

Creative Sound investit sur Dolby Atmos

A DÉCOUVRIR EN
DOLBY ATMOS
UNE RÉVOLUTION SONORE
PURE HEADTRACKING SOURCE

Le court métrage *Entity* a été mixé en Dolby Atmos chez Creative Sound, au sein d'un complexe flambant neuf récemment ouvert par le prestataire parisien. L'occasion de faire le point sur le nouveau format audio immersif de Dolby et de visiter les lieux en compagnie de Cristinel Sirli, mixeur et responsable de Creative Sound.



© B. Stefani

Cristinel Sirli, mixeur et responsable de Creative Sound, montre les possibilités de spatialisation du procédé Dolby Atmos.

Déjà présent dans le quinzième arrondissement de Paris, où le site du Grand Pavois abrite un total de quatre auditoriums, Creative Sound complète son offre de service tout en restant dans le même arrondissement. Situés rue de Frémicourt, les nouveaux locaux, qui totalisent une surface de 1000 m², permettent au prestataire de proposer huit auditoriums supplémentaires et deux salles dédiées à l'étalonnage dont l'une, compatible 4K, sera dotée d'un monitoring 5.1.

Après une rapide présentation du procédé Atmos par Francis Perreard, consultant Dolby, nous embarquons pour un voyage dans l'espace avec *Entity*, court métrage de science fiction mixé quelques jours plus tôt par Cristinel Sirli. La projection ayant lieu dans l'auditorium, elle permet à la fois de jauger les possibilités du nouveau format Dolby, mais aussi

de faire le point sur l'équipement nécessaire pour recevoir l'agrément permettant de mixer dans ce format. L'auditorium est architecturé autour d'une majestueuse console

Sonovision : Qu'est-ce qui a motivé un tel aménagement ?

Cristinel Sirli : À la base, nous cherchions un audi de bruitage, mais quand nous avons trouvé ce site



© Creative Sound

Entièrement conçu autour du Dolby Atmos, le nouvel auditorium de mix cinéma propose dans un volume de 480 m³, une console Harrison MPC5, un écran de 7,30 m de base et quelque 45 enceintes JBL bi-amplifiées, agencées dans une acoustique signée Michel Deluc.



© Creative Sound

Dédié au bruitage et à la postsynchro, cet auditorium propose dans un volume d'environ 500 m³ une console SSL, un monitoring 5.1 et de nombreux équipements appréciés des bruitages : grand bac à eau, évier, portes, grilles, volets, fenêtre, dalle de bruitage, acoustique variable...

avec ces volumes et cette hauteur sous plafond, nous avons vu l'opportunité de créer un nouvel audi de mix cinéma permettant de désengorger le Grand Pavois où les problèmes de planning se posaient.

SNV : Pourquoi être resté dans le quinzième arrondissement ?

C. S. : Je cherchais dans le XV^e, de façon à rester à proximité du Grand Pavois et à garder l'attractivité de Paris *intra-muros*. Je constate que certains clients ne sont effectivement pas prêts à se déplacer en dehors de Paris. J'avoue avoir hésité un instant en examinant une proposi-

tion concernant des auditoriums déjà créés situés à l'extérieur de Paris. Mais je veux rester présent sur une offre de service haut de gamme, même si assurer un niveau de qualité élevé reste un défi permanent, sans parler du coût très élevé des locaux et de l'équipement...

SNV : Le site de Frémicourt est-il réservé au cinéma ?

C. S. : Le lieu est axé cinéma, mais reste ouvert à la télévision. Je suis arrivé là où j'en suis grâce à la télévision, et c'est une clientèle importante pour moi que je n'abandonnerai pas.

SNV : Vous êtes entré dans l'univers du cinéma notamment avec des films produits dans les pays de l'Est. Aujourd'hui, quelle clientèle visez-vous ?

