

# La complémentarité CinemaScope - son multipistes

Cet article d'esthétique a d'abord pour but d'expliquer la *logique* du *développement commun* du CinemaScope et des systèmes sonores multipistes - une logique qui repose à la fois sur des particularités perceptivo-cognitives du corps humain, et sur la conception hollywoodienne du cinéma narratif transparent permettant au spectateur de s'identifier aux personnages. Dans un second temps, son but annexe consistera à rappeler combien cette conception a changé avec les nouveaux dispositifs sonores qui, tout en accompagnant le même écran large, proposent à partir de la fin des années soixante-dix (soit vingt-cinq ans après *The Robe*), une forme *différente* d'investissement dans le spectacle cinématographique - tant est si bien qu'un procédé visuel à peu près invariant - le format 1:2,35 inscrit sur une pellicule 35mm - se retrouve au service d'un dispositif dont l'esprit a profondément évolué.

## 1. La *complicité* audiovisuelle

Nous recevons le spectacle cinématographique comme nous percevons le monde depuis quelques dizaines de milliers d'années, en attendant éventuellement que l'évolution nous dote de quelques modules perceptivo-cognitifs spécialisés. Les cinq sens dont nous disposons pour ce faire, loin de nous présenter cinq mondes différents, travaillent à homogénéiser l'environnement qui nous entoure, afin que nous puissions y agir (c'est pourquoi les cognitivistes parlent d'*énaction* : percevoir dans le but de bouger). La correspondance entre les cinq sens de l'être humain est donc organisée à favoriser la *confirmation inter-sensorielle* (*cross-modal checking*), de manière que les informations importantes soient vérifiées de plusieurs façons - l'"importance" de ces informations étant liées à la survie, sont donc visées ici des perceptions d'événements comme la présence d'un congénère, d'une proie ou d'un prédateur.

La correspondance privilégiée, au sein de l'équipement humain - ce qu'on appelle le *précâblage* - est la correspondance *audiovisuelle*, quoique le nombre de points de différence entre ces deux modalités censées collaborer soit important (nous voyons devant nous seulement - selon un angle de 5° en vision centrale, jusqu'à 220 en "surveillance du territoire"<sup>1</sup> - mais nous entendons à 360°; nous pouvons entendre le son voyager mais nous sommes incapables de *voir* la lumière voyager...) Dès leur venue au monde, les nouveaux-nés manifestent une tendance à s'intéresser de prime abord aux événements audiovisuels synchrones, qui constituent manifestement le meilleur moyen de "stabiliser leur environnement"<sup>2</sup>. Ils se constituent progressivement un stock de paires audiovisuelles, en prévision des moments où il sera pour eux intéressant (sinon vital) de savoir identifier une source en l'absence d'une de ses deux composantes (par exemple, savoir reconnaître à

---

<sup>1</sup> Claude Bailblé : *La perception et l'attention modifiées par le dispositif cinéma*, Thèse de doctorat en esthétique, Edmond Couchot dir., Paris VIII, 1999, p. 34.

<sup>2</sup> Formule (cf. également expériences) d'Elizabeth Dumaourier : *La perception dans le domaine sonore*, E.A.P., Issy-les-Moulineaux, 1990, p. 12.

son bruit, sans se retourner, un objet situé derrière eux, ou inversement, savoir reconnaître à sa seule apparence visible un objet bruyant soudain rendu muet - de l'autre côté d'une vitre, par exemple). Si nous n'étions pas aussi performants - et nous le sommes d'autant que nous commençons à nous entraîner à ce petit jeu dès les premières heures de la vie - le cinéma ne serait pas ce qu'il est : des bruits censés émaner de sources présentes dans le hors-champ immédiat (que l'on pense au fameux couvercle de poubelle renversé par un chat dans les mauvais *thrillers*) resteraient inidentifiés, mystérieux et sémantiquement "muets", tandis qu'inversement, les bruiteurs et ingénieurs du son se verraient contraints d'adjoindre le son correspondant à toutes les sources représentées visuellement dans le champ, au prix d'une invraisemblable cacophonie... Cette disposition naturelle est confirmée par la présence dans les composantes physiologiques du système perceptivo-cognitif (le colliculus supérieur, pour être précis) de *cellules polymodales* spécialisées dans la convergence intersensorielles (*converging sensory inputs*). Pour prendre un exemple frappant, hors du genre humain, de l'importance de ces cellules, on observe que les chats ne prêtent l'attention aux oiseaux que s'ils peuvent les voir et les entendre en même temps...<sup>3</sup>

