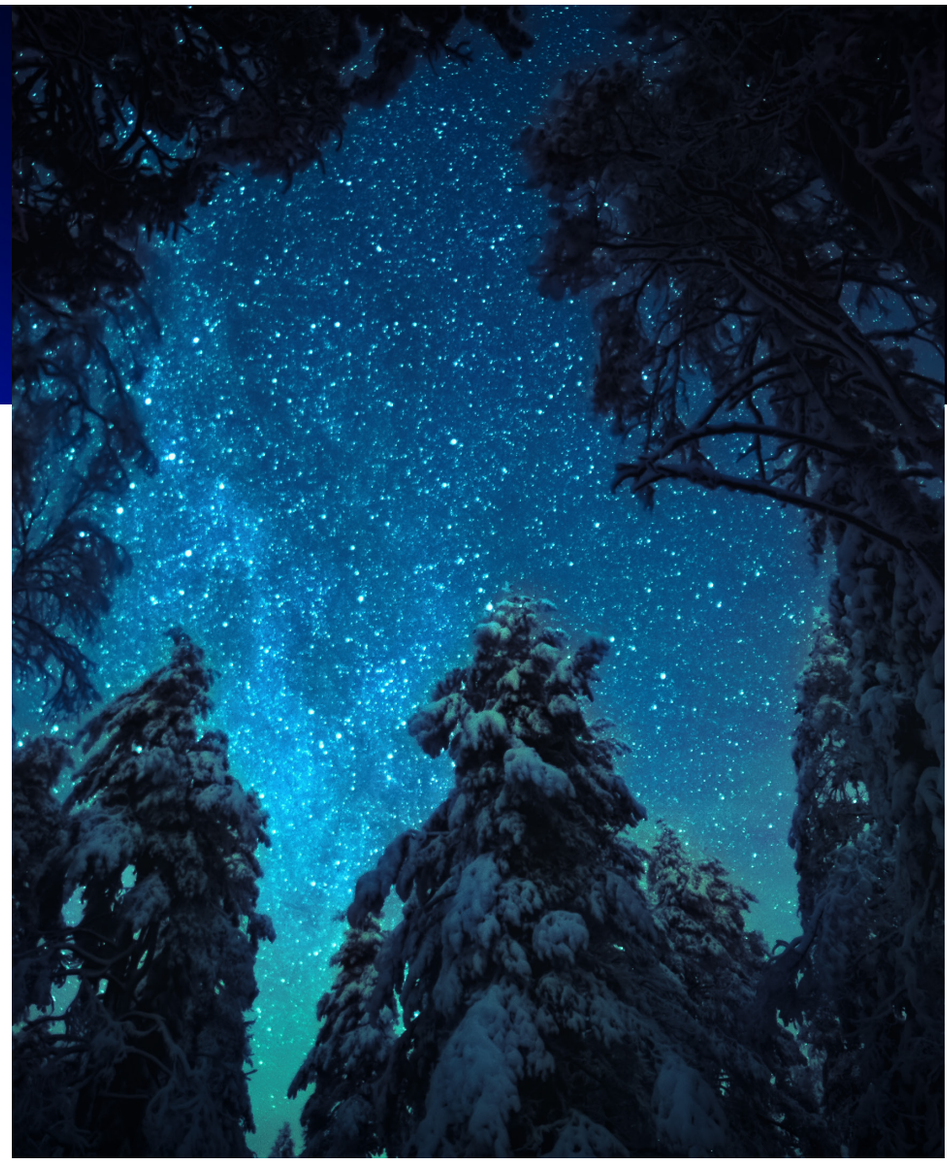
Dolby VISION·ATMOS

Voir l'invisible – Retour sur le rôle clé des technologies Dolby dans la production d'une série animalière filmée entièrement pendant la nuit



À la télévision, le paradoxe veut que ce soient les technologies les plus modernes qui nous fassent découvrir une nature dénuée de tout artifice. Des premières caméras portables jusqu'à la TV couleur et HD, l'histoire du petit écran est jalonnée de séries pionnières qui nous ont révélé les secrets du règne naturel.

