

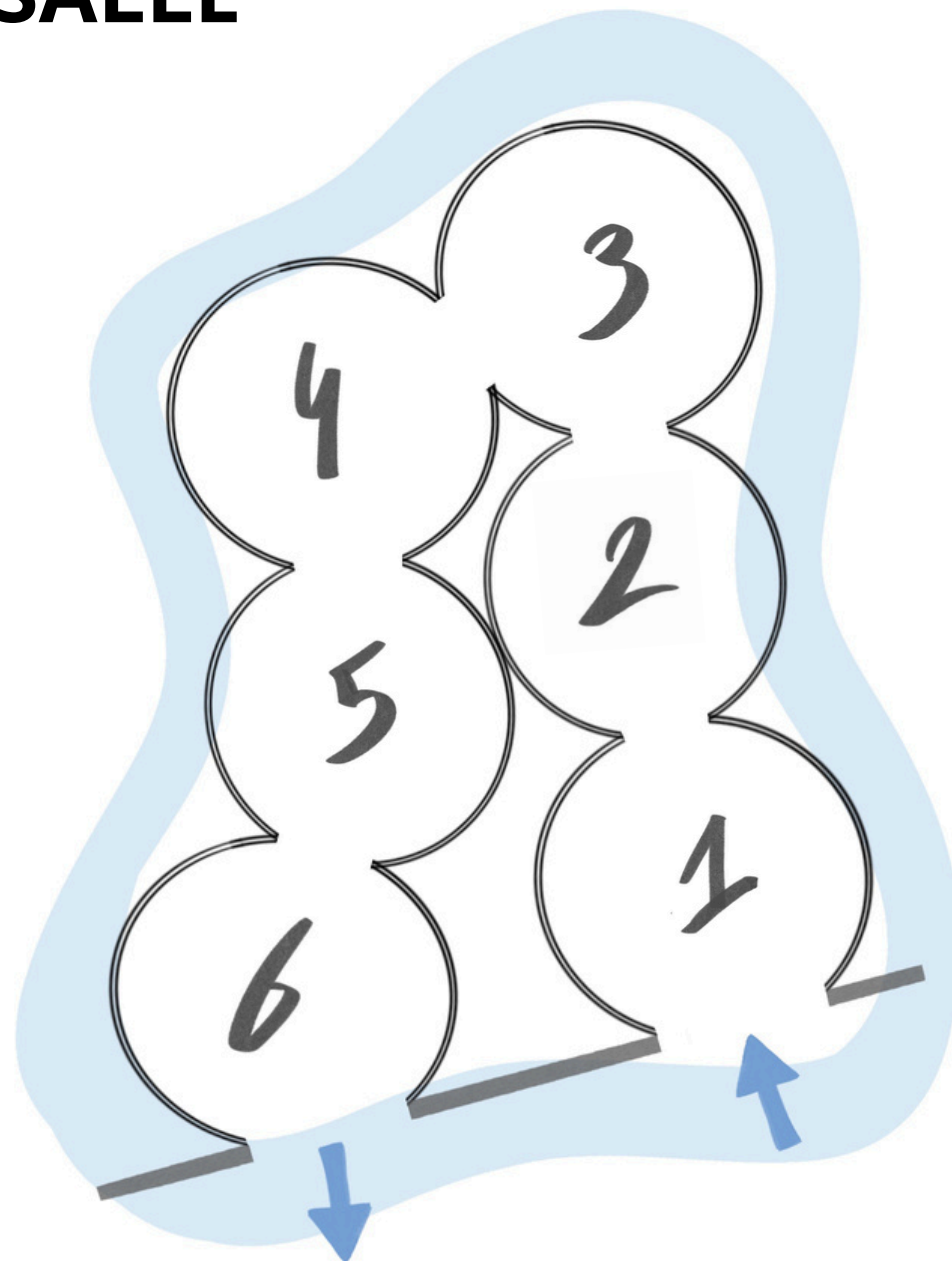
LE BRUIT

Historiquement, le son a mis beaucoup de temps à s'intégrer au récit. Sa place dépendait du résultat d'une grande bataille, celle entre le texte et l'image. Dès le Moyen-Âge, les illustrateurs incorporent des indices à leurs œuvres pour attribuer la parole à des personnages. À cette époque, on se méfie de l'image car elle laisse place à l'interprétation. Accompagner l'image de texte évite donc tout malentendu.

Mais ce n'est qu'en 1780 que l'illustrateur anglais Rowlandson intègre au récit imagé la bulle, telle qu'on la connaît, pour rapporter les propos des personnages. Il faut cependant attendre l'invention de la BD au 19e siècle pour voir apparaître, dans les comics américains, les premières onomatopées. Elles visent à simuler un bruit associé à un être, un animal ou un objet, en imitant les sons qu'il produit. Le célèbre *POW!* pour le bruit de l'arme à feu ou encore les fameux *BOUM*, *CRAC*, *GRRR*, *SPLASH...*

Aujourd'hui il existe de nombreuses autres façons de représenter le bruit ou de ne pas le représenter, pour illustrer le silence sur la planche, par exemple. Ces modes de représentation varient selon les cultures, les pays, les époques, les genres...

PLAN DE LA SALLE



01.1 DIVERGENCE CULTURELLE

Le bruit connaît divers représentations, selon les pays et la culture de ses auteurs. Même les onomatopées ont des formes différentes selon les langues. Par exemple, en France l'aboiement du chien est écrit "WAOUF WAOUF", au Japon "wan wan" et en Italie, "BAU BAU". Des divergences culturelles qui montrent bien la richesse de l'univers de la bande dessinée.

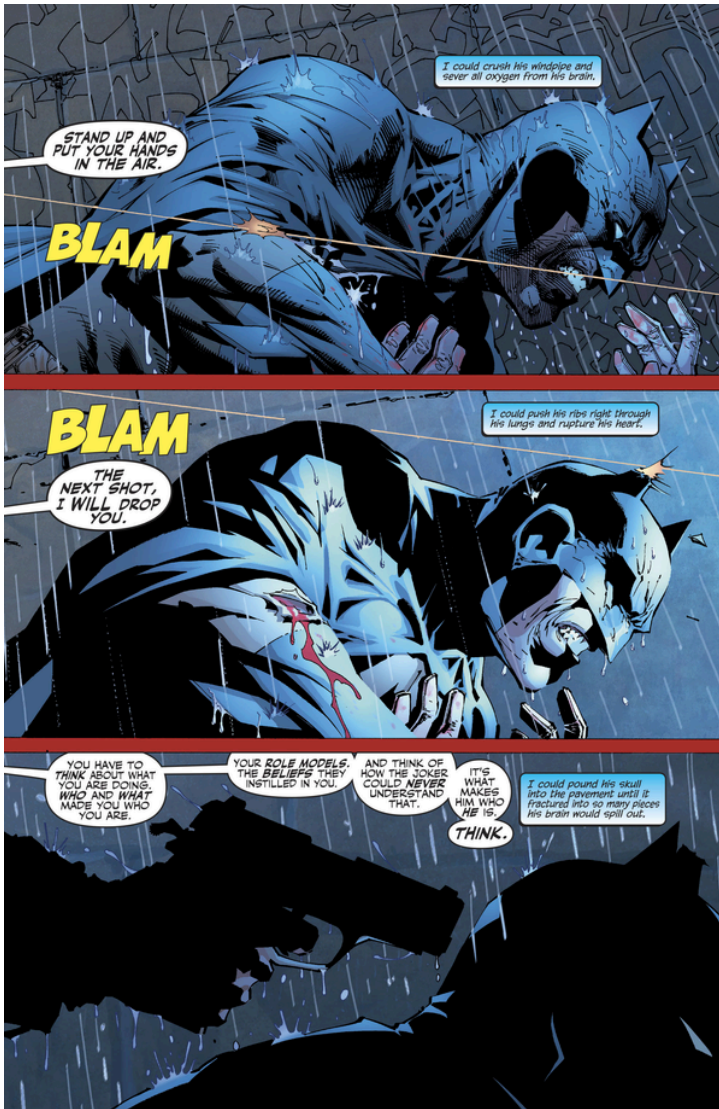
Mais ça ne s'arrête pas là, le manga japonais a marqué la bande dessinée par son utilisation massive d'onomatopées, qui font même partie du dessin. Il est donc difficile de traduire une onomatopée japonaise sans retirer une partie du dessin.

Dans les comics, les onomatopées sont généralement moins travaillées, souvent en raison du mode de production, alors que dans les bandes dessinées franco-belge, elles s'incrustent mieux, en partie grâce un traitement différent du texte selon ce qu'il dit.

