

LES INEPTIES ÉMISES SUR LE SON SPATIAL EST-CE À CAUSE DU CINÉMA ?

Le monde du cinéma est le monde illusoire par excellence. Rêves réalisés irréalisables. « Réalités parallèles ». L'image animée du cinéma donne aux spectateurs le pouvoir de s'évader de leurs vies, forcément fades pour y être tant attirés à se projeter dans les actrices à vivre par procuration leurs aventures. Le cinéma depuis le rejet de la musique de l'industrie audio et depuis l'introduction des effets spéciaux numériques dans l'image sert de diversion majeure à la réalité, et sociale, et à la vie, et au vécu, qui pour tant être couru montre que notre réalité sociale est suffisamment moche pour aller se réfugier esseulé croyant s'évader à s'enfermer obnubilé et encerclé au cinéma (et chez soi depuis l'introduction de la télévision puis du « home theater » avec les jeux vidéo). Le cinéma valorise l'absence de l'individu capturé : le spectateur est seul, dans le noir, du vide affectif. Le cinéma est une expérience pour un soi triste seul en masse. Ce qui donne à considérer que : + le cinéma est fréquenté, + la réalité sociale vécue est moche. À partir des années 70, le cinéma des effets spéciaux prend une place considérable et attire un public adolescent en masse qui depuis les années 90 forme la base des bénéficiaires de l'industrie du cinéma en milliards de dollars.

Dans les années 80, l'industrie audio expulse la musique pour ne considérer que les besoins du cinéma et de la vidéo. Le fait d'avoir expulsé la musique de l'industrie audio, pour être rejetée derrière l'image, forcée à sonner la musique tonale du XIXe siècle, montre que la musique détient un pouvoir puissant de libération des mœurs que cette industrie ne souhaite pas. La musique ne standardise pas ses formats de diffusion. La musique ne s'approprie pas les canaux de son entendus pour en faire des péages. La croissance des effets spéciaux montre que la parole du jeu d'acteur n'offre pas aux cinéphiles l'évasion suffisante tant désirée de leur réalité détestée. La musique vivante = avec des musiciennes concertant, au contraire se dispose à s'entendre ensemble = pas seul : même si l'industrie audio de la musique enregistrée depuis le « walkman » isole les marcheurs dans un monde sonore fabriqué pour fuir « le bruit de la réalité sociale » qui pour être fui est forcée être moche (par l'action politique). Le walkman transforme la réalité en cinéma. Même si l'image cinéma stéréotypée de jouer de la musique, celle par exemple de l'auditeur meurtrier jouissant seul à écouter la musique enregistrée de Jean-Sébastien Bach, la musique vivante (obligé de préciser) donne à vibrer (= à vivre) ensemble une expérience commune que l'industrie audio s'efforce de briser. Le concert de musique donne à partager ce que le cinéma donne à garder pour soi. Générosité courageuse contre égoïsme apeuré. La musique est une expérience collective. Le cinéma est une expérience solitaire. Au XXIe siècle, l'industrie audio veut réaliser avec la musique ce qu'elle réalise avec le cinéma : isoler les individus, pour mieux les occuper, pour mieux les employer, pour mieux servir à s'en servir, pour le marché de l'industrie majeure niée de toutes et tous : l'exploitation humaine = l'esclavage, pour quoi ? Pour se voir pouvoir asservir (si facilement).

La volonté conquérante à vouloir isoler les individus transformés en fonction rentable (marchandise) est un projet 5 millénaires. Ce dessein n'est pas difficile à comprendre puisqu'il ne change pas depuis 5000 ans. L'asservissement des êtres humains prend-il une ampleur mondiale (avec la politique américaine de globalisation) ? Proportionnellement ça ne bouge pas depuis 5000 ans. L'invention des machines sert essentiellement d'outils d'asservissement, pour occuper, posséder, isoler, ça pour gouverner + facilement les utilisateurs, des êtres humains ignorants, servis, trompés, piégés. Si les adolescents ressentent intuitivement que quelque chose ne va pas et ne le comprennent pas, si « la révolte adolescente » existe, c'est que fondamentalement nos sociétés humaines sont malades. Rien qu'à humilier ses enfants et à infantiliser les jeunes adultes. Ça, c'est la base de la raison des productions de l'industrie de l'image et du son. Base qui sert à fausser les relations fondamentales entre les êtres humains et la réalité. Et qui explose dans le monde du « son spatial ».

Le mensonge des technologies audio numériques spatiales
L'illusion des technologies audio numériques sur la spatialité du son
est + que considérable dans l'industrie audio numérique
L'industrie du divertissement sert à s'emparer du temps et de l'espace
autrement dit, à enfermer l'individu pour en faire un objet rentable.

Tentons de comprendre

L'ESPACE DE LA MUSIQUE N'EST PAS L'ESPACE DU CINÉMA

L'image cinéma centralise « le regard de l'écoute », face à l'écran géant *envahissant le champ de la vision*. La volonté « d'encerclement » puis « d'immersion » est une volonté de contrôle politique, voire militaire, des individus (l'organisation de nos sociétés repose sur le modèle militaire). Ce que « le cinéma grand public » (sic) diffuse est d'abord *une morale, une idéologie banalisée*, porté par le scénario, des dialogues et des comportements simulés par les actrices et acteurs. L'écoute, à se faire afficher par l'écran, l'a transformée en regard. Autrement dit, *depuis que l'audible est vu, on ne l'entend plus*. Cet état est essentiel pour véhiculer les directives comportementales commandées par la volonté de/du pouvoir à dégénérer l'être humain : le posséder, l'asservir et le marchander. Cette volonté économique-politique a provoqué « la culture de l'absence de la présence du son » qui par sa numérisation devient encore + sourd et + encore, avec les formats « surround » et « immersifs ». [Est considéré immersive, une sonorisation qui a au moins une enceinte au-dessus des têtes ! En 1984, le pompier de la salle de concert de l'IRCAM m'avait interdit de suspendre des enceintes au-dessus du public « par sécurité » (sic). Il n'y a plus de pompier dans les salles de spectacle du cinéma.]

- Qu'est-ce qui motive vouloir retirer la présence naturelle de la musique avec la sonorisation de l'image ?
- La parole (des mots d'ordre intelligibles).

Qu'est-ce qui motive l'être humain voyant et entendant
à l'enfermement de soi sur soi ?

Un phénomène social nouveau est apparu pendant la pandémie artificielle 2021/2022 [à disperser des virus modifiés en laboratoire de la grippe parmi les populations urbanisées faisant que les politiciens réussirent à enfermer ~ 1 milliard de personnes pendant 2 ans chez elles], sachant que *les manifestations culturelles collectives (avec les anniversaires des enfants) étaient pourchassées par la police*. Des rendez-vous clandestins « d'écoute collective silencieuse » au casque se sont organisés. Des walkmen et walkwomen isolés mais rassemblés. Ce phénomène social de *désobéissance et dissimulation* se banalise avec son exploitation commerciale après la fin de « la panique pandémique » orchestrée par les politiciens. Jusqu'à organiser et participer à des soirées et des concerts « silencieux » (sic) où des milliers (oui) de spectateurs et danseurs écoutent le concert vivant ou le mix live du DJ, au casque ! Oui. Des groupes de rock en viennent à se soumettre eux-mêmes à des tournées où *le public est casqué dans le silence ambiant*. Les instruments électriques et électroniques sont acoustiquement silencieux. Tout ça, dans l'illusion de « l'écoute binaurale » un artifice simulé par un programme informatique des sons éloignés/atténués/filtrés imposés : « c'est comme ça que ça doit sonner » (sic). La participation active à ce programme politique des technologues programmeurs travaillant à l'illusion spatiale et fausse et crue vraie des utilisateurs et des auditeurs, croyance tenue par l'idéologie convaincue qui la porte, génère un enveloppement environnemental où le malaise de l'illusion sociale croît se déploie et s'amplifie.

