de « Je vous écris du Havre... »**) Une espèce de porte que nous souhaitons ouvrir sur un monde nouveau : permettre une diffusion de son enveloppant dans les 3 directions avec des moyens raisonnables, en terme de coût et de mise en œuvre.



Les spectateurs présents 19 janvier ont donc voulu vérifier

- 1) si cela présentait un intérêt
- 2) si ce mode de narration sonore enrichissait l'histoire
- 3) si le principe de base du cinéma était respecté ; prendre du plaisir à être entraînés dans un univers
- 4) si cela est techniquement possible pour un groupe de spectateurs

A la lecture de leurs réactions, je suis convaincu que nous ne nous sommes pas trompés de route.

Il y a à mon sens, aujourd'hui, plus d'avenir à plonger un spectateur dans un univers sonore en relief, qu'à l'immerger dans une image 3D au moyen d'accessoires mécaniques.

Car si on prend en compte le ratio entre investissement et plaisir du spectateur, le résultat est très favorable au son en relief

Loin de moi l'idée de dire que j'ai trouvé le « Saint Graal » ; j'ai juste la certitude d'avoir ouvert une petite porte, que d'autres pourraient éventuellement emprunter.

Je n'ai pas non plus la prétention de répondre à toutes les questions que pose le cinéma en stéréoscopie. Juste le sentiment d'être un des artisans des différentes réflexions et solutions que le futur pourrait emprunter.

Après la diffusion d'un extrait du premier documentaire, tourné, monté, mixé, diffusé, en Son en Relief, je vais 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 qu'elle partie du plan, ou encore, faire s'élever la scène »