C. S. : Oui, c'est vrai et je suis fier d'avoir participé à tous ces films dont certains ont été primés à Cannes ou Berlin. Aujourd'hui, nous essayons de nous élargir sur d'autres marchés, notamment les Etats-Unis, d'où le choix de la console Harrison. À l'heure où des films français partent en Belgique ou au Luxembourg, moi je me bats pour ramener les films en France. Je veux également essayer d'attirer des films américains ici, car il y a un marché. Il suffit de voir les films américains qui quittent les Etats-Unis pour rejoindre l'Angleterre. Ce ne sera pas évident, mais nous essayons, et nous devons mettre en avant tous nos arguments, en particulier l'attrait du crédit d'impôt pour les films étrangers...

SNV : Mais avec ce travail de prospection, n'allez-vous pas être obligé de « lâcher les faders » pour vous consacrer davantage à la prospection ?

C. S. : Non, plus que jamais, je continue à mixer, et je n'ai aucunement l'intention de lever le pied pour faire de l'administratif ou du commercial.

Dolby Atmos en quelques chiffres

- Au niveau mondial, 85 films ont été mixés en Dolby Atmos à ce jour, dont 62 diffusés en 2013.
- En France, actuellement 10 salles de cinéma et 4 auditoriums de mixage sont équipés.
- Mixée chez Ink Production, *En Solitaire* est la première production française en Dolby Atmos mixée dans l'Hexagone.
- On compte 17 films disponibles en VF ou VOSTF.

SNV : Allez-vous ouvrir le site aux free-lances ?

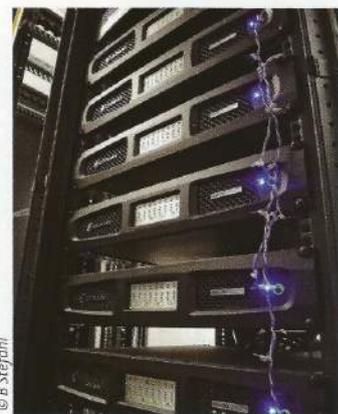
C. S. : J'ai une équipe d'ingénieurs du son en interne, mais je ne l'impose pas. Si le film a un ingénieur du son attiré, il sera le bienvenu. Nous pouvons alternativement proposer un *casting* en fonction des désirs du client.

SNV : Nous sommes dans un pays où le parc installé est plutôt orienté Neve DFC et Euphonix, alors que vous êtes connu pour être un inconditionnel de SSL. Alors pourquoi avoir choisi de faire trôner une Harrison dans votre vaisseau amiral ?

C. S. : [sourire...] Oui, avec 6 consoles SSL installées au total, je suis sans doute un des principaux, voire le principal client cinéma de SSL. Alors d'abord, il y a la réputation d'Harrison qui reste un fabricant de console mythique sur laquelle tout ingénieur du son qui se respecte a envie de poser ses doigts un jour.



Située proche de l'entrée, l'une des portes de l'auditorium de bruitage permet éventuellement d'y faire entrer un véhicule.



© B Stefani

Dans le nodal où l'on peut constater la rigueur du câblage effectué par Preview, gros plan sur le spectaculaire rack d'amplification Crown.

Mais même si j'en rêvais, j'étais freiné par le SAV totalement inexistant en Europe. Je suis allé en Turquie et en Allemagne pour me renseigner auprès d'utilisateurs de la marque. Ils m'ont expliqué que l'ensemble était suffisamment fiable pour pouvoir assurer la maintenance soi-même en ayant sous la main un kit permettant de changer chaque pièce de la console en cas de panne. Après, lorsque je me suis posé la question de l'Atmos, il y a un an environ, Neve, SSL, avaient des plans mais rien de concret, tandis que Avid/Euphonix semblait plutôt reposer sur un *plug-in* dans Pro Tools. L'annonce par Harrison du support natif du Dolby Atmos directement intégré dans leur nouvelle console MPC5 a achevé de me convaincre.



Première mondiale pour la console Harrison MPC5, ici en version 80 faders et full process 338 voies.

SNV : Quel avantage cette MPC5 apporte-t-elle en mixage Atmos ?

