

Terrain de recherche et enjeux esthétiques et communicationnels d'une recherche sur le dispositif visuel-narratif et sensoriel de l'image manga

Émilie Lechenaut, Docteure en Sciences de l'information et de la communication

Université de Lorraine, France

Résumé

Cet article s'inscrit dans le cadre d'une recherche sur le dispositif visuel-narratif et sensoriel du manga. Cette dernière vise à comprendre, comment à travers une technique graphique spécifique, l'image manga porte en elle une dimension avant tout expressive, sensorielle et émotionnelle. Dans sa visualité spécifique, l'image manga sollicite davantage les compétences perceptives et sensorielles du « lecteur-spectateur ». Elle modifie les perceptions, les modes de lecture et le rapport à la narration. Ce ne sont pas des émotions qui sont représentées. Au contraire, elles sont perçues, saisies comme un comportement, une manière d'être qui va nourrir la narration et en donner une toute autre approche : plus interactive et perceptive. Cette recherche sur le discours émotionnel du manga se situe dans une approche méthodologique alliant l'observation participante, l'analyse de discours et de contenu, la sémiologie et l'enquête qualitative. Elle s'inscrit également dans des approches auto-ethnographique et d'anthropologie de la communication.

Mots clés

MANGA, NARRATION VISUELLE, SPÉCIFICITÉ, ÉMOTION, PERCEPTION

Introduction

La bande dessinée est un langage *a priori* simple. Et pourtant, son vocabulaire allié à l'étendue de ses symboles visuels, font de ce média un objet communicationnel aux formes visuelles et narratives qui modifient le rapport à l'image, ses perceptions et ses discours. L'analyse du dispositif visuel-narratif du manga montre, que par sa matérialité, l'image manga a un pouvoir de suggestion et de sensorialité décuplé. En raison d'une spécificité graphique qui met en avant la dimension expressive de l'image, le « lecteur-spectateur » deviendrait un « tout percevant ». C'est une image qui sollicite davantage des compétences plus perceptives et sensorielles. Dans le manga, ce n'est pas qu'une représentation qui est donnée à voir ce sont surtout des émotions qui sont perçues, saisies comme un comportement, une manière d'être. Si

l'imagerie est d'apparence simple, une forme de médiation s'instaure entre le « lecteur-spectateur » et la technique graphique du manga. Or, c'est bien de cette technique graphique spécifique que dépend l'émotion. On retrouve dans le manga ce que Deleuze nomme « l'image-affection » (2006, p. 125). Partant de ce postulat, notre analyse sur le discours émotionnel du manga se situe dans une approche méthodologique alliant l'observation participante, l'analyse du discours visuel-narratif, la sémiologie, l'enquête qualitative, mais aussi la dimension anthropologique de la communication et une approche auto-ethnographique.

Il s'agira dans un premier temps d'expliquer l'importance de la dynamique exploratoire du terrain et la posture du chercheur dans une étude sur les perceptions et les émotions. En effet, pour cet article nous avons pris le parti de nous mettre à la fois dans une démarche d'observation participante mais aussi dans une approche auto-ethnographique¹. Fresnault-Deruelle ne dit-il pas que « l'image, accompagnée ou non de légende, ne se donne véritablement à *entendre* qu'au moment où elle met en demeure le spectateur de se faire le témoin consentant de sa propre prise à partie » (1993, p. 12, l'italique est de l'auteur)? Ainsi, au-delà de la seule analyse du dispositif visuel du manga à laquelle nous aurions pu nous arrêter, cette posture du chercheur « présent » via une lecture immersive nous paraît importante pour mieux appréhender la « performativité » visuelle de l'image manga. Dans un second temps, il s'agira de s'intéresser à la démarche d'analyse qualitative mise en place pour enfin se questionner sur les enjeux esthétiques et communicationnels d'une recherche sur le dispositif visuel-narratif et sensoriel du manga que ce soit dans une démarche créative et/ou dans la mise en place d'un discours mettant en avant, dans sa stratégie visuelle-narrative, la capacité émotionnelle comme on peut le voir, par exemple, dans des stratégies de discours médiatique (Panier, 2008) voire organisationnelle (Allard-Poesi & Varlet, 2017; Charaudeau, 2008).

Importance de la dynamique exploratoire du terrain et posture du chercheur dans une recherche « auto-ethnographique » par l'immersion sur les perceptions et les émotions

L'une des spécificités graphiques du manga tient dans la performance de l'expressivité visuelle qui génère une transmission d'émotion². Cette forte dimension expressive convoque l'image mentale qui répond aux émotions. Si « l'image mentale correspond à l'impression que nous avons, lorsque, par exemple, nous avons lu ou entendu la description d'un lieu, de le *voir* presque comme si nous y étions » (Joly, 2008, p. 13, l'italique est de l'auteure), il s'agit ici de nous questionner sur la dimension émotionnelle ressentie à la lecture de l'image manga comme si nous *la* vivions, ce qu'elle peut provoquer dans l'esprit du lecteur qui se situe aussi dans une démarche interprétative des affects de l'image. Ainsi, dans le manga, l'expressivité génère une émotion qui se place au cœur de l'échange narratif. Il est alors essentiel dans notre

analyse de percevoir autant les signes des émotions, que les émotions ressenties et comment l'un et l'autre se complètent, s'échangent, interagissent. Toutefois, si nous souhaitons interroger le dispositif émotionnel de l'image manga à partir de la manifestation que l'on peut éprouver à sa lecture, nous ne pouvons omettre ce qui en constitue le déclenchement. En effet, un auteur peut chercher à exprimer visuellement une émotion sans vouloir provoquer un état émotionnel et pourtant le provoquer (Charaudeau, 2008; Doury et al., 2000). Or plus qu'un écho à un vécu qui déclencherait cet état, c'est aussi dans le dispositif visuel, ses spécificités et son agencement que l'on retrouve des propriétés qualitatives d'ordre affectif qui vont permettre une interaction, une implication, une relation de connivence propice à la création d'affects. D'où nous avons pris le parti d'analyser le manga tant d'un point de vue technique que dans une démarche de lecture immersive afin d'en saisir la totalité des enjeux esthétiques et communicationnels. Se placer ainsi dans un cadre de recherche-action par l'immersion nous a permis de développer une approche à la fois auto-ethnographique mais aussi d'anthropologie visuelle qui nous positionne au cœur de l'image et de ses possibles interactions. Cette démarche nous permet de nous questionner sur la performativité visuelle de l'image manga tant au niveau de son expressivité que des émotions qui s'en dégagent, mais aussi de l'aborder dans sa production de sens et sous l'angle de l'émotion.