Plimsoll Productions, société spécialisée dans le documentaire animalier, a vu dans l'avènement des caméras ultra sensibles l'opportunité de repousser à nouveau les frontières du possible. Cette fois avec des images en couleur filmées la nuit. C'est ainsi que la société de Bristol a vendu son idée à Netflix pour la création de *La Terre, la nuit*, seconde série originale de la plateforme SVoD consacrée à la nature. Pour ce projet, Dolby Atmos et le HDR Dolby Vision ont joué un rôle essentiel.

CLIENT	**DOLBY**	SIZE	**297X210MM**	AITCH REF	**15407**	VERSION	**2**
CONTACT	**MIRIAM WRIGHT**	BLEED	**DIGITAL**	AITCH CONTACT	**ELLIE GLEN**	DATE	**04.12.20**
PROJECT	**DOLBY CASE STUDY - NIGHT ON EARTH - FRENCH**	SCALE	**100%**	ELLIE@AITCHCREATIVE.CO.UK +44 (0)1462 442139		•• THIS FILE IS **NOT** SUITABLE FOR PRINT UNLESS LABELLED 'FINAL'.	

Dolby Vision·Atmos

« Nous allions révéler un monde entièrement nouveau (...) Pour nous, il ne faisait aucun doute que Dolby Vision et Dolby Atmos joueraient un rôle essentiel pour révéler toute la force des scènes tournées. Nous n'avons pas été déçus. »

Bill Markham, producteur de la série *La Terre, la nuit* chez Plimsoll

De nouvelles possibilités : « Une fois dans la grotte, le HDR Dolby Vision nous a permis de capturer des images grâce aux seuls rayons de l'extérieur. Ensuite, Dolby Atmos nous a permis de restituer les sons comme si on y était. [Notre caméraman] a pu filmer le nuage de chauves-souris sortant de la grotte puis passant au-dessus de lui sur un plan long. C'était à couper le souffle. »

Bill Markham, producteur de la série *La Terre, la nuit* chez Plimsoll

Nous avons rencontré Bill Markham, producteur de la série *La Terre, la nuit* chez Plimsoll et réalisateur de l'épisode final « Du crépuscule à l'aurore », et Chris Domaille, mixeur pour la maison de post-production Films@59. Retour sur notre entrevue.

Selon vous, qu'est-ce qui a séduit Netflix dans votre projet ?

Bill Markham : Netflix avait déjà sorti une série animalière et ils étaient ouverts aux propositions. Avec la nouvelle génération de caméras ultra sensibles, nous avons vu la possibilité de créer une nouvelle esthétique avec des images en couleur prises au clair de lune. Des paysages entiers s'offraient à nous, avec une faune observée dans des conditions que personne n'avait vues auparavant.

Il faut aussi parler de l'environnement dynamique offert par Dolby Vision et Dolby Atmos. Le HDR nous a donné beaucoup plus de latitude dans l'image, tandis que l'audio nous a offert plus de précision dans les sons. Nous avons ainsi pu créer des contrastes vifs mais naturels : du vacarme des villes au silence de la nuit, ou de l'éclat du crépuscule aux sols obscurs des forêts, en passant par les longs plans nocturnes en couleur à travers les plaines d'Afrique.
Chris Domaille : Nous avons rassemblé toute l'équipe dès que possible pour leur présenter le potentiel de Dolby Atmos et les inciter à jouer sur les contrastes de volume et les effets surround au montage. Nous avons aussi parlé du timing : après un moment d'immersion sonore par exemple, il vaut mieux laisser les sons s'évanouir progressivement plutôt que de poursuivre sans transition. Ces discussions en amont ont permis de pousser un peu plus loin l'enveloppe sonore.

Quels ont été vos premiers défis ou premières surprises en approchant la nature de nuit ?