On ne s'étonnera donc pas de remarquer que tous les spectacles d'images animées répertoriés au cours de l'histoire se soient déroulés avec accompagnement sonore (musique et/ou bruits). L'*eidophusikon* de Philippe-Jacques de Louthembourg ou le *fantascope* d'Etienne-Gaspard Robertson, puis le *praxinoscope* d'Emile Reynaud (pour ne parler que d'ancêtres du spectacle cinématographique, dès 1780 pour le premier) donnaient lieu à des séances pleinement audiovisuelles. Il n'est jusqu'au fameux récit fait par Pline l'Ancien de la course au réalisme chez les peintres de l'Antiquité, qui ne soit soldé par un triomphe de la collaboration audio-visuelle : plus fort que les raisins de Zeuxis et que le rideau de Parrhasios, le *happening* des trompettes de XXX, qui n'étaient pas seulement bien peintes, mais soufflées en coulisse par de zélés assistants, emporta la palme de la représentation illusionniste. Plus encore que la peinture, la lanterne magique ou les théâtres d'ombre, le cinéma a *besoin* du sonore, moins peut-être pour "faire vrai" que pour tempérer l'inquiétante étrangeté de ses représentations biomécaniquement exactes d'êtres humains auxquels il manque une de leurs trois dimensions - ce qu'on appelle des *spectres* (Maxime Gorki parla de *visite au royaume des ombres*, et les chinois utilisent le vocable quelque peu frankensteinien d'*ombres électriques* pour qualifier le cinéma).

On ne voit donc pas pourquoi ce renouveau technique et esthétique du cinéma qu'est le CinemaScope aurait échappé à cette règle de la *complicité* audiovisuelle. Bien mieux, une part des différences perceptivo-cognitives entre vision et audition va se transformer en avantages avec l'arrivée des écrans larges.

## 2. Devant un écran large

Il suffit de regarder un crâne humain de profil pour constater que le format rectangulaire plane est naturel à la vision : les orbites sont ouvertes latéralement et enchâssées verticalement (les arcades sourcilières et les pommettes gênent le développement vertical du champ visuel) - quoique le "format moyen" du champ visuel semble a priori moins allongé que le format 1:2,35 - la vision focale (entre la vision centrale et la surveillance du territoire) est de 40° environ en largeur sur 30° environ en

---

<sup>3</sup> M. A. Meredith & B. E. Stein, "Interactions among converging sensory inputs in the superior colliculus", *Science* n° 221, 1983, pp. 389-391.

hauteur<sup>4</sup>. On retrouve cette horizontalité dans nos performances auditives. En matière de localisation auditive des azimuts (c'est-à-dire des directions), pour ce qui est du plan frontal (son arrivant de la gauche ou de la droite), nous nous servons des différences interaurales de temps d'arrivée, de phase et d'intensité (les sons touchent avec un certain décalage les timbrans de nos deux oreilles). Pour ce qui est du plan de symétrie (son arrivant de l'avant ou de l'arrière), nous ne pouvons tirer partie d'aucun décalage de cette sorte ; nos performances sont donc moins bonnes, ou plutôt plus dépendantes de l'expérience acquise dans un environnement donné. Mais les performances les plus faibles sont obtenues sur le plan saggital (c'est-à-dire vertical), où la sensation de direction est fortement dépendante de la composition spectrale des sons (plus le son est pur, plus sa localisation saggitale est floue) ; les expériences à ce propos donnent des résultats "assez inattendus", dit le psychoacousticien G. Canévet<sup>5</sup>, variant beaucoup d'un sujet à l'autre car la forme des pavillons y joue un grand rôle aussi. On peut d'ailleurs observer, au long de l'histoire de la musique, la fréquence des effets esthétiques d'orchestre droite-gauche (dans l'orchestre baroque comme dans le gamelan balinais), par opposition à la rareté des effets esthétiques verticaux (les grandes orgues des églises occidentales sont situées en hauteur pour des raisons d'idéologie religieuse; quant aux membres des chorales disposés sur la hauteur d'un gradin, cette verticalité relève d'une obligation acoustique, le son d'une voix perdant l'essentiel de son timbre s'il se heurte, à peine émis, à un obstacle comme la tête d'un autre chanteur placé immédiatement devant la bouche).