Pourquoi et comment le son cinéma a infecté la musique

- À quoi ça sert « le son surround ou immersif cinéma » à vouloir faire entendre les bruits derrière, au-dessus (pas en dessous ?) et sur les côtés, chez soi au cinéma ?
- Pour une seule raison, véritable et inavouée : surprendre = faire peur = terroriser les craintives (la panique possède un très fort potentiel épidémique) = cultiver à amplifier le degré de terreur scellé en chacun de nous. La peur annihile toute décision personnelle de désobéissance, c'est pour cette raison que la peur est cultivée dans nos sociétés depuis si longtemps, peur culturelle qui se forme et s'amplifie d'abord par la pédagogie du châtement.
- « Ouf, c'est que du cinéma ! » (sic).
- Non, c'est l'image de l'irréalité sociale que l'industrie du multimédia (télévision, jeux vidéo, cinéma) produit et cultive dans les états d'esprit éblouis = sourds et aveugles = ignorants.
- Le cinéma avec la télévision et les jeux vidéos sont les véhicules puissants de la propagande

de la domination politique dans le monde occidental. Nommé art par les politiques culturelles.
- À l'opposé des bruits, la parole des actrices est toujours fixe sur la piste mono de l'enceinte mono « centrale », où ? derrière l'écran. Derrière l'écran : le centre de l'espace idéologique.
- Ces dispositions et ces dispositifs de domination n'ont rien à voir avec la musique.

Peur et tremblements ?

La raison de la présence du « caisson d'extrême grave » commence avec le film Tremblement de terre en 1974. Avec l'idée de « synchroniser à l'action, la diffusion de vibrations sonores puissantes à de très basses fréquences », mais c'est « un échec commercial » (sic). « Le procédé posa problème dans les cinémas multiplexes où les très basses fréquences étaient perçues dans les salles voisines parasitant les autres films. Ainsi de nombreux exploitants étaient contraints de diminuer le volume du Sensurround™ (trade mark = marque propriétaire pour négociations, sic) qui perdait son intérêt. » À Paris, on confondait les vibrations du film avec les passages du métro souterrain (sic). Ce principe [« Les effets Sensurround — une marque déposée (sic) et un brevet déposé (sic) par Cerwin Vega, DBX ou Universal ? — consistent à suramplifier les sons graves entre 17Hz et 120Hz, avec des amplificateurs de puissance de + de 1600 watts (sic) chacun connecté à 1 des 2 ou 4 caissons des extrêmes graves devant et derrière les spectateurs : 6400 watts dans la salle. Le Sensurround servait à renforcer les vibrations des séismes, des explosions ou des bruits mécaniques. »] est repris par le caisson grave du « surround » : le .1 (sic) qui n'est pas une piste indépendante, mais une piste évacuant les basses des autres pistes (sic). Différent du système audio IMAX diffusant le son sur 6 pistes (que sur 6 pistes ?) = 3 stéréos, sans caisson de grave séparé évacué sur une autre piste. Pour obtenir de telles fréquences infrabasses 16Hz (= 62,5ms ou 960bpm) 100Hz (= 10ms), il faut des enceintes au volume d'une chambre (je me rappelle être rentré dans l'une d'elles !). C'est cet encombrement et la pollution sonore parasite (qui empêche les bénéfiques) qui ont fait que ce *système de tremblement* ne pouvait pas équiper les salles conventionnelles. Est-ce Omnimax qui a récupéré les caissons géants ?

LE PROBLÈME DE L'ESPACE ? LE CINÉMA A PRIS EN OTAGE LA MUSIQUE

LA SPATIALISATION DU SON CINÉMA FOURNIT DES COMPLICATIONS INUTILES QU'À INTÉRÊT COMMERCIAL

à posséder les esprits pour les occuper (à faire quand même quelque chose)
où le loisir n'est pas le temps libre, mais un temps occupé par la diversion :
une stratégie d'occupation.

Les techniques acoustiques illusoire de la spatialité pour la vision sont rassemblées dans un livre de 39 pages écrit par un technologue programmeur qui sert cette industrie.

Critique du livre de
Nuno Fonseca, **All you need to know about 3D audio** (2020)
[\[son livre au format pdf et annoté est joint à cette critique sévère\]](#)

UN MONDE INAUDIBLE GOUVERNÉ PAR LES INEPTIES

Le consentement du mensonge de l'image audible
à rendre la musique absente
fausse la perception spatiale de la réalité de la musique

*Il règne dans le milieu de l'industrie audio une idéologie malsaine sur l'espace.
En échange d'un consentement général à percevoir l'imperceptible
qui force à croire à des faits sonores opérants qui en réalité sont inexistantes.*

L'industrie du cinéma spatial n'opère qu'avec DES SONS ENREGISTRÉS, jamais avec des sons

joués en direct sans intermédiaire par des musiciens. Ce qui explique que les spatialisateurs audio destinés au cinéma ne travaillent *qu'en temps différé*.

LE MENSONGE DE LA STÉRÉO

La connaissance fondatrice, celle qui gouverne la technologie spatiale audio, fausse le savoir à sa base. D'abord parce que cette connaissance ne considère que la présence d'1 seul auditeur dans le système d'écoute. Depuis l'apparition de la stéréo dans les ménages, « la chaîne HiFi » (HiFi = haute fidélité, sic) des années 70, l'auditeur est positionné fixe, fixées entre les 2 enceintes à un angle de 60° (sic) exactement. Personne n'écoute la musique fixe à cette position ou dans cette disposition. Jamais. À la maison, on bouge, on s'à faire pendant que la musique joue. *La musique enregistrée meuble l'espace de sa maison* pour s'occuper à l'écouter. La musique enregistrée fait partie du jeu d'*écouter le confort de sa maison*. La musique enregistrée écoutée ne sert pas nécessairement de fond sonore à remplir le vide du silence qui amplifie sa peur.

[Parenthèse à propos de l'effacement du vide du silence pour atténuer sa terreur : Il y a eu, à partir de la 2de guerre mondiale, une campagne intensive de sonorisation des lieux publics d'achat *pour inciter les clientes à acheter* + (sic) pendant toute la 2de moitié du XXe siècle, jusqu'à ne plus s'entendre parler au restaurant (sic) ou « l'effet Muzak » mondialisé à la soupe sonore continue pour l'occupation permanente de son espace vital et de son temps. La télévision allumée en permanence est une dérive comportementale de la peur du silence.]

