

Institut des Arts de Diffusion
Louvain-la-Neuve

LA MISE EN ONDE DE LA BANDE DESSINEE

Mémoire de Graduat en Arts du Spectacle
et Techniques de Diffusion
et de Communication
Promotion 2007
Option son

Présentation : Thomas Maxime
Promoteur : Horta Philippe

Année académique 2006 – 2007

Je remercie pour leur soutien et leurs conseils Philippe Horta et Xavier Jacques-Jourion.

Je remercie également Julie et sa famille, Max, Pierre-Marie Paturel, Psyché Piras et tout ceux sans qui ce travail n'aurait pas pu aboutir.

La bande dessinée est comme la littérature, le cinéma ou l'art contemporain : c'est un genre d'expression artistique avec une production très diversifiée où l'on trouve le meilleur et le pire. Mais contrairement à la littérature ou même à l'art contemporain, elle souffre d'un malentendu ou plutôt d'un mal vu, d'un non lu.

La BD est souvent réduite par les journalistes et les intellectuels à une forme de distraction, un genre mineur pour mineurs dans le cas le plus général. Or, la BD, que l'on pourrait appeler BD d'auteur, s'affirme comme l'une des formes d'expression les plus inventives et les plus riches. Et si, davantage par méconnaissance que par mépris, les médias ne parlent pas de cette BD, les lecteurs, eux, se multiplient, découvrant progressivement la nouvelle génération d'auteurs apparue dans le monde entier au début des années 1990.

Une telle émancipation m'a semblé importante à aborder en pensant que le médium sonore pouvait peut-être être un moyen d'asseoir et de diffuser de telles créations. En tout cas, il peut s'avérer être le seul lien entre la BD et un public malvoyant ou non-voyant désireux de découvrir le 9^{ème} art. Et aujourd'hui plus que jamais, avec les moyens de communications de plus en plus démocratisés, l'informatique et le développement des sites en html permettent aux personnes visuellement déficientes d'accéder à l'audio.

Le but de cette étude est donc, en premier lieu, d'observer théoriquement ce que peuvent être les terrains communs et les limites de la comparaison entre ces deux médias : la bande dessinée et son adaptation en une fiction sonore. Par la suite, le suivi d'une réalisation pratique concrète nous permettra d'interpréter et de juger de la viabilité des résultats d'un tel exercice auprès de plusieurs publics.

Sommaire

1. MATURITE ET PLACE DE LA BANDE DESSINEE AUJOURD'HUI.....	6
1.1. <u>Historique</u>	6
1.2. <u>Théorie</u>	10
1.3. <u>Les expériences sur écrans</u>	12
1.4. <u>Expériences sonores</u>	15
2. MISE EN ONDE PRATIQUE D'UN EXEMPLE DE BANDE DESSINEE.....	17
2.1. <u>Les images sonores</u>	18
2.2. <u>Choix de la bande dessinée</u>	22
2.3. <u>Prise de son</u>	23
2.4. <u>Montage et mixage</u>	24
3. INTERPRETATION ET NOUVEAUX SUPPORTS DE DIFFUSION.....	26
3.1. <u>Ecoute et résultats</u>	27
3.2. <u>Interprétation</u>	29
3.3. <u>La diffusion radiophonique aujourd'hui</u>	30
3.4. <u>La diffusion par le web</u>	31
Conclusion.....	35
Annexes.....	36
Bande dessinée.	
Découpage sonore.	
Questionnaire.	
Bibliographie.....	56

1. MATURITE ET PLACE DE LA BANDE DESSINEE CONTEMPORAINE.

1.1. Historique.

La bande dessinée d'aujourd'hui cherche et propose de nouvelles lectures. Plus expérimentale, plus internationale, plus politique et plus sociale, elle est vraisemblablement, avant la littérature et comme l'art contemporain, « l'un des espaces de pensée les plus foisonnants, libres et créatifs de l'époque ». Contrairement aux idées reçues, cette BD là dépasse très largement les frontières de l'Europe.

Il faudrait d'abord signaler que l'approche de la BD nous confronte à une terrible impasse : son amnésie. En effet, l'histoire de la BD est très pauvre comme si elle n'avait pas, en plus de cent ans d'existence, pris conscience d'elle-même. Et ceci ampute et fragilise considérablement l'appareil critique qui en ressort. On peut néanmoins trouver un inventeur dans le sens où l'on invente un trésor car les dessins organisés en séquences sont effectivement présents dans l'histoire de l'art depuis la nuit des temps : des codex mayas aux fresques égyptiennes, les chemins de croix et certains vitraux d'églises.

- Naissance de la BD.

Le suisse Rodolphe Töpffer est l'auteur en 1845, huit ans après la publication de L'Histoire de M. Jabot, d'un Essai de Physiognomie qui est le premier ouvrage théorique sur le médium nouvellement créé. L'Histoire de M. Jabot, qui est probablement, d'après la majorité, la toute première BD, se compose de dessins autographiés au trait et chacun d'eux est accompagné d'une ou deux lignes de texte. A travers ces deux ouvrages, on prend conscience du lien entre le dessin et le texte car si on fait l'expérience d'en supprimer un, l'autre demeure biaisé de tout sens. Les images ne peuvent pas être définies comme une pure suite séquentielle. Il n'y a pas ici, par conséquent, de comparaison possible avec le 7^{ème} art qui naquit quelques dizaines d'années plus tard.

- Divertissement populaire.

C'est donc en plus de cent ans d'histoire que la bande dessinée s'est développée sur tous les continents, et plus particulièrement aux Etats-Unis avec les « comics », en Europe et également au Japon avec les « mangas ». De ces trois traditions parallèles ont surgi des univers aussi riches que différents, c'est-à-dire impossibles à aborder d'un seul regard, même s'ils tendent aujourd'hui à se rejoindre, notamment à travers les structures éditoriales dites alternatives ou indépendantes qui réussissent de plus en plus à toucher les lecteurs. Car les productions ont pendant une longue période, été muselées par l'industrialisation d'un secteur dominé par des éditeurs conservateurs.

Entre les années 40 et 60, la littérature graphique était sous l'emprise des valeurs culturelles de son époque. Tintin et ses nombreuses aventures en sont les meilleurs exemples. Le texte et le graphisme étaient le plus souvent restreints à l'attente d'un jeune public.

Cela dit, un courant d'art contemporain a pu permettre à la BD d'échapper quelque peu à son cloisonnement. En effet, à partir du milieu des années 50, le Pop Art a su la faire entrer dans des galeries de peinture et insuffler au 9^{ème} art des élans d'imagination.

- Théorie et expérimentation.

Par ailleurs, il s'est développé par l'intermédiaire d'un autre esprit éditorial, des journaux renfermant des expérimentations et éveillant ainsi la curiosité et l'imagination. On peut citer en exemple, le travail de Goscinny au journal Pilote qui inspira de nombreux dessinateurs dans les années 60. On peut penser également aux Rubrique-à-brac de Gotlib, mais aussi à Métal Hurlant, l'Echo des Savanes et Fluide Glacial. Même si ces foyers de créativité privilégiaient plutôt la technique du trait, de la couleur, en dépit d'une narration travaillée, ou, à l'inverse, une recherche textuelle au graphisme plus simple, l'évolution de la BD menait bon train.

Il faudra néanmoins attendre le milieu des années 80 pour voir apparaître des ouvrages alliant une réelle épaisseur artistique et un contenu théorique constructif et innovateur. Les cahiers de la bande dessinée en furent partie même si cette revue sombra faute de lecteurs.