Dans cette étude sur le discours émotionnel du manga, nous essayons dans notre démarche de concevoir une analyse sémiologique du manga (en dehors de la linguistique) qui se montre attentive à l'ancrage social du sens, des sensibilités et des perceptions (Joly, 2011; Merleau-Ponty, 1958, 1964, 2008; Mons, 2013). Nous interrogeons l'objet à partir de sa mécanique mais surtout à travers la relation créée avec le sujet impliqué, à savoir nous, en tant que chercheure dans une posture de « lecteur-spectateur ». Cette démarche immersive nous permet de nous interroger sur les sens, les émotions et la manière dont l'objet devient une médiation sensorielle qui transmet, construit, joue avec les émotions. C'est d'ailleurs là que peut se créer non seulement les liens entre (objets) visuels et individus, mais aussi les enjeux communicationnels d'une stratégie visuelle d'un dispositif spécifique.

Toutefois, cette expérimentation visuelle des émotions soulève des questions importantes d'un point de vue méthodologique. Si Dumas et Martin-Juchat dans leurs travaux indiquent que « le cadre de la recherche-action comme approche immersive constitue un point d'entrée privilégié pour le chercheur qui s'efforce d'accéder aux signes des émotions qui traversent son terrain de recherche » (2016), nous ne pouvons pour autant oublier la position du chercheur dans l'étude et l'accessibilité des émotions présentes dans la narration visuelle. Comment rendre compte de ces affects tout en gardant une certaine objectivité à laquelle, en tant que chercheure, on ne peut se soustraire? D'où l'importance dans notre analyse d'un perpétuel aller-retour entre immersion et mise à distance : il s'agit à la fois de se confronter aux codes émotionnels

tout en les mettant en perspective afin d'en analyser leur articulation, leur implication pour une meilleure analyse de leurs enjeux narratifs.

Ainsi, il est important pour comprendre toute la spécificité de l'image manga de s'exposer à l'expérience, à l'expérimentation de cette image, d'être attentif, au-delà de l'analyse visuelle, à ce qu'elle produit en nous, comme on peut le faire avec l'art. En effet, selon Deleuze « l'art n'a pas à être interprété, il vaut mieux l'expérimenter, le laisser nous affecter » (1990 cité dans Moriceau, 2016, p. 6). Dans ce cadre, étudier l'image manga sous l'angle des émotions qu'elle génère, l'appréhender comme une expérience esthétique et sensorielle, nous permet d'aller au-delà des différentes formes de représentations de l'émotion vers une réflexion sur ce que cela peut générer sur le « lecteur-spectateur ». C'est pour cela que l'image manga ne peut pas seulement être étudiée dans une intention du *mangaka* qui donne à voir des représentations des émotions pour nourrir sa narration. Il faut saisir l'image comme une expérience sensorielle et perceptuelle produisant un moment singulier, d'intensité visuelle et perceptuelle qui va agir à la fois sur l'appréhension de la page et de la narration.

Dans cette démarche immersive, il ne faut pas non plus omettre que le dispositif graphique du manga a pour spécificité de mettre le lecteur-spectateur « sur le siège du conducteur » (Mac Cloud, 1999, p. 114) c'est-à-dire au centre du dispositif visuel. Il est dès lors plus aisé de rencontrer la matérialité de l'image et de se laisser toucher et contaminer par cette dernière et par sa narration³. Il y a déjà dans ces spécificités graphiques-narratives la possibilité d'une approche affective et sensorielle de l'image et de sa narration. Moriceau parle de la puissance de l'expérience esthétique qui se situe « dans sa capacité à nous toucher, à nous transformer au cœur de notre subjectivité, de nous emmener dans l'aventure de quelque chose d'inconnu, d'inattendu, de nous mettre en mouvement, de nous faire réagir ». Il ajoute qu'elle « nous plonge dans un bain de sensations, de réactions, d'émergences, d'insights, qui bien souvent nous forcent à repenser ce que l'on croyait savoir » (2016, p. 4). Ainsi, d'un point de vue méthodologique, l'expérience esthétique, selon lui, se passe avant tout au niveau du sensible. Elle n'a pas une signification, elle dépasse toujours la signification. Cette approche permet de nous intéresser à ce qu'il y a de singulier dans l'image manga au-delà de sa technique graphique, à savoir nous interroger sur ce qu'elle peut provoquer d'inattendu dans son appréhension, comme expérience sensorielle et perceptuelle. Elle permet de mieux nous interroger sur la manière dont les affects :

- peuvent entrer en échos avec la représentation des émotions de l'image manga et ainsi en décupler voire en modifier l'expérience visuelle et ou narrative;
- nous décentrent (lecteur-spectateur) et nous replacent au centre de la narration;
- permettent la rencontre avec d'autres affects;

- peuvent parfois les multiplier;
- permettent de nous interroger sur la justesse de l'atmosphère du récit, comment ils nourrissent la narration, augmentent l'efficacité visuelle, exposent le lecteur à une autre expérience de lecture.