À la maison, on se passe et se repasse les musiques qu'on apprécie. Cet angle fixe imposé de la stéréophonie (= prise pour un relief binaural, sic), contrairement à la conviction de la certitude de cette croyance, n'est pas « l'angle parfait pour l'écoute stéréo ». Au-delà de 60° « l'image stéréo » ne se brise pas « avec un trou de silence au milieu » (sic) et ne provoque pas la discontinuité ou la coupure de mouvements panoramiques. Chacune et chacun peut réaliser facilement l'expérience. Ce qui est vrai et logique est : + les enceintes sont écartées et + le champ linéaire est élargi. Logique. Les enceintes de mon système stéréo sont placées à + de 100°. De cette manière, je peux détecter les erreurs dues à la réduction du mixage octophonique en stéréo. À 180° on obtient un casque en plein air : une enceinte par oreille avec soi au centre. Ce 60° est faux pour l'écoute au casque. Cette croyance à 60° a généré la croyance comportementale qui fait des dispositifs encerclant, au plan horizontal (au-dessus des têtes, sic), où chaque enceinte dans le cercle est disposée à 60° de sa voisine du centre de l'encercllement, mais pas des autres : ce qui fait que les mouvements transversaux dans le cas des 60° sont brisés. Le sont-ils ? Cette disposition ne valorise-t-elle que les sons tournants ? C'est ce qui est cru et convenu mais qui est faux.

Le centre/milieu monophonique de la stéréo est une illusion, une croyance (une croyance est toujours fautive, une vérité n'a pas besoin d'être crue, elle existe indépendamment de la croyance), voire un mensonge. Pour entendre la monophonie avec 2 enceintes, il n'existe qu'une solution : superposer les 2 enceintes l'une sur l'autre ou en débrancher une. Et encore, si les panoramiques des sons bougent, ça s'entend, même dans un espace réduit à 2 enceintes côte à côte. Le mouvement d'un son bougeant d'une enceinte à l'autre est une illusion renforcée par notre tolérance auditive à vouloir se laisser abuser par « l'image du son » (sic). Un son panoramiqué est obtenu à jouer avec l'amplitude de chaque piste/enceinte, pour pouvoir se faire croire l'entendre bouger dans l'espace 1D gauche-droite. C'est un leurre avec lequel on se complait de s'entendre. Ce n'est pas le système de diffusion audio qui donne à entendre le déplacement d'un son dans l'espace, c'est sa prise de son à plusieurs microphones.

LE MENSONGE DU MILIEU

Le centre cinéma en opposition au centre spatial de la musique

Le centre du cinéma, c'est le milieu de l'écran. Le centre de la chanson des stades et des salles de concert, c'est la scène. Le centre de la musique spatiale, c'est le milieu du volume sonorisé : le centre géométrique du polyèdre. Le centre d'un bâtiment sphérique n'est pas le centre du cinéma ni de la scène. Le centre des dômes des IMAX est au centre de l'écran, pas

au milieu de la salle où sont les spectateurs amassés dans le noir. Le centre cinéma est mono. Si l'enceinte est derrière l'écran, c'est pour se localiser avec les bouches parlantes. Les sons de la parole ne sortent pas des bouches des actrices et acteurs. *L'image elle-même est muette*. Les paroles sortent toujours d'une enceinte « à côté des bouches ». Ce qui montre notre « tolérance » à la localisation et à la délocalisation diffractée des sons dans l'espace qui montre notre incapacité à localiser un son dans l'espace, ou partiellement. Cette incapacité fait que nous tolérons ce qui autrement dérangerait (gênerait) notre perception. Sans capacité de localisation, tout système de sonorisation encerclant ou immersif est inutile. *Le son cinéma est localisé par l'image*. C'est pour cette raison que le son cinéma n'a pas besoin de technologies sophistiquées de spatialisation.

Le centre de la musique spatiale est omniphonique ou omnidirectionnel, c'est-à-dire que le centre audible diffuse dans toutes les directions de l'espace. Au studio des musiques spatiales, nous avons une enceinte omniphonique, un cube équipé de 6 enceintes large bande. Suffisant pour marquer les coordonnées spatiales : bas-haut, devant-derrrière, droite-gauche. Les haut-parleurs sont décalés dans l'enceinte de manière à éviter les oppositions de phases qui absentes l'audible. Elle sert de contrepoint aux enceintes formant le volume cubique octophonique (8 sommets du cube) : centres - périphéries. Cette enceinte omniphonique devient monophonique quand les 6 voies haut-parlantes diffusent le même son à amplitude égale. Nous avons testé des polytrajectorisations dans cette enceinte hexaphonique omnidirectionnelle et il est clairement audible qu'on entend parfaitement *les sons voltiger dans le centre*. Ce qui entre autres relativise ce qu'on considère être « le centre ». Le centre dans la croyance collective est représenté par le pouvoir politique, l'autorité hiérarchique qui s'imagine être un sommet (sic). La musique spatiale révèle la relativité de la notion de centre.

La terreur de l'autorité des basses patriarcales ?

Dans la réalité spatiale d'un volume [plutôt que géométrique pour géophonique, on emploie le mot topophonique] sonorisé, à commencer par « la forme boîte » : l'hexaplanaire de la pièce, de la chambre, toute figure topophonique ou géophonique (géométrie phonique pour les longues distances) formée par *les haut-parleurs positionnés dans l'espace représentent les sommets d'un polyèdre*. Aussi, la largeur de champ vibré par une quadriphonie plane, verticalement donne à entendre la présence des sons graves, qu'avec 1 seul haut-parleur on n'entend pas, ou beaucoup moins. Dans le monde de la sono, l'ignorance domine les incompétences du milieu. Donc, pour entendre les graves dans un dispositif à plusieurs sources, la surpuissance déployée des graves est inutile pour s'entendre. Mais ce déploiement est-ce vraiment pour s'entendre ? Nous avons vu supra que la production des extrêmes graves par des surpuissances servait à terroriser.

Croire ou savoir ?

Quand l'ingénieur du son considère les idées de centralisation et d'homogénéité, son mixage va différer d'un ingénieur du son qui considère les idées de localisations multiples et mobiles et hétérogènes. Toutes les pratiques de l'audible se développent en fonction de la croyance à la connaissance acquise. Si elle est fautive, c'est-à-dire en disjonction avec la réalité acoustique, la croyance cimentera la fausseté pour vraie. La connaissance n'est pas le savoir. La connaissance est portée par le mythe pour vivre à croire à ne pas savoir. L'une se trompe (par la peur qui rend docile) et l'autre pas. L'une est tolérée et l'autre pas (voire chassée avec la violence des lynchages collectifs qui commencent à l'école). Chacun chacune suit le plus grand nombre, par peur d'être perçu différent, par peur d'être persécuté pour sa différence, même si le + grand nombre se trompe, même si les individus du groupe savent qu'ils se trompent.

La stéréo est mono

Tous les mix des chansons ou des musiques en stéréo sont toujours localisés dans le champ étroit de la mono (pour être entendu de tous, sic) *sans phases*. Le dessin animé du phasoscope (phase scope) montre, dans le champ d'un carré, un ventre central vertical où les côtés sont vidés et ignorés, voire évités. *Le monde écoute les sons en mono*. Les ingénieurs et les musiciens croient que les sons éparpillés et pire voltigeant « desservent la musique » (sic).

C'est une croyance « idéologique » du son qui disparaît dans le système (sic). Le son mono pour une sonorisation à enceintes multiples ? C'était l'option de Pierre Henry. Aussi de « l'acousmonium » = « orchestre de haut-parleurs sur la scène » pratiqué au Groupe de Recherche Musicale lieu où fut inventé « la musique concrète ». Le son qui « colle » à la membrane du haut-parleur (= qui ne s'absente pas). Avec cette idée, les trajectoires dynamiques des sons dans l'espace n'existent pas. L'écoute multiphonique considère les points : le monophonique, les traits : le stéréophonique, les surfaces : le triphonique, le quadriphonique, les volumes : le quintophonique et l'approprié à la boîte : l'octophonique. Au-delà, mieux vaut une écoute en champ libre (sans les obstacles des murs). Le paradoxe du son numérique et cinéma de la musique est « qu'il s'absente » = il perd de sa présence avec les dispositifs « surround » et « immersif ». Cette « absence » n'est pourtant pas tributaire de la trajectorisation des sons dans l'espace : les disque octophoniques des Guitares Volantes prouvent le contraire [audibles à <http://centrebombe.org>].