Mais c'est en 1991 que Case, Planche et Récit de Benoît Peeters (scénariste et spécialiste d'Hergé) jetait les bases de ce qu'est le réel objet d'étude de la BD. Selon lui, sa spécificité réside dans la case, le strip (ou bandeau qui se constitue par la suite de cases) et la planche pour le côté graphique d'une part et d'autre part dans les phylactères (ou bulles) et le récitatif pour la narration. Avec Understanding Comics traduit par L'art Invisible, paru en 1992 Scott McCloud montrait la même volonté en s'inspirant de Comics & Sequential Art (1985) de Will Eisner qui rassemble cinquante années de pratiques et de réflexion sur le 9^{ème} art.

Par ailleurs, il est important de citer aussi la première tentative collective de réflexion pratique et théorique sur le média et ses potentialités : l'Oubapo (Ouvroir de Bande dessinée Potentiel). Elle fut créée le 28 octobre 1992 à travers la maison d'édition appelée L'Association. L'Oubapo est une branche de l'Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle). Il a permis à la bande dessinée d'étendre ses possibilités par la contrainte, c'est-à-dire que des limites graphiques, mathématiques et littéraires étaient imposées. Elles se divisent en deux groupes : les contraintes génératrices (itération, palindrome, pliage,...) et transformatrices (expansion, réduction, hybridation, substitution,...).

- Aujourd'hui.

Ceci dopa bien évidemment la créativité de ses membres, à savoir deux critiques venant des Cahiers de la bande dessinée, cités précédemment, Gilles Ciment et Thierry Groensteen, six dessinateurs, (François Ayroles, Etienne Lécroart, Killofer, Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim et Jochen Gerner) et une scénariste (Anna Baraou). Ils explorèrent de cette manière de nouveaux types de narration et d'écriture.

C'est dans ce tournant des années 90, que la bande dessinée à su réellement atteindre sa maturité en prenant véritablement conscience d'elle et de ses capacités.

En effet, des maisons d'éditions plus spécialisées et affichant une solide volonté de développer le média, virent le jour. On peut citer, pour la France, L'Association, rencontrée précédemment, et, pour la Belgique, Fréon qui donnera en fusionnant plus tard avec Amok, Frémok, en Belgique.

Il est à noter que les femmes ne sont pas en reste ; elles ont pu s'emparer de ce nouveau moyen d'expression. Souvent réduites à des fillettes puériles dans les bandes dessinées, elles ont su trouver écho

à leurs qualités esthétiques et leurs sujets souvent plus intimes et sensibles que leurs homologues de sexe opposé. On peut citer à titre d'exemples les dessinatrices Julie Doucet, Debbie Drechsler ou encore Marjane Satrapi.

Aujourd'hui, les maisons d'édition sont nombreuses ; elles ont su voir arriver ce nouveau marché qui maintenant a pris toute son ampleur. Dargaud, Casterman, Fluide Glacial, Dupuis ou Les Humanoïdes Associés en sont les quelques principales. Et logiquement, les bibliothèques ou autres médiathèques se sont vues agrandir leurs rayons BD : pour donner quelques chiffres, les mangas venant de l'Asie représentent 4500 sorties en Europe par an dont 500 sont destinées à un lectorat de moins de 9 ans.

L'époque où la bande dessinée faisait les beaux jours des seuls supports de presse est bien révolue. Elle est maintenant un secteur florissant avec ses moyens de diffusions propres où l'on peut trouver de tout pour tous.

1.2. Théorie.

« Il faut un crayon hardi et bouffon ».

Rodolphe Töpffer

On l'a vu précédemment, la BD a su s'imposer comme un média à part entière durant le XIXe et davantage au XXe siècle. Les penseurs en la matière ont pu forger des outils d'analyses et explorer le champ des possibilités de la BD, souvent décrétée comme le point de croisement entre la littérature, la peinture et le cinéma.

Scott McCloud exprime sans doute l'approche la plus ludique sur la BD que ce soit par ces albums ou ici en la définissant par « la juxtaposition volontaire d'images picturales et autres en séquences destinées à transmettre des informations et/ou provoquer une réaction esthétique chez le lecteur ».

Comme nous l'avons vu précédemment, le graphisme ou le texte, isolés de leur contexte, empêchent toute compréhension: ils se donnent sens mutuellement et se conditionnent réciproquement.

Le terme « séquence » qu'utilise Scott McCloud a une importance non négligeable sur le lecteur. En effet, par son caractère séquentiel, la BD ne donnera jamais de précisions sur une action, le sentiment d'un personnage ou une ambiance. C'est au lecteur de créer les liens. Par son côté sensiblement « actif », il participe et fait évoluer intimement le processus narratif et créatif.

En réalité, c'est la notion d'ellipse, dont on fait appel, qui est fondamentale puisque elle nous permet d'investir notre propre subjectivité : on peut dire que le lecteur ajoute une ou plusieurs images « fantômes » qui créent la continuité, sa continuité même si en fin de compte elles n'ont aucune existence sur papier. Par exemple, on ne se souvient que très rarement d'une case isolée car elle nous a servi à établir la continuité narrative. C'est notre rôle de co-producteur de sens qui nous en empêche.

Il y a donc bien un savoir-faire que le dessinateur doit connaître et maîtriser car le sens et l'ambiance doivent être induits et régulés sur toute la bande dessinée. C'est une sorte de chemin de lecture que le graphisme et le texte proposent.

De plus, on peut rester un moment sur une case ou une planche, comme on peut aussi passer son regard un instant. Le

rythme de lecture est géré par chacun, de manière autonome et personnelle.

De toute évidence, la BD est un des rares média qui soit interactif car elle est capable d'associer le séquentiel et la stase sur l'image. En pratique, son adaptation devient alors un art périlleux.

1.3. Différentes expériences de mise sur écran.

Les bandes dessinées et le phénomène des sagas ont de plus en plus donné matière à l'adaptation. Les sagas se caractérisent à chaque nouvel album, par une mise en intrigue nouvelle qui relancent le ou les mêmes personnages dans des contextes différents ou à une étape supérieure de l'histoire. Il n'est pas rare de voir des storyboards confiés à des dessinateurs de BD car ces deux types de supports ont en commun leur nature séquentielle. Mais bien évidemment, une BD n'est certainement pas réductible à un storyboard.

Aux Etats-Unis, les Comics ont été un terreau fertile avec entre autres Superman, Spawn, The Punisher, Spiderman ou Batman. Ce dernier avait déjà une série qui le précédait et datant des années 60.

Une grosse partie de ces films ont principalement servi un genre de l'histoire du cinéma américain appelé « exploitation ». La volonté de retranscrire une ambiance générale y était souvent soustraite pour privilégier des idées politiques ou des peurs communes. A son époque, les budgets n'étaient pas faramineux, mais maintenant les adaptations américaines bénéficient plus facilement de productions lourdes et coûteuses.

Il fallut donc attendre que le cinéma s'émancipe pour apprécier des productions cinématographiques avec une ambiance originale, proche de celle que l'on peut apprécier devant la BD inspiratrice. Par exemple, Sin City (2005) de Robert Rodriguez et Frank Miller nous plonge dans un univers tout à fait particulier, jouant sur des contrastes nets, à l'image de la BD de Miller. Et ceci est certainement dû à la participation du dessinateur dans l'équipe technique.

Mais lorsque l'auteur est mis plus à l'écart, il n'est pas rare d'entendre que l'adaptation est meilleure ou au contraire, décevante, par rapport à l'original. On peut facilement l'expliquer lorsque l'on compare les « suites » de film. Pour être plus clair, prenons l'exemple du film Batman de Tim Burton qui a connu trois suites : dans l'ordre, Batman 2, Batman et Robin et Batman Beginings. A chaque changement de réalisateurs, l'esthétique change. Cela s'explique par l'interprétation, les sentiments et la vision propre au réalisateur. La bande dessinée donne, tout comme la littérature, libre champ à l'imagination de son lecteur devenu « actif ». C'est ce que l'on a vu plus haut.