Cette similitude de performances entre l'oeil et l'oreille se retrouve en matière d'appréciation des distances entre le sujet et l'objet : l'oreille pas plus que l'oeil ne fonctionnent comme un télémètre, et c'est l'habitude des grandeurs familières, ainsi que les variations progressives d'intensité, de réverbération et de timbre, qui orientent notre jugement en matière de localisation auditive des distances (ce que savent bien tous les bruiteurs de cinéma, qui donnent l'impression qu'une source s'éloigne en faisant diminuer son intensité, augmenter la part réverbérée de ses constituants, et en rendant son timbre plus grêle).

Le procédé CinemaScope possède deux caractéristiques : dans le discours officiel de la Fox au moins, il permet de donner de *plus grandes images* à voir aux spectateurs ; ensuite son format est inhabituellement allongé. Qu'en est-il, en premier lieu, de la question de la "grandeur absolue" de l'image projetée ? Des expériences de Reeves et Detenber<sup>6</sup> montrent que la taille de l'image n'exerce pas d'influence sur sa lecture en termes de processus descendants (*top-down* - ou *semantic* - *processing*) - autrement dit, son contenu sémantique est le même. En revanche, les automatismes qu'elle met en branle (*bottom-up* - ou *sensory* - *processing*) sont sollicités de manière plus importante. Une grande image, en quelque sorte, éveille nos mécanismes indébranchables. "Les grandes images ne

---

<sup>4</sup> Claude Bailblé *op. cit.* p. 127. Bailblé cite l'étude statistique de P. Pizon dans *Le rationalisme dans la peinture*, qui fait état d'une moyenne des angles optiques dans la peinture occidentale de 37° en horizontal et 28° en vertical (p. 132).

<sup>5</sup> Georges Canévet : "Audition binaurale et localisation auditive: aspects physiques et psychoacoustiques", *Psychoacoustique et perception auditive*, Marie-Claire Botte, Georges Canévet, Laurent Demany & Christel Sorin, INSERM-Editions Médicales Internationales, Paris-Cachan 1990, pp. 83-119 (ici, p. 93).

<sup>6</sup> Benjamin H. Detenber & Byron Reeves : "A bio-informational theory of emotion: motion and image size effects on viewers", *Journal of Communication* vol. 46 n°3: "Biology and communication", 1996, pp. 66-84.

sont pas simplement de grandes représentations, elles sont aussi de plus grosses choses" - et du coup perdent leur côté symbolique pour trouver une littéralité (*visual literacy*) par le biais de l'intensité du stimulus qu'elles forment<sup>7</sup>. On leur accorde davantage d'attention, disent les auteurs, et de surcroît elles accentuent la hiérarchie modale (nous surinvestissons le canal visuel, ce qui fait que la reconnaissance et la mémorisation des sons sont plus pauvres dans le cas d'un stimulus audiovisuel sur grand écran)<sup>8</sup>. Globalement, ces images hautement éactives sollicitent davantage la "préparation à l'action" (une action, au cinéma, toujours reportée ou inhibée), ce qui amènent les auteurs à prendre une position que Noël Carroll qualifierait de *conséquentialiste* : un film qui propose des comportements violents sera d'autant plus dangereux s'il est consommé sur grand écran (*home cinema* ou grande salle)...<sup>9</sup>