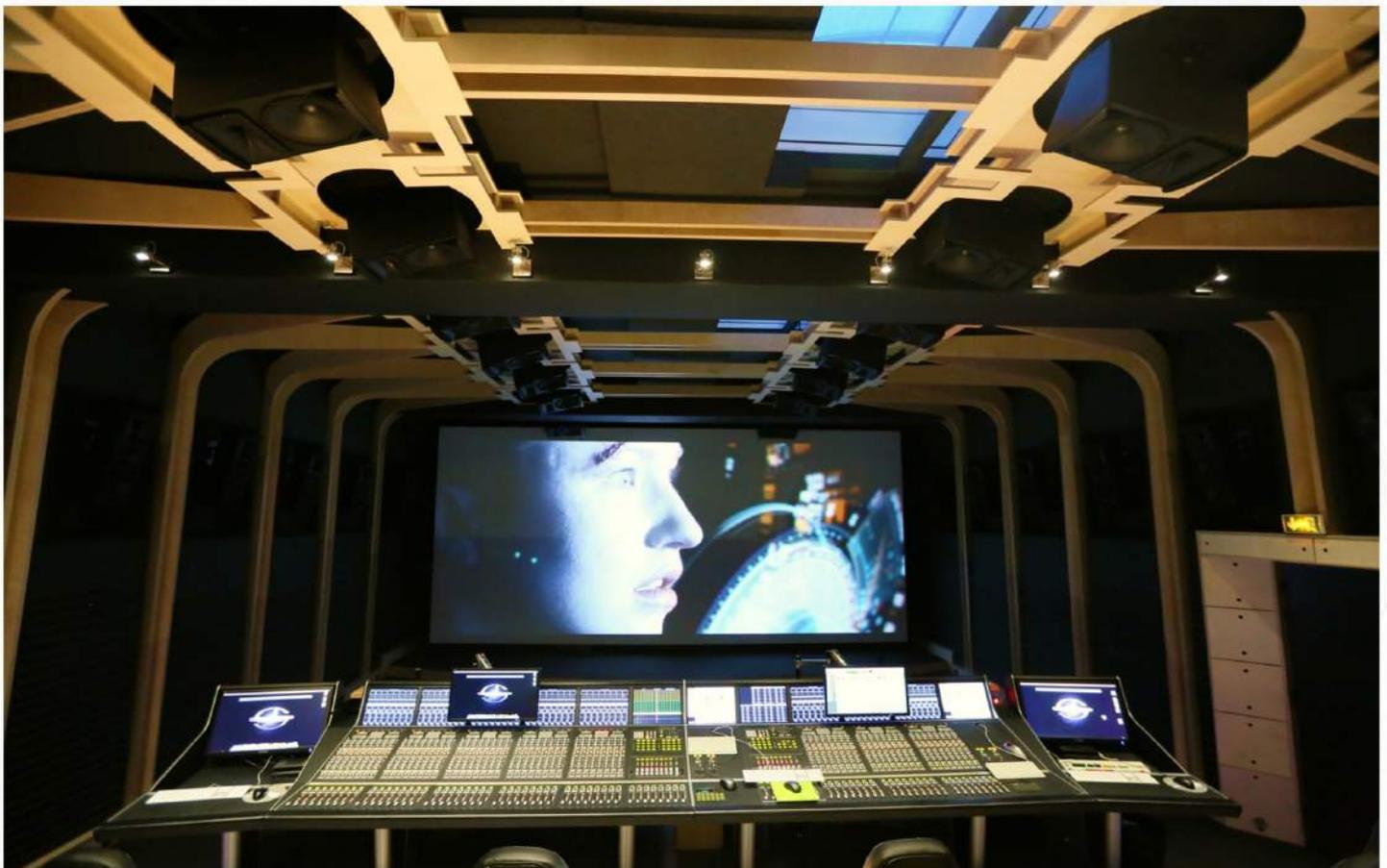
C. S. : Pour spatialiser un son en Atmos, il suffit simplement d'enclencher le *routing* Atmos sur la ou les pistes désirées et de contrôler les déplacements avec le *joystick*.