La solution serait alors que le dessinateur lui-même puisse contribuer à l'élaboration de l'adaptation. C'est d'ailleurs une chose qui n'est plus forcément rare. Déjà en 1971, avec le film franco-belge Daisy Town, Morris (dessinateur) et Goscinny (scénariste) avaient veillé à retranscrire l'ambiance des albums de Lucky Luke en

collaborant avec Pierre Tchernia. D'ailleurs, ce long métrage permit ensuite la sortie en 1983 de l'album du même nom.

Mais en tout état de cause, le passage d'une BD « séquentielle » en une fiction « linéaire » révèle, là encore, que ces deux supports fonctionnent sur des principes propres à eux même.

A partir des années 90, l'Europe a pu découvrir un nouveau genre du 7^{ème} art : le cinéma d'animation japonais ou, par extension, le manga. Il a montré qu'il pouvait supplanter ces divergences. Le chef de file et le dessinateur étaient la même personne. Le respect de l'esthétisme était naturellement meilleur car les techniques étaient identiques mais avec le souci supplémentaire de rompre avec la nature séquentielle du « mangas ». Cette pratique du transfert du papier à l'écran devint, au Japon, chose courante à partir des années 60 avec la diffusion de la première série d'animation Astro le Petit Robot (1963). Le long métrage Akira de Katsuhiro Ôtomo, sorti en 1988, illustre bien cette approche.

Et au final, les films d'animation sont devenus des œuvres à part entière et les mangas « sur papier » ont continué à évoluer pour atteindre un engouement majeur au début du siècle.

Plus près de chez nous, les séries animées ont mis en mouvement beaucoup de BD. Les sagas étaient plus systématiquement adaptées car elles pouvaient sans grand mal, alimenter des suites d'épisodes. Les Aventures de Tintin (1961 et 1991) adaptées de l'œuvre d'Hergé ou Petit Vampire (2004) de Joan Sfar ont aujourd'hui largement trouvé leur place dans les grilles de programmations du petit écran.

Après cet état de fait, tout nous pousse à croire que de porter à l'écran une œuvre du 9^{ème} art abouti à une seconde création. Pourtant la tentative du « BDVD » a tenté de rester plus proche de l'esprit de la BD.

Le BDVD est le concept hybride entre la bande dessinée et l'interface DVD. Elle a été développée pour la première fois par les éditions Seven 7 en 2003. Laurent Galmot (ex-directeur de collection chez Vents d'Ouest, Casterman et Dargaud) a pu permettre la fusion entre la vidéo et la BD, et d'après lui, « le BDVD garde la qualité du trait et laisse, comme une BD, une place à l'imagination du spectateur ».

Pour réaliser une telle adaptation, il est plus judicieux de choisir une bande dessinée dont les images et les cadrages sont à la base cinématographiques. Il suffit ensuite de numériser les différentes planches et d'en découper des vignettes. Les phylactères sont gommés pour être remplacés par les voix des comédiens enregistrés.

A ses débuts, le montage n'offrait que la succession de vignettes. En évoluant, l'image des personnages s'est mise à se décoller de leur décor ou de leur arrière plan. De plus, des artifices nécessaires pour reproduire une expérience proche du cinéma sont apparus : on peut citer les volets, les fondus, les zooms, les surimpressions, les tremblés...

De plus, le support DVD apporte un grand avantage : son interface. En effet, il est possible, si la BD de base le permet, de choisir à travers quel personnage on désire vivre l'aventure. La pluralité de lecture, que l'on peut comparer à un « livre dont vous êtes le héros », essaie donc de palier au rythme de lecture qui est dans le cas du BDVD, forcément imposé.

L'accueil de ce nouveau support est encore assez fébrile et mitigé. Néanmoins, Seven 7 espère, avec l'adaptation de Thorgal tiré à 80.000 exemplaires, trouver un public. Il faut dire qu'au départ, les BDVD étaient visibles uniquement dans les librairies. Ils ont depuis fin 2006, trouvé une place dans les rayons DVD. Des démarches se font également auprès des chaînes de télévision et des éditeurs étrangers car le budget pour une telle réalisation est assez conséquent : il faut compter en moyenne et hors achat de droits, environ 200.000 euros. Cela s'approche de la production cinéma car il faut compter entre 5 et 10 acteurs, un compositeur, un réalisateur... Mais cela reste tout de même dix fois moins cher que de produire un dessin animé d'une durée équivalente.

1.4. Les expériences sonores.

« Le seul domaine dont la BD soit coupée, c'est celui du son, même si certains auteurs conseillent au dos de leurs albums d'écouter tel ou tel disque en les lisant... Mes albums ne peuvent s'écouter qu'en convoquant l'orchestre philharmonique de Londres, dans l'appartement, bien sûr. Ça veut donc dire qu'on ne peut lire mes bandes dessinées qu'amputées de leur dimension sonore !»

Jean Giraud-Moebius.

Comme nous l'avons remarqué précédemment, la bande dessinée ne peut par sa nature séquentielle retranscrire du son. Même s'il existe des bandes sonores qui accompagnent des BD, c'est souvent la musique qui appelle l'illustration par la volonté des musiciens qui désire l'ajouter ensuite au support CD ou autres.

Le groupe anglais Fila Brazillia dans son album intitulé Power Clown, propose une petite histoire tenant sur une double page pour chaque titre du CD. De la même manière, dans Gumballhead de Cheer Accident, nous sommes invités à plonger dans un comic tout en écoutant leurs compositions.

Cet album est hébergé par le label alternatif américain Skin Graft qui, avant de s'occuper de groupes musicaux, était uniquement un distributeur de comics. En 1986, ses deux fondateurs, Mark Fisher et Rob Syers prônaient le « do it yourself » (fait soi-même) issu du monde punk-rock. Mais là encore nous sommes dans l'illustration sonore de petites bandes dessinées : c'est au lecteur de faire le pont entre la musique et les images qu'il fait dérouler sous ses yeux.

Par ailleurs, on peut également remarquer l'étendue des ouvrages pour enfants. Ils sont en effet de plus en plus accompagnés par un support sonore. La bande son reprend généralement les dialogues, recréent les ambiances ainsi que les actions des personnages du livre qui est principalement du domaine du conte pour enfant. Elle propose, avant tout, une réalisation simple où l'action et la narration se distinguent bien l'une de l'autre ; on est ici dans le domaine de l'éveil pédagogique. Et dans le même ordre d'idée, les instituteurs et institutrices, avec des moyens technologiques de plus en plus accessibles, peuvent rassembler une classe autour d'un projet de fabrication d'une bande sonore de conte.

Un phénomène inverse, dans son évolution, mérite d'être mentionné car en partant de mises en scène sonores, elle a donné lieu à une adaptation en BD : c'est le cas de la saga de Donjon de Naheulbeuk.

Le Donjon de Naheulbeuk est une saga sonore créée par John Lang alias « Pen Of Chaos » au début de l'année 2001. Sa nouveauté

conceptuelle réside dans son moyen de diffusion car les épisodes sont téléchargeables gratuitement sur internet aux formats MP3 et Ogg Vorbis au fur et à mesure de leur création.

Le monde et les personnages de cette saga sont des archétypes des personnages qui peuplent les univers d'« heoric fantasy » issus des jeux de rôle. Les héros n'ont pas de nom propre, ils sont nommés par leur classe de personnage ou leur race, et évoluent dans la Terre de Fangh.

Outre le fait que cette saga adopte un mode de diffusion nouveau, l'originalité réside également dans le fait que les auditeurs de cette saga ont influencé son développement à travers une communauté de fans très active. De par son libre accès, cette saga a permis la naissance d'une multitude de projets : chansons, formation musicale, jeu de rôle et une adaptation en bande dessinée.