Seconde caractéristique, le format allongé. Pour retrouver l'esprit qui animait les zélateurs du développement du format CinemaScope à ses débuts, on peut consulter le site des laboratoires Dolby, qui militent activement pour l'usage systématique de ce procédé<sup>10</sup>. Ioan Allen (vice-président de la maison) use d'abord d'arguments purement techniques : le format standard aujourd'hui aux Etats-Unis, 1:1,85, n'utilise que 65% de la surface-pellicule disponible pour chaque photogramme (argument du *gimme more!* cher au consommateur américain). Puis il passe aux arguments "esthétiques" : ce format permet une meilleure "participation" à l'histoire racontée par le film - ce qui rappelle un autre slogan de l'"*american way of life*", *bigger is better...* Allen reprend même à son compte un calcul estimatif mené par la Fox et publié dans le *SMPTE Journal* de janvier 1954 : la position du "spectateur idéal" (le *rational man*, qui choisit sa place lorsqu'il rentre le premier dans une salle de cinéma vide) lui permet d'avoir un *angle de vision perçu* de 45° (compromis entre une trop courte distance qui lui ferait voir les défauts, la "matérialité" de l'image, et une trop longue où l'impression de réalité trouverait plus difficilement à s'établir à cause des nombreuses sollicitations "étrangères" susceptibles de se produire - attention portée au décor de la salle, aux têtes des autres spectateurs...). A cause des progrès de la pellicule accomplis depuis 1953, Allen propose 50° comme angle idéal - ce qui met le *rational man* au premier tiers de la salle à partir du fond, pour un écran occupant 85% de la largeur du mur de devant (ce qui fixe la distance focale du projecteur de la salle à 35mm). On pourrait objecter que cet idéal serait idéalement équipé avec un écran au format TV, puisque son mur du fond est de proportion 1 x 0,67, mais ce serait oublier la tête des spectateurs assis devant soi : seul le format 1:2,35 est susceptible d'occuper tout l'espace disponible sur ce mur compte tenu que la bande du bas, à cause des têtes en question, est inutilisable. Voilà pourquoi, entre autres, Dolby plébiscite le format CinemaScope - l'autre raison est le fait que cette proportion semble aussi la meilleure en termes d'acoustique, celle qui colore le moins certaines notes graves et se rapproche de l'idéal ("*almost exactly the acoustic ideal*"), qui est le parallélépipède de proportion 1 (largeur)x 0,67 (hauteur) x 1,55 (profondeur).

---

<sup>7</sup> *Ibid.* p. 77.

<sup>8</sup> *Ibid.* p. 69.

<sup>9</sup> *Ibid.* p. 81.

<sup>10</sup> "Screen size : the impact on picture and sound", Ioan Allen, site Dolby : <[www.dolby.com](http://www.dolby.com)>. Le site Dolby renvoie par ailleurs à celui de la "Large Format Cinema Association" (association américaine visant à promouvoir les dispositifs à grands écrans : <<http://www.LFCA.org>>).

Or notre système visuel repose sur la collaboration de deux composantes: celle que les cognitivistes appellent la vision AO (pour *Action Oriented* et *subject-centered*: cette composante archaïque vise à préparer l'action du sujet regardant dans son environnement), et celle qu'ils qualifient de vision PO (pour *Perception Oriented* et *object-centered*: cette composante évoluée et sensible à la culture du sujet lui permet d'analyser les objets qui s'offrent à lui et d'y chercher du sens)<sup>11</sup>. La composante AO, bien qu'elle ait été développée en des temps où la culture humaine n'existait pas encore (les grenouilles en sont aussi équipées!), n'est pas le moins du monde « débranché » devant un spectacle aussi "sophistiqué" (au sens propre) que le cinéma - c'est à cause d'elle qu'on jette brusquement un coup d'œil à gauche ou qu'on tourne la tête parce que quelque chose a bougé là sur l'écran<sup>12</sup>. Le format CinemaScope, en faisant de facto *augmenter* (pour une taille de salle invariante, et par rapport au format standard du 1:1,85) l'angle de vision perçu du spectateur moyen, va aboutir à favoriser l'exercice de cette composante AO.