Dragon Ball (Tome 27)
Akira Toriyama
1997



01.2 DIVERGENCE CULTURELLE



Batman Hush
 Jim Lee
 2002

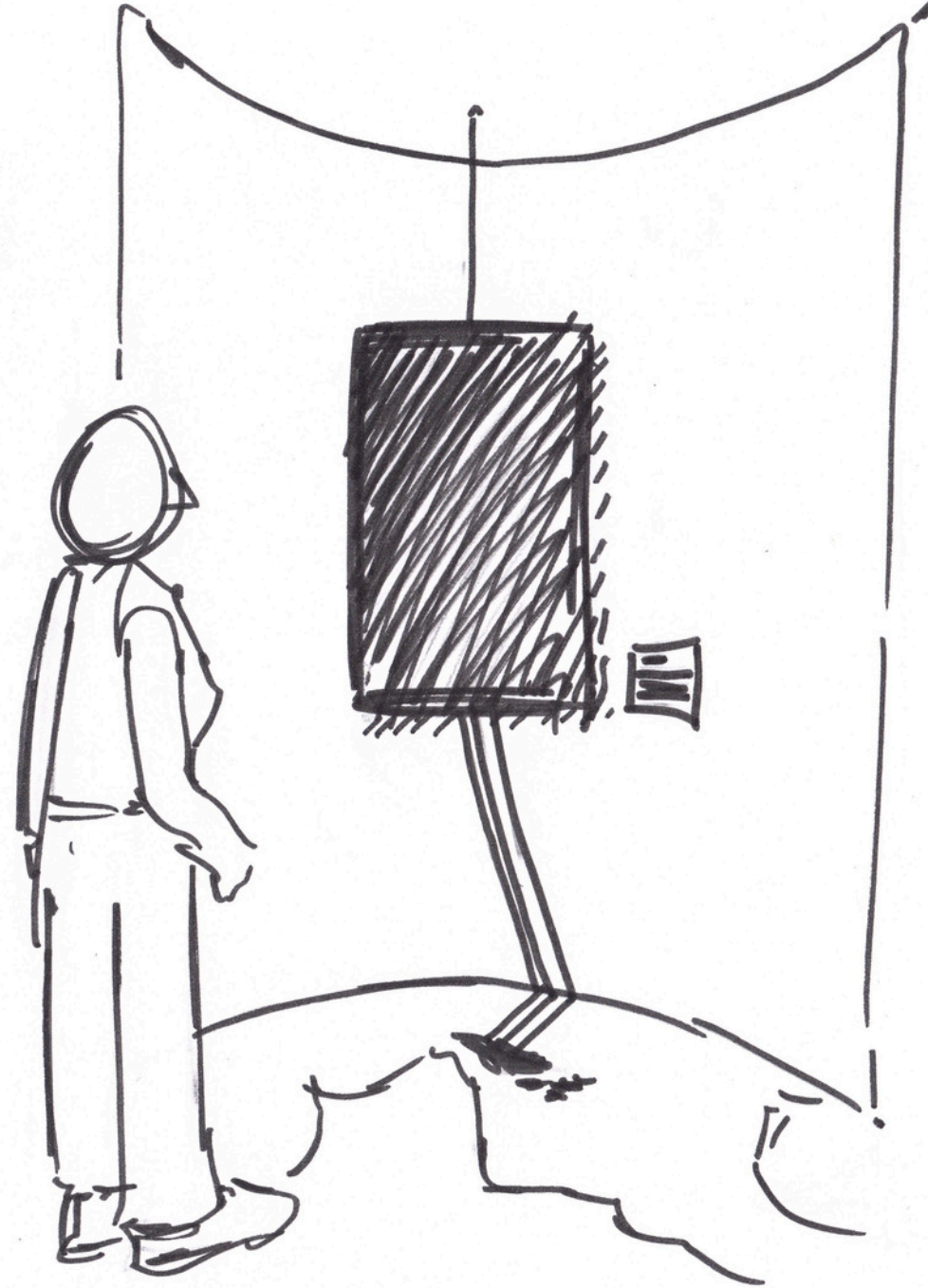


Titeuf (Tome 3)
 Zep
 1994

01. DIVERGENCE CULTURELLE

LA SALLE

Carte du monde au sol pour indiquer l'origine des planches



02. LE GRAPHISME

Le graphisme peut jouer un rôle important dans l'expression du son. En effet, savoir comment le représenter et quelle place celui-ci aura au sein de la page est un défi à part entière.

Afin de faire comprendre aux lecteurs la nature des sons et donc des actions produisant ses sons, l'artiste peut décider de varier la typographie, les couleurs, la graisse de ses onomatopées.

Transformers (2023)
Skybound entertainment
(Image Comics)
2023

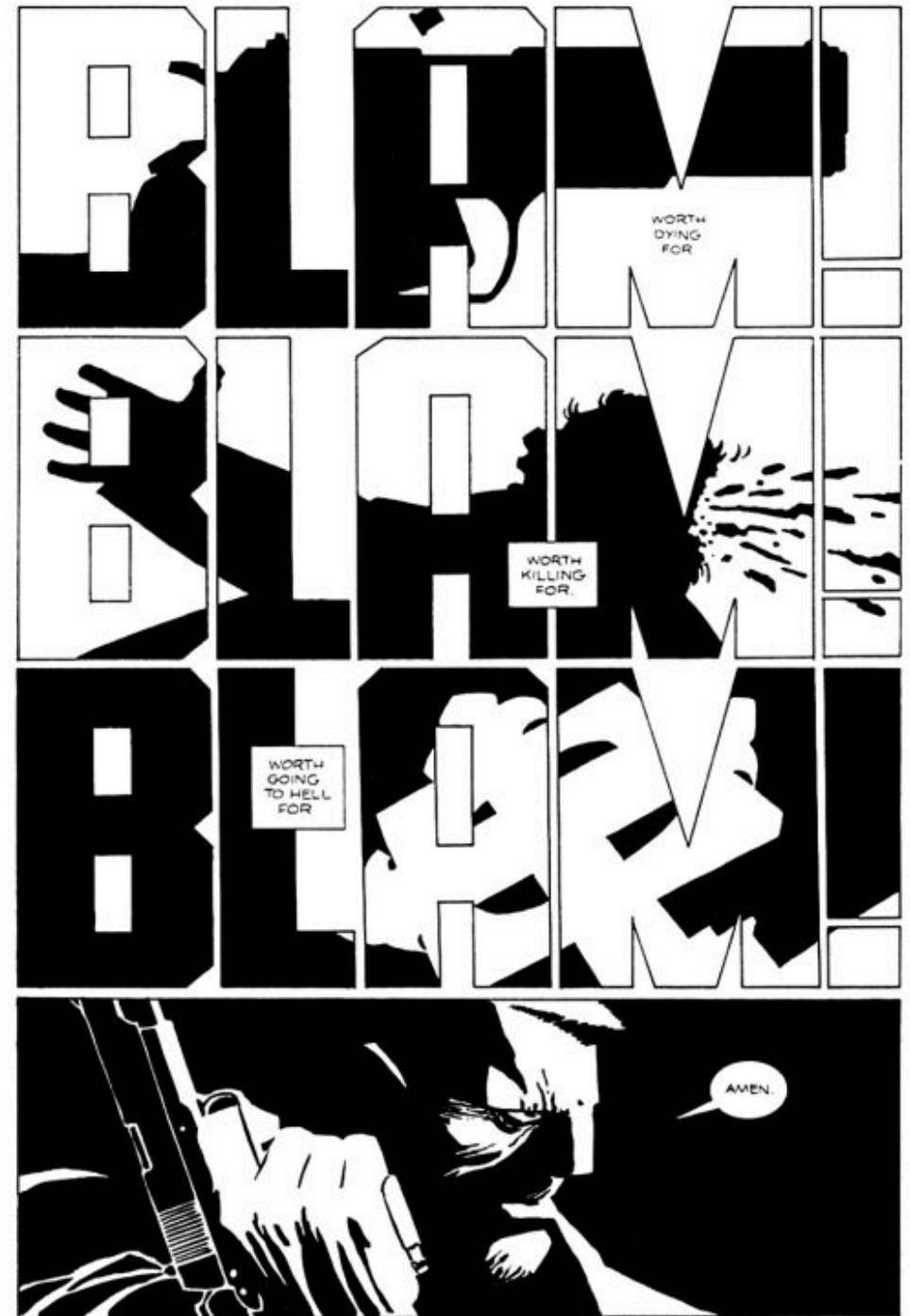
Dans cette planche, des onomatopées fines représentent le bruit strident de la voiture qui dérape, tandis que l'énorme camion à le droit à un énorme "CRUNCH" avec une patte graphique donnant l'idée de lourdeur



02. LE GRAPHISME

Sin city
Frank Miller
Dark horse Comics
1994

Ici, l'effet graphique est tout autre, puisque le son lui-même sert de case. Les forts contrastes du dessin et ses onomatopées invasives nous plongent dans l'atmosphère effroyable et la violence de la scène : nous nous perdons entre la vision des balles transperçant un homme et les détonations du pistolet résonnant dans nos oreilles.



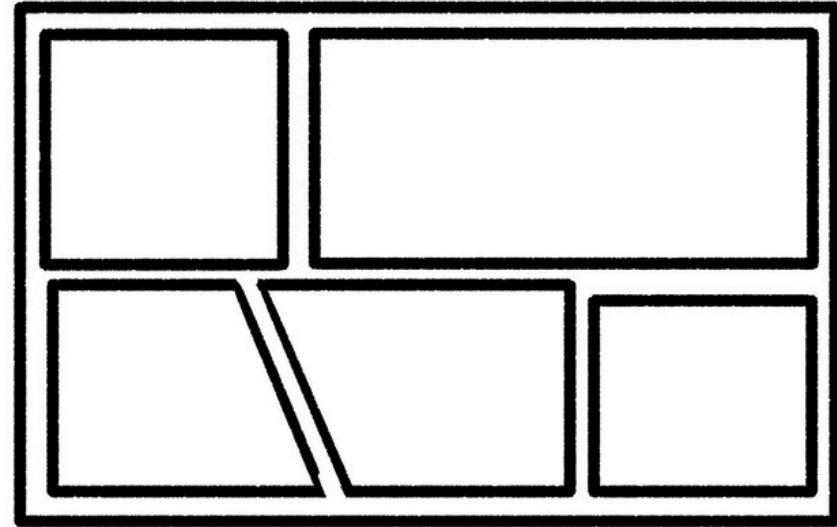
CONTINUED

02. LE GRAPHISME-SALLE



Les Visiteurs
doivent tous
ajouter une
onomatopée!