En convoquant nos affects, lire l'image manga peut alors s'apparenter à une expérience narrative d'ordre affective partagée entre ce qui est vu, lu et ressenti. Pour accéder à cette expérience, il faut toutefois faire preuve d'empathie. À rappeler que « l'empathie correspond à la faculté de percevoir et de comprendre les émotions de son interlocuteur sans se confondre avec celle-ci et tout en parvenant à rester à distance de ses propres émotions » (Brunel, & Cosnier, 2012, p. 5).

Cependant, c'est aussi par ses spécificités graphiques que le manga est un espace privilégié d'expression d'un discours émotionnel au service d'une narration. Cette dernière, coordonnée au dispositif visuel, contribue à l'implication du « chercheur-lecteur-spectateur » qui ne sera plus seulement spectateur mais aura la possibilité de devenir acteur perceptuel et émotionnel de la narration.

Des spécificités graphiques au service d'un discours émotionnel

Visuellement, le manga regorge de particularités qui vont servir la narration et son appropriation : mise en page spécifique, formes des phylactères, onomatopées, ou encore transformation des visages pour exprimer une humeur, une émotion. Certes, bien des procédés présents se retrouvent dans la BD occidentale ou dans le comics⁴. Cependant, l'une des spécificités graphiques tient dans une forte expressivité du dessin et des personnages qui remonte aux tous premiers *emakimono*s. On y retrouve un travail sur l'expressivité⁵ encore présent dans les mangas d'aujourd'hui : utilisation de détails, de traits d'expression ou encore une exagération de l'expressivité⁶. Nous proposons de relever certains points techniques qui permettent de transmettre les émotions et d'en nourrir la narration comme on pourrait le ressentir au cinéma. Ce rapprochement au cinéma n'est pas anodin puisque l'ensemble de la bande dessinée japonaise évolue encore dans les cadres fixés par Osamu Tezuka après la seconde Guerre Mondiale. Ce dernier a apporté, entre autres spécificités graphiques, un découpage analytique de l'action influencé par la grammaire du cinéma hollywoodien (Gravett, 2005), une forme de récit de grande ampleur permettant de laisser libre cours à l'imagination, et surtout un découpage cinématique qui utilise beaucoup d'espace (différents cadrages, association de plans qui lui donne l'allure d'un *storyboard*, étirement des séquences sur de nombreuses pages). Cela permet au récit de courir sur des milliers de cases (Fresnault-Deruelle, 2009) et de mettre davantage en avant les détails d'une action et les émotions qui en découlent.

Mise en page

La mise en page est l'un des enjeux fondamentaux de la mise en place du discours visuel-narratif du manga. Elle permet au *mangaka* de mettre l'accent sur ce qu'il veut montrer (sentiment, action), d'accentuer la prépondérance de l'image et de son discours visuel, mais surtout, elle est un outil de mise en valeur de l'intrigue et des émotions à transmettre (changement d'attitude, de physionomie, de sentiment). Elle est déjà une indication et un point d'ancrage au service du discours émotionnel. Ainsi, on constate que dans leur taille, forme et disposition⁷, les cases se suivent et s'imbriquent de manière non séquentielle, mais en fonction des scènes et de l'action⁸, guidant le lecteur-spectateur dans l'action sans l'astreindre à la lecture d'un cadre (Figure 1). La dynamique visuelle est en adéquation avec la trajectoire du regard et les différents plans utilisés deviennent de véritables accroches visuelles au service des affects mettant en avant les émotions des personnages (Figure 2).

Ces mouvements d'images caractérisent d'ores et déjà le récit dans sa réception et dans sa perception puisqu'il va nous permettre de suivre la narration, mais aussi, et c'est peut-être là l'un des points essentiels de l'image manga, la ressentir jusqu'à rendre poreuse la frontière entre soi et l'image, entre le « lecteur-spectateur » et ce qu'elle lui transmet en matière d'action et d'émotion.

Graphisme

Le graphisme est majoritairement en noir et blanc même s'il y a une forte utilisation de nombreuses variantes de gris qui permettent de donner plus de profondeur au style graphique du dessin. Si historiquement l'utilisation du noir et du blanc est le fait d'une dimension économique, cette caractéristique fait aussi écho à l'un des principes fondamentaux du manga : la simplicité. Du moins en apparence. Or la « simplicité est un précepte zen qui caractérise l'art japonais et qui a aussi attiré tous les grands artistes modernes tels que John Cage, Mies Van Der Rohe » (Peeters, 2002, p. 90). Le titre de l'ouvrage de Mies Van Der Rohe *Less is More* caractérise bien la complexité graphique du manga : un graphisme dénudé, mais qui soutient l'histoire, révèle et appuie la narration. Ainsi, si cette norme du noir et blanc peut donner l'idée d'une image pauvre et froide, elle participe au contraire à la richesse expressive de l'image manga (Figure 3). Le noir et blanc « permet aux cases du *mangaka* d'accéder à l'*understatement* (sous-texte, silences, évocations, litotes) » (Fresnault-Deruelle, 2009, p. 26). Fresnault-Deruelle dit à propos de la saga de David B. que « l'économie des images, traitées à l'aide du seul noir et blanc, atteint d'entrée à une intensité expressionniste qui jamais ne se dément » (2009, p. 44). Plus encore, dans le manga, l'utilisation du noir et blanc ajoute à l'émotion (Figure 4). Il ne met pas seulement en avant l'essentiel de l'émotion en la ramenant à sa simple expression comme on peut le voir dans certains *strips* (*The Peanuts*, *Andy Capp*, par exemple) ou dans « la bande



Figure 1. Une mise en forme visuelle-narrative au service de l'exacerbation du ressenti de l'action. Source : Hino (2009).



Figure 2. Une mise en page au service de l'action. Source : Mashina (2011).



Figure 3. Représentation de l'expression émotionnelle appuyée par la variante des gris et les plans. Source : Shigematsu (2012).