Les métiers du son induits par le 9^{ème} art ne manquent finalement pas. Mais il faut toujours garder à l'esprit que le fusionnement de la BD avec un ou d'autres médias aboutit à une nouvelle interprétation ; la mise en onde n'échappera pas à cet état de fait.

L'ingénieur du son, selon son degré d'implication, instaure sa propre vision de l'œuvre dans l'adaptation qu'il en fait. Il doit alors toujours se poser la question quant à son positionnement : il se situe toujours entre sa propre perception et le sens, les émotions données par l'auteur.

Une collaboration entre l'auteur et le technicien est toujours souhaitable dans le cas d'une adaptation. Mais en tout état de cause, l'ingénieur du son doit savoir comment peuvent fonctionner et sur quoi se basent les images sonores pour permettre à chacun de s'imaginer les représentations les plus proches possibles de l'intention de départ. C'est l'objet de la partie suivante.

2. MISE EN ONDE PRATIQUE D'UN EXEMPLE DE BANDE DESSINEE.

Dans cette seconde partie nous nous intéresserons davantage au message sonore et aux objets sonores – il peut aussi être unique - qui le composent. Ici, nous définirons donc par message sonore toute variation de fréquence ou d'un ensemble de fréquences audibles (20Hz à 20kHz) pour l'Homme qui, par le biais d'un support matériel, entraîne l'attention ou/et une réaction sur l'auditeur. Nous entendrons également par objet sonore l'ensemble des sons rendus audibles par l'interaction d'une ou plusieurs sources matérielles et qui provoque notre attention.

D'autre part, il est nécessaire de poser les limites de champ de travail. En effet, parmi les différentes écoutes que nous pouvons adopter, nous nous arrêterons dans cette réflexion à l'écoute acousmatique qui, différemment de l'écoute naturelle faisant intervenir nos autres sens, appelle l'imagination pour que nous puissions nous représenter des images sonores. L'écoute d'une bande sonore entre donc dans ce postulat.

C'est donc à chaque stade de conception que des questions sur mon objectivité se posèrent. Il est vrai que dans certains cas une réécriture scénaristique doit s'imposer. Mais ici, le choix de la BD Morrison is Alive de Max n'était pas innocent.

Il est donc question dans cette partie de comprendre globalement de quelle manière nous pouvons construire des images sonores dans le cas où le seul moyen d'appréhension serait nos oreilles. Nous verrons en quoi l'analyse temporelle du message sonore – ou stimuli sonores – et la comparaison à des univers sonores que nous rencontrons quotidiennement sont deux réflexes qui débouchent sur la représentation.

2.1. Les images sonores.

- *Mémoire à court terme.*

Elle se comporte comme une mémoire tampon où le stimulus sonore est découpé en séquences de deux à trois secondes. Un constat sur l'évolution fréquentielle et la variation en intensité y est opéré. Il y a donc échantillonnage du son et un compte rendu est alors envoyé de manière périodique au reste de la chaîne.

Le cerveau a donc la faculté de travailler par tranches temporelles. C'est donc en rendant les informations disponibles pendant un laps de temps, qu'il sera possible à l'ordinateur central de traiter ces données périodiques ou de les comparer à celles qui suivent.

La mémoire à court terme devient au final, après le parcours de l'information dans les différents modules – ordinateur central et mémoire à long terme – le siège des représentations imagées.

- *Mémoire à long terme.*

Pour continuer dans l'analogie informatique, la mémoire à long terme est comparable au disque dur. En effet, c'est elle qui est chargé d'assimiler et de stocker les interprétations imagées des configurations sonores que l'on rencontre durant notre existence. Mais son rendu à long terme n'est pas infallible. Il y a comme une perte de définition. Il est alors souvent nécessaire, selon les facultés de mémorisation des individus, de rafraîchir ces souvenirs en rencontrant une nouvelle fois le stimulus sonore.

- *Ordinateur central.*

Après réception des différentes informations émanant des organes de l'ouïe et de la mémorisation à court terme, les données sont traitées suivant plusieurs processus.

Tout d'abord, Bergman (1990) a émis l'hypothèse que chaque individu capable d'entendre entame un processus de ségrégation et de regroupement des caractéristiques sonores. En effet, notre mécanisme doit dégager et isoler au mieux l'objet sonore de son ensemble. C'est de cette manière qu'il pourra par la suite le confronter avec nos connaissances antérieures.

Cette analyse se base sur le regroupement temporel ou séquentiel et la ségrégation fréquentielle. A l'aide de notre apprentissage de l'appréhension du monde environnant, il nous est possible de dégager une source sonore. En effet, il est très rare que deux ou plusieurs événements sonores débutent et s'arrêtent au même moment. De même, les caractéristiques spatiales, c'est-à-dire fréquentielles, d'un événement mouvant évoluent dans les mêmes proportions.

Par ailleurs, la localisation spatiale est aussi un moyen pour nous d'émettre des hypothèses sonores plus fines.

De manière générale, nous sommes donc capables de dégager des objets sonores d'un univers plus complexe par leurs propriétés liées à leurs caractères simultanés ou non.

L'ordinateur central est, en dernier lieu, capable de comparer les informations lui parvenant. En effet, étroitement lié à la mémoire à long terme, il tente de reconnaître les caractéristiques sonores d'un stimulus que l'on a déjà rencontré et intégré.

C'est également ici que le contexte sonore est comparé à ce que l'on connaît déjà car un son placé dans un contexte qui le supporte – ici, uniquement sonore – est souvent plus facilement reconnaissable. Il y a donc l'émission d'un jugement qui s'appuie sur un environnement sonore et qui retient l'image la plus ressemblante à ce que l'on entend.

On peut d'ailleurs préciser qu'il y a deux types de contexte qui permettent de resserrer le champ des hypothèses sonores :

_ Le *contexte exogène* qui offre un support à l'objet sonore pouvant être perçu par un ou plusieurs des cinq sens.

_ Le *contexte endogène* qui est l'état émotionnel, d'attention que l'on a ressenti au moment de sa mise en mémoire.

Chaque élément de cette chaîne est étroitement lié avec les autres et interagissent mutuellement. Tous ces processus vont alors aider celui de l'identification ; finalité qui permettra d'obtenir une image sonore.