SUR LES MURS



Surface avec cases pour dessiner

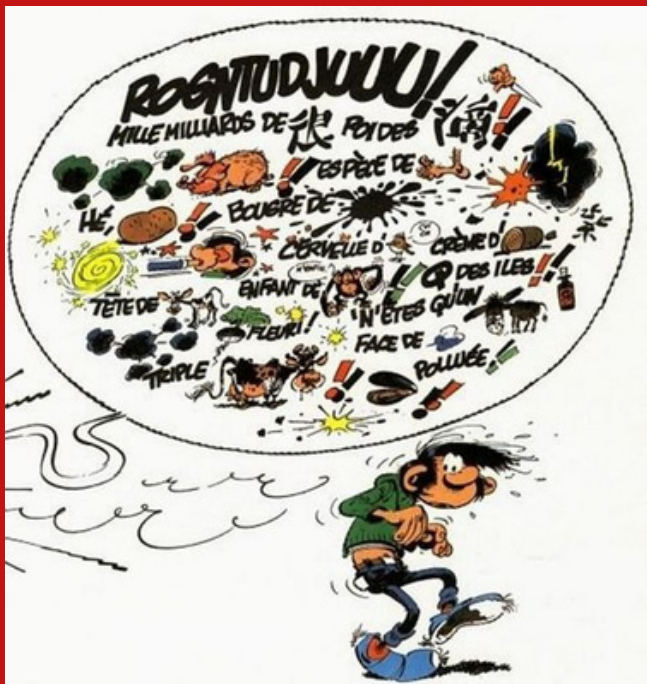
FEUTRES
À DISPOSITION



03.0 LE VACARME

Pour donner au lecteur une sensation de vacarme, l'auteur peut bien évidemment utiliser des onomatopées pour exprimer le bruit mais pour amplifier ce sentiment, ces onomatopées peuvent envahir graphiquement la page. L'idée est de plus utiliser le texte seulement comme indicateur sonore mais également comme une gêne ou obstacle visuel qui dans certains cas empêche la lisibilité pour favoriser une immersion dans l'histoire

Gaston
1957
André Franquin
planche No.642



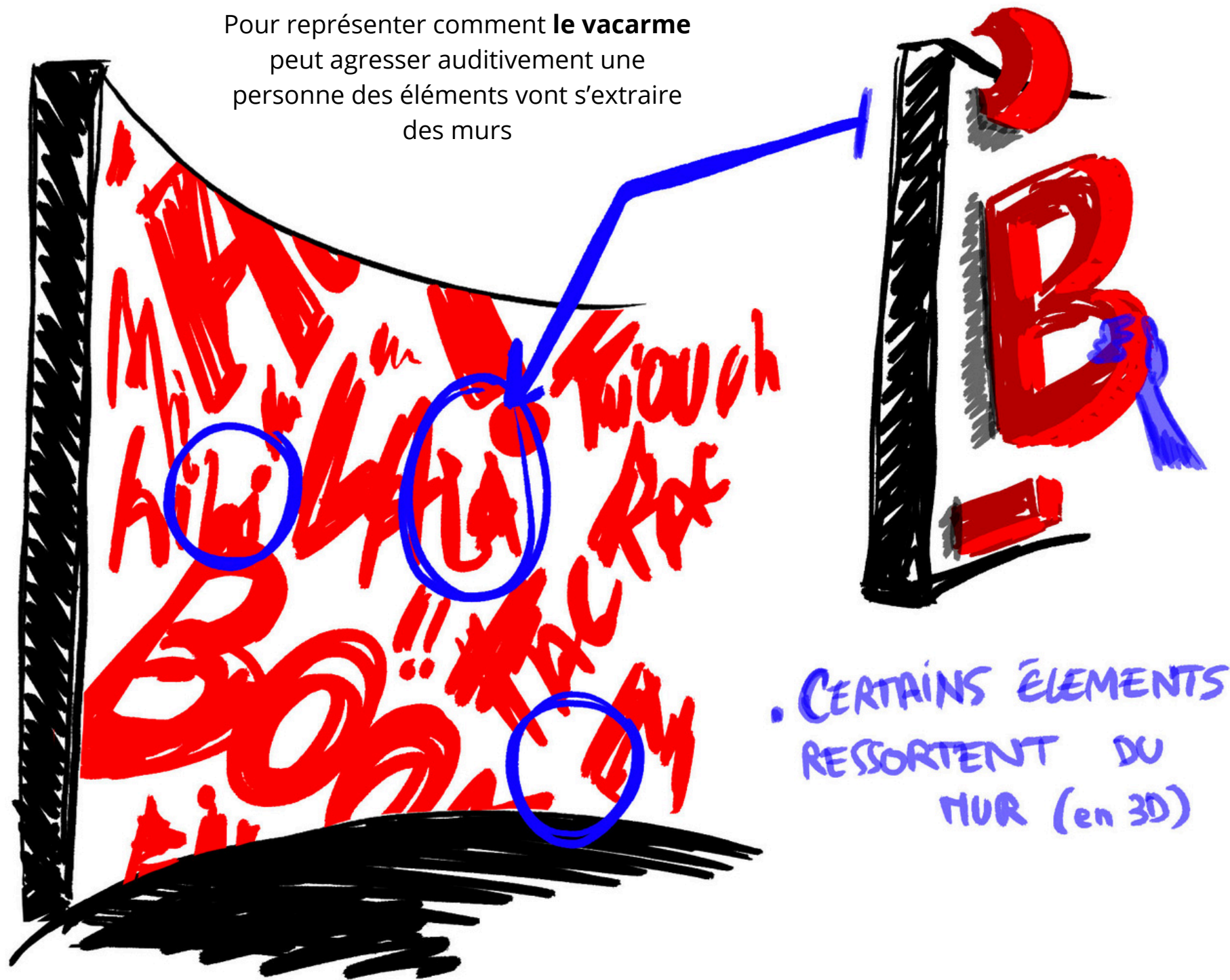
03.2 LE VACARME - SALLE

La salle aura une **isolation acoustique** afin que le vacarme, crée par la multitude de bruits qui vont être lancés dans la pièce, ne s'entende pas lorsque l'on sort de celle-ci. L'objectif étant de proposer **une expérience immersive** sans pour autant que ce soit trop désagréable les sons ne seront pas trop forts.

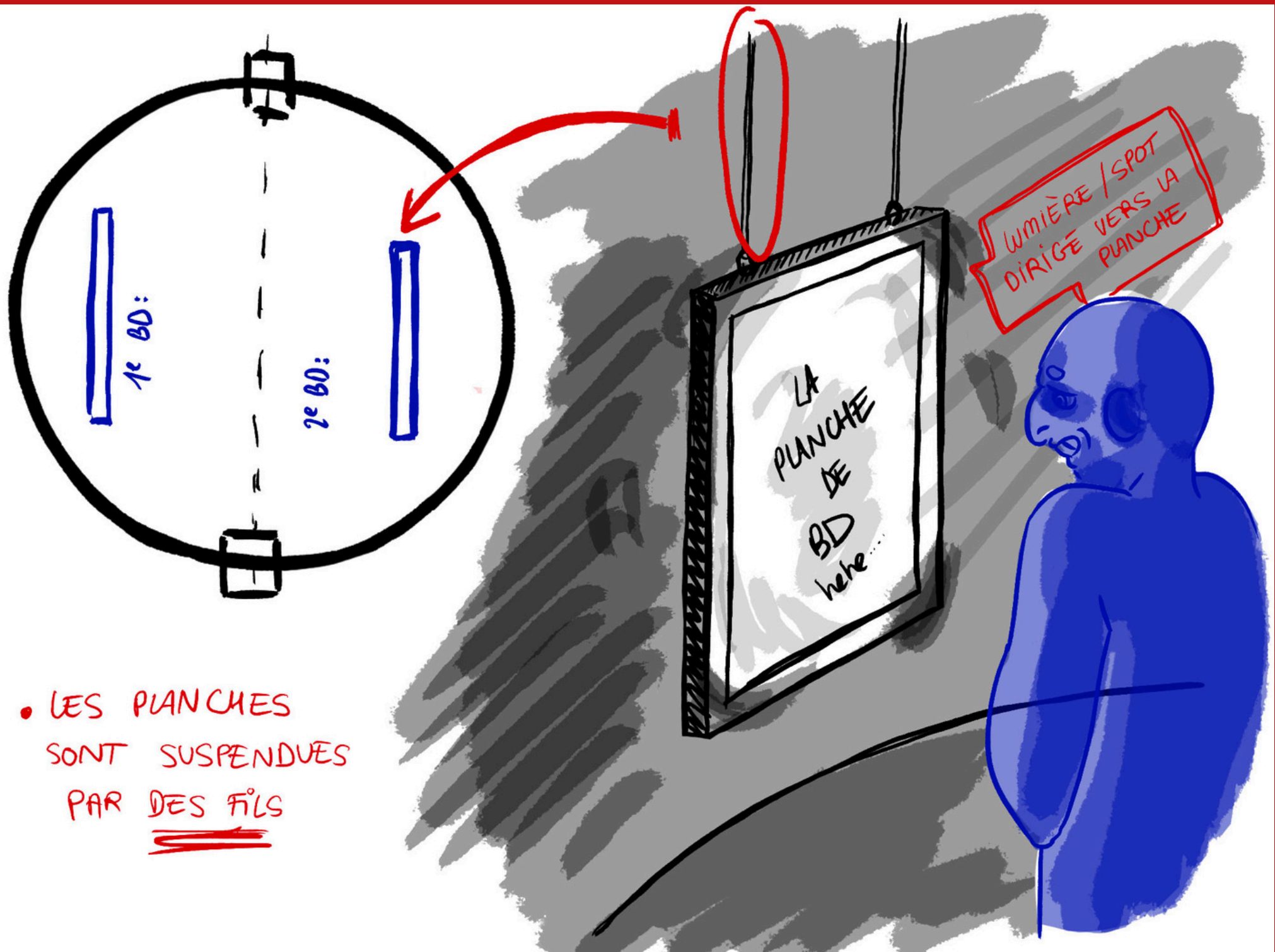
Pour représenter le VACARME des onomatopées, textes, et autres bruits seront écrits et placés sur tout les murs de cette salle.



Pour représenter comment **le vacarme**
peut agresser auditivement une
personne des éléments vont s'extraire
des murs