BM: Nous avons tout de suite compris que le son serait aussi important que l'image. Quand nous avons commencé à parler de *La Terre, la nuit* et de la possibilité d'avoir de vraies couleurs de nuit, les gens marquaient un bref silence avant de nous dire « Oh, et le son ! ». Il faut savoir que la nuit, nos perceptions auditives sont exacerbées. Dans la série, nous voyons non seulement dans l'obscurité, mais nous entrons en plus dans cette atmosphère

« C'est toute la particularité de Netflix. (...) Les spectateurs recherchent une expérience proche du cinéma. C'est donc ce que nous avons fait en rallongeant les plans et en espaçant les commentaires en off. C'est la nuit, l'ambiance est palpable, on ressent une tension et une curiosité naturelles, et Dolby Vision et Dolby Atmos nous rapprochent de cette expérience cinématographique. »

Bill Markham, producteur de la série *La Terre, la nuit* chez Plimsoll

sonore si particulière. Certains animaux compensent la perte de visibilité par un usage accru de l'ouïe, c'est pourquoi le son a fait partie intégrante de notre récit.

Nous allions révéler un monde entièrement nouveau, auquel même les scientifiques n'avaient souvent pas eu accès. Pour nous, il ne faisait aucun doute que Dolby Vision et Dolby Atmos joueraient un rôle essentiel pour révéler toute la force des scènes tournées. Nous n'avons pas été déçus.

Avant de filmer, nous avons d'abord dû nous familiariser avec le cycle lunaire. Même les meilleures caméras ultra sensibles ont besoin d'un peu de lumière. Nous disposions donc d'une fenêtre de tournage d'à peu près quatre jours de part et d'autre de la pleine lune, à condition que le ciel soit dégagé.

Le montage

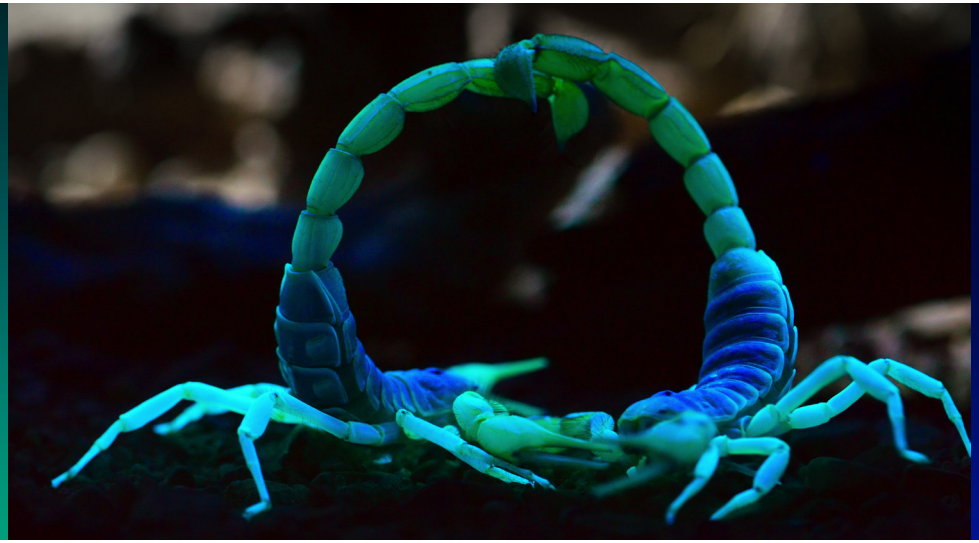
Les nouvelles technologies ont-elles contribué à votre approche éditoriale ?

BM: Au moment du montage et de l'étalonnage, tout le défi a été de faire cohabiter des technologies aussi nombreuses que variées. Pour l'épisode « Du crépuscule à l'aurore », qui forme une mosaïque de récits nocturnes dans diverses régions du globe, nous avons utilisé les technologies pour raconter chaque histoire différemment. Le HDR pour capturer toute la splendeur d'un coucher de soleil, des images en couleur prises par très faible luminosité pour les éléphants du Zimbabwe, une lumière blanche pour les scènes dans la jungle, et enfin l'imagerie thermique pour les ours d'une vallée glaciaire plongée dans l'obscurité. Le concept était séduisant sur le papier, mais je craignais un effet patchwork qui gâcherait la cohérence visuelle. Au final, ça a été un vrai succès. Le défi que représentaient les niveaux de luminosité a plu à l'équipe Les spectateurs, eux, ont regardé *La Terre, la nuit* pour l'expérience classique du documentaire animalier, avec toutes les émotions qu'elle procure. Mais ils ont aussi apprécié la prouesse technologique et le fait de pouvoir admirer ce spectacle totalement inédit.