LE MENSONGE DES HAUT-PARLEURS ENCEINTE

Le son améliorant la vision ?

La raison de la motivation de placer des enceintes autour du spectateur est « to improve movie experience » = « améliorer l'expérience cinématographique » (sic). Améliorer la vision ? Qu'est-ce que ça signifie « améliorer l'expérience cinématographique » ? Et à quoi ça sert ? Le désir d'entendre différentes localisations des sons dans l'espace vient des effets spéciaux. L'effet spécial au cinéma commença avec « les effets sonores » (sound FX). La fonction du son est « d'améliorer l'image » ? Pas l'image telle quelle, mais *renforcer la croyance de ce que l'image raconte*. Une catastrophe est + impressionnante avec du son assourdissant, qu'une image projetée muette. Sans son, l'explosion n'a aucun effet spectaculaire. Il n'y a rien d'impressionnant du silence d'une image catastrophe qui sans son assourdissant devient risible. Sans son, les coups de feu sont ridicules. Même le son réel d'une détonation. *Le son du cinéma spectacle doit exagérer ce que la réalité suggère*. Doit-il ? La qualité du cinéma d'auteur est de comprendre le silence. Mais le cinéma d'auteur ne sait pas accéder, par manque de savoir, à la diffusion multiphonique. [[On peut me demander](#)]

Stratégie d'encerclement

Encercler le spectateur (qui a les yeux rivés sur l'écran) sert à le surprendre par derrière (sic). Pourquoi vouloir impressionner et surprendre les spectateurs « par derrière » ? En quoi est-ce jouissif de se faire peur par derrière ? Avec des coups de sons factices = qui ne frappe pas le spectateur = des coups sans marque, sans bleu sur la peau. Des techniques de torture policière pour ne pas laisser de trace, de manière à nier ce qu'affirmerait la personne arrêtée pour l'interrogatoire (musclé, sic, l'occaz de se prouver la puissance de son pouvoir, de nuire). Tous les systèmes de multidiffusion du son au cinéma reposent sur l'absence de réponse à cette question : « To improve movie experience ». Ce slogan sans sens signifie : délocaliser les bruits des véhicules et des projectiles hors de l'écran. Les sons qui forment la réalité virtuelle sortent de l'écran pour « manger le spectateur » (sic). Comme la perspective malnommée « 3D » (stéréo = relief) où le monstre vient de loin du monde plat « pour te manger » avec les enceintes graves qui « renforcent » le tremblement des spectateurs-proies. Si l'enceinte grave est mono, c'est que ce milieu persiste à croire qu'on ne perçoit pas les différentes localisations des sons graves. Le mono suffit pour impressionner les craintifs impressionnables par des sons soudains et puissants, assourdissants. *Spatialiser au cinéma signifie disposer les sons terrorisants du film à l'intérieur des spectateurs, là où leur peur cultivée scellée demeure*.

LE MENSONGE DE LA MULTIPLICITÉ DU MÊME

Trous d'espace ?

Puis, il y a la surenchère (la supercherie) du nombre de haut-parleurs (haut-parleur ? celui qui parle en haut pour être entendu de toutes et tous : l'écu). La surenchère de la multiplicité des enceintes dans une salle est tributaire de la croyance (= de la connaissance faussée) « de trou d'espace » (sic). « Les trous » dans « l'image spatiale du son » (sic) ? Un contresens renversé

maintenu pour vrai par la croyance. Pour la croissance du marché du haut-parleur. S'il y a des « trous sonores » perçus entre 2 haut-parleurs distancés, ce n'est pas dû à cause de haut-parleurs manquants entre eux, mais à cause des sons absents à cet endroit et d'algorithmes inopérants qui empêchent d'entendre physiquement la localisation trajectorielle fixe ou mobile d'un son dans l'espace. Des programmes inopérants bien que vendus très cher sur le marché. La « résolution spatiale » (sic) déduite pour une trajectoire continue ne se calcule pas au nombre de haut-parleurs entre 2, mais à la qualité de la programmation de la trajectoire audio qui prend en compte le savoir acoustique (et non des fabulations) et qui sait faire et sait donner à l'auditeur le pouvoir de localiser les sons dans l'espace. Sachant que *80% des personnes entendant ne savent/peuvent pas localiser les sons dans l'espace* : savoir d'où exactement à 360° les sons proviennent. L'expérience qui consiste à demander aux auditeurs de fermer les yeux et de pointer du doigt le son qui leur tourne autour (marcher en sifflant), au moment d'ouvrir les yeux les doigts pointent dans tous les sens ! où seulement 10% pointent dans la bonne direction. Oui, cette incompétence localisante de l'écoute n'est pas considérée par les systèmes d'encerclement, elle importe si peu, car encerclé, la raison de l'encerclement, est que la personne ne peut pas s'échapper. Elle est prise dedans. L'idéal de cette croyance « des trous d'espace » est de recouvrir tout l'espace de surfaces de haut-parleurs, sans vide entre eux ! Les fabricants de haut-parleurs ne peuvent que se réjouir ! Ces couvertures qui empêchent de s'évader.

La surenchère du nombre d'enceintes n'affine en rien la précision de la localisation d'un son dans son espace. J'ai expérimenté des distances de + de 30 mètres entre les haut-parleurs pour savoir si une trajectoire audio s'interrompait dans sa lancée. La sensation de la perception des trajectoires était au contraire renforcée. Expérience réalisée avec nos générateurs de trajectoires audio hexaphoniques en temps -quasi- réel : les Orfeusz 206.

WS ?

Cette idéologie « sans trou » s'est retrouvée développée dans une autre technologie spatialisante nommée : « wave synthesis » (= synthèse d'onde, sic : une spatialisation, une synthèse ?) qui consiste à disposer une rangée de haut-parleurs en ligne collés les uns contre les autres (devant la scène) en rang fixe (garde à vous) pour obtenir avec un calcul des phases, des amplitudes panoramiques et des retards réverbérants, la synchronisation entre la localisation acoustique du comédien parlant sur l'espace plan de la scène et celle sonorisée « à côté » : « le son sonorisé de la voix de l'acteur suit l'acteur dans ses déplacements sur la scène ». Vraiment ? Une forme de fausse sonorisation en perspective inutile au cinéma.

Ré verbe des profondeurs

Quant à la simulation de la profondeur (relief) dans l'espace 1D de la stéréo, tout ingénieur du son utilise la réverbération. L'illusion du son éloigné est donnée par la présence/absence de la réverbération et l'absence/présence de ses fréquences aigües du son direct (mono pris de près). Une continuité d'ici devant à là-bas derrière se dose progressivement entre son direct et son réverbéré. C'est un leurre acoustique avec lequel on consent à se laisser tromper.