Une fois l'opération terminée, il n'y a plus qu'à sortir du mode Atmos et le mouvement est mémorisé dans l'automation. La console dialogue directement avec le RMU [NDLR, sur

d'autres systèmes, pour qu'un son devienne un objet sonore spatialisable dans l'environnement Atmos, il faut au préalable le placer sur une piste distincte].

SNV : Mais n'est-ce pas un jeu dangereux que de jouer la différence ?

C. S. : Je fais le pari que cette console peut donner envie de venir travailler ici à tout mixeur digne de ce



Dolby Atmos : une base 9.1 enrichie

« Le mixage s'effectue à partir d'un stem de base au format 9.1 que l'on peut ensuite enrichir en positionnant les sons sur 360°. Il faut alors les déclarer comme objets sonores, sachant que le mixeur peut disposer d'un maximum de 118 objets simultanés », explique Francis Perreard, consultant Dolby au cours de sa présentation. Actuellement, le Dolby Atmos est compatible avec les systèmes de mixage cinéma les plus utilisés : AMS Neve DFC, Euphonix/Avid System 5, Pro Tools et la nouvelle Harrison MPC5. Pour être capable de mixer à ce format, outre la console, il faut adapter le monitoring. Par rapport à un système 7.1, le nombre de haut-parleurs supplémentaires dépendra du volume de la pièce. Si l'écran mesure plus de 12 m de base, il faudra, par exemple, ajouter une enceinte intermédiaire à gauche et une autre à droite. Ensuite, en fonction de la longueur de l'auditorium, le dispositif latéral devra être complété. Dans tous les cas, deux rangées d'enceintes doivent être fixées au plafond, et des renforts de basses placés à l'arrière. Bref, on atteint facilement la quarantaine de HP, sachant que l'ensemble ne pourra pas excéder 64 enceintes, ce qui semble déjà copieux ! Enfin, pour gérer le tout, il faut acquérir un rack RMU (*Rendering Mastering Unit*) et le Pan Pot spécialement développé par Dolby qui permet de placer les objets sonores et d'écrire leurs déplacements en envoyant les métadonnées de spatialisation et de *time-code* au RMU qui « sait » parfaitement où se trouve chaque haut-parleur dans l'auditorium. D'autre part, le RMU assure également le monitoring et les *downmix* 5.1 et 7.1 d'après le mix Atmos. En fin de mastering, est produit un fichier MXF contenant l'audio encodé en 24/48 kHz Lossless et les métadatas Dolby Atmos; il sera stocké sur les Aux Track du DCP.

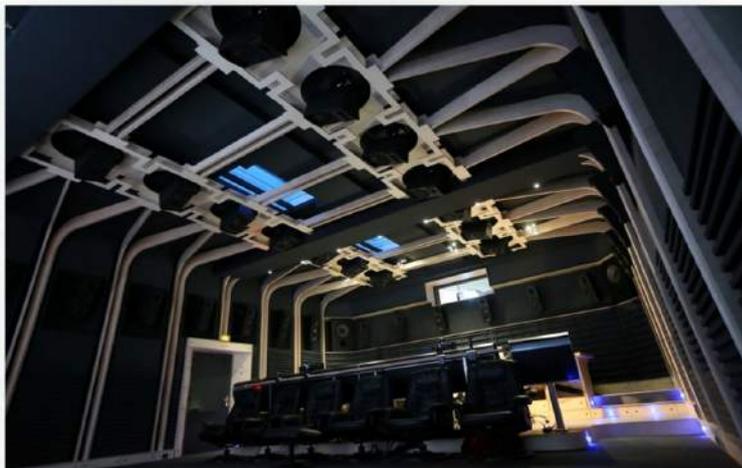
nom. Alors après, évidemment, le problème est que cette Harrison coûte le double des autres consoles !

SNV : Et quid de la formation des mixeurs ?

C. S. : Effectivement, les Français ne sont pas formés sur cette console, mais son ergonomie à l'ancienne parlera tout de suite aux mixeurs. Elle est vraiment d'une facilité déconcertante. Tout arrive sous les doigts naturellement. Après, bien sûr, pour gérer dans le détail le *routing* et les configurations, il y a comme partout un assistant dont c'est la spécialité.