Dolby Vision·Atmos

« Les scènes sous-marines sont un régal dans Dolby Atmos. On commence par une vue plongeante sur la mer en mono, et dès qu'on passe sous l'eau : boum ! Les enceintes se réveillent et on vit une vraie expérience en Dolby Atmos. »

Chris Domaille, mixeur chez Films@59



Comment vous êtes-vous préparé à la création des paysages sonores en Dolby Atmos ? Y a-t-il eu beaucoup à apprendre ?

CD : Pendant l'enregistrement sur le terrain, nous avons joué la carte de la simplicité sans rechercher une configuration stéréo optimale. Nous avons capté un maximum de sons en mono avec des micros canon et d'autres accessoires de ce type. C'est en post-prod que nous avons positionné le tout dans un espace sonore tridimensionnel. Côté audio, les équipes Plimsoll ont été remarquables, tant pour leur enthousiasme que pour leurs idées sur le paysage sonore et ce qu'ils pouvaient y apporter.

BM : On est immergé dans un paysage sonore 3D, c'est magique. Chaque épisode possède sa propre esthétique – le monde sous-marin, les glaces polaires, l'espace urbain, les plaines d'Afrique… – et on a l'impression d'y être. On est complètement absorbé.

Des résultats époustouflants

Pour la création de *La Terre, la nuit*, qu'est-ce qui a été possible et qui ne l'aurait pas été auparavant ?

BM : Au Texas, 20 millions de chauves-souris devaient sortir d'une grotte à la tombée de la nuit. L'équipe a enfilé une combinaison pour se frayer un chemin entre les excréments et les restes de petits mammifères. Une fois dans la grotte, le HDR Dolby Vision nous a permis de capturer des images grâce aux seuls rayons de l'extérieur. Ensuite, Dolby Atmos nous a permis de restituer les sons comme si on y était. Nous avions aussi posté un caméraman sur une grue qui a pu filmer le nuage de chauves-souris sortant de la grotte puis passant au-dessus de lui sur un plan long. C'était à couper le souffle.

L'un des défis du documentaire animalier est que tout ou presque a déjà été raconté. Tant d'animaux ont déjà été documentés avec fort degré de précision. L'avantage des nouvelles technologies, c'est qu'elles nous permettent de renouveler le récit en captant des détails voire des comportements inédits.

« Une écoute au casque restitue aussi l'expérience complète. C'est ce qui fait la beauté de Dolby Atmos et de son algorithme de downmix. C'est un vrai atout selon nous. Peu importe le type de contenu, le mixage s'adapte à l'environnement du spectateur et l'essentiel est toujours préservé. Nous vérifions tout, bien sûr, mais nous avons pleinement confiance dans l'outil. »

Chris Domaille, mixeur chez Films@59

À quel point les nouvelles technologies ont-elles influencé vos décisions ?

BM: En temps normal, nous passons des semaines voire des mois à tourner des rushes pour ensuite faire le tri au montage. Là, nous n'avions pas ce luxe. Nous avions à peu près six jours pour tourner aux alentours de la pleine lune, c'est pourquoi *La Terre, la nuit* contient de nombreux plans sans retouches. Et ça a très bien fonctionné. En post-production, quand le récit imposait le montage d'une séquence à partir de nombreux plans, nous avions tous les outils nécessaires pour gérer le flux de production sans compromettre leur qualité d'origine.

Une nature *au naturel*

Diriez-vous que Dolby Atmos et Dolby Vision ont modifié votre approche du documentaire ?

BM : Pour l'épisode « Jungles nocturnes », nous sommes partis filmer des jaguars au Brésil. Le premier mois, l'équipe a filmé ces félins dans leur sommeil. L'avant-dernière nuit, nous avons pointé les caméras thermiques vers la canopée et une tâche est apparue… C'était un ocelot qui rampait dans la ramure d'un arbre en direction d'un anhinga, un oiseau aquatique. Dans le documentaire, nous avons opté pour un plan très étiré avec de longs silences. Nous laissons le spectateur admirer le spectacle car les images parlent d'elles-mêmes.