Figure 4. Exemple d'utilisation du noir et des gros plans pour exacerber la représentation du tourment du personnage. Source : Hino (2009).

dessinée minimaliste », mais il lui offre, par l'utilisation de la variante des gris, toute une dimension expressive. Il se forme alors un point de jonction entre l'émotion montrée et la réflexivité émotionnelle. Au-delà d'appuyer la narration par un élément visuel représentant une émotion, il s'agit de dire visuellement l'émotion sans restriction.

Phylactères

Les phylactères relèvent également de l'expressivité graphique. À propos des phylactères Peeters dit que

par leur position dans la case, leur taille, leur style graphique, les bulles rythment la lecture : elles définissent les silences, les hésitations, les brusques accélérations, favorisant le trajet de l'œil à travers l'image et à travers la page (2002, p. 29).

Dans leurs diverses formes et dans l'utilisation des caractères topographiques, ces bulles transmettent des informations sur le type de voix, mais aussi sur les sentiments et l'état d'esprit des personnages (Figure 5). Par exemple, des bulles ovales aux contours imprécis suggéreront une voix douce, mystérieuse, voire magique. De même, un fond sombre avec une forme d'éclair peut évoquer le trouble d'un personnage ou une forme de « rupture » entre deux personnages alors qu'un fond avec des fleurs ou des étoiles va montrer une intense émotion positive. Ces caractéristiques, associées à un phylactère dont la forme est « épurée », vont alors accentuer l'aspect « amoureux » du personnage et notifier un intense « bonheur ».

Le contenu des bulles peut lui aussi présenter certaines particularités qui peuvent être au service de la transmission des émotions.



Figure 5. Représentation de la colère par l'utilisation de phylactères aux bords pointus et utilisation de point de suspension. Source : Mashina (2011).

En effet, visuellement, les bulles semblent être conçues pour porter les paroles d'un personnage tel que les aurait exprimées un acteur (Figure 6). Ainsi, les *mangakas* n'hésitent pas à les utiliser pour traduire les hésitations et les silences des personnages en remplissant, par exemple, des bulles exclusivement de point de suspension. Sigal souligne ce procédé : « le fait qu'un personnage ne parle pas est parfois aussi important que sa parole elle-même, surtout dans la culture japonaise, où le non-dit conserve une place primordiale dans les rapports sociaux » (2003, p. 224). Ce procédé de non-dit renforce la visualité de l'image qui l'accompagne, agit sur nous lecteur-spectateur et peut permettre de ressentir, par exemple, le tourment du personnage concerné.

Ainsi dans la Figure 7, nul besoin de paroles pour comprendre l'atmosphère qui s'installe entre les personnages. L'absence de dialogue entre eux va d'ailleurs renforcer la dimension expressive de l'image qui se fait notamment à travers le regard des protagonistes. S'il y a dans cette scène un aspect narratif, la narration visuelle n'est en rien un ancrage du textuel. Au contraire, ce dernier apparaît plus comme une « suite », voire une conclusion à la scène visuelle, mais qui n'est pas forcément essentielle à la compréhension. Toutefois, cela génère une lecture multimodale à la fois à travers le regard des protagonistes et l'indication textuelle de l'auteur qui renforce et nourrit la tension narrative. Dans cette scène, les émotions ne sont pas décrites verbalement, elles se vivent visuellement. On voit d'abord la tristesse de Chiwa puis la colère d'Hokuto accentuée par le gris foncé qui assombrit le personnage, par son visage fermé ainsi que par les traits de mouvement. Ces derniers font écho aux onomatopées et génèrent une



Figure 6. Exemples de phylactères pour signifier les paroles, les pensées ou encore la surprise. Source : Shigematsu (2007).



Figure 7. L'absence de dialogue comme renforcement de la dimension expressive. Source : Enjoji (2012).

forte tension visuelle tout autant qu'ils révèlent la tension entre les personnages. Le zoom sur l'œil fermé met fin à la scène et ponctue son intensité dramatique. Qu'elle conduise le regard par des lignes de mouvement ou qu'elle le stoppe sur un gros plan permettant une plongée dans l'image, l'image manga est une image qui fait surtout appel à une compréhension sensible. C'est ainsi que toute l'image, son caractère, sa signification, même la plus profonde, s'organise devant nous. Ici, ce n'est donc pas qu'une représentation qui est donnée à voir, mais surtout des émotions qui sont perçues, saisies comme un comportement, une manière d'être.

Système de traits d'expression

Ces codes graphiques permettent d'associer une image précise à un sens plus ou moins explicite. Par exemple, « la goutte de gêne » (Figure 8) représente l'idée d'une gêne extrême chez le personnage qui la porte⁹. De même, le sentiment d'une brusque compréhension pourra être rendu par le code de « l'éclat de compréhension » (une forme de dessin aux extrémités pointues), par le biais d'une onomatopée, d'un point d'interrogation ou d'exclamation (Figure 9 et 10), par les contours de la bulle en forme de piques qui contient l'expression de la surprise, ou encore par la présence de signes graphiques tels que des étoiles. Ces formes d'expression permettent d'instaurer une connivence émotionnelle.

Toiles de fond

Les « toiles de fond » d'une image représentent une atmosphère, par exemple romantique, avec l'utilisation de fleurs dessinées derrière le personnage (Figure 11). En plus d'instaurer une forme d'humour, tous ces jeux d'expressivité, qui peuvent se cumuler, donnent au manga et à son image une force de transmission, contribuent à la mise en scène de l'image, mais surtout ils sont une véritable clé pour la compréhension d'une situation, d'un sentiment, d'une émotion (Figure 12). C'est d'ailleurs pour cela que certains lecteurs, alors qu'ils ne parlent pas le japonais, préfèrent lire des mangas non traduits. Cette situation pourrait paraître absurde si nous ne prenions pas en considération la dimension expressive du manga. L'expressivité y étant favorisée, il devient facile de lire un manga sans pour autant décrypter son contenu linguistique.