- *Contexte interne.*

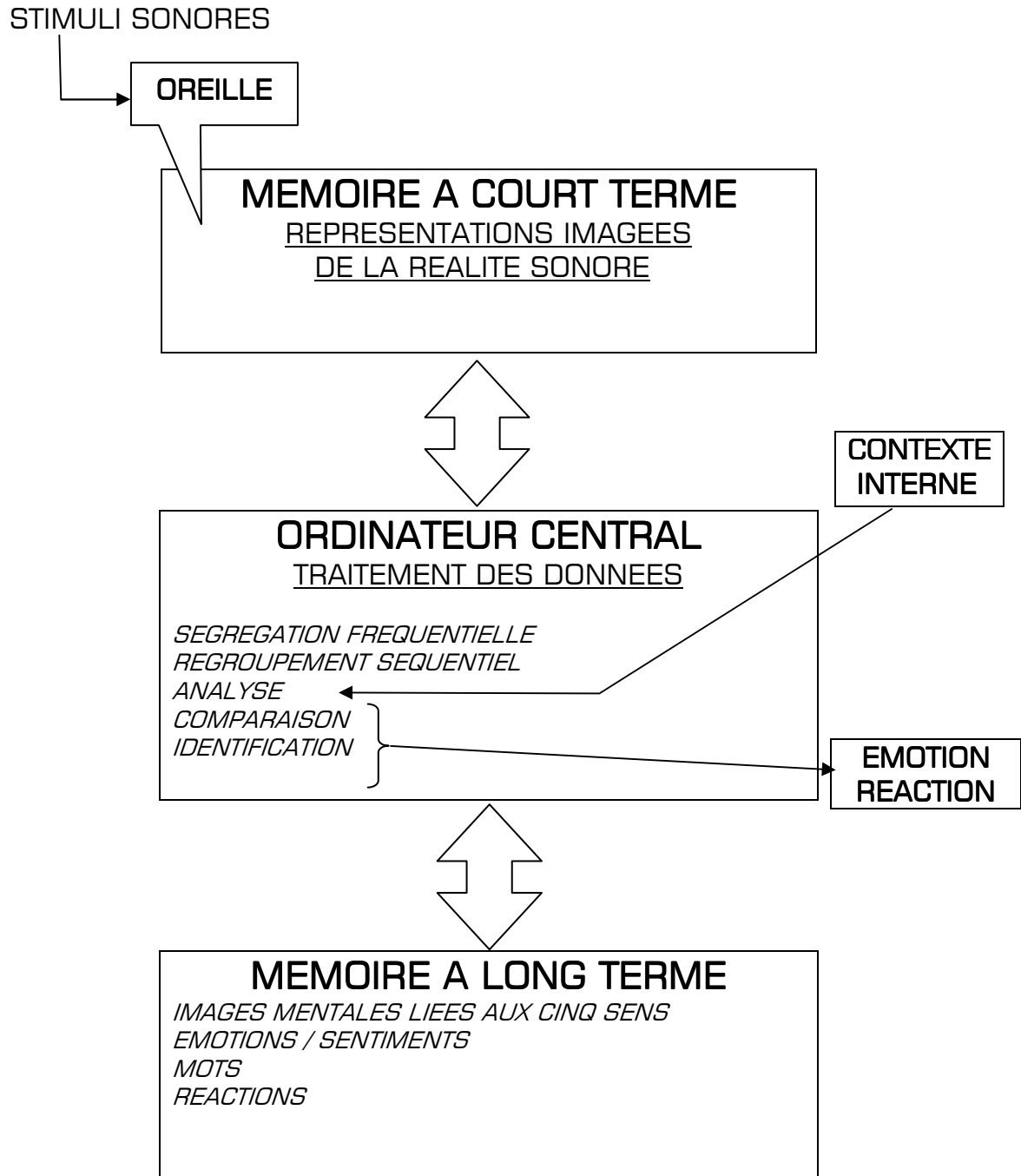
Le contexte interne est l'état plus ou moins individuel et c'est lui qui va éloigner la représentation imagée de l'individu de celle de

l'auteur au moment de sa création. En effet, il regroupe les connaissances accumulées d'une personne au cours de sa vie. On peut y voir différentes strates de plus en plus ségréatives :

- La culture.
- La société.
- L'éducation.
- L'état psychologique et émotionnel (on rejoint le contexte endogène).

Plus on se dirige vers l'individualité, plus l'analyse est influencée par des éléments personnels. La ségrégation des objets sonores est croissante et cela touche aussi bien l'auditeur que le metteur en onde. Ce dernier devra alors être le plus objectif possible selon qu'il désire toucher un audiorat vaste ou plus limité. Il devra dans ce premier cas jouer sur les stéréotypes sonores que partagent la majorité des individus sans pour autant tomber dans une succession de clichés.

Nous pouvons résumer ces propos par le schéma ci-dessous :



2.2. Choix de la bande dessinée.

Dans le cadre de ce mémoire, il était pour moi indispensable d'allier à une dimension pratique une partie théorique qui m'a permis, , de faire des rencontres intéressantes avec des professionnels,. Mon ambition a toujours été d'aboutir à un traitement interactif de la problématique de la mise en onde d'un support écrit et dessiné.

La présentation d'une réalisation sonore est donc devenue la base de cette réflexion à laquelle se rattachent des éclaircissements plus théoriques. C'est pourquoi il fallait que je choisisse d'adapter une BD assez courte afin de pouvoir l'intégrer à ma défense de mémoire, car même si la lecture d'une BD est gérée de manière personnelle voir intime, il ne fallait pas que je dépasse cinq à six minutes d'écoute. Il ne fallait pas non plu que la longueur fasse décrocher l'attention des auditeurs.

Morrison is Alive m'a été proposé directement par son auteur, Max. Cette bande dessinée présentait les caractéristiques que je recherchais tant du point de vue de la forme que du fond. En effet, elle raconte une histoire relativement courte et simple sur son traitement narratif. De plus, la description narrative présente sur quasiment toutes les cases simplifie la description sonore car elle s'adapte aisément en une voix off ; celle du personnage.

Par contre, ce qui est intéressant, c'est que l'auteur a cherché à sortir d'un esthétisme classique en utilisant, par exemple, des collages photos. On se rapproche donc plus de la BD actuelle et c'est aussi une de mes motivations.

- Synopsis.

L'histoire se déroule aux Etats-Unis à la fin des années 60. Le personnage principal raconte sa vie de motard solitaire et curieux des effets des drogues de cette époque. Il explique de quelle manière il a pu traverser les épreuves de la vie sous la bienveillance de Morrison. Morrison est un tatouage représentant un renard qui prit vie et lui servit de guide spirituel jusqu'au jour où il le transmet à son fils, à son tour, livré à la solitude.

2.3. Prise de son.

Mon envie de départ était de réaliser moi même l'ensemble des prises de son. A part quelques sons seuls qui ne fonctionnaient pas et qui ont été remplacés par des sons venant de banques de sons, toutes les ambiances, sons seuls, voix et musiques ont été enregistrées par mes soins. Le support numérique a été choisi pour tous les sons enregistrés mis à part la musique. La résolution était de 24 bits et la fréquence d'échantillonnage était de 44100 Hz.

Les voix des deux personnages principaux (le père et Morrison) ont été enregistrées avec le microphone électrostatique à large membrane AT 4050 et compressées à l'enregistrement à l'aide de la M5000 de t.c. electronic. Le reste des voix a été capté avec un microphone électret cardioïde Sennheiser K6 et non compressé à la prise.

Pour les personnages principaux, le plan sonore était assez proche puisque d'une part le père est majoritairement en « voix off » dans la fiction sonore et parce que d'autre part le renard est censé chuchoter dans le creux de son oreille. Dans ce dernier cas de figure, la compression a été essentielle.

Les ambiances ont été captées en décors naturels avec un couple MS – hypercardioïde et bidirectionnelle de la série MKH de chez Sennheiser. Ce parti pris me paraissait inévitable pour obtenir une restitution correcte des espaces. Par exemple, le concert que l'on entend de loin a été réellement capté en plan très éloigné.

De plus, certaines actions ont été également enregistrées à l'aide de ce couple stéréophonique ; elles semblent alors plus naturelles acoustiquement parlant.

La musique a aussi été enregistrée par mes soins. Celle qui ouvre l'histoire l'a été dans le cadre d'un exercice multipistes dirigé par Michel Lecloux.

La liste de l'ensemble des sons captés pour cette adaptation est annexée en fin de mémoire.

2.4. Montage et mixage.

Les premières ébauches du montage m'ont mené à une construction trop rapide et trop fouillis selon le témoignage de mon entourage. En réalité, j'ai suivi mon propre rythme de lecture de cette bande dessinée que je m'étais largement appropriée depuis les premières prises de son. Il était donc fondamental d'adopter une position plus objective.

Je me suis rendu compte assez rapidement que le format radiophonique pouvait avoir ses propres codes et techniques pour faire passer le sens ou l'émotion. Par exemple, la césure dans le rythme du début a pu me permettre d'exprimer les sentiments contradictoires du personnage principal.

Il s'agissait donc de retranscrire le sens donné à la base par l'auteur. L'esthétisme est, d'après ce que l'on a pu voir, influencé par le moyen d'expression ou le média utilisé. Par exemple, à la page 4 de la BD, la seconde case qui met en arrière fond une carte géographique des Etats-Unis, exprime l'aspect « bourlingueur » du personnage principal. Pour signifier ce trait de caractère, j'ai monté en parallèle plusieurs sons seuls de passage de moto qui ont été accélérés à différentes valeurs. Avec cette idée, je ne m'éloigne pas trop du dessin car dans cette même case figure le personnage disproportionné traversant la carte en moto.