On ne sera pas surpris de constater une tendance générale dans les multiplexes consistant à construire des salles non plus en longueur mais en largeur. Alors qu'il y a quelques dizaines d'années, comme l'explique Allen, la distance focale du projecteur de la salle se trouvait autour 45 mm en moyenne, avec un l'angle de vision perçu de 38° (salle en longueur ou écran d'avant le CinemaScope), elle descend aujourd'hui jusqu'à 24mm dans les multiplexes (ce qui met le spectateur en situation d'en prendre plein les yeux - l'angle de vision perçu passe à 70° - mais au détriment de la qualité de l'image et du même coup de celle du son). De même, la construction de salles en gradins à forte pente permet de gagner de la quantité d'image. Cette politique architecturale reflète donc le souci de favoriser l'exercice de la vision AO : nulle salle de forme éventail, nulle salle de forme couloir, mais des salles cubiques ou, assez souvent, plus larges que profondes, de manière que même assis au dernier rang, le spectateur ait affaire à un écran suffisamment large pour solliciter la "surveillance du territoire".

### 3. Ajouter de la vérité

Dès sa mise en route par la Fox, le projet CinemaScope est *pensé avec un système multipistes*. *The Robe*, qui sort le 16 septembre 1953, est tourné en son direct trois pistes magnétique, trois microphones enregistrant systématiquement et simultanément bruits et dialogues. Initialement, le système est pensé sur le modèle qui a été celui des *phonoscènes* de Léon Gaumont, du Kinetophone d'Edison puis du Vitaphone de la Warner (et qui sera plus tard celui du procédé français *LC-Concept*), le modèle *sound-on-disc* (c'est-à-dire une séparation du support-image et du support-son). Mais finalement la sortie officielle se fera sur le modèle du *sound-on-film* (que la Warner elle-même avait fini par adopter, six ans après *The Jazz Singer*, devant les facilités qu'il permettait) : au lieu du pilotage d'un magnétophone par le projecteur image, quatre pistes magnétiques sont collées sur la pellicule, une de chaque côté de l'image et deux à l'extérieur des perforations. Ce sont des raisons techniques, économiques aussi mais peut-être surtout "idéologiques" qui

---

<sup>11</sup> Melvyn A. Goodale & Keith Humphrey : « The objects of action and perception », *Cognition* vol. 67 n°20; 1998, pp. 181-207. J'ai développé cette problématique dans un précédent ouvrage : *Cinéma et cognition*, L'Harmattan coll. "Ouverture philosophique", Paris, 2002.

<sup>12</sup> Confirmation de Melvyn Goodale, correspondance personnelle, 2001.

expliquent ce revirement: l'homogénéité audiovisuelle nous tient tant à coeur que nous affectionnons l'idée de la savoir partie prenante du dispositif technique même<sup>13</sup>.

Les campagnes publicitaires de l'époque positionnaient le CinemaScope sur le terrain de l'illusionnisme, à la fois en ce qui concerne l'image (on connaît le slogan "*The modern miracle without glasses!*") et en ce qui concerne le son ("*Full dimensional high-fidelity stereophonic sound!*"). Mais aussi bien les slogans qui vantaient l'illusion de relief en exagérant la courbure de l'écran que ceux qui vantaient la stéréophonie, en quelque sorte, mentaient. La véritable stéréophonie ne s'obtient en effet qu'à un certain endroit de la salle (le *sweet spot*), ce qui n'aurait pas constitué un échange économique viable (le nombre de sièges des salles aurait été divisé par dix au moins!).