SNV : Outre les classiques EQ et processeurs de dynamique, la MPC5 propose-t-elle d'autres traitements, la réverbération par exemple ?

C. S. : Non. Par contre, Harrison a passé un accord avec Bricasti de façon à ce que leur processeur de réverbération soit piloté, automatisé et sauvegardé au travers de la console. Cela tombe bien car ce sont vraiment des « réverbes » que j'adore. Nous en avons six ! [*sourire*]. Par contre, les concepteurs ont intégré dans la MPC5 ce qu'ils appellent des « toys ». Principalement des effets (téléphone, dénoisseurs, effet bandes 60's) que l'on peut insérer sur chaque voie et automatiser. D'ailleurs, dans le court métrage *Entity*, les traite-



Gros plan sur les deux rangées d'enceintes fixées au plafond

ments de voix intérieures et extérieures proviennent de la MPC5.

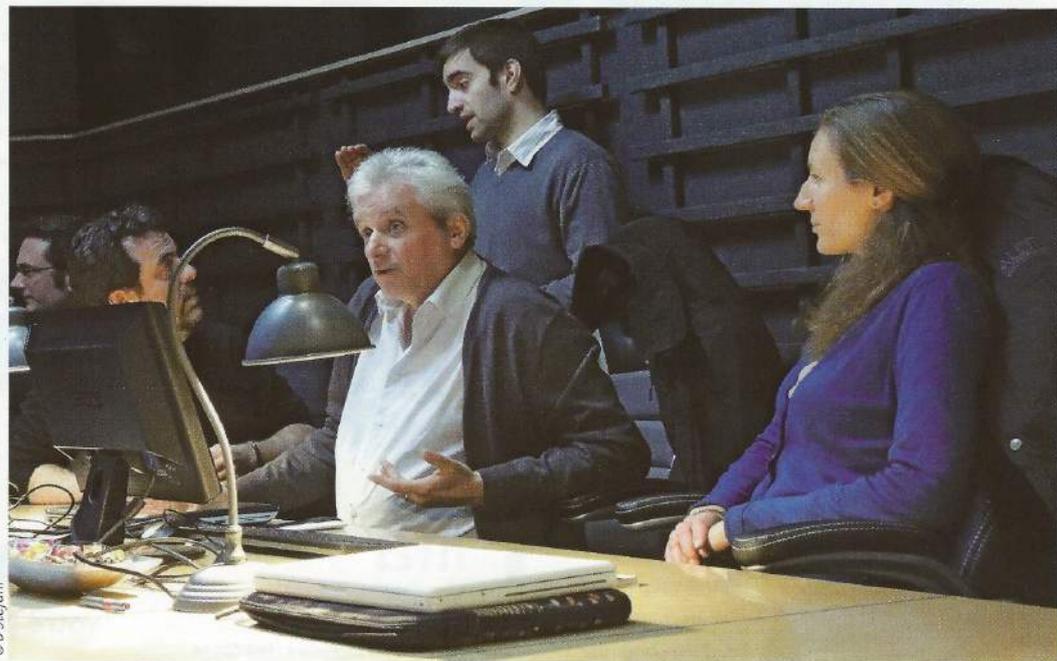
SNV : Après le mixage du court métrage *Entity*, quel premier bilan tirer du Dolby Atmos sur le plan créatif ?

C. S. : Cela a été une sacrée découverte. Je disposais en sous-couche de la musique mixée en Atmos par mon collègue Eric Chevalier dans ce même auditorium. Je pouvais donc, au besoin, intervenir sur les quelque 110 pistes composant son mix. De mon côté, je n'avais pas loin de 120 pistes et je dois dire que la balance a été extraordinaire : beaucoup plus d'espace pour placer les sons, plus

de dynamique, de précision et la possibilité de raconter des choses légèrement différentes. Par exemple, les sons de fermetures du casque du scaphandre au début du film sont répartis sur 360 degrés autour de sa tête et on sent que les sons l'entourent. De même pour les effets spéciaux, quand elle part dans le tunnel, c'est très envoûtant. Alors évidemment, sur ce film, les effets spéciaux sont mis en avant.