De la même manière, à la page 8, au moment où le personnage fait l'inventaire de ces tatouages, nous avons bel et bien l'énoncé de ces tatouages mais la volonté de faire imaginer leur spatialisation sur son corps n'est pas rendue. Seule une localisation dans la rampe stéréophonique a pu approcher ce que l'auteur a dessiné.

Par contre, la mise en onde de certaines cases ne fonctionnait pas. La case montrant le dessin descriptif de la machine à tatouer à la page 10 ainsi que les deux premières cases de la page 13 et 15, n'apportaient rien de significatif à l'histoire. Au contraire, elles en troublaient la compréhension.

Heureusement, certains effets graphiques ont pu être rendu de manière efficace par la mise en onde, tels que le flot continu de connaissances apportées par le renard à la page 14 par un montage parallèle de voix, ou encore les hallucinations et le vieillissement du personnage principal exprimé, respectivement, par des effets temporels (réverbération artificielle et lignes à retard) et le jeu de l'acteur enregistré.

En définitive, à chaque étape de l'élaboration de ce travail pratique, des choix ont dû être faits mais ceci toujours dans un souci de compréhension et de respect vis-à-vis du sens souhaité par l'auteur.

La partie suivante traite de la confrontation de cette adaptation avec des auditeurs.

3. ECOUTE ET NOUVEAUX SUPPORTS DE DIFFUSION.

L'une des finalités de ce travail pratique était de pouvoir organiser des écoutes dans le but d'en recueillir des impressions afin de sortir d'un contexte uniquement théorique mais aussi pour mieux cibler les attentes d'une telle création.

- Liste des auditeurs.

<i>Prénom</i>	<i>Age</i>	<i>Profession</i>	<i>BD lu en premier</i>
Patrice	52	Professeur d'université	oui
Annick	52	Professeur des écoles	non
Arnaud	27	Monteur	non
Laurent	26	Monteur	non
Lucie	20	Etudiante	non
Marie	24	Etudiante	non
Marcel	65	Animateur à l'ONA	non
Hélène	26	Preneuse de son / mixeuse	oui
Keng-Wai	26	Etudiant son	oui
Brigitte	52	Secrétaire	non
Julien	34	Preneur de son	non
Jean-Guillaume	22	Etudiant son	non
<i>Personnes non voyantes</i>			
Linda	35	Employée à l'ONA	
Françoise	38	Employée à l'ONA	
Stéphane	32	Employé à l'ONA	

3.1. Ecoute et résultats.

Préalablement, il est à noter que l'objectif de ces écoutes et de la compilation des différentes impressions, n'est pas d'en dégager des statistiques mais bien de vérifier les hypothèses et les points soulevés précédemment. Il est donc question ici de vérifier que la bande dessinée et le médium sonore offrent des modes d'expression différents.

Les écoutes ont mobilisé des auditeurs de différents âges et venant de professions les plus variées possibles. Une séance fut également organisée avec trois personnes atteintes de déficience visuelle et travaillant à l'ONA (Œuvre Nationale des Aveugles) : deux d'entre elles sont aveugles de naissance.

La première étape de ces entretiens était donc l'écoute du projet. Une brève introduction à mon travail d'adaptation, sans pour autant raconter l'histoire de la bande dessinée, précédait l'écoute. Néanmoins, trois personnes sur un total de quinze individus interrogées connaissaient l'histoire ; ils avaient pu lire la version « papier » avant d'écouter la version sonore.

A la suite de la diffusion de l'adaptation sonore, une discussion était engagée sur la base de quelques questions visibles en annexe. Une seconde écoute était alors organisée afin d'éclaircir les zones d'ombre potentielles ou confirmer les manques ou les atouts d'un médium par rapport à l'autre.

Toutes les personnes interrogées ont apprécié de manière globale les aspects techniques de la fiction sonore mis à part les quatre élèves de 3^{ème} BAC son qui ont pointé le choix de certains sons utilisés, comme celui de la machine à tatouer qui ne leur paraissaient pas adéquat, et la couleur de la voix principale.

Le montage proposé, et plus précisément les enchaînements des ambiances et des musiques ont plu à toutes les personnes interrogées. Aucune d'entre elles n'a ressenti de l'ennui ou de longueur. Au contraire, certaines personnes se sont senties dépassées par le rythme : c'est le cas des personnes plus âgées et des personnes non voyantes. Ces dernières auraient souhaitées avoir plus de temps pour apprécier les différentes actions et entendre davantage de descriptions sonores comme on peut en rencontrer dans l'audiodescription.

Autre impression commune, les personnes interrogées ont toutes formé des images mentales surtout celles du renard et en ce qui concerne les actions ambiancées comme le bar, chez le tatoueur et le trip hallucinogène. En revanche, le moment où le personnage s'allonge près de son feu de camp a souvent été incomprise –

l'onomatopée est rarement saisie comme un soupir mais elle est plus souvent interprétée comme un moment de prise de drogue. Mais la scène qui prêtait le plus à confusion était la chute finale de l'histoire. En effet, chez toutes les personnes qui n'ont pas lu la bande dessinée avant l'écoute, mises à part deux d'entre elles, il y avait confusion sur la personne qui est emprisonnée. Les rares personnes à avoir saisi que c'est le fils que l'on enferme dans sa cellule y sont parvenues par déduction. Néanmoins, elles n'étaient pas certaines de leur hypothèse.

Une autre difficulté récurrente chez les auditeurs était, à certains moments, celle de la perte de la continuité narrative ou la sensation d'avoir manqué un ou plusieurs passages du déroulement de l'histoire. En effet, la plupart des personnes avaient du mal à revenir dans l'histoire lorsqu'elles se fixaient sur un détail sonore qu'elles ne comprenaient pas. C'est la raison majeure de la confusion que pouvaient éprouver certains auditeurs lorsque je leur demandais de me résumer l'histoire.

La seconde écoute permettait néanmoins de résoudre en partie ces soucis de compréhension car la bande dessinée avait été lue ou décrite plus précisément.

Lorsque je demandais si la fiction sonore perd de son intérêt sachant qu'elle est l'adaptation d'une BD déjà existante, la plupart des individus m'ont répondu par la négative. Certains me soutenaient qu'elle était même considérable comme une création autonome ou que les deux supports fonctionnent indépendamment. Plus rarement, certains y voyaient une complémentarité mais toutes les personnes s'accordaient à dire qu'ils étaient déçus en lisant ensuite la bande dessinée. En effet, elles se rendaient compte que la version sonore avait plus « d'épaisseur », plus « d'âme » et qu'elle « portait » et « stimulait plus l'imagination » de l'auditeur.

C'est en poussant plus loin la discussion que la majeure partie des auditeurs, mise à part les non voyants évidemment, m'ont affirmé que ce type d'adaptation les pousserait à découvrir la version BD. Le contraire est plus rare.

Malheureusement, cette tentative d'adaptation sonore a reçu moins de succès de la part des auditeurs non voyants. Au terme des deux écoutes, ils éprouvèrent un goût « d'inachevé ». Ils auraient aimé avoir la possibilité de se rapprocher au plus près de la représentation réelle des images contrairement aux « voyants » qui ont préféré se laisser porter par leurs images sonores.

La personne qui n'est pas aveugle de naissance et qui était amatrice de bande dessinée, soutenait l'idée que le son ne peut pas rendre « l'idée des cadrages, de l'humour visuel ».

