

1 DOOM!

2 DOOM

3 DOOM!

4 DOOM!



VOIR ET ENTENDRE

LES LETTEURS DE COMICS DOIVENT PORTER UNE ATTENTION EXTRÊME AUX DÉTAILS, MAIS DANS L'EXPRESSION DES EFFETS SONORES ILS PEUVENT DÉPLOYER TOUTE LEUR CRÉATIVITÉ.

Vous reconnaissez les onomatopées quand vous les voyez : Pow ! Bang ! Boom ! Ces effets sonores, langage cliché des *comics*, reposent encore sur la seule imagination de ceux qui les conçoivent. « Ils font partie d'un processus encore assez créatif, explique Chris Eliopoulos de Virtual Calligraphy, un studio de lettrage qui travaille souvent sur les publications de Marvel. C'est un domaine où l'on peut encore édicter ses propres règles. »

Ces règles contournent la façon traditionnelle de déchiffrer les mots. Les *comics* sont un média silencieux, mais les effets sonores s'affranchissent de cette limitation en trompant notre cerveau. Quand le lecteur voit écrit « CRASH » sur une page, il n'entend bien sûr pas le bruit de la voiture qui percute le mur, mais le mot accompagne l'illustration pour créer un récit évocateur. « Je ne sais pas vous, mais moi je suis tout à fait incapable d'imiter le bruit d'un immeuble qui s'effondre, dit Chris Eliopoulos. Je n'ai jamais constaté qu'un immeuble qui s'effondre émet un énorme "BRAOUM". Mais, dans notre imaginaire, cela fonctionne parfaitement. »

Ce glissement mental prend forme selon la façon qu'a le lettré d'aborder l'effet sonore. Les mots ont parfois des sens différents selon les contextes et c'est pareil pour les sons, explique le célèbre lettré Tom Orzechowski. « Le son d'une gifle est rapide et sec, mais il n'est pas aussi dur que celui d'un claquement, avec son clac, explique-t-il. Si l'air est aspiré hors d'une pièce, ou si quelqu'un éternue, nous nous attendons à des sons différents. » Mais aussi à des visuels différents. Un son puissant se traduit souvent par un texte plutôt grand, alors qu'un son sourd fait l'objet d'un traitement plus subtil. Mais toutes les onomatopées ne sont pas forcément des interprétations visuelles littérales du son qu'elles représentent.

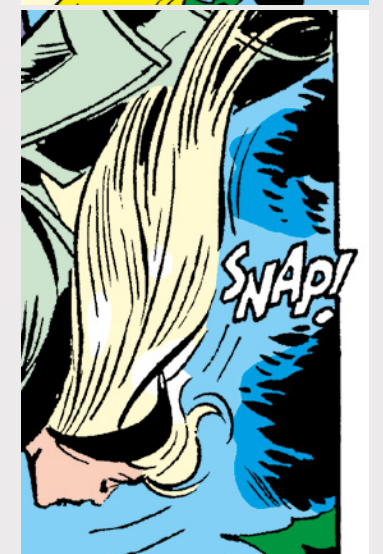
Chris Eliopoulos évoque le lettrage de John Workman sur *Mighty Thor*, durant le *run* de Walt Simonson dans les années 1980. Ses effets sonores s'affranchirent des normes pour créer quelque chose d'icône. Dès le numéro 337,

Workman dessina une série de « DOOM » expressifs, traduisant les coups de marteau de Thor. À chaque répétition, Workman donnait au « DOOM » un nouveau style, art déco, gothique ou autre. « Ses merveilleux effets sonores graphiques pouvaient occuper une page entière ou être une partie intégrante de la narration », précise Chris Eliopoulos.

À la différence de Workman et de son lettrage affirmé et graphique, Orzechowski adopte une approche plus calligraphique et conçoit souvent ses propres polices de caractères, mais il est aussi connu pour puiser son inspiration dans d'autres contextes, comme ceux du cirque, des faire-part de mariage ou des affiches de concert. Ses créations favorites sont celles qui lui ont été inspirées par les affiches d'opéras européennes conçues par des artistes comme Alphonse Mucha. « Je me suis mis à utiliser certains styles [calligraphiques] dans ce que je faisais et personne ne m'a arrêté, alors j'ai continué », confie-t-il.

Les effets sonores sont souvent conçus pour établir un climat stylistique dans une histoire, mais ils peuvent aussi être source d'humour. Pour Ariana Maher, lettrée chez Virtual Calligraphy, les meilleurs effets sonores sont ceux qui font rire. Lors d'une scène de combat entre Thor et Hercule, dans *Incredible Hercules* #136 (décembre 2009), Thor tord le téton d'Hercule qui vire au violet et que le lettré Simon Bowland exprime avec un « Nurp » violet. « Cette histoire me faisait rire aux éclats et cela tenait aux effets sonores, dit-elle. Cela m'a appris à quel point les *comics* peuvent être polyvalents. »

C'est une leçon qu'Orzechowski aime donner aux jeunes lettrés. Les effets sonores ne doivent pas tous monopoliser la vignette. Les plus réussis s'intègrent souvent au flux de la vignette. « Je le dis d'acheter un exemplaire de *Fantastic Four* ou de *Spider-Man* des années 1960 et d'observer simplement la façon dont les effets sonores rebondissent au fil des pages, dit-il. La forme des lettres joue en partie, mais le succès tient aussi à la façon dont ils syncopent. Comme dans le jazz. »



1-4 L'icône lettrage « Doom » de John Workman pour *Mighty Thor*. 5 La série *Incredible Hercules* utilisait les effets sonores à des fins comiques, comme ce « Nurp » violet (*Incredible Hercules* #136). 6 Les effets sonores n'ont nul besoin d'être tapageurs pour attirer l'attention. Un petit effet sonore, comme on peut le voir dans *Amazing Spider-Man* #121 (juin 1973), suffit à largement influencer sur l'histoire.