SNV : Justement, le Dolby Atmos ne concerne-t-il pas que ce type de film ?

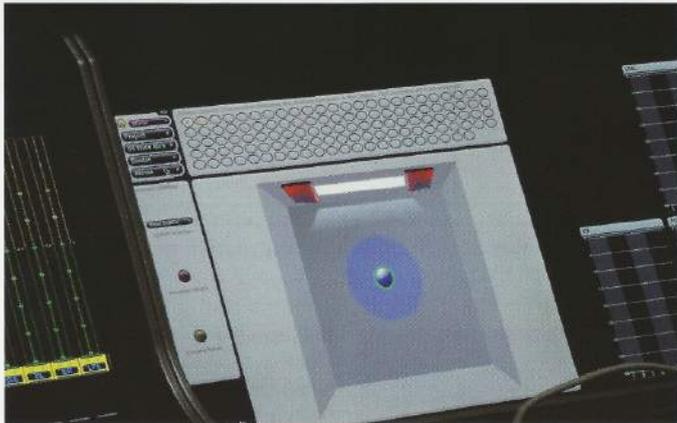
C. S. : Il est évident que cette technologie n'a pas trop d'intérêt sur les



© P. Stefani

Après la présentation Dolby Atmos, Francis Perreard et Anaïs Libolt répondent aux nombreuses questions.

DOLBY ATMOS



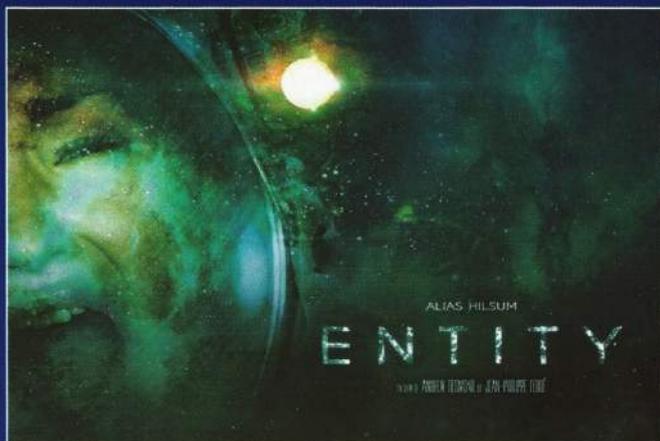
L'écran Atmos de la console Harrison MPC5.

films d'auteur. Mais après cette première expérience, je pense que du moment où, pour les besoins du film, il faut recréer et plonger le spectateur dans un univers naturel ou artificiel, l'Atmos peut être intéressant et son champ d'application n'est pas limité au film à grand spectacle. Cette sensation d'immersion est aussi très adaptée à la musique

car elle n'est plus uniquement frontale, elle vous entoure, c'est fabuleux. Après, il y a des goûts et des couleurs, bien sûr, mais pour moi, avec l'Atmos, Dolby a fait un pas en avant beaucoup plus important que lors du passage du LTRT (Dolby Surround) au 5.1 (Dolby Digital), par exemple.

Benoît Stefani

A propos du court métrage Entity



Sélectionné pour le Festival de Gérardmer 2014, le court métrage Entity a bénéficié d'un mixage Dolby Atmos.

- Genre : Court métrage SF de 14 min
- Pitch : Suite à une défaillance technique de son vaisseau, une astronaute se retrouve éjectée dans l'espace, munie de sa combinaison. Tandis que son niveau d'oxygène baisse dangereusement, elle tente en vain de rentrer en contact radio avec sa base...
- Réalisation : écrit et réalisé par Andrew Desmond, Jean Philippe Ferré,
- Production : Rossprod.
- Musique : Fabrice Smadja
- Mixage : Cristinel Sirli
- Mixage musique : Eric Chevalier
- Source image : Sony F65 4K Raw
- Audio : Dolby Atmos/5.1/Stéréo