A partir de *Twenty thousand leagues under the sea*, en 1954, le format CinemaScope passa à cause du son, pour améliorer sa qualité, de 1:2;66 à 1:2,55, puis en 1956, la Fox céda au lobbying des exploitants américains pour adjoindre un cinquième canal (un canal optique à l'ancienne manière, à destination des salles non équipées en magnétique, ce qui était d'ailleurs le cas de la grande majorité, même aux Etats-Unis). Ce système hybride (qui annonce par son esprit la technique utilisée de nos jours sur certaines copies de films dont le son est au choix analogique ou numérique) fut baptisé *Mag-optical* et fixa le format à 1:2,35. Ce mariage n'était pas aussi bizarre qu'il y paraît, car à l'époque les bandes magnétiques sur lesquelles on enregistrait le son multipistes consistaient en fait en pellicules cinéma 35mm recouvertes d'oxyde<sup>14</sup>.

Tous les concurrents du CinemaScope furent pensés avec des systèmes sonores qui promettaient autant de prodiges que la bande-image<sup>15</sup>. La VistaVision de la Paramount fut assortie du PerspectaSound, un dispositif qui permettait de produire des effets illusionnistes de déplacements latéraux des sources sonores par variation progressive des intensités. Le Todd-Ao, en 1955, fut proposé assorti d'un son magnétique six pistes ; le Technirama d'un son magnétique quatre pistes, puis six pistes pour le SuperTechnirama. Le plus performant semble avoir été le son magnétique sept pistes conçu par Hazard Reeves pour son Cinerama à triple pellicule (dont la première eut lieu le 30 septembre 1952, un an avant *The robe*, donc) : cinq canaux pour les sons derrière l'écran, et les deux autres pilotés en direct durant la projection par le *Cinerama engineer* - le sixième pour les sons latéraux et le septième pour ceux du fond...

Ces systèmes audiovisuels, même si la publicité qui est faite autour d'eux met l'accent sur l'exemplification technique qu'ils entraînent inmanquablement, sont conçus pour *rapprocher* le spectateur d'un monde diégétique construit par la fiction

---

<sup>13</sup> Le terme d'"idéologique" couvre ici, aussi bien les raisons physiologiques et perceptivo-cognitives citées plus haut (cellules spécialisées et apprentissage audiovisuel du monde) qu'une préférence pour l'"unité corps-parole" que les critiques marxistes des années soixante-dix (au premier rang desquels Jean-Louis Comolli) ont épinglé comme une illusion entretenue par un cinéma au service des puissants (voir cette question dans un précédent ouvrage : L. Jullier, *Les sons au cinéma et à la télévision*, Armand Colin, Paris, 1995, pp. 79-82).

<sup>14</sup> Interview du pionnier Bob Eberenz dans *Audiophile* de décembre 1998. Les machines Westrex qu'il utilisait provenaient à l'origine du monde du cinéma ; il exprime dans cette interview l'avis selon lequel l'industrie du cinéma, après avoir laissé à l'industrie des communications la primauté des tentatives de développement de la stéréophonie (Bell Telephone Lab's et EMI Central Research Lab's dès le début des années trente), se trouva plus avancée qu'elle en ce domaine au début des années cinquante.

<sup>15</sup> On se souvient, pour faire une comparaison avec la France, qu'Abel Gance menait lui aussi de front des recherches pour élargir l'image et diffuser du son multipistes (qui aboutirent au moins partiellement avec son *Napoléon Bonaparte* de 1935).