3.2. Interprétation.

La plupart des auditeurs ont apprécié l'écoute de la fiction sonore. Selon eux, ils ont su former et s'appropriier des images mentales et ressentir un univers qui s'y dégageait. Mais que dire de la compréhension de l'histoire ? Pour quasiment toutes les personnes, le sens n'était pas pleinement évident.

Il est vrai que l'adaptation passe en premier lieu par l'interprétation du metteur en onde. Par l'interprétation qu'il veut laisser entendre. De plus, la plupart des personnes interrogées ne sont pas de férus auditeurs de fiction radio. Elles ne maîtrisent pas systématiquement les codes qui les régissent. C'est d'ailleurs sur ce point que se creuse un fossé entre personnes voyantes et non voyantes. En effet, les personnes aveugles de naissance ne connaissent pas d'images auxquelles elles peuvent faire référence. C'est pour cela que certains codes ne fonctionnent pas, comme par exemple lorsque la voix du renard est modifiée - « pitchée » - pour signifier qu'il enfle démesurément par la colère et qu'il devient monstrueux.

On peut également préciser que certains non voyants sont plus stimulés par le toucher – braille – alors que d'autres le sont plus par le sonore – radio ou télévision. Ceci revient à dire que chez les non voyants aussi, certains ont plus l'habitude d'écouter des formats radiophoniques ; encore faut-il qu'elles présentent un minimum d'audiodescription.

Une autre raison à la mauvaise compréhension de l'histoire racontée, est l'influence de la mise en condition d'écoute. En effet, chez un des auditeurs, le fait de mobiliser son attention à l'écoute pour ensuite répondre aux questions posées, l'éloignait d'une écoute objective. Elle se concentrait plus sur les détails des sons, des « bruits » plutôt que d'un tout qu'ils peuvent former. Mais la deuxième écoute du projet y remédiait.

Comme nous l'avons dit plus haut, c'est que pour chacun des auditeurs, une mauvaise compréhension d'un son ou d'un mot par exemple le faisait sortir du déroulement de l'histoire laissant ainsi échapper des informations narratives. Cela est dû au caractère séquentiel de l'analyse auditive développé précédemment.

De plus, le son étant entièrement dépend du temps, le rythme est imposé. Le retour en arrière n'est pas possible à moins de casser le déroulement de l'histoire. Ce n'est généralement qu'après avoir lu la bande dessinée que les auditeurs estimaient que le rythme sonore était cohérent alors que la majeure partie d'entre eux le trouvait trop rapide lors de la première écoute. La bande dessinée échappe à ce

problème car elle permet la stase à l'image et le retour en arrière. Par exemple, la plupart des participants ne faisaient pas le lien entre la voix du renard que l'on entend pour la première fois en pleine hallucination du personnage principal, et celle du renard après la scène chez le vieil indien. Le va-et-vient que l'on peut faire en parcourant une BD permet de mieux maîtriser la récurrence des personnages.

Tout ceci mène à penser que, même si cette fiction sonore paraît à tous les auditeurs comme une création autonome, les interprétations du metteur en onde et les contraintes de l'adaptation – ainsi que celles du cahier des charges du mémoire – entachent la bonne compréhension de l'histoire. Les actions auraient pu prendre plus de temps à se développer et des indices sonores – sons seuls ou même répliques – supplémentaires auraient pu être ajoutés surtout au moment de la chute de l'histoire car la confusion sur le prisonnier était quasi unanimement présente.

3.3. La diffusion radiophonique aujourd'hui.

Les radios libres ont toujours été de grands producteurs et diffuseurs de fictions, pièces ou expérimentations sonores. Même s'il est vrai qu'à une certaine époque, les radios publiques ou privées d'envergure nationale ont tout de même laissé libre antenne à ce genre de formats radiophoniques. Mais aujourd'hui ce n'est plus vraiment le cas, mis à part quelques radios qui ont pu leur laisser quelques heures de diffusion par semaine.

C'est le cas de La Première, radio publique belge, qui a su préserver quelques créneaux à la diffusion de fictions, documentaires ou encore récits sonores. On peut citer Par Ouï Dire, Parler Moi d'Amour et Le Polar du Dimanche Soir. Mais comme a pu me l'expliquer Xavier Jacques-Jourion de la RTBF (Radio Télévision Belge Francophone, www.rtb.be), le milieu des productions et des diffusions reste paradoxalement fermé aux réalisations plus indépendantes. Les créations plus originales, voire expérimentales, n'arrivent que trop peu sur les ondes de La Première car une fois de plus, le temps consacré à ce genre de créations n'est aujourd'hui plus une priorité, au contraire.

Par ailleurs, sur un plan plus technique, on constate que les radios nationales ont augmenté la puissance émettrice de leurs antennes afin d'optimiser leur couverture de réception. Il faut préciser que la bande passante FM est déjà limitée de 87.5 MHz à 107.9 MHz. Cette bande passante a été ensuite divisée en plages fréquentielles pour y accueillir plusieurs stations de radio qui peuvent alors se

côtoyer. Or, lorsque la puissance émettrice d'une station est augmentée, celle-ci étend sa plage fréquentielle. La place sur ondes se raréfie et c'est aussi une des raisons pour laquelle la création radiophonique ne trouve plus de place dans cette bande passante.

Cependant la radio numérique apporta une solution à l'engorgement de la bande passante disponible. Elle n'enchantait pas immédiatement la majorité et pourtant, si on observe le mode de fonctionnement de la radio aux Etats-Unis, on peut voir que la création d'espaces d'expressions reste possible. En effet, les Etats-Unis utilisent l'émission en AM pour s'affranchir des longues distances qui caractérisent sa géographie. De plus, ils ont optés pour la AM numérique transmise par satellite. Les limites fréquentielles, et donc du nombre de stations, sont, par ce mode de transmission, plus larges et de meilleures qualités. Ceci a donc permis de soulager une bande passante déjà très saturée et ainsi créer des niches où peuvent s'installer des programmes plus alternatifs. Ce type de transmission numérique en FM et AM s'est également développé en Asie, ainsi qu'en Allemagne et en Angleterre.

3.4. La diffusion par le web.

Il fallut attendre que l'informatique grand public se modernise et se popularise en même temps que le web pour devenir un moyen de communication de masse plus ou moins accessible à tous les budgets. C'est à partir de là qu'a pu évoluer le phénomène du téléchargement. Même si celui-ci a pu faire du tort à certaines maisons de disques et distributeurs, il a pu se montrer un excellent moyen de découvrir des créations sonores indépendantes.

En effet, certaines « web-radios » ont pu voir le jour comme Arte Radio en France, depuis 2002, et en 2005, sous l'impulsion de l'Atelier de Création Sonore et Radiophonique (ACSR), Silence Radio en Belgique. Ce qui caractérise les web-radios, c'est qu'elles diffusent leur contenu uniquement sur internet. Avec celui-ci, le medium radio se trouve renouvelé en matière d'activisme avec la même émulation qu'ont connu les radios libres dans les années 80, ou plus avant dans les années 50, lorsque les studios radio ont donné naissance à de nouveaux courants musicaux (la musique concrète avec Pierre Schaeffer et son studio d'essai ou la musique électronique avec Karlheinz Stockhausen au studio de Cologne).