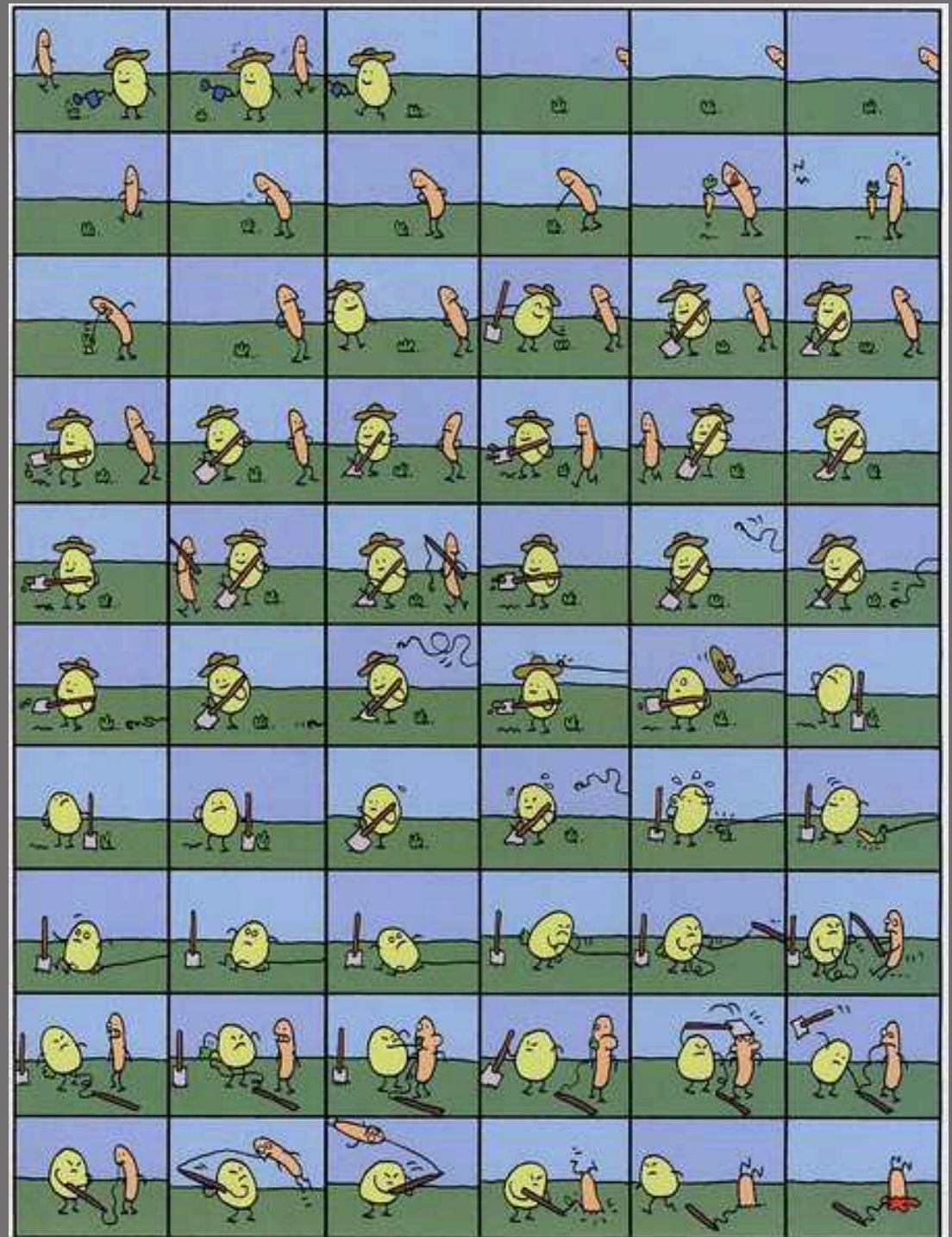
• CERTAINS ÉLÉMENTS
RESSORTENT DU
MUR (en 3D)



- LES PLANCHES SONT SUSPENDUES PAR DES FILS

04.0 LE SILENCE

Les bandes dessinées muettes sont en quelque sorte présentées sous forme de mime . Elles n'utilisent pas de dialogues, de bulles de dialogue ou de légendes écrites sous les images. Au lieu de cela, les histoires ou les gags sont entièrement racontés à travers des images. Pas besoin de texte ou d'onomatopées donc, pour comprendre l'action et s'imaginer ses bruits.

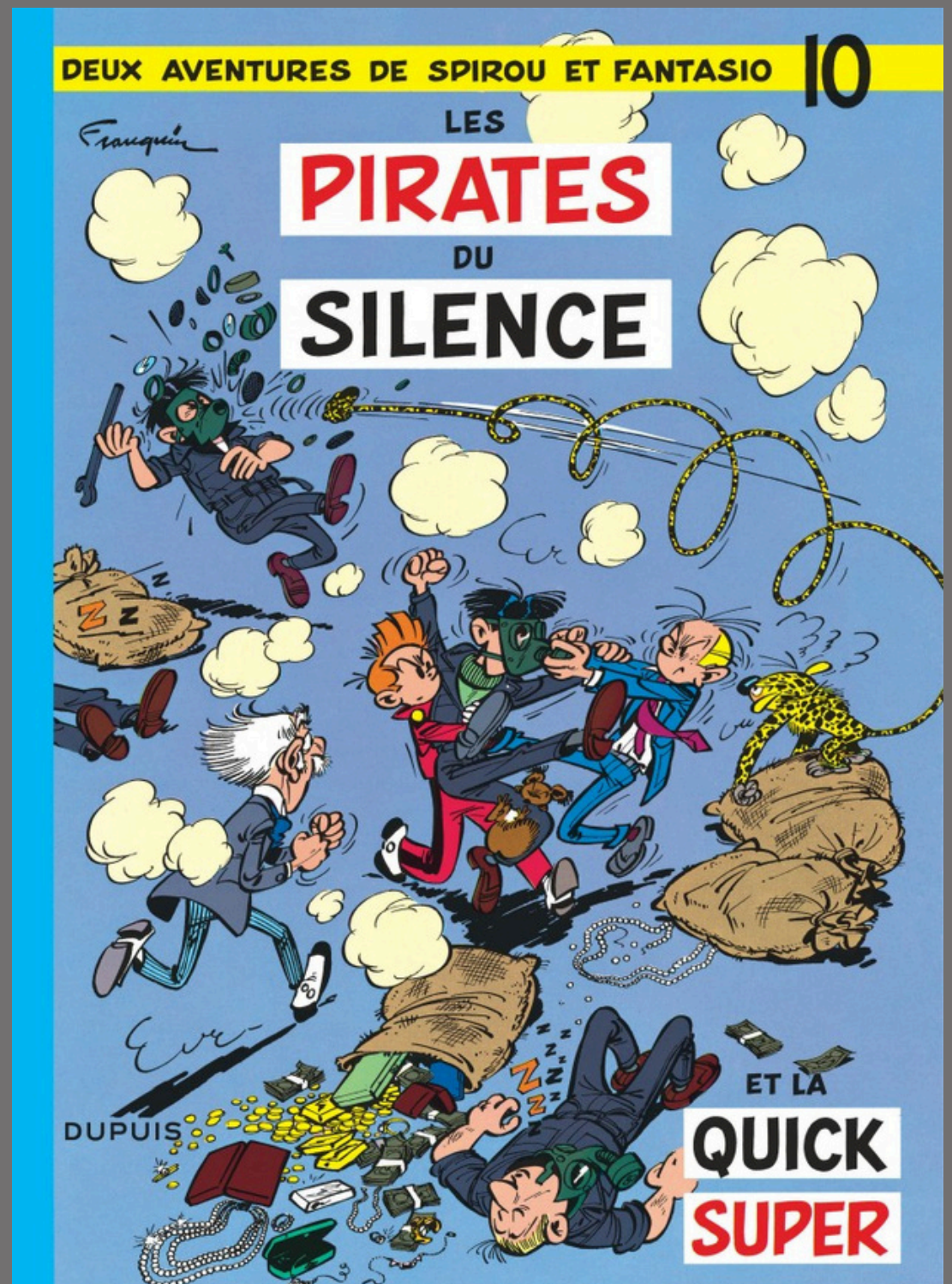


Mister I
Lewis Trondheim
Éditions Delcourt
2004

04.1 LE SILENCE

Spirou et Fantasio
Tome 10 : Les pirates du silence
André Franquin
Éditions Dupuis
1958

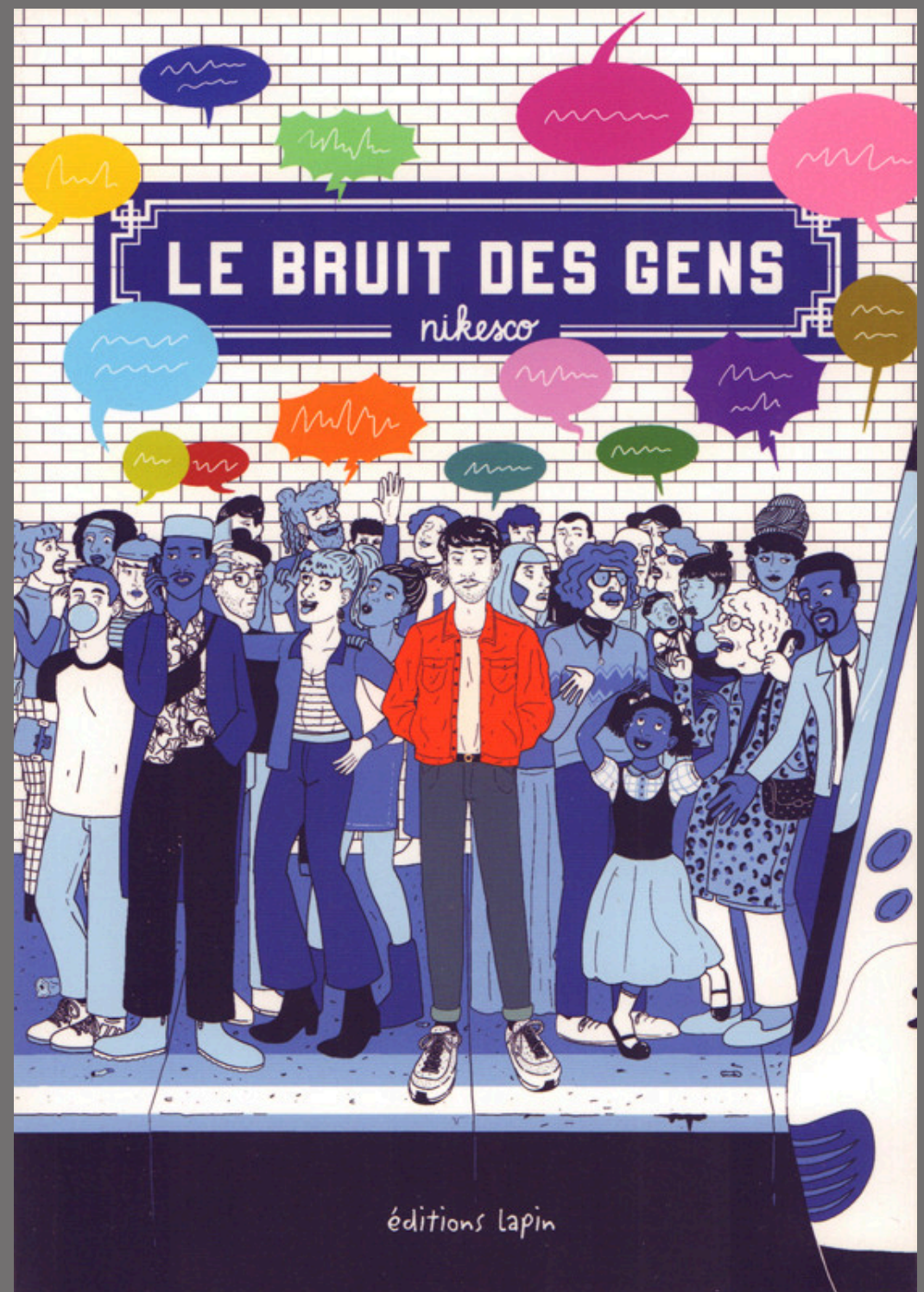
Dans *Les pirates du Silence* l'élément central de l'intrigue est une machine qui a la capacité de neutraliser les sons. Cette invention est détenue par un méchant qui peut commettre ses méfaits dans le silence le plus complet. Nos héros vont devoir essayer de communiquer sans la parole pour capturer l'appareil.