Paralyser l'ennemi : le public

Alors à quoi sert cet excès, cette débauche d'équipement audio, d'enceintes, de pistes et de haut-parleurs pour un effet si risible et ridicule ? Entre assourdissement du tremblement et encerclement jusqu'à la noyade de l'immersion. Un coup dans le ballon devient une explosion. On le devine. L'encerclement. Paralysé par la surprise en série amplifiée. Le désagréable transmuté en agréable. Se fondre dans les coups surpuissants de graves qui frappe les corps de ses ondes de choc les personnes du public consentantes qui veulent se sentir prisonnières.

Ça, ce n'est ni le désir, ni la motivation de la musique polytrajectophonique ou choréosonique. « L'effet bombe atomique de la sono » (sic). Je me suis commis à des sonos « bombe atomique » avec 2 musiques : « Cauchemar atomique » en 1979, par un encerclement des auditeurs avec des amplis guitare triple corps du type Marshall où les guitaristes électriques jouent ensemble une implosion/explosion à l'intérieur. Une expérience à tenter ? Puis, en 1993

ou 94 avec le « Shadow-Sky Teub System » qui distribuait dans l'espace quadraphonique avec 4 caissons de grave 4 coups de 1000 watts avec en + 1 coup à 4000 watts où chacun des coups surpuissants bougeant d'un sub à l'autre formait un tourbillon vibratoire à des vitesses vertigineuses *jusqu'à dépasser la distinction possible des localisations* : j'ai nommé le résultat de cette expérience extrême « spatial tones ». La fréquence spatiale des impulsions spatialisées formait des fréquences de « tonalités spatiales » qui faisaient vibrer le bâtiment entier. Ce dispositif d'impacts trajectorisés à très grande vitesse *faisait chanter tout le bâtiment à différents tons*. L'une et l'autre sont des musiques d'expériences limites. L'expérience nécessaire pour savoir. Tourbillons et explosions font aujourd'hui moins partie de ma musique autant que les turbulences polytrajectorielles, moins simplistes et + subtiles.

LE MENSONGE DES SUB-BASSES

Ça commence avec l'Apocalypse

Le faux argument avancé pour légitimer la présence des infragraves dans le spectacle : « augmenter l'impact ». Quel impact ? L'impact n'est que CATASTROPHE. Le coup du coût ? L'état d'esprit de catastrophe est ce qu'essentiellement nous dispose notre mythologie : « la vie sur Terre se termine et se termine mal » (sic) : la croyance à « la révélation biblique » (sic) de la catastrophe finale cultive et augmente la terreur des chrétiens depuis 2 millénaires. Le comptage des tours de Terre qui arrivé à 1000 puis à 2000 a généré la panique générale de la fin du monde (jusqu'à 2012, ça c'est arrêté après) qui réalise *une liaison inexistante entre le chiffrage d'un comptage et la destruction finale de toute vie sur la planète*. Parce que « dans 5 milliards d'années le Soleil va mourir » (sic). Cette histoire de *notre mythologie occidentale a formé nos états d'esprit à considérer le temps être de la durée mesurée*. L'apocalypse, l'histoire retenue pour perpétuer la trouille de la durée limitée. La peur de la mort vient de cette perception faussée du temps en durées limitées. Les musiciens savent une autre manière de jouer le temps : celui de l'intuition de l'instant qui est un présent infini. Si le présent n'était pas infini, il n'y aurait aucune possibilité de percevoir des intervalles de temps. Les durées limitées sont ce qui constitue la base de notre culture et de notre écriture. L'écriture est l'enregistrement quantitatif d'impressions visibles et audibles qui se destinent aux générations futures, puisque les échanges dans les instants du présent sont rompus. Pour que la domination persiste, il faut éjecter les dominés volontaires de la réalité du présent. Passé et futur sont les refuges psychologiques du regret et de l'espoir. Le présent misérable est cultivé politiquement pour cette raison.

Le son pour la guerre

Les fréquences graves exigent pour être perçues et par le corps et par les oreilles d'une « grande puissance ». « Powerfull speakers » = des parleurs surpuissants. Des haut-parleurs qui « encaissent » les excès de puissance électrique des amplificateurs. Le lien est-il perçu ? Le pouvoir de créer des impacts. Le pouvoir de créer des catastrophes simulées par excès de graves. Le pouvoir du spectacle. Le pouvoir du prestige (pas le prestige du pouvoir). Le pont est formé pour servir d'arme de guerre. Détruire les architectures avec des ondes de choc artificielles. Espoir. Toujours de la surpuissance. Des sons aigus ciblant dirigés avec des paraboles qui émettent des fréquences autour de 1000Hz à + de 120dB qui excède la limite de la douleur pour décimer les troupes ennemies ? Ça a existé. *La guerre est la 1ère raison du financement mondial*. La technologie est d'abord une industrie pour l'armement. Non mortelle, mais pour le contrôle des individus. *Tellement on n'apprécie pas fumer en paix*. La technologie audio sert d'abord à l'armement. La différence civile/militaire s'efface, la guerre est partout et permanente. Les canons à infrasons et à ultrasons ont été expérimentés pendant la 2de guerre mondiale sur tous les fronts. Partout. *La nuisance est l'activité majeure de l'humanité occidentale contre elle-même*. Toujours. On se demande pour quoi ? « Pose-toi la question à toi-même, sans faire semblant de ne pas savoir. »

Bruit de fond ? Bruit de fond des graves ?
Le souffle de vie chassé pour le mot d'ordre

Un argument risible est donné pour justifier la présence du caisson de subbasse.

L'augmentation du « bruit de fond » du système qui utilise des surpuissances pour entendre les graves (sic). C'est absurde et faux. Les amplificateurs de graves n'amplifient pas les aigus des tweeters qui se déchireraient par excès de puissance, mais uniquement les woofers (jusqu'à ceux large de 48cm). Dans le bas, le bruit de fond (souffle) ne se perçoit pas. Puisque dans ce registre, on ne peut qu'entendre des ondes sinusoïdales qui sonnent à l'opposé du bruit de fond (= souffle). Le silence est un souffle continu. Retirer ce souffle de l'audition (qu'on a expérimenté avec les « denoisers ») retire la perception des distances (pas autant oppressant que la chambre sourde). Le souffle permanent nous sert à pouvoir percevoir l'espace. Il sert aussi à pouvoir marcher debout sans tomber. Pour pouvoir s'entendre grave, un son infragave dans son caisson n'a pas d'harmoniques localisés ailleurs dans les haut-parleurs médiums et aigus qui donnent à entendre une fréquence fondamentale absente. Oui. L'absence des subbasses fondamentales du spectre harmonique est reconstruite par notre perception par projection, déduite par la structure harmonique du son. Un fait acoustique oublié ou ignoré des sonorisateurs.

Le bruit ignoré de l'électricité conductrice

Dans le bruit de fond d'une sonorisation, il y a aussi le bruit électrique. Le bruit d'une hauteur constante et permanente inhérente à l'acheminement de l'électricité. Qui en Europe est à 50Hz (60Hz en Amérique). 50Hz avec sa suite harmonique 100 150 200 250 300, etc., audible jusqu'à 6000Hz et au-delà. Ça, constamment. Autrement nommé « buzz » ou « hum ». Tout son sonorisé et enregistré porte la marque de l'électricité qui le conduit et la mémorise. 50Hz c'est entre sol et sol#. 60Hz c'est entre sib et si.