cinématographique. "CinemaScope: what it is ; how it works", un texte capital, paru sans signature dans le numéro de mars 1953 d'*American Cinematographer*<sup>16</sup>, nous indique parfaitement en quoi le couple CinemaScope-son multipistes peut être vu de cette façon - c'est-à-dire comme une *tentative de rapprochement*. L'article - dont l'enthousiasme culmine avec la déclaration de Ray Kellog, chef des effets spéciaux à la Fox, selon laquelle "le CinemaScope est plus important aujourd'hui pour l'industrie du cinéma que ne le fut en son temps l'arrivée du parlant" - précise dès le début combien le son stéréo est un "facteur important" dans ce nouveau dispositif. L'interaction audiovisuelle "simule les trois dimensions au point qu'objets et acteurs semblent faire partie du public". Le résultat est un sentiment d'englobement (*a feeling of engulfment*). Le son stéréo "ajoute de la vérité (*life-like quality*) en se déplaçant avec les acteurs le long de l'écran". Ils semblent "marcher parmi les spectateurs, cependant que la voix de ceux qui parlent depuis le hors-champ semble émaner des côtés de la salle". Le zélé anonyme qui a écrit ce texte se rend d'ailleurs compte du risque esthétique que cette nouvelle dualité audiovisuelle fait courir au langage cinématographique : le format 1:2,66 fait augmenter la distance réelle possible entre deux acteurs qui se parlent en champ-contrechamp, et l'obsession naturaliste de latéraliser scrupuleusement les sons émis risque de provoquer un effet acoustique de ping pong à chaque passage de champ à contrechamp. "Au début, les monteurs devront agir avec prudence ; il devra se mettre en place une collaboration plus étroite entre toutes les personnes impliquées dans la fabrication d'un film, de manière à obtenir l'effet le plus fluide possible à l'écran" (*the smoothest possible result on the screen* : il est vrai qu'à cette époque le *style transparent* hollywoodien est à son apogée).

Force est de reconnaître - comme le confirme le chef-monteur William Murphy - qu'il y aura de ce fait, pour éviter l'effet ping-pong, "moins de *cuts* et de gros plans" (les gros plans étant susceptibles de produire le ping pong dans le sens perpendiculaire à l'écran - ce qui ne se produira guère étant donné que les seuls sons autorisés à aller dans ce sens étaient - c'est encore souvent le cas de nos jours - les "ambiances" du canal *surround*)<sup>17</sup>. En réalité, comme on l'observa également plus tard avec l'engouement des années 80 pour les multipistes Dolby, passés les débuts "expérimentaux", on verra se raréfier les effets sonores latéraux - d'autant que les *mirages audiovisuels* qui se saisissent de notre système perceptif lorsqu'il s'agit d'observer sur un écran un objet audiovisuel synchrone sont encore plus spectaculaires avec un écran large, et qu'ils s'évanouissent si on cherche à latéraliser le son (il vaut mieux laisser le spectateur faire le travail d'ancrage lui-même, donc se contenter prudemment d'un son monophonique, par exemple pour un acteur en plan moyen qui marche de gauche à droite, en claquant les talons, sur un écran de format 1:2,35). Aujourd'hui, on a plutôt affaire à un déferlement d'effets de dynamique, de timbre et de fréquences (le système THX est pensé pour produire facilement de tels effets), par exemple, des nappes de sons graves (*drones*) qui font vibrer le corps entier du spectateur.

Ce qui frappe dans le discours officiel de 1953 est que la double avancée (audiovisuelle) que représente le CinemaScope est vue comme la promesse d'un surcroît de réalisme du spectacle cinématographique, et non pas comme un prodige de foire ou comme une exemplification d'exploits techniques (comme peut l'être aujourd'hui le

---

<sup>16</sup> Reproduit sur le site du "Musée des écrans larges" : [www.widescreenmuseum.com](http://www.widescreenmuseum.com).

<sup>17</sup> Voir détail de ces problèmes technologiques dans Claude Bailblé : « L'image frontale, le son spatial », in *Cinéma & dernières technologies*, dir. Fr. Beau, Ph. Dubois & G. Leblanc, INA/DeBoeck, Paris/Bruxelles, 1998, ainsi que dans Jullier 1995 *op. cit.* pp. 113-121.

dispositif I-Max et ses déclinaisons des parcs d'attraction). Historiquement, les débuts des dispositifs sonores d'amplification à destination de vastes audiences vont d'ailleurs également dans ce sens du *rapprochement* : à partir de 1920, AT&T avait commercialisé aux Etats-Unis le *Public Adress System*, qui permettait à des hommes politiques et des syndicalistes de s'adresser à la foule via des hauts-parleurs qui, symptomatiquement, étaient dans les brochures de l'époque qualifiés de *projectors*. Il s'agissait donc d'emblée d'amener le lointain à proximité de l'oreille.