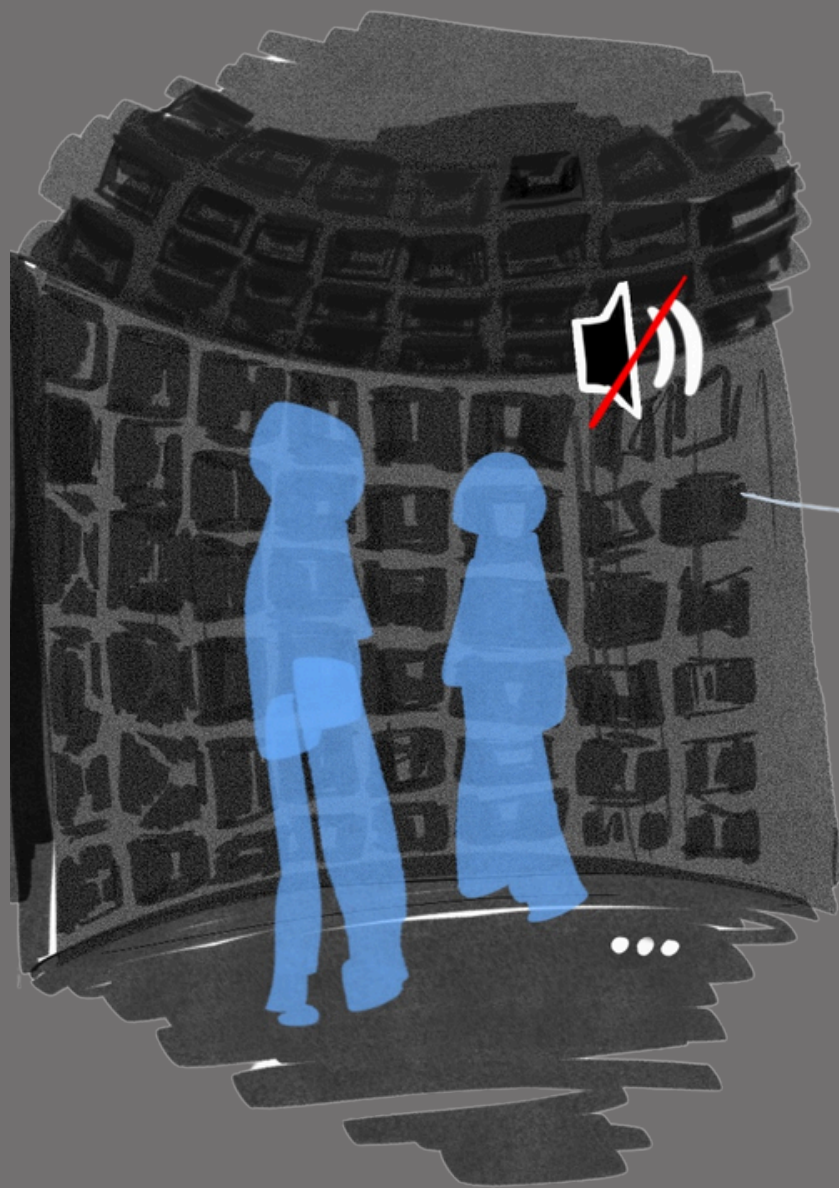
04.2 LE SILENCE

Le bruit des gens
Nikesco
Éditions Lapin
2020

L'auteur, atteint de surdit , partage dans cette bande dessin e des situations qu'il a v cu, souvent dr les et critiques. Le bruit est signifi  par des bulles color es donc les inscriptions sont illisibles car inaudibles par l'auteur.



04.3 LE SILENCE



La salle du silence est la plus **sobre** de l'exposition, du gris du sol au plafond, aucun élément cherche à capter le regard au delà des bandes-dessinées elles-mêmes.

L'unique particularité de celle-ci sont les **mousses acoustiques** recouvrant l'ensemble de la pièce. Aucun son ne peut perturber les visiteurs, ce **silence** les invite à comprendre au mieux les B.D. présentées.





Par ailleurs, l'emplacement de cette salle n'est pas dû au hasard, elle se positionne juste après celle du VACARME. Dans le but de créer un contraste au passage des deux.



Pour rester dans la discrétion, les plaque qui résume les œuvres sont en verre et transparentes. Les planches sont suspendues par des fils rigides, dans une recherche de légèreté. Les projecteurs se trouvent au dessus des planches, ils les frôlent et pointent en direction du sol.

05.1 DÉTOURNEMENT (A)

Décidément, la question du son (bruits et paroles) pourrait être un art à part entière. Et parfois, certains s'amuse à jouer de ses codes et les détournent pour obtenir des effets uniques et particuliers. Cette bulle dans laquelle vous vous trouvez vous présente quelques manières intéressantes de détourner le son en BD.

One Piece
Eiichirō Oda
Éditions Glénat
1997

Bien qu'on ait l'habitude de voir des choses s'éloignant grandement du réel, les rires et cris présentés ci-dessous peuvent presque paraître fou allié.

En effet, dans la volonté que différents personnages puissent en avoir un unique, différentes syllabes, mots ou expressions sont détournées et utilisées afin de créer des sons semblables à aucun autre. Ces mots peuvent perdre tous leur sens, ou bien servir de message subliminal.

"ZEHAHA", "DAHAHA", "NYAHAHA"



05.2 DÉTOURNEMENT

Jojo's Bizarre Adventure
Hirohiko Araki
Delcourt-Tonkam (France)
2006

"ORA", simple cri inspiré par Ken le
Survivant.

"MUDA", signifiant "inutile", qui sert à la
fois de cri et de message : tenter de lui
résister est selon lui inutile.



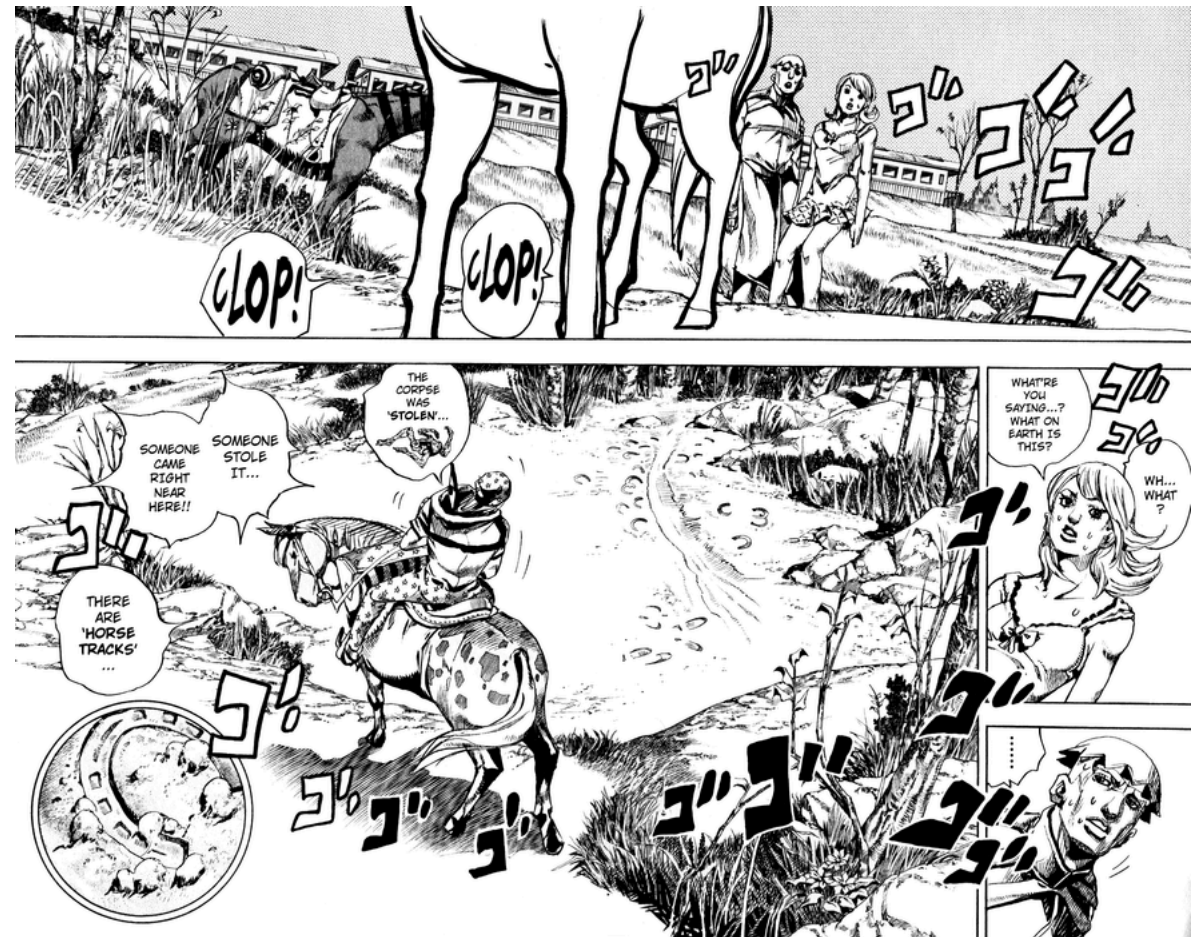
05.3 DÉTOURNEMENT (B)

Jojo's Bizarre Adventure
Hirohiko Araki

Intéressons nous maintenant au détournements des bruits (les onomatopées). Le manga Jojo's Bizarre Adventure est connu pour de multiples raisons, y compris son utilisation singulières d'onomatopées. En effet, ces dernières ne sont parfois pas là pour exprimer un son, mais une atmosphère.