Conception des personnages

Visuellement, il apparaît que le dessin ne vise pas un réalisme photographique. Le style graphique des personnages révèle au contraire que les auteurs cherchent plus à montrer une certaine expressivité du personnage qu'une vraisemblance physique. Dans leur physionomie, les personnages ne sont d'ailleurs pas constants : il n'est pas rare de voir au cours d'une histoire un personnage changer de physique (visage, corps) selon son humeur et ses sentiments. Par exemple, le visage de Natsu Dragnir dans *Fairy Tail* (Mashina, 2011), lorsqu'il s'énerve, devient disproportionné avec une mâchoire et une dentition proche de celle d'un requin ou d'un crocodile (Figure 13). Il faut ainsi comprendre dans le graphisme japonais, que « le principe de l'hétérogénéité graphique



Figure 8. Exemples de représentations émotionnelles. Source : Enjoji (2012).



Figure 9. Graphisme expressif et connivence émotionnelle. Source : Mashina (2011).



Figure 10. Représentation du tourment et traits d'expression. Source : Kouchi (2013).



Figure 11. Exemples d'accentuation des émotions par l'utilisation de toiles de fond. Source : Shigematsu (2012).



Figure 12. Exemples de toiles de fond. Source : Shigematsu (2012).



Figure 13. Exemple de transformation physique d'un personnage pour signifier une humeur. Source : Mashina (2011).

est fondé sur l'idée suivante : l'expression du personnage commande à sa représentation, et non l'inverse » (Lechenaut, 2013, p. 98). Le décor quant à lui, bien que parfois très travaillé, est souvent discret et la construction des pages est relativement épurée. Cette construction et ces représentations sommaires permettent de laisser essentiellement place à l'expression des sentiments (Figure 14).

Ainsi, il apparaît que le manga génère une image qui est avant tout au service de l'expressivité et dont toute la construction visuelle permet la réception et la perception des émotions liées au discours. Toutefois, si les émotions se donnent à voir à travers une technique graphique qui lui est propre, cette dernière semble aussi bouleverser le



Figure 14. Représentations de l'expression des sentiments par les signes visuels.
Source : Enji (2012).

rapport avec le « lecteur-spectateur » en influençant sa perception et en modifiant son mode de lecture, la lecture devenant plus sensorielle et perceptuelle. Ainsi, les émotions ne se donneraient pas seulement à voir, mais aussi à ressentir.

Questionnement sur les enjeux esthétiques et communicationnels d'une recherche sur les dispositifs visuel-narratif et sensoriel du manga

Dans notre recherche, nous avons pris le parti d'appréhender les émotions dans un dispositif communicationnel. Cette approche nous permet de considérer les émotions comme des objets communicationnels observables, de les saisir comme processus communicationnel, mais aussi d'essayer d'en saisir les enjeux notamment dans une modification des pratiques de lecture *via* une stratégie visuelle. On peut alors s'interroger¹⁰ sur la manière dont l'utilisation d'une approche d'un discours communicationnel, par les affects, peut davantage générer une lecture multidimensionnelle, sensorielle et perceptuelle. Dans l'expérimentation visuelle de la narration, comment les expériences affectives générées peuvent-elles déterritorialiser le lecteur-spectateur et jouer dans/sur la production de sens? Ainsi, en s'interrogeant sur l'approche communicationnelle et sensorielle des émotions dans le dispositif visuel du manga, il s'agit aussi d'interroger les implications d'une telle démarche qui peuvent ensuite s'appliquer à la mise en place de stratégie visuelle.

L'analyse du cadrage a montré qu'il peut faire varier notre perception de l'action jusqu'à modifier nos habitudes perceptives de la composante de la page. Par les différents plans, l'image relève d'une discontinuité perceptive qui va permettre de ressentir du sujet traité, de l'action, mais aussi de faire vivre l'histoire visuellement et émotionnellement. Atteint par cette visualité, il devient possible de se trouver convoqué, au-delà d'une lecture multimodale, par les programmes modaux et

pathémiques que l'image met en scène. Pour reprendre les termes de Panier, il ne s'agit pas seulement « d'empathie entre le spectateur et la scène représentée –comme ce pourrait être le cas si l'émotion était seulement (re)présentée par la photo, il s'agit d'un regard qui convoque un autre regard ». Il ajoute que c'est « *en tant que corps regardant* que le spectateur est convoqué et introduit à l'intérieur de la scène » (Panier, 2008, l'italique est de l'auteur).

Ainsi l'image devient plus ambivalente en engendrant une perception augmentée via une stratégie visuelle qui fait appel au zoom, au gros plan, à la contre-plongée. Si l'on reprend l'exemple de notre héroïne d'*Happy Mariage?!* (Enjoji, 2012) dans la scène¹¹ ci-dessous (Figure 15), où elle court et chute, nous percevons le sol, les jambes des passants, puis le regard de l'héroïne qui se lève en même temps qu'il guide notre regard pour voir son mari. Puis, par le mouvement de l'image, le regard replonge vers l'héroïne. La combinaison d'une imagerie d'apparence simple, et plus sélective quant aux plans représentés, ainsi que les zooms utilisés, permet à l'image d'exprimer la charge émotionnelle.

Le jeu des images, qui montre et met en scène un instant critique, va toucher à notre *affect* notamment par la charge émotionnelle qui s'en dégage. La mise en avant des conflits intérieurs et des émotions des personnages par des effets graphiques, voire stylistiques (gros plans, jeux de perspective, effets de zoom ou de mouvements de caméra), joue sur l'expressivité du personnage, ainsi que sur le ressenti de la scène. On peut alors y voir une atténuation des relations extérieures au profit de l'univers intérieur : celui des émotions. Cette combinaison confère à l'image une qualité moins éphémère, moins transitoire et donne aux images animant le récit une charge symbolique supplémentaire. Comme dans la bande dessinée, on retrouve un jeu visuel entre l'explicite et l'implicite (MacCloud, 2002). Cependant, ici, il laisse libre cours à un entre-deux propice à l'imaginaire et aux jeux perceptifs.

