**Appel à Ateliers — Voix, Sons, Bruits, Silences – 23-26 mai 2023,**

**54e Congrès annuel de l’AFEA 23-26 mai 2023, Université de Bourgogne**

**Atelier Cultures Populaires :**

**« In space no one can hear you scream, or can they? »**

**Panel Science-fiction**

**DANIÈLE ANDRÉ ET GWENTHALYN ENGÉLIBERT**

**LA ROCHELLE UNIVERSITÉ — UNIVERSITÉ DE BRETAGNE OCCIDENTALE**

« Dans l’espace personne ne vous entend crier », l’accroche publicitaire, devenue iconique, du film *Alien* de Ridley Scott souligne le rôle prépondérant joué par les « Voix, Sons, Bruits, Silences » en science-fiction. Pour Nis Gron, « William Whittington a démontré combien *Alien* (1979) a été un tremplin essentiel qui a montré l’importance et a permis le développement de la bande sonore, notamment dans l’utilisation expressionniste des effets sonores, des sons ambiants et des bruitages dans les films de science-fiction ».

Si *Alien* a changé le visage de la science-fiction d’horreur, il s’inscrit dans une longue tradition de récits utilisant les « Voix, Sons, Bruits, Silences » pour créer et accroître la tension ou la peur, ou/et détourner l’attention du public du véritable danger. Pourtant, il est intéressant de noter le double usage du silence : il peut accroître le stress, lorsque l’absence de son et de bruit peut être interprétée comme annonçant un danger, mais il peut aussi protéger du danger, lorsque le fait de rester silencieux empêche les personnages d’être localisés et découverts (*a Quiet Place*). Il ne faut pas non plus oublier que c’est dans un environnement naturel, dépourvu de sons humains, que certains peuvent trouver la paix, la force et le repos (*Star Wars)*.

La science-fiction joue avec les complexités et les contradictions des « sons et silences » à travers les bandes sonores (intensifier la peur par le silence et le son extra-diégétique, *A Clockwork Orange*) et au sein d’intrigues où la survie dépend de la capacité à s’abstenir d’émettre des sons ou de faire du bruit.

Quels que soient le format et le support (visuel, écrit, sonore, texte et image), la science-fiction souligne combien le fait d’être privé de voix/son, réduit au silence ou confronté à un son excessif entraîne des situations et/ou des sentiments de danger : cela peut signifier entendre le danger venir, mais aussi entendre l’appel d’un pouvoir ou d’une force, être contrôlé et/ou mis en danger par eux (utilisation de la Force dans *Star Wars*, Viktor transformant des ondes sonores en force physique et Allison-The Rumor contrôlant l’esprit des gens en prononçant une phrase dans *The Umbrella Academy*, ou les pouvoirs des super-héros comme Black Bolt ou Black Canary).

« Sons et silences » sont profondément liés aux cultures et aux sociétés humaines. Il semble qu’avec le développement de la technologie, les mondes technologiques modernes soient de plus en plus bruyants, et que les sons envahissent l’environnement et les esprits, ne laissant aucune place au silence et aux pensées (*Blade Runner*). Il est donc significatif que même l’espace devienne « bruyant » : la plupart des histoires de science-fiction, du moins à l’écran, montrent l’espace comme rempli de sons et de bruits alors qu’il est en fait silencieux. Si cela peut être dû au support (ici filmique donc) et à la volonté de ne pas priver le public de sons, cela montre également comment le silence est lié à la culture : l’absence de bruit, de son ou de voix peut conduire à l’isolement et à la folie, et doit être combattue (*Flinch*, *I am Legend*, *The Last Battle*).

Les sons peuvent également prendre la forme de bruits exprimant la joie, les célébrations et la nostalgie. Certains récits de science-fiction tentent d’imaginer ce que pourraient être les langues de peuples issus de cultures et de mondes totalement différents et quels usages ils feraient du son et du silence (*Solaris*, *La Forme de l’eau*).

Les différents formats utilisent des moyens différents pour exprimer/représenter les sons et le silence. Dans les bandes dessinées, le silence peut être représenté par des scènes sans paroles, des planches « silencieuses » sur lesquelles aucun dialogue ou mot n’est écrit. Cela oblige par ailleurs le lecteur à se concentrer uniquement sur les images qui contiennent ou sont censées contenir toutes les informations. Le silence peut être renforcé par un jeu sur les couleurs. Alors que dans les médias visuels et sonores, l’utilisation, à des moments particuliers, de sons et de silences peut capter immédiatement l’attention du public et constitue un procédé traditionnel, dans les médias « texte et image », le public voit le son au lieu de l’entendre. Ainsi, la taille et la forme de la bulle de mots ou de la bulle de texte peuvent être utilisées pour souligner les effets auditifs, de même, les onomatopées sont utilisées pour représenter des actions et les sons qui les accompagnent (“Ploc”, “Paf”, “Boum”, “Aaargh”, etc.). *Onomatopée* est même devenue le nom d’un méchant chez DC depuis 2002.

Ce sont là quelques-uns des aspects qui peuvent être abordés, mais d’autres questions peuvent être soulevées et d’autres problèmes traitées.

Toutes les approches (historiques, stylistiques, philosophiques, etc.), et tous les formats et médias sont les bienvenus (jeux, JdR, bandes dessinées, séries, films, romans, chansons, etc.)

Les propositions de communication peuvent porter sur, mais ne sont pas limités à :

- « voix, sons, bruits, silences » dans la science-fiction au fil des siècles

- les principales œuvres de science-fiction abordant le sujet et leur perspective

- les moyens narratifs utilisés pour représenter les pauses, les silences et l’impact des différents formats sur la réception par le public

- l’impact des effets spéciaux sur l’utilisation et la représentation des voix, sons, bruits et silences dans la SF.

- les histoires et les intrigues de SF se concentrant davantage sur le silence et les sons alors que les sociétés modernes deviennent plus bruyantes

- les spécificités du genre lorsqu’il s’agit de « Voix, Sons, Bruits et Silences ».

- la SF en tant que genre exprimant ou réduisant au silence les questions sociétales.

Michel Chion, *Des sons dans l’espace. À l’écoute du space opera*, Bordeaux, Éd. Capricci, 2019, 112 pages

K.J. Donnelly, Philip Hayward (Ed.), *Music in Science Fiction Television  Tuned to the Future*, Routledge, 2013

Trace Reddell, *The Sound of Things to Come An Audible History of the Science Fiction Film*,

University of Minnesota Press, 2018

Erik Steinskog, *Afrofuturism and Black Sound Studies: Culture, Technology, and Things to Come* (Palgrave Studies in Sound) (English Edition) 1st ed. 2018 Édition

William Whittington, *Sound Design and Science Fiction*, University of Texas Press; 2007

Les propositions de communication (300-500 mots environ) peuvent mettre en avant différents domaines d’étude et cadres et approches théoriques. Elles sont à envoyer, accompagnées d’une courte biographie, à Danièle André (daniele.andre.univ.larochelle@gmail.com) et Gwenthalyn Engélibert (gwenthalyn.engelibert@univ-brest.fr) avant le 16 janvier 2023.

Veuillez noter que pour présenter une communication, il est nécessaire d’être membre de l’AFEA (Association française d’études nord-américaines, dont les frais d’adhésion sont d’environ 60 euros) et de s’inscrire au colloque (les frais d’inscription sont également d’environ 60 euros).