Des graves sans woofers ?
[nommé un temps « boomer »
pour le boom bas de la bombe]

Il existe un fait physique dans la multiprojection du son avec plusieurs haut-parleurs dans l'espace. J'ai réalisé l'expérience avec mon système octophonique en cube, composé de 8 petites enceintes [HiFi, cheap, des Wharfedale Diamond 8.1 type « bookshelve »]. L'octophonie cubique génère 12 surfaces quadripophoniques planes (+ 60 courbes ou pliées). Une surface quadripophonique est formée de 4 haut-parleurs. C'est un champ sonore délimité par ses 4 haut-parleurs aux 4 sommets du quadrilatère. Comment est-ce possible avec ce système d'entendre les sons très graves qu'une seule enceinte est incapable de reproduire ? La réponse est que c'est le champ d'écoute qui est vibré par les haut-parleurs + que les membranes des haut-parleurs. Et, proportionnellement à sa surface, ce champ, ces champs favorisent la présence des sons graves, sans que soient nécessaires des volumes surpuissants. La pièce d'écoute fait office de résonateur acoustique qui favorise les sons graves. La multidiffusion volumique (ou polyédrique) augmente les surfaces de diffusion de l'audible. Ce qui favorise la présence des sons graves sans enceinte de grave. Un autre fait ignoré des sonorisateurs.

L'expansion non stoppable du marché de l'ignorance ?

La vraie raison de la présence des enceintes à subwoofers est de multiplier les watts pour augmenter le prix du coût du système à la vente et à la location aux salles et aux particuliers. C'est la raison majeure de la surenchère des sonorisations. Augmenter en permanence les bénéfices. Et, comme la raison de l'existence de la sonorisation est financée d'abord et majoritairement par le politique où le politique dans son discours doit être clairement et en puissance entendu du peuple (avec des graves tremblants). Sa voix de haut parleur amplifiée au dessus des têtes (baissées/levées). La sonorisation est une volonté politique (elle a commencé avec la sonorisation des discours d'Hitler au début du XXe siècle), elle est utilisée par la musique uniquement pour « décorer » le discours politique. Aucune musique libre ne sonne sonorisée sur les scènes nationales. Même le concert sonorisé individualisé reprend les volontés politiques de l'entendu à écouter. Pareil pour les sons des raves : « The power of power » (sic). L'idéologie de la puissance et du pouvoir tyrannique par la violence des intensités dévastatrices envers un peuple consentant est la raison de l'existence des superpuissances acoustiques.

LE MENSONGE DE L'ENCERCLEMENT ET DE L'IMMERSION

L'encerclement (= le surround) ne se réalise que sur un plan horizontal. Sur la base toujours avec 1 seul auditeur assis dans la salle. L'immersion audio commence avec 1 haut-parleur au-dessus des têtes et continue avec 2 haut-parleurs en + au-dessus des têtes. Ce haut-parleur au-dessus est nommé par les techniciens « la voix de Dieu » (God's voice, sic). Il s'agit toujours avec ces systèmes de sonorisation (amplification de la voix) de résonner (rappeler) la domination de la voix (de Dieu) pour entretenir la fatalité de la soumission consentante des auditeurs à « plus grand que soi ». « Le dieu géant qui piétine l'humanité » ? (sic). Pour que notre ignorance cesse de nous nuire, il n'y a qu'une solution : vouloir savoir.

Vouloir s'entendre parler + fort que tous les autres ?

Si le haut-parleur (= loudspeaker) porte ce nom, c'est pour sa fonction : le son de la parole amplifiée vient d'en haut (sic). De dieu (sic). De l' élu de dieu (sic). Du représentant de l' élu de dieu (sic). Cette voix doit être + puissante que la parole unie de la foule. *Le haut-parleur n'a pas été inventé pour la musique, mais pour l'amplification du discours politique.* La sonorisation est le principe de déification de la gouvernance. Toutes les enceintes de sonorisation sont toujours placées « au-dessus des têtes des auditeurs ». La fausse raison exprimée est qu'au-dessus des têtes, le son est « moins absorbé par le public » (que par leurs corps d'eau). La vraie raison est que la fonction de la sono est d'être « au-dessus » des autres, hiérarchiquement en position de puissance idéologique, celle tyrannique.

Panoramiquer ne suffit pas
à localiser l'audible dans l'espace

N'utiliser que le panoramique d'amplitude pour localiser à différents endroits multiphoniques, au-delà de la stéréo unidimensionnelle, des sons dans l'espace réellement tridimensionnel, cette technologie est insuffisante pour une franche localisation et une franche (= présente) perception des localisations et des trajectoires soniques. Il n'y a pourtant qu'elle qui est utilisée dans les programmes de mixage multipiste en « surround » et en « l'immersion » (qui n'est pas une immersion). Avec la réverbération. Il y a de quoi vraiment s'étonner de cette incompétence du milieu ! Nous disposons de machines génératrices de positions et de trajectoires dans l'espace, depuis 1988 avec le Spatial Processor d'Anadi Martel, puis depuis 2006 avec les Orfeusz 206 de Nicolas Holzem qui sont d'une telle efficacité à faire voltiger la présence audible dans l'espace qu'on s'étonne de l'inopérance des « panoramiques surround ou immersif » des DAW (digital audio workstation). Mais il y a +. En 1983, le système de trajectorisation d'Ourdission a été réalisé par un pilotage d'une série de VCA (= Voltage Controlled Amplitude = enveloppe du son dans les synthétiseurs) avec une efficacité telle qu'à fermer les yeux, on se sentait immergé dans la turbulence de l'eau sans eau ! Comment alors expliquer l'inefficacité des systèmes « surround » et « immersif » ?

LE MENSONGE DE LA COMPATIBILITÉ DES INSUFFISANCES

La diffusion multipiste est depuis la numérisation des sons (échantillons numériques audibles) en objets (= choses finies immuables identifiées) est concurrencé par une fausse concurrence nommée : « audio à base objet » (= object-based-audio). Ce qui dans le monde physique de l'acoustique est une aberration ou un mensonge pour installer une croyance supplémentaire. L'audible enregistré en chiffre binaire n'est pas de l'audible. C'est une routine de programme de calculs. Le principe de la compilation du langage machine en système d'exploitation à manipuler des objets virtuels est connu dès les premiers ordinateurs personnels Apple et Atari. Aujourd'hui généralisé qui ne cesse de se développer dans « les systèmes d'exploitation ». Jusqu'à vouloir autonomiser dans l'automatisation les objets (lampes, frigo, sono, voitures, etc.) à se gérer eux-mêmes = sans commande humaine directe. C'est-à-dire à retirer aux objets utilitaires leur fonction d'outil pour en faire des machines autonomes qui gouvernent la vie quotidiennement des êtres humains devenus leurs otages. La puissance du pouvoir toujours et encore, partout. Des programmeurs frustrés qui se vengent à élaborer des programmes qui piègent les utilisateurs pour les utiliser indépendamment de leur volonté. La transposition de ce principe dans le monde audio numérique donne : l'audio à base d'objets. Le 1er argument

défendu par les adeptes du système est : donner le choix à l'auditeur de son programme (sic). Mais ça existe déjà dans le système analogique de transmission ! Qu'est-ce que l'objet numérique apporte de + ? Il apporte aux entreprises le contrôle par l'occupation supplémentaire et inutile des utilisateurs. Se faire occuper pour rien pour se faire acheter par de l'inutile. C'est toujours la même chose : la même stratégie de diversion.