Dans ces spécificités qui lient les éléments cinématographiques et iconiques, on remarque un agencement du lisible et du visible qui va modifier les perceptions du lecteur-spectateur, mais aussi son mode de lecture (Lechenaut, 2013, 2018). Par ce procédé, l'image manga se fait alors mot et devient un méta langage qui cohabite avec les phylactères et de ce fait, avec l'aspect linguistique et purement narratif du manga. L'image n'est donc plus seulement iconique elle est « visuelle-narrative ». Plus encore, par ses spécificités, elle participe à une expérience visuelle et sensorielle. Notre conscience de « lecteur-spectateur » devient alors flottante, errante, non bloquée sur une émotion ou une perception particulière, mais ouverte à tous les lieux du sensible. Il y a donc une observation de l'image manga par *imprégnation*. En ce sens, on retrouve la notion de « Wu Wei » que Laplantine (2010) définit comme le fait de s'imprégner, de laisser agir en soi ce que l'ambiance produit. Cette création d'une ambiance peut troubler dans la mesure où il peut y avoir l'impression de n'avoir pas la capacité d'une

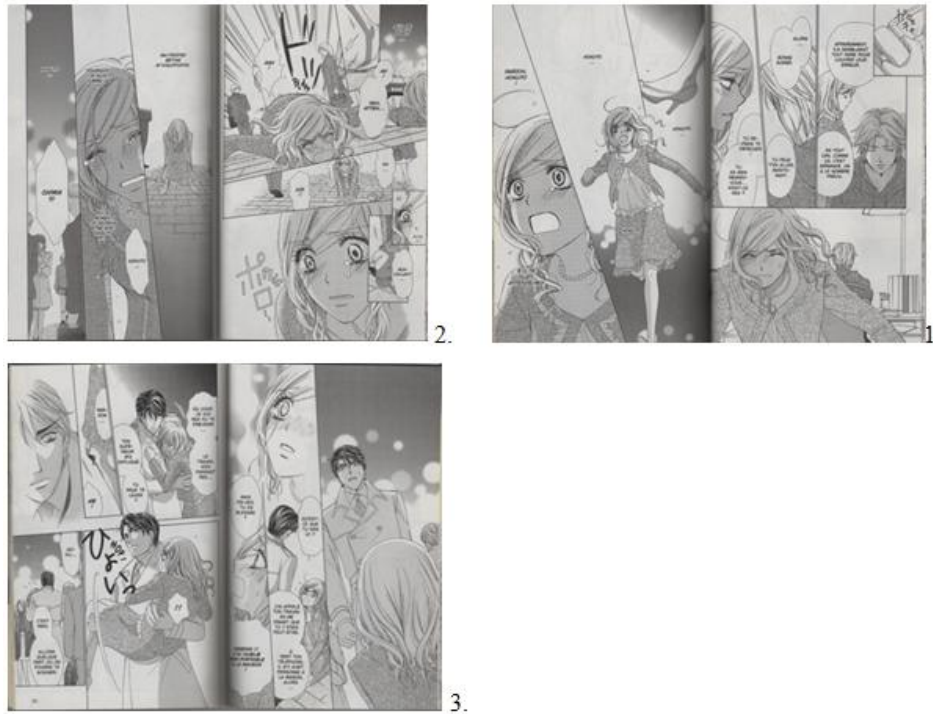


Figure 15. Exemple d'une scène dont le dispositif visuel et narratif augmente la perception de la charge émotionnelle. Source : Enjoji (2012).

pleine maîtrise de sa propre lecture. C'est bien en ce sens que celle-ci relève d'une expérimentation. Nous ne sommes plus subordonnés à l'image : on peut la laisser vivre dans la mesure où celle-ci entre en résonance, par son dispositif, avec nous. On comprend bien ici toute l'importance d'un dispositif de perception qui mobilise un lecteur-spectateur et qui lui permet, sans avoir besoin de prendre la décision d'une activité, d'être sous un certain point de vue présent dans l'image et « co-acteur » des effets du récit.

Ces spécificités visuelles-narratives vont alors créer une connivence qui va nous permettre de voir s'évaporer la frontière entre l'œuvre en tant qu'objet et nous-mêmes, et ainsi nous permettre de nous immiscer dans l'univers qui nous est proposé, de nous déterritorialiser dans un aller-retour permanent entre le lieu de la lecture et le lieu du récit¹². Il se forme alors un mélange entre temps réel et temps virtuel au point que cette nouvelle temporalité hybride va se répercuter sur nous en tant que « lecteur-spectateur » et sur notre perception du récit. Cette perte de lieu va laisser place à une

« dynamique temporelle virtuelle » (Buci-Gluksman, 2001, p. 25) où le flux des images va non seulement faire appel à notre mobilité, mais aussi à une évasion « hors d'un dispositif de vision bloquée » (Païni, 2002, p. 74), rendant le corps nomade jusqu'à le déterritorialiser¹³. Ainsi, l'agencement visuel-narratif du manga transforme l'acte de lecture en une « lecture visionnement » qui peut être rapide ou contemplative et permet la possibilité d'une errance qui, comme dans une lecture numérique via le rapport au support, nous fait quitter « le présent géographique du site pour l'expansion virtuelle des images et des univers » (Buci-Gluksman, 2001, p. 23). Ces spécificités permettent de nous placer dans un ici et un ailleurs, à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la page ou même d'un support de communication. Et cela va au-delà d'une possibilité de fixer une situation communicationnelle, narrative et émotionnelle. C'est le rapport à l'objet et à l'acte de lecture et de réception qui se trouve modifié. Il y a alors ouverture d'un nouvel espace où le lecteur-spectateur (usager) a la possibilité de poursuivre son parcours dans une image, mais surtout, dans son propre circuit de lecture et de perception¹⁴, sans avoir l'impression d'être soustrait à un rythme et à un parcours défini par avance. Dès lors, nous ne sommes plus dans une « lecture passive » où nous ne serions que spectateurs de ce que l'on voit. Il y a possibilité de regarder les événements tout en participant à l'histoire.