#### 4. Le déplacement postmoderne

Puis, avec l'arrivée des *films-concerts* postmodernes, machines à faire sensation, dédaignant encore moins que leurs ancêtres à produire une exemplification technique de l'équipement des salles, de *life-like quality* on est passé à *bigger than life*. Après être tombé en désuétude, à la fois pour des problèmes techniques (l'équipement multipistes coûtait fort cher aux exploitants) et esthétiques (le film n'avait littéralement *pas besoin* d'un puissant système multipistes pour happer son spectateur, parce que la "crise des Grands Récits", comme dit Lyotard, ne faisait pas encore rage, et que le public se projetait encore facilement dans le monde diégétique), le son multipistes est devenu à partir de la fin des années 70 un pôle d'attraction majeur pour les spectateurs (à la maison et dans les salles), et dans certains cas (celui du label THX, par exemple, qui impose à l'exploitant un seuil de taille et de qualité d'image avant de lui permettre d'équiper sa salle), s'est mis à "dominer"<sup>18</sup> la bande-image.

“La tâche de la bande-son est d'aider le spectateur à se perdre dans le film”, dit aujourd'hui Gary Rydstrom, ingénieur THX en chef<sup>19</sup>. Tandis que Ioan Allen, dans son texte déjà cité, écrit : "Plus l'écran est large, plus l'impact de l'histoire augmente, moins le public reconduit l'attitude qu'il a devant sa télévision, et plus il se sent comme ceux qui participent à l'action représentée à l'écran". Même discours chez Scott Milan, mixeur-son de *Gladiator*, qui explique combien le Dolby DS-EX a permis de “faire en sorte que le spectateur se retrouve au centre de l'arène”<sup>20</sup>. Toutes ces déclarations confirment le fait qu'un *déplacement* conceptuel a eu lieu<sup>21</sup>. "Au cinéma la star c'est vous" : la formule publicitaire du CNC résume bien l'essence de ce déplacement - le format 1:2,35 et le dispositif multipistes se retrouvent au service d'un parti-pris illusionniste radicalement inversé au fil des ans, le spectateur étant amené à sentir directement ce que le personnage est censé ressentir (en étant propulsé "au coeur de l'action"), tandis que dans les années cinquante il était davantage question de laisser le spectateur à sa place afin de lui apporter, à domicile et sur un plateau, la "vérité" de la scène. Combiné à la grande taille des écrans des multiplexes, le CinemaScope se retrouve donc en fer de lance d'une

---

<sup>18</sup> Voir L. Jullier, *L'écran post-moderne*, L'Harmattan, Paris, 1997, pp. 57-63, sur la domination de l'image par le son dans les dispositifs du circuit commercial à partir de *Star Wars*.

<sup>19</sup> Interviewé sur le site THX (système sonore de la Lucasfilm Ltd) : <www.thx.com>.

<sup>20</sup> Interviewé sur le site Dolby: <www.dolby.com>.

<sup>21</sup> Pour des pistes concernant les causes de ce changement, voir *L'écran post-moderne op. cit.*; pour la confirmation de ce changement dans les discours officiels et les derniers perfectionnements techniques des fabricants de matériel sonore numérique, voir L. Jullier, "Ask for more ! / Le discours quantitatif chez les géants du numérique" in *Analyse et réception sonores au cinéma*, Th. Millet dir., Presses Univ. d'Aix-Marseille, à paraître, 2003.



*esthétique du feeling* ou de la *participation directe* - un bain audiovisuel à même de provoquer des sensations archaïques en sollicitant les processus *bottom-up*, la vision AO et son équivalent auditif c'est-à-dire la réception des fréquences basses par le biais du plexus - alors qu'il avait été adopté comme un simple *plus* au service d'une esthétique filmique de la *participation indirecte* (l'identification, la projection - qui continue d'ailleurs de fonctionner dans le spectacle postmoderne, attendu qu'elle relève grandement des *universaux* du genre humain).

Pour citer ce texte : L. Jullier, "La complémentarité CinemaScope – son multipistes", in *Le CinemaScope entre art et industrie*, J.-J. Meusy dir, AFRHC, 2003, pp. 207-216.