L'audible est un flux continu permanent et vital : sans vibrant tout disparaît, la vie disparaît. Le vibrant est la raison essentielle de l'existence de la vie. Le fait de découper des tranches du vibrant pour vouloir en faire des objets, de les conserver étiquetées séparément, pour les ressortir « en cas de besoin » est une fausse disponibilité et un faux choix ou un choix de possibles crus qui n'ont aucune incidence sur la consommation massive et permanente des produits manufacturés numérisés avec un programme autonome. Le son est toujours enregistré, stocké et transmis par l'électricité (qu'il soit analogique ou numérique où même numérique on l'entend analogique ou converti).

Le marché des sons et l'aïe de l'AI

La surconsommation des sons (le son est une perception de l'audible déjà mise en objet) échantillonnés prêts à l'usage a débuté avec la commercialisation des sampleurs (échantillonneurs) dans les années 90. Aujourd'hui, n'importe quel amateur peut faire sonoriser chez lui une symphonie en tapotant sur son clavier MIDI. C'est un marché très rentable toujours au XXIe siècle où *est confondu l'usage des presets avec créativité* et croyance à l'intelligence artificielle qui un leurre, car *aucun programme, même à rétroactions, n'est doté de volonté*, et surtout pas de la volonté de se débrancher. L'intelligence artificielle n'est que la capacité de programmer des réactions en chaîne, mais *des réactions en chaîne pré-réglées ne font pas de la machine qui en est disposée un être intelligent*, mais au contraire : un parfait imbécile.

LE SON DANS LA PISTE PROPRIÉTAIRE « l'objet contrôlé ne doit pas s'écarter de la ligne de conduite »

La piste d'un multipiste est un chemin dans lequel le flux sonore se dépose continu qui numérisé est discontinu par échantillonnage des ondes en paliers en suite de chiffres binaires enregistrés. Le magnétophone multipiste, c'est la machine enregistreuse conséquence du désir polyphonique des compositeurs de l'Ars Nova au XIVe siècle : la même idée, exactement, au départ : favoriser à entendre les différences, désir qui est contrarié par l'idéologie du son-objet. Le magnétophone multipiste dans l'idée n'est pas différent qu'une superposition de portées sur le papier. Mais il y a + : chaque piste du mixage (= équilibre du tout pour entendre tout) est cheminable (routable) vers n'importe quelle sortie. Le routing dans une matrice bidimensionnelle avec ses entrées et ses sorties donne la possibilité de réaliser toutes les configurations possibles avec ses enceintes. L'idée de l'object-based-audio est d'éviter la fixation du mixage dans une seule disposition de haut-parleurs pour n'enregistrer que les commandements, « les volontés du créateur » (sic). Sachant la disponibilité du routage, cet argument ne tient que sur l'incompétence des ingénieurs du son. L'argument de la polyvalence compatible sur différents systèmes (qui en réalité ne sont pas différents dans leur conception) est un mensonge qui ne sert qu'à remettre gratuitement à l'entreprise productrice du système propriétaire le rendu (render) acoustiqué par l'entreprise de son oeuvre. Aïe ! C'est une disposition suspecte. Un pillage du pouvoir de faire exister l'oeuvre ou pas. Le créateur est alors démis de tous les droits de diffusion de son oeuvre. C'est une manière supplémentaire pour piller les droits d'auteur. L'existence de l'oeuvre est enfermée dans un système propriétaire qui n'appartient pas à l'auteur, mais à l'entreprise. Le chantage est facile à comprendre. La compagnie s'empare du droit de diffusion du rendu audio propriétaire de l'oeuvre. C'est l'objet du tout monopole de la distribution propriétaire où les créateurs n'ont aucun pouvoir d'entendre leurs oeuvres. Toutes les grosses entreprises de l'industrie audio font ça, à commencer par tous les distributeurs. Le pillage général des droits d'auteurs par les majors. Mais là, c'est le rendu audible de la musique qui est pris d'assaut. En aveuglant les

ignorants par les paillettes du leurre technologique, compliqué uniquement pour tromper l'usager à ce qu'il se perde dans un labyrinthe d'ignorances. *Tout le « music business » repose sur le pillage des droits d'auteurs.* Les milliards de bénéfices reposent sur les droits d'auteurs pillés aux auteurs avec les sociétés des auteurs, réalisateurs, compositeurs, etc., complices de ce pillage mondial. L'object-based-audio est une nouvelle stratégie de pillage des droits d'auteur. Le marché pose la propriété qui interdit l'intelligence de s'épanouir.

À considérer le son être un objet, cette idée induit dans l'erreur celles et ceux qui s'y laissent prendre. Le mot son définit déjà l'objet (sic) de son audition : le but et la chose. Une identité distincte des autres, mémorisable et réutilisable (réutilisable ? pareil ?). L'erreur est de considérer l'image de l'audibilité. L'audibilité du vibrant est permanente et continue et la preuve du monde en vie. Faire du vivant un objet revient à imposer une marchandisation de propriétés. En quoi le vivant peut s'approprié ? Rien ne change : l'industrie de l'esclavage n'agit pas autrement. Le flux vibrant entendu ou malentendu n'est pas une image, encore moins un objet, encore moins un robot-garde-maison où l'humain dedans devient son objet de consommation : sa raison d'être.

Toutes ces raisons rendent suspects l'industrie du son spatial

L'argument de l'audio-based-object autant que le principe multipiste est de ne pouvoir travailler que sur un seul dispositif de haut-parleurs (« pre-established speakers layout » ou « set up ») est : faux. Les matricages (= routages) des consoles de mixage connectés au multipiste numérique (DAW = digital audio workstation) donnent toutes les possibilités imaginables de 1 à 64 sorties audio vers des enceintes positionnables partout où les câbles les emmènent. Une musique mixée sur un système octophonique peut s'adapter à n'importe quel système, y compris à la monophonie. Car ce n'est pas les positions fixées des hautparleurs qui importent, mais les rapports entre les différentes localisations des sons dans l'espace. L'équilibre se réalise dans la proportion = l'entente ; et non dans l'imposition d'un étalon propriétaire pré-réglé, pour ne pas être réglable, aux positionnements immuables. L'erreur de cette compagnie qui impose des formats d'écoute encerclant et immergeant (pour noyer ?) ne pourra pas pérenniser son escroquerie. Car il s'agit bien d'une escroquerie. C'est un système qui repose sur la crédulité des ingénieurs du son qui n'ont aucune expérience du mixage spatial. Is it really « only a matter to send each audio signal to the corresponding speaker » ? L'auteur remet au distributeur un droit supplémentaire de censurer son oeuvre. Parce qu'il n'y a pas assez de censure et de pillage ? Le pouvoir d'interdire l'accès par s'emparer des accès pour en faire un passage payant : le péage conséquence de la propriété. La pratique banalisée du chantage est le ciment de nos sociétés employées.

Arnaque captée

If « Dolby (like they told) has issues with a deeply flexible platform like Reaper. » it is because their spatial-object-audio-system *is a proprietary fraud perception.* Indeed, *the panning algorithm in Dolby's "immersive" sound system is no more than an amplitude panning.* The fonction of a panner is to position illusory what it is heard in the 1D space : to right, to left : with each channel amplitude. Nothing more.