Cette possibilité d'être davantage un lecteur actif (de façon sensorielle et ou corporelle) génère une prise émotionnelle grandissante. Elle permet une traversée des images qui se situe du côté de l'expérience. Lancien (n. d.) indique d'ailleurs que dans le « domaine interculturel la relation du spectateur à un film relève d'un engagement, d'une confrontation qui sont sans doute à rapprocher de l'expérience du voyage dans ses dimensions ontologique, sensible, psychique ». Il y a une expérience sensible et sensorielle de l'image manga quel que soit son support. L'approche technique du support numérique ne fait qu'amplifier cette expérience déjà bien présente dans la version papier (Lechenaut, 2018).

Conclusion

De son héritage graphique, le manga a gardé un graphisme au service de l'expressivité qui semble participer à un processus visuel-narratif. C'est une image avant tout narrative : le visuel pouvant se substituer au textuel (Koyama-Richard, 2007; Leggeri-Bauer, 2011). Dans sa construction graphique, tout se passe comme si l'image convoquait le regard du « lecteur-spectateur » dans sa dimension pathémique. Aussi, pour un lecteur occidental non averti, cette image peut autant rebuter que questionner. De fait, il nous a paru intéressant de nous questionner, en tant que lecteur occidental, sur sa construction, mais aussi sur l'expérience de lecture afin de mieux percevoir les émotions qui s'en dégagent. Ce que nous avons voulu mettre en avant, ce n'est pas tant la communication de l'émotion que la manière dont le manga peut la susciter par son dispositif visuel-narratif. Comment ses particularités graphiques servent-elles la

narration tout en existant par elle-même? Il ressort de cette analyse et de cette expérience de lecture une idée de « performativité » visuelle et émotionnelle qui peut agir ou du moins influencer le lecteur-spectateur. En effet, de par l'hybridation de son graphisme, l'image ne donne plus seulement des indications visuelles sur les émotions, elle touche aux affects, permet d'amplifier l'expérience narrative et donne une fonction d'ancrage à l'émotion. Elle semble ainsi modifier non seulement les conditions de lecture, mais aussi la posture du « lecteur-spectateur » en permettant une lecture qui n'est plus seulement narrative, mais plus perceptuelle et sensorielle.

L'image favorise l'immersion et l'expression d'une sensorialité dans la mesure où la lecture devient alors une expérience corporelle. Escande-Gauquié, à propos de l'adaptation de *Persépolis* en dessin animé dit que

le film comme la bande dessinée est un mode interactionnel de la non réciprocité qui n'attend pas de rétroaction, mais sa nature engage vers un autre mode de lecture : c'est le support du collectif et de l'imposition (2009, p. 102).

Toutefois, dans le manga, il existe cette forme de réciprocité. Celle-ci crée un dialogue permanent entre l'image et nous lecteur-spectateur ainsi qu'une expérience de visionnement et de lecture qui amplifie les sensations et les perceptions. Ainsi, dans sa conception, les spécificités visuelles du manga lui permettent de construire sa narration au-delà des limites de la bande dessinée franco-belge puisqu'elles permettent d'accentuer un parcours dans l'image. Dans sa lecture et son appropriation, le manga est déjà un support visuel-narratif dont les spécificités, en termes de mouvement visuel et d'appropriation narrative, tendent à se développer par le dispositif numérique. Cependant, le support numérique lui permet par sa matérialité d'évoluer et d'aller encore au-delà de la narration.

Notes

¹ Notre posture est alors double : celle du chercheur et du « lecteur-spectateur ». D'une certaine manière nous prenons une posture de « chercheur-lecteur-spectateur ». Cependant nous utiliserons le terme générique de « lecteur-spectateur ».

² Si l'expressivité est présente dans la bande dessinée (Fresnault-Deruelle, 2009; Groensteen, 1991, 2011), le manga dans ses spécificités accorde une place très importante à celle-ci. Cette dimension expressive et sa mise en avant provient d'une longue tradition graphique qui remonte aux œuvres d'Hokusaï dont on retrouve, notamment dans *La Manga*, tout un travail sur les détails et l'expressivité des personnages (Baatsch, 2014, pp. 24, 104, 175), mais aussi aux codes instaurés par Osamu Tezuka, lequel met en avant les détails pour une meilleure recherche d'impact visuel (Fresnault-Deruelle, 2009).

³ À propos de cette inclusion dans la scène, Metz (1983) dit que cette impression de réalité va déclencher chez le lecteur-spectateur « un processus à la fois perceptif et affectif de “participation” » (p.14).

⁴ Et peut-être plus encore dans les dernières décennies avec l’hybridation des genres.

⁵ Voir *The expression of emotions. Hokusai Manga, a collection of japanese drawings by Hokusai Katsushika* (<https://www.darwinproject.ac.uk/commentary/human-nature/expression-emotions>).

⁶ On retrouve ici l’idée de « mangnification » ou « moyen de grossir les choses, d’en exagérer les ridicules » évoqué par Fresnault-Deruelle (2009, p. 44). Toutefois, dans le manga il ne s’agit pas seulement de l’exagération d’une situation mais d’une exagération des traits d’expressivité liés aux émotions.

⁷ À noter que les visuels se lisent dans leur sens original : de droite à gauche et de haut en bas.

⁸ On peut alors rapprocher cette mise en page de ce que Peeters nomme la catégorie rhétorique où l’organisation de l’espace dépend en priorité du récit : « la forme de la case et de la page sont en fonction de l’action qui y est rapportée » (Peeters, 1993, p. 24).