Ici, une sorte d'exclamation, de "TADAM!"



ゴゴゴゴ et ドドドド sont ainsi souvent utilisés pour exprimer respectivement une atmosphère "menaçante" et "étrange/bizarre".

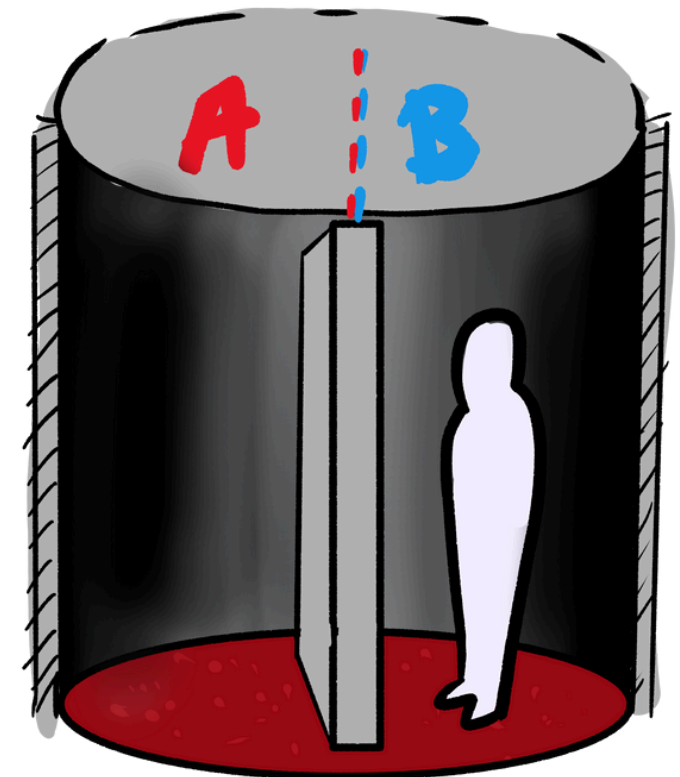
05.3 DÉTOURNEMENT-Projection/SALLE

Adaptation animé par David Production

La salle sera séparée en 2 parties : une avec les paroles (2 premières BD) et l'autre avec les onomatopées et donc la projection.

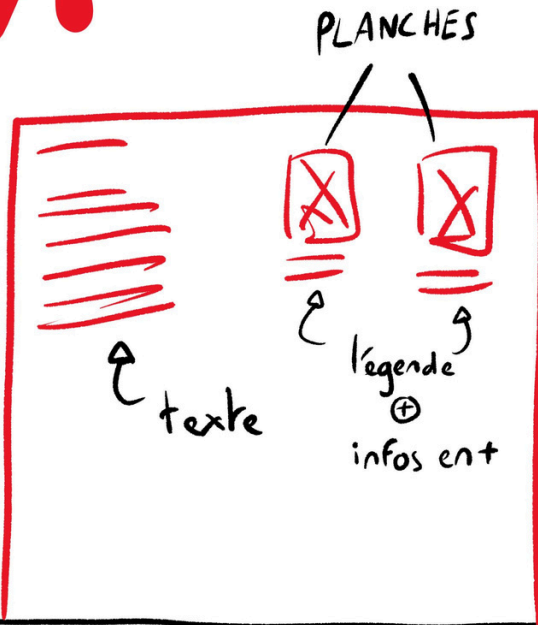


Salle
Sombre
(projection)

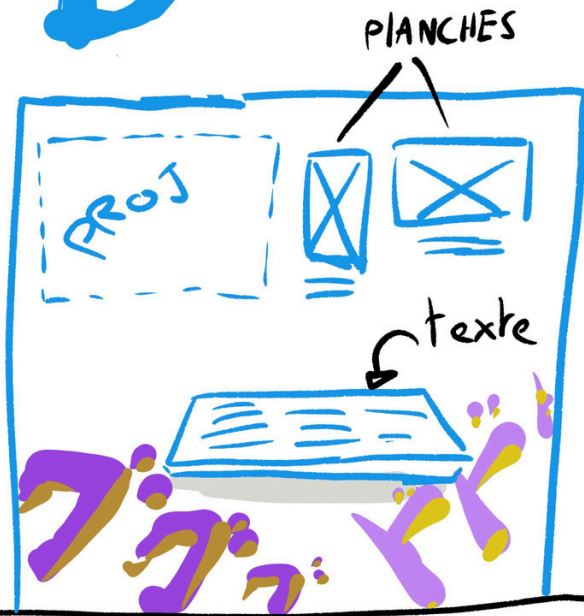


05.3 DÉTOURNEMENT-Projection

A



B



06.0 LA MUSIQUE

La musique dans le monde la BD est un sujet délicat à traiter pour les dessinateurs. Il s'agit d'un défi où le travail de retranscription visuelle doit réussir à communiquer et condenser un art tout entier, sans utiliser le principe meme de celui-ci : le son.

Ainsi on voit apparaitre des bd qui simulent les notes, les tons, les gammes, les rythmes et meme les émotions associés aux musiques, de manière à mettre au centre de ces oeuvres, non la musicalité d'une chanson, mais sa couleur/forme.

Nos c(h)oeurs évanescents

2010

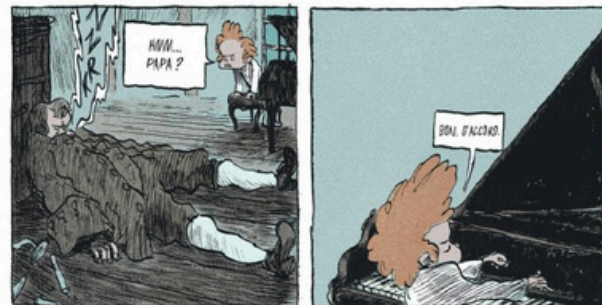
Yuhki Kamatani



06.1 LA MUSIQUE



BD qui retrace la vie de Beethoven et sa découverte de la musique lors de son enfance malheureuse



**Ludwig et
Beethoven**

2021

Dessinateur :
Mikaël Ross
Scénariste :
Mikaël Ross
Editeur:
Dargaud



06.2 LA MUSIQUE

Ce manga raconte la rencontre passionnée d'un ancien prodige de piano qui ne peut plus jouer suite au décès de sa mère, et une jeune violoniste mourante qui a pour objectif, vivre sa vie comme elle l'entend.



**Your Lie in April -
"Shigatsu wa kimi no uso"**
2011 - 2015
Naoshi Arakawa
Monthly Shōnen Magazine
onze volumes.

06.3 LA MUSIQUE - Extrait animé projeté

Your Lie in April - "Shigatsu wa kimi no uso "

2011 - 2015

Naoshi Arakawa

Octobre 2014 - Adaptation en animé du manga

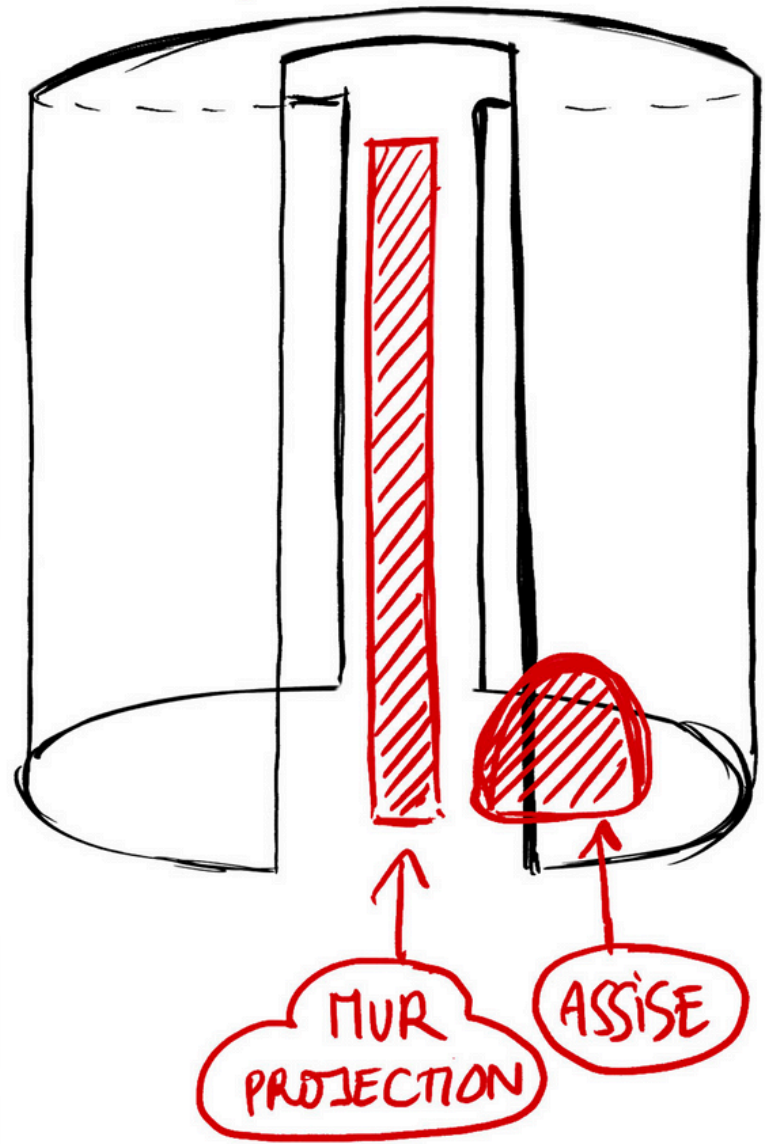


Dans la salle MUSIQUE cet extrait tiré de l'animé **Your lie in April** de **N.Arakawa** sera projeté.

