

Archer Communications Inc., une entreprise ayant son siège à Calgary, a mis au point un nouveau procédé révolutionnaire, qui devrait modifier radicalement la façon dont nous faisons l'écoute de tout ce qui concerne l'audio, des disques à la télévision jusqu'aux émissions de radio. Baptisé QSOUND, il s'agit en fait d'un nouveau système audio fort prometteur ayant pour fonction d'améliorer la qualité du son et d'en permettre le positionnement, reproduisant les sons en trois dimensions à partir de n'importe quelle chaîne stéréo. Certains prétendent que cette nouvelle technologie va révolutionner les industries mondiales de la radiotélédiffusion et du disque.

Les auteurs de cette invention sont l'ingénieur du son Danny Lowe et le spécialiste de la technologie de l'électronique John Lees, tous deux de Calgary. En 1986, ces deux collègues soumettaient leur idée à Lawrence Ryckman, un ex-producteur de films documentaires, dans le but de solliciter son appui financier; c'est ainsi que ces trois associés de Calgary décidèrent de mettre sur pied QSOUND Ltd. L'entreprise se fusionna ultérieurement avec une firme inscrite en bourse, Archer Developments Ltd, ce qui devait leur permettre de réaliser une première émission d'actions sur le parquet de la Bourse de Vancouver. Conscients du besoin de faire connaître leur produit auprès des milieux financiers et de l'industrie du spectacle de Los Angeles, ils organisèrent une rencontre avec George Folsey Jr. — un producteur de cinéma réputé.



© Kim Stalknecht

Lawrence Ryckman, dans le laboratoire où a été mis au point la technique QSOUND.

Folsey fut séduit par ce qu'il entendit et accepta d'agir à titre de président du conseil et directeur de Archer. Il devait par la suite collaborer étroitement à la présentation du produit auprès de ses principaux utilisateurs potentiels, les producteurs de films, les compagnies de disques et les artistes.

Le son QSOUND est produit par un système informatique portatif servant à la fois d'ordinateur et de logiciel, appelé QSYSTEM. Ce dispositif permet aux créateurs de la télévision, de l'industrie cinématographique, de jeux vidéo ainsi qu'aux producteurs de commerciaux d'avoir accès à chaque trame audio par son positionnement dans un espace tridimensionnel. Il s'agit-là d'une approche essentiellement nouvelle de l'environnement sonore, où

les sons semblent en suspension dans l'air, sans lien apparent avec les enceintes acoustiques utilisées pour l'écoute. L'impression qui se dégage est celle que l'on aurait si l'on se trouvait assis au milieu d'un orchestre en pleine exécution.

La technologie QSOUND obtient en effet une adhésion de plus en plus large. Et la société recevait récemment des appuis à faire rêver. En décembre dernier, Archer a paraphé un accord d'une durée de six ans sur les droits d'exploitation de brevet d'une valeur de 3,4 millions de dollars avec la société NINTENDO, le géant des jeux vidéo, désireuse d'accroître la qualité sonore de ses jeux vidéo les plus populaires sur le marché. Et la firme COCA-COLA a aussi adopté le QSYSTEM pour améliorer la sonorisation des commerciaux utilisés dans sa campagne de publicité pour l'été 90.

En se ménageant de tels appuis, QSOUND s'est attiré l'attention de plusieurs nouveaux investisseurs. En fait, la valeur des actions de Archer a connu un progrès vertigineux depuis ses débuts en 1986, passant de 50 cents l'unité à 27 \$ en janvier 1990.

QSOUND apparaît aux yeux de plusieurs comme le prolongement logique du rêve de Thomas Edison, soit reproduire le son aussi fidèlement que possible. Certains le considèrent comme l'un des progrès les plus spectaculaires dans l'histoire de la technologie du son. Mais pour QSOUND, il est le produit qui s'apprête à ébranler l'industrie du son en la propulsant dans le XXI^e siècle. 🍁