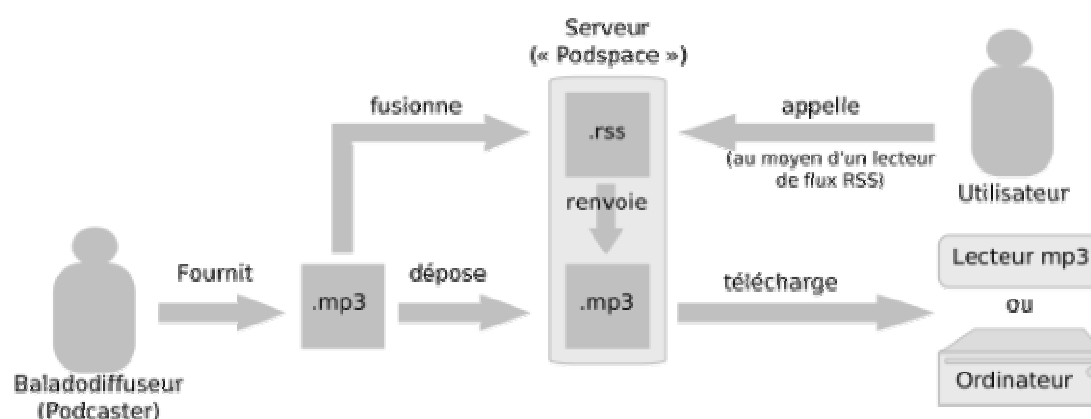
Par exemples, Arte Radio (www.arteradio.com) favorise le son brut, le reportage, le témoignage, sans musique ni commentaire. Les enregistrements sonores sont réalisés sur le terrain et parlent

d'actualités sociales ou politiques. En revanche Silence Radio (www.silenceradio.org) propose des fictions, des reportages à valeur poétique et des créations plus personnelles. Toutes deux ont l'avantage d'être libres, tant au point de vue de la forme que sur la durée. Le contenu radiophonique se renouvelle constamment et sort de l'aseptisation dont est souvent victime la radio traditionnelle.

Ce qui est révolutionnaire dans ces deux initiatives c'est la possibilité pour l'internaute, d'écouter et surtout de télécharger gratuitement sur son ordinateur ou son baladeur MP3 ce dont il a envie. Ce n'est ni plus ni moins que le podcasting (contraction de iPod d'Apple et de broadcasting) ou la baladodiffusion, pour éviter l'anglicisme.

C'est en même temps que l'évolution des espaces personnels virtuels, ou blogs, que le besoin de faire écouter ou de faire voir ce que l'on aime ou pas s'est manifesté. Contrairement aux modes traditionnels de diffusion où un diffuseur envoie un flux (streaming) à des auditeurs multiples, le principe du podcasting consiste à s'abonner à un podcast pointant vers un ou plusieurs fichiers multimédias basés sur l'utilisation d'un fil de diffusion RSS (Really Simple Syndication) et à télécharger ces fichiers. L'utilisateur doit donc synchroniser régulièrement son lecteur de podcast afin de récupérer les nouveautés. De plus, certains lecteurs permettent parfois de synchroniser les fichiers issus des différents podcasts avec un lecteur MP3. Ainsi, le lecteur de podcast récupère automatiquement toutes les nouveautés présentes sur les baladodiffuseurs auxquels l'utilisateur est abonné et les transfère sur le baladeur MP3 pour une lecture hors ligne.

- Schéma du fonctionnement du podcast.



Il s'agit donc bien dans un premier temps d'une démarche venant du désir de l'auditeur vers la matière sonore. Ce sera ensuite à lui de chercher ce qui l'intéresse ou de faire « confiance » aux baladodiffuseurs auxquels il a choisi de s'abonner. On est donc à l'opposé de la radio traditionnelle où l'auditeur est dépourvu de son pouvoir de décision par rapport à ce qu'il souhaite écouter. Il recouvre un contrôle total grâce à ce mode d'accès.

En effet, le podcasting donne la possibilité à l'auditeur placé devant son ordinateur, de choisir ce qui l'intéresse ou ce qu'il désire découvrir, et ainsi se confectionner et télécharger sa propre liste d'écoute parmi une offre en podcast de création sonore en perpétuel enrichissement. De plus, la programmation aléatoire, que l'on trouve par exemple sur Arte Radio, permet à l'auditeur d'écouter de nouvelles choses comme il le ferait devant son poste de radio traditionnel, mais, dans ce cas de figure, quand et où il le veut.

Les avantages de la baladodiffusion ne manquent pas. Elle supprime dans un premier temps le côté éphémère de l'émission radiophonique traditionnelle car l'auditeur aborde un flux qui se rafraîchit constamment. Il renoue également avec une proximité entre le baladodiffuseur et l'auditeur ; ce dernier peut facilement faire partager son opinion au créateur ou aux autres auditeurs.

Mais l'attrait le plus séduisant est sans aucun doute sa faculté à s'affranchir des barrières géographiques et temporelles. Il est alors possible de découvrir des créations venant du monde entier au moment que l'on veut. Et par ce biais, devenir à son tour créateur peut être à la portée de quiconque.

D'après les propos de Sylvain Grand'Maison (créateur de l'émission Le Québec en baladodiffusion) recueillis par Mathieu Ménard :

« L'effervescence du format s'explique par sa flexibilité. *«Le podcast, c'est ce qu'on en fait.»* De prime abord, les émissions produites ne sont pas limitées à un temps de diffusion défini, puisqu'elles sont archivées sur un site Internet. Ensuite, c'est le créateur qui décide de la durée de sa production. En plus de ces deux avantages, la baladodiffusion offre selon Sylvain Grand'Maison une plus grande liberté d'expression ».

Le web donne aussi la possibilité de compter le nombre d'auditeurs. Cela permet de connaître l'impact d'une création mais cela permet aussi à l'hébergeur de taxer plus justement le temps de mise en ligne.

Mais le gros avantage de mise en réseau, est sans doute le futur moyen de donner à des auditeurs malvoyants ou non-voyants la possibilité de découvrir des créations sonores. Par exemple, une

initiative intéressante invite l'auditeur à visiter des musées en baladodiffusion.

Cela dépendra en grande partie de la popularisation de l'accès à l'outil informatique destiné à des personnes handicapées visuellement. Dans cette optique, le site de Silence Radio propose en parallèle de son interface flash, un accès HTML qui, d'une part, est accessible pour une utilisation grand public, mais également adaptée aux personnes malvoyantes selon la norme WAI (Web Accessibility Initiative).

Conclusion.

Ma volonté de départ était de faire une adaptation la plus proche possible du support visuel et écrit qu'est la bande dessinée. Il était également préétabli que les choix et les interprétations devaient être fait pour servir une structure narrative cohérente et compréhensible bien que ces deux supports ne se basent pas sur les mêmes codes ni les mêmes moyens d'expression.

Ces choix étaient fait pour la simple et bonne raison que les deux supports fonctionnent sur des registres différents et parce que les organes récepteurs – vue et ouïe - appellent des mécanismes différents comme nous l'avons soulevé dans un développement théorique.

Au final, le projet pratique d'adaptation apparaît comme une véritable création sonore. Ceci est tout à fait normal puisqu'un travail d'interprétation des images, du jeu des acteurs et des actions qui lient chaque case l'a précédé. Le metteur en onde est aussi et avant tout un lecteur de la bande dessinée qu'il souhaite adapter. Il participe pleinement à l'histoire dessinée et écrite. Et avec ses représentations et ses codes, il propose ses images mentales que l'auditeur s'appropriera.

Pourtant, les limites qu'il s'impose n'aide pas à la compréhension de l'histoire, au contraire. A trop vouloir se rapprocher de la bande dessinée, l'ingénieur du son s'expose à un danger : une compréhension sclérosée. Ce piège est encore plus menaçant lorsqu'il tente de satisfaire un public de personnes non voyantes.

Est-ce que maintenant nous pouvons dire que ces deux moyens d'expression se tourneront à tout jamais le dos ? Rien n'est si sûr puisque pour certains ils peuvent être complémentaires. Mieux encore, ce genre d'adaptation peut être un excellent moyen pour découvrir la bande dessinée. Inversement, elle peut donner matière à la création sonore dans un monde où l'audio est de plus en plus accessible, autant d'un point de vue d'auditeur que de créateur.

Annexes.

- *Bande dessinée Morrison is Alive de Max.*
- *Découpage Sonore.*
- *Questionnaire.*