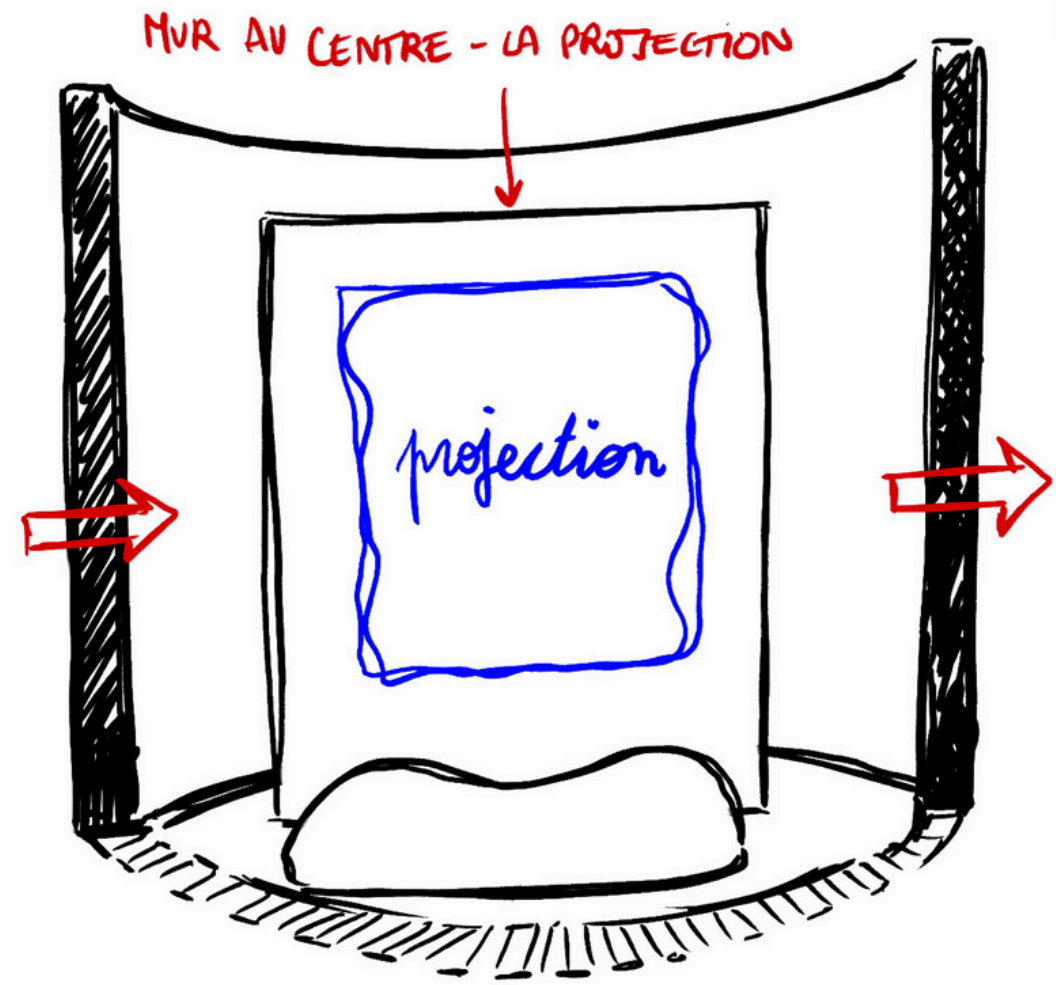
Cela permet de voir quels traitements et transcriptions visuelles des musiques le studio **A-1 Pictures** à décidé de faire lors de l'adaptation du manga en animé.

06.4 LA MUSIQUE - SALLE

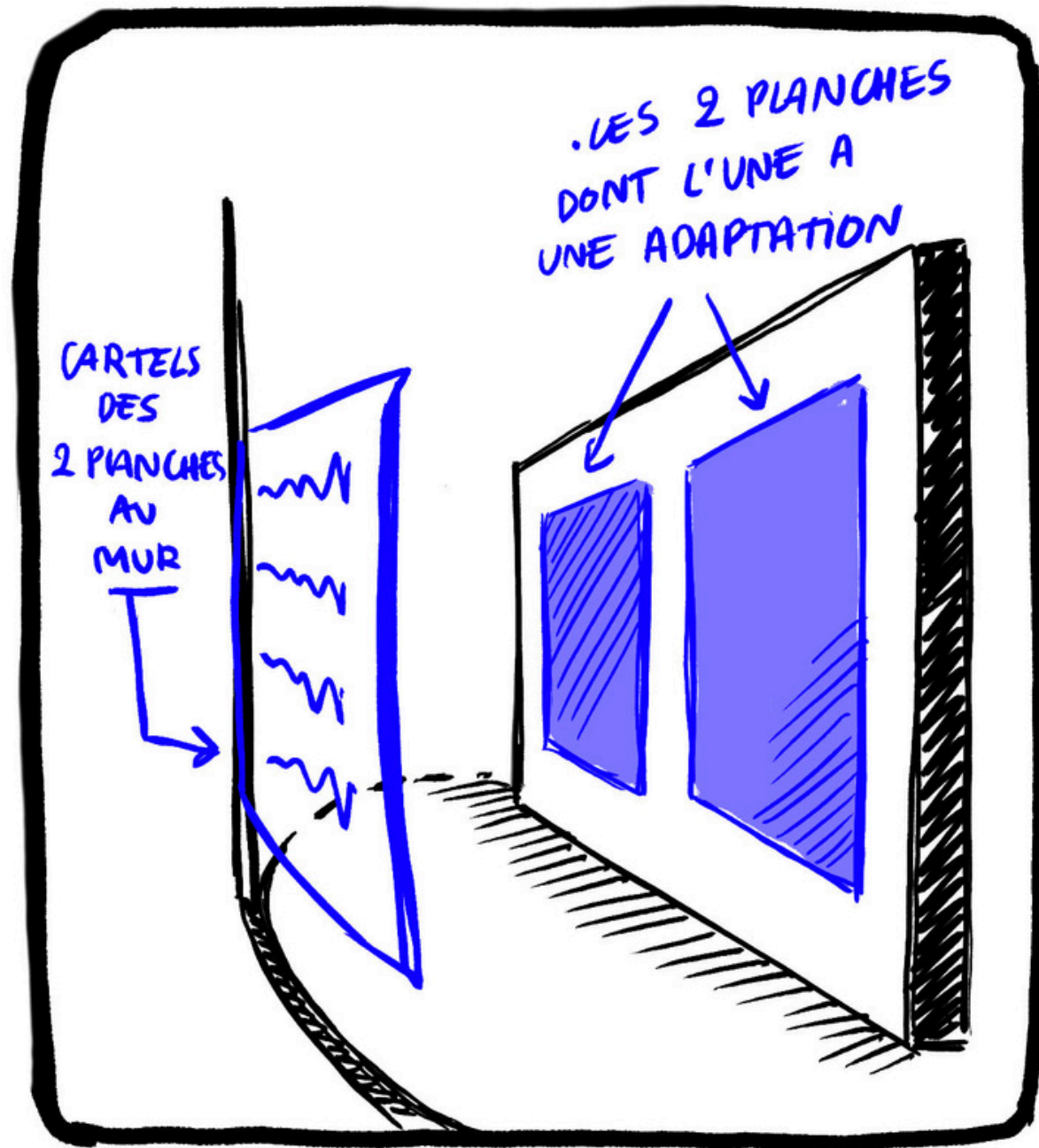
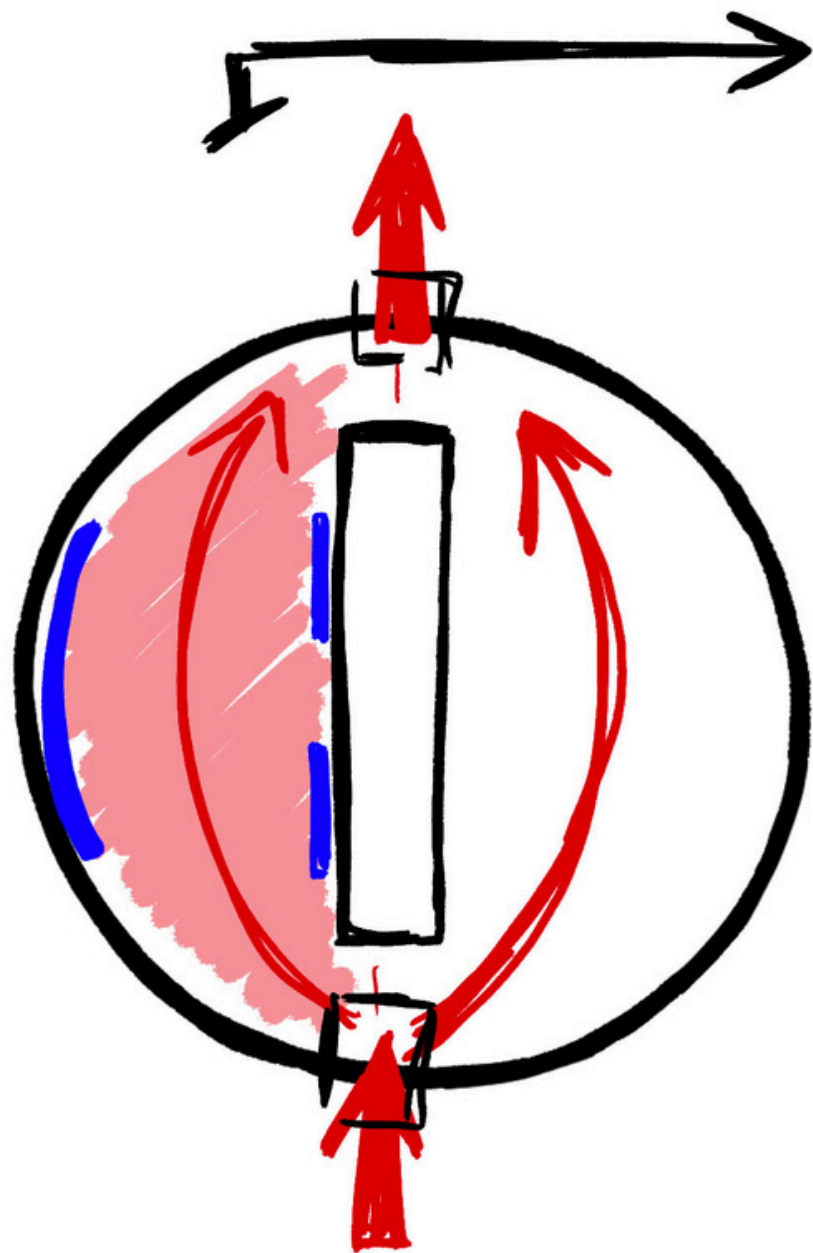
VUE DE FACE
(quand on rentre)