« A automated panning is not a sound trajectory. » Le panoramique n'est pas un spatialisateur, même automatisé. Toute l'incompétence spatiale des programmes propriétaires imposant des dispositions fixés réside dans cette confusion. Confondre un panoramique mobile avec une trajectoire. Pourtant, ce savoir trajectophonique existe depuis les premiers générateurs de trajectoires. Le SP1 spatial processor d'Anadie Martel de 1988 donne à percevoir les mouvements des sons dans l'espace à n'importe quelle position dans la quadriphonie. Pareil pour l'Orfeusz de Nicolas Holzem, toutes les trajectoires générées sont audibles de partout dans le champ volumique spatialisé, y compris dehors à l'extérieur du polyèdre soniqué par les haut-parleurs placés à ses sommets. « The number of imposed fixed audio channels to predefine loudspeakers positions » est une arnaque. *Ce n'est pas la disposition prédéfinie fixée des enceintes sur un plan ou un volume (« pour voir l'écran ») qui définit le mixage de la musique, mais les rapports entre eux.* C'est le principe même du sens du mixage : rendre la proportion équilibrée de la musique.

L'argument de l'adaptabilité avancé du système audio basé objet est un mensonge. La « boîte noire » du système incompatible avec les architectures ouvertes est un fait. L'adaptabilité des systèmes de diffusions audio par rapport à un mixage multipiste (de 2 à 64) passe par le matricage (le routage). Avec une matrice, l'auditeur peut cheminer chaque piste vers le haut-parleur de son choix, même changer cette correspondance en cours d'écoute. Les matrices existent déjà attachées à certains lecteurs audio numérique multipistes. Les formats propriétaires interdisent cette liberté des correspondances et des formats. Le passage entre le format libre octophonique et le format 7.1 par exemple (presets dans le lecteur audio). Avec le format 7.1, la présence audible est réduite (filtre et amplitude) : la présence de la musique est retirée dans un flou sonore désagréable. Le rendu d'un long travail de mixage, ruiné par un format propriétaire inadapté.

FANTASIA OU LE FANTASME DE LA NAISSANCE DE L'IMMERSION

Dans les années 40, en pleine 2^e guerre mondiale (sic), Disney propose d'entendre le dessin animé avec un son diffusé sur 3 enceintes : 2 devant et 1 au-dessus de l'écran. Rappelons que la bande-son (sic) de Fantasia est une compilation (un pot-pourri) de musiques symphoniques classiques. Que la sonorité acoustique d'un orchestre symphonique est de loin beaucoup plus impressionnante que toute musique enregistrée diffusée avec des haut-parleurs. Surtout qu'en 1940, basses et aigus étaient absents des diffusions audio. Rappelons-nous la sonorité des disques de l'époque. La technologie des tweeters et des woofers était absente des systèmes de reproduction. Cette disposition symphonique de la musique donne à douter quant à la disposition de la 3^e enceinte derrière le public. Cette extrapolation de l'auteur disant que Fantasia est à l'origine du « surround » et de « l'immersion » et de « la diffusion basée objet » est fautive. Ou une tentative de flatterie envers le n°1 de l'industrie mondiale du cinéma. Une disposition d'enceintes ne fait ni une marque ni une propriété. Mais il semble que l'idéologie de l'industrie cinématographique est convaincue du contraire. Les auditeurs en spectateurs sont trompés (avec leur consentement).

IL N'Y A PAS DE SYSTÈMES SÉPARÉS INCOMPATIBLES

Fixer et imposer une disposition d'enceintes chez soi est aussi absurde que d'interdire tels sons à la prise de son et d'autoriser tels autres. Le microphone capte tout, sans sélection morale de ce qui doit être entendu ou pas. L'auditeur chez lui dispose ses enceintes là où il veut.

Ambisonic

La prise Ambisonic, comme Blumlein (mid-side) et toutes les autres formes de prises de son à plusieurs microphones, sert certains contextes et pas d'autres. Ambisonic fait partie de la panoplie des possibilités de prises de son à plusieurs micros en même temps dans différentes directions. Ambisonic s'intègre au système d'enregistrement multipiste (sans ça il n'existerait pas). Mais bien sûr des entreprises se ruent sur le système pour le rendre propriétaire et donc incompatible avec les autres possibles. Qu'importe ! Savoir empêche de se faire piéger.

Bin Aural & Oba

Les 2 autres « formats » : « binaural » et « object-based-audio » sont des tentatives ratées, car inutiles à la musique qu'en partie : le 1^{er}, à cause de sa connaissance faussée, limité ou lacunaire et l'autre, à cause de son projet propriétaire, ruse commerciale où personne n'a accès à sa « boîte noire » qui n'a aucune valeur qu'être un piège à rendement bénéficiaire. Le système binaural est une programmation numérique (une transcription) de la prise de son qui positionne 1 micro par oreille. 1 micro omnidirectionnel attaché sur chaque branche des lunettes ! Cette manière de prise de son est connue depuis longtemps. C'est les jeux vidéo casqués (à la vue bouchée par un écran avec un écouteur dans chaque oreille) qui ont remis cette prise de son au goût du jour. Pour en faire un format propriétaire (qui ne fonctionne pas).

Le manque de savoir quant à l'acoustique spatiale dans ce milieu est flagrant au vu des

méthodes et des outils (mal)développés (mal)employés par les ingénieurs pour se faire croire pouvoir savoir localiser tous les sons dans l'espace réellement tridimensionnel et non 3D qui est le sigle de la perspective, voire moins, du relief stéréo, avec les lunettes de disjonction oculaire, alors que ce ne sont que des leurres que personne n'a la volonté de distinguer de la réalité tant fuie. Ce refus de l'évidence suspecte les utilisateurs à consentir à ce pillage du réel.

« Tant que le son est à fond, ça m'suffit » (sic)

Oui, mais « un son à fond » avec l'absence de la présence ne révèle que le ridicule du projet de ces sonorisations. La surenchère de la puissance « sans trous d'espace » révèle l'imbécilité du projet ou le manque de reconnaissance croit être résolu par « gueuler + fort que les autres ». Je me rappelle des sonos pendant la coupe du monde de football où les matches étaient retransmis sur écran géant, les sons surpuissants ne dérangent personne ! Des milliers de watts en grappes. Par contre, quand la jeunesse écoute de la musique après 22h, les plaintes pleuvent pour faire intervenir la police pour punir les fêtards. C'est là qu'on perçoit que l'audition est conditionnée par la morale de l'idéologie dominante à laquelle se soumettent les esclaves.

Ces projets de l'industrie audio pour le cinéma (sans la musique) révèlent les lacunes de savoir et les incompétences des ingénieurs et des techniciens du son et pire, dans le contexte de l'espace et de l'informatique, et pire, à avoir la capacité de ne pas vouloir entendre l'escroquerie, mais au contraire de la promouvoir. La pub du « Spat révolution » (quelle révolution ?) de l'Ircam est révélatrice et navrante et son rendu sonore affligeant.

La 1ère qualité d'un système
est de révéler l'ignorance
qui est à l'origine du système.

L'ignorance fait des dégâts,
Autant s'en débarrasser.

Conclusion ?

L'auteur, qui se targue du Portugal d'un doctorat américain (Phd, sic), défend cette industrie américaine de l'image acoustiquée de l'espace factice imagé où vendre ses programmes générateurs « d'effets spatialisés » particulés servent l'industrie du cinéma des effets spéciaux, est le but. Sa flatterie envers Disney dévoile son but. Mais comme beaucoup d'autres programmes audio numériques, ils n'apportent rien à la présence du sens de l'audible de la musique diffusée dans l'espace. Généralement, l'artiste doit détourner la fonction programmée du programme pour entendre quelque chose d'intéressant. Rien ne change à la base, depuis 40 ans, dans le monde marchandé de l'informatique musicale destinée à illustrer les images.

Mathius Shadow-Sky, 2023