C'est la particularité de Netflix. Contrairement aux chaînes traditionnelles avec lesquelles beaucoup d'entre nous avons grandi, Netflix a vu le jour à l'ère des grands écrans. Les gens recherchent une expérience proche du cinéma. C'est donc ce que nous avons fait en rallongeant les plans et en espaçant les commentaires en off. C'est la nuit, l'ambiance est palpable, on ressent une tension et une curiosité naturelles, et Dolby Vision et Dolby Atmos nous rapprochent de cette expérience cinématographique.

Est-ce que Dolby Atmos s'est bien intégré à vos workflows et ressources en place ?

CD : Avec Dolby Atmos, nous avons eu accès à une gigantesque bibliothèque qui s'enrichit depuis plus de 30 ans. Nous avons pu utiliser des sons ambisoniques qui possèdent leur propre esthétique spatiale et se transposent

« À l'avenir, nous aurions le sentiment de régresser si nous travaillions autrement qu'avec [Dolby Vision et Dolby Atmos]. Heureusement, toute l'industrie s'est approprié ces technologies pour ses projets phares. (…) Nous disposons d'une large palette d'options inédites. Nous ne reviendrions pas en arrière. Nous ne pourrions pas. »

Bill Markham, producteur de la série *La Terre, la nuit* chez Plimsoll

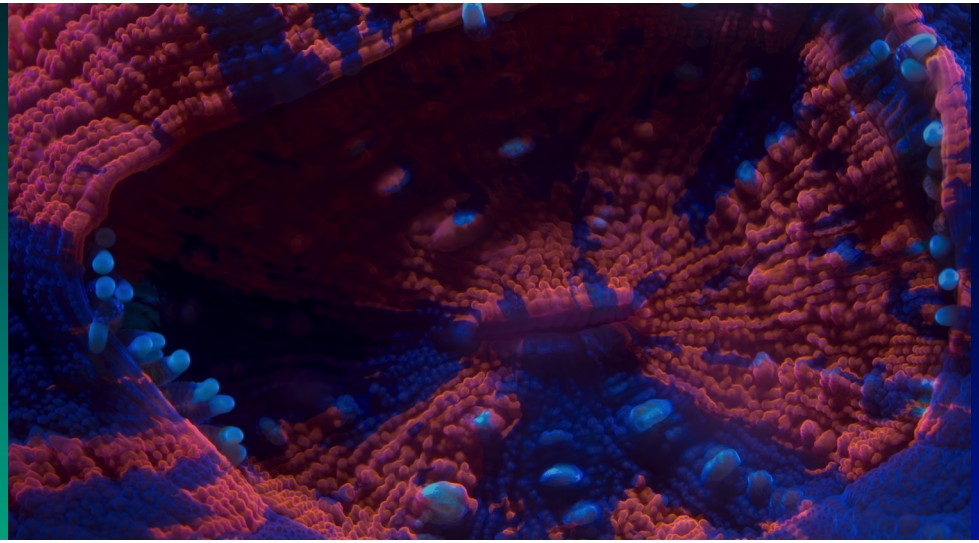
directement dans un son 3D immersif, sans besoin de panoramique. C'est ce qui a fait de cette bibliothèque l'un de nos meilleurs atouts ces deux dernières années. C'était aussi une joie de collaborer avec Edmunt Butt, le compositeur de la bande originale. Nous avons pu sélectionner des stems et les intégrer au paysage sonore de façon beaucoup plus systématique. Lui a été enchanté de voir comment la force et l'impact émotionnel de son travail ont été sublimé.

Comment Dolby Atmos vous a-t-il permis de donner une tonalité particulière à chaque épisode ?

CD : Chaque épisode mettait à l'honneur un cadre particulier – la jungle, la mer, la glace… – et donc un paysage sonore bien spécifique. Les designers sonores travaillaient chacun sur deux épisodes et avaient carte blanche pour façonner leur propre ambiance. Mais ils ont aussi écouté le travail des autres pour garder une certaine cohérence et partager leurs découvertes.