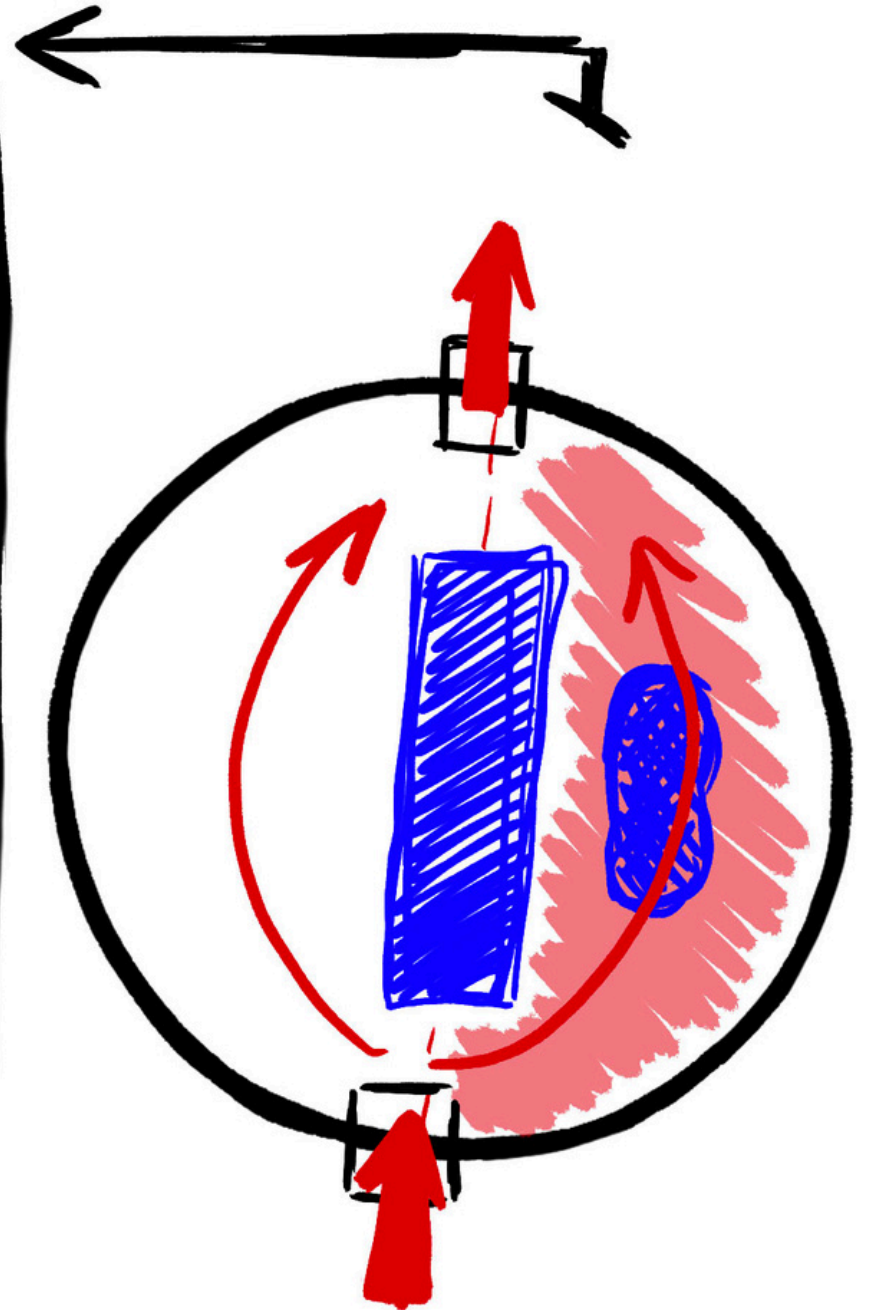
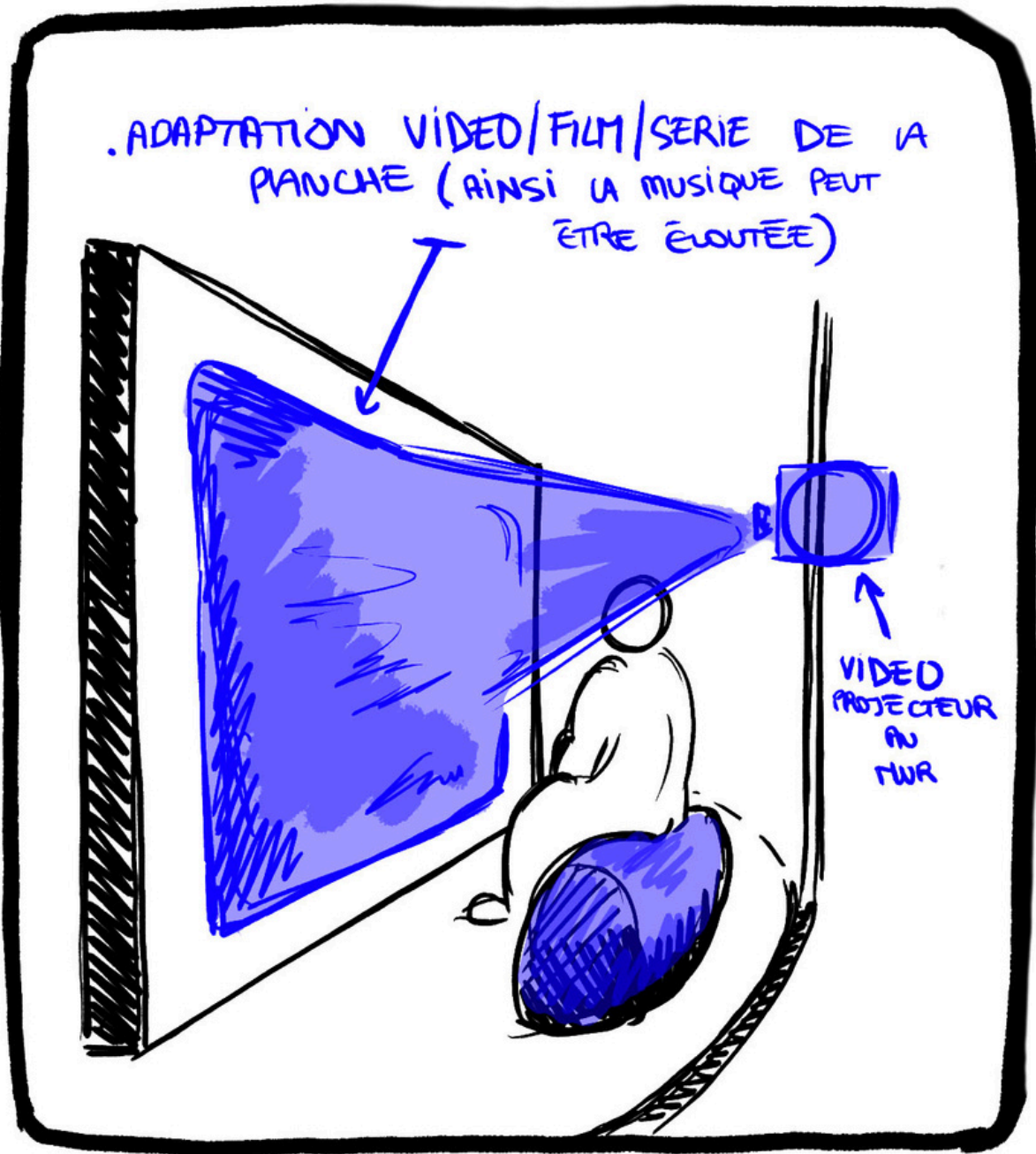
VUE DE COTÉ



[CÔTÉ GAUCHE]: LES 2 PLANCHES EXPOSÉES

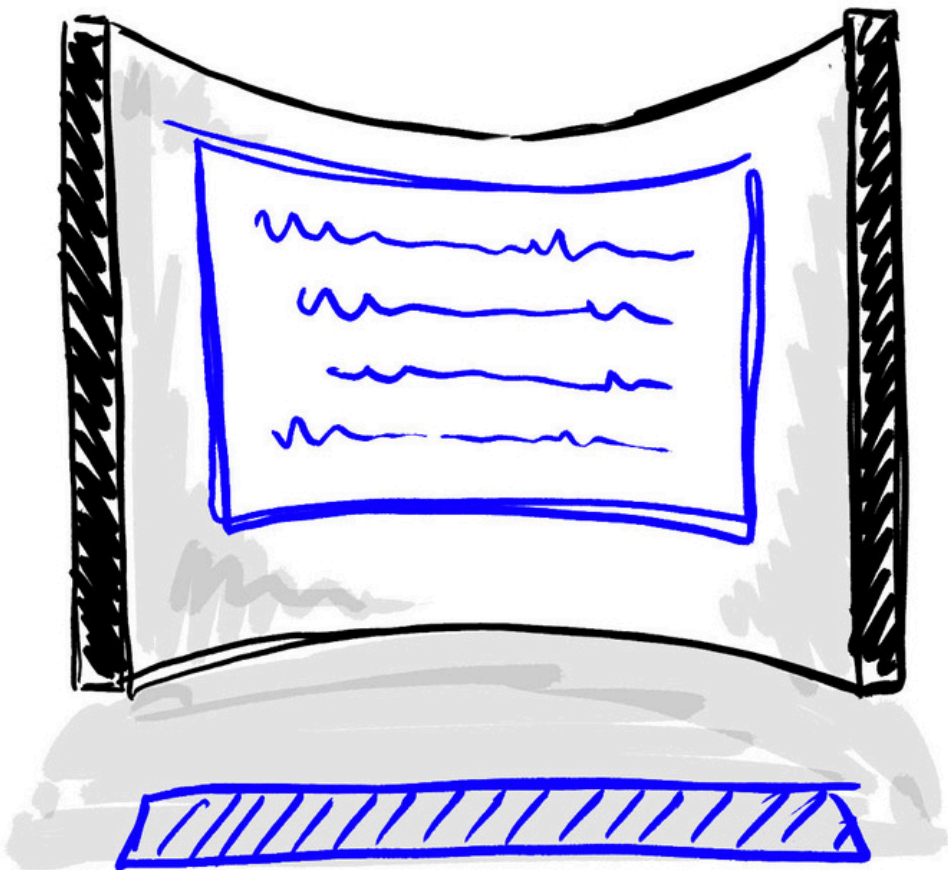


CÔTÉ DROIT : ESPACE DE PROJECTION



CÔTÉ GAUCHE :

↳ mur
BLANC



• CÔTÉ DROIT

↳ mur
NOIR