Par exemple, les scènes sous-marines sont un régal en Dolby Atmos. On commence par une vue plongeante sur la mer en mono, et dès qu'on passe sous l'eau : boum ! Les enceintes se réveillent et on vit une vraie expérience en Dolby Atmos. Personnellement, je trouve que la scène avec le vrombissement du bateau dans « La nuit dans l'océan » est l'un des temps forts de la série. On est aux antipodes de l'ambiance des ours polaires, du silence glacial ou des blizzards de l'Arctique. La palette sonore est très différente. Idem pour l'épisode « Des villes qui ne dorment pas ».

Dolby Atmos est un outil qui offre de nouvelles palettes et le rendu s'adapte à merveille. Pendant très longtemps, nous avons mixé en 5.1. Il fallait alors choisir sur quelle enceinte placer le son d'un oiseau qui s'éloigne en gazouillant, par exemple. Si je veux simuler le déplacement de l'oiseau dans l'espace sonore, c'est possible en 5.1. Mais créer un paysage sonore totalement immersif reste très compliqué. Avec Dolby Atmos, lorsqu'on est dans la jungle et qu'il se met à pleuvoir, on entend d'abord une fréquence haute loin au-dessus de sa tête, puis les gouttes qui atterrissent sur les feuilles, et finalement l'averse qui enveloppe toute la pièce. Le rendu est incroyable avec un système audio complet, mais ça doit aussi fonctionner sur les TV standards sans Dolby Atmos. Nous avons trouvé l'algorithme de downmix très performant. Il conserve une expérience quasi-cinématographique sur tous les appareils.



Comment se sont passés le design et le mixage final en Dolby Atmos ?

CD : Nous avons adoré Dolby Atmos pour son évolutivité. Nous avons mixé le son dans notre superbe salle dédiée en vérifiant constamment les downmix, la compatibilité stéréo, etc. Nous savions alors que les spectateurs auraient la meilleure expérience possible. Les plus chanceux équipés d'un système audio compatible Dolby Atmos apprécieront le mixage dans ses moindres subtilités. Mais le rendu reste d'une extrême qualité sur un son surround 5.1. Une écoute au casque restituera aussi l'expérience complète. C'est ce qui fait la beauté de Dolby Atmos et de son algorithme de downmix. C'est un vrai atout selon nous. Peu importe le type de contenu, le mixage s'adapte à l'environnement du spectateur et l'essentiel est toujours préservé. Nous vérifions tout, bien sûr, mais nous avons pleinement confiance dans l'outil.

Il s'agissait d'un projet de taille pour lequel il a fallu réunir une grande équipe. Étant donné que les livraisons étaient échelonnées, nous avons travaillé avec trois ingénieurs du son, un bruiteur et sept designers sonores. Chacun a joué son rôle et nous avons tous été ravis du résultat final. »

Un aller sans retour

À présent que la série est sortie, comment qualifieriez-vous votre expérience globale avec Dolby Atmos et Dolby Vision ?

BM : Nous sommes des inconditionnels de ces nouvelles technologies. Comme la couleur et l'HD avant, c'est une nouvelle étape qui a été franchie. À l'avenir, nous aurions le sentiment de régresser si nous travaillions autrement. Heureusement, toute l'industrie s'est approprié ces technologies pour ses projets phares. Et nous avons pleinement confiance en elles. Nous savons que nous pouvons livrer une version Dolby Vision et Dolby Atmos, et que l'algorithme de downmix produira des résultats aussi bons qu'avec un mixage manuel. Il reste toujours de petites retouches à faire, mais elles sont simples. Nous savons que l'outil s'intègre parfaitement à notre processus de production. Quel que soit le contenu, nous savons que nous pouvons concevoir une esthétique sur mesure, du mono jusqu'aux sons 3D ultra réalistes. Nous disposons d'une large palette d'options inédites. Nous ne reviendrions pas en arrière. Nous ne pourrions pas. »