⁹ Ces codes graphiques sont utilisés en fonction de l’action, mais aussi de l’auteur. Ce dernier peut aussi avoir recours à certains « clins d’œil graphique » pour faire remarquer un détail comique tel que l’utilisation d’une flèche plus ou moins grosse qui pointe la situation comique.

¹⁰ Dans une dimension créative d’un support communicationnel par exemple

¹¹ Cette scène composée de six pages est à lire dans le sens de lecture original à savoir de droite à gauche. Pour aider le lecteur, nous les avons numérotées de 1 à 3.

¹² Au sens d’une pénétration sensorielle.

¹³ Nous en tant que « lecteur-spectateur » voyons alors, comme l’explique Buci-Glucksman, « son corps biologique doublé d’un corps plus immatériel et plus artificiel, aussi nomade que les téléphones portables et les courriels » (2001, p. 25).

¹⁴ On est ici dans un dispositif dont l’appréhension sensorielle et perceptuelle est proche d’une appréhension numérique ce qui est intéressant à questionner dans des pratiques de transmédia, de mise en récit, mais aussi par rapport à des structures organisationnelles telles que touristiques et cela, dans des approches de communication comme « les expériences à vivre sur un territoire ».

Références

- Allard-Poesi, F., & Varlet, M. (2017). À quelles conditions un discours stratégique peut-il produire un changement? Analyse et apports d’Austin, Searle, Butler et Callon. *Revue française de gestion*, 2(263), 71-96.
- Baatsch, H.-A. (2014). *Hokusai. Le fou de dessin*. Paris : Hazan.
- Brunel, M.-L., & Cosnier, J. (2012). *L’empathie. Un sixième sens*. Lyon : Presses universitaires de Lyon.

- Buci-Glucksman, C. (2001). *L'esthétique du temps au Japon. Du zen au virtuel*. Paris : Galilée.
- Charaudeau, P. (2008). Pathos et discours politique. Dans M. Rinn (Éd.), *Émotions et discours. L'usage des passions dans la langue* (pp. 49-58). Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Deleuze, G. (1990). *Pourparlers 1972-1990*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (2006). *Cinéma 1. L'Image-mouvement*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Doury, M., Plantin, C., & Traverso, V. (2000). *Les émotions dans les interactions*. Lyon : Presses universitaires de Lyon.
- Dumas, A., & Martin-Juchat, F. (2016). Approche communicationnelle des émotions dans les organisations : questionnements et implications méthodologiques. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*. <https://doi.org/10.4000/rfsic.2103>
- Enjoji, M. (2012). *Happy Marriage?! (Tome 7)*. Paris : Kazé. Repéré à <http://www.bedetheque.com>
- Escande-Gauquié, P. (2009). Quand la bande dessinée devient dessin animé : « Persépolis ». *Hermès*, 2(54), 99-104.
- Fresnault-Deruelle, P. (1993). *L'éloquence des images. Images fixes III*. Paris : Presses universitaires de France.
- Fresnault-Deruelle, P. (2009). *La bande dessinée*. Paris : Armand Colin.
- Gravett, P. (2005). *Manga : soixante ans de bande dessinée japonaise*. Paris : Éditions du Rocher.
- Groensteen, T. (1991). *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*. Bruxelles : Casterman.
- Groensteen, T. (2011). *Système de la bande dessinée*. Paris : Presses universitaires de France.
- Hino, M. (2009). *Vampire knight (Tome 11)*. Paris : Panini Manga.
- Joly, M. (2008). *Introduction à l'analyse de l'image*. Paris : Armand Colin.
- Joly, M. (2011). *L'image et les signes*. Paris : Armand Colin.
- Kouchi, K. (2013). *Love so life (Tome 4)*. Paris : Delcourt.
- Koyama-Richard, B. (2007). *Mille ans de manga*. Paris : Flammarion.
- Lancien, T. (n. d.). *Cinéma, interculturel et expériences spectatoriels*. Repéré à <http://intermedialite.blogspot.com/2013/>

- Laplantine, F. (2010). *Tokyo, ville flottante : scène urbaine, mises en scène*. Paris : Stock.
- Lechenaut, E. (2013). *Le Manga : un dispositif communicationnel. Perception et interaction* (Thèse de doctorat inédite). Université Bordeaux 3, Bordeaux, France.
- Lechenaut, E. (2018). Le manga : espaces visuels-narratifs, pratiques de lecture et déterritorialisation culturelle du lecteur-spectateur. *Interstudies*, (24), 34-47.
- Leggeri-Bauer, E. (2011). Les emaki ou la puissance des images. Dans S. Lemagnen, & E. Leggeri-Bauer (Éds), *Emakimono et tapisserie de Bayeux. Dessins animés du moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*. Bayeux : Musée de la Tapisserie de Bayeux.
- MacCloud, S. (1999). *L'Art invisible. Comprendre la bande dessinée*. Paris : Vertige Graphic.
- MacCloud, S. (2002). *Réinventer la bande dessinée*. Paris : Vertige Graphic.
- Mashina, H. (2011). *Fairy tail* (Tome 16). Paris : Pika Edition.
- Merleau-Ponty, M. (1958). *Sens et non sens*. Paris : Nagel.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *Le visible et l'invisible*. Paris : Gallimard.
- Merleau-Ponty, M. (2008). *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard.
- Metz, C. (1983). *Essai sur la signification au cinéma* (Tome 1). Paris : Éditions Klincksieck.
- Mons, A. (2013). *Les lieux du sensible*. Paris : CNRS.
- Moriceau, J.-L. (2016). Une approche affective de la communication organisationnelle. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*. <https://doi.org/10.4000/rfsic.2478>
- Païni, D. (2002). *Le temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*. Paris : Éditions Cahiers du Cinéma.
- Panier, L. (2008). L'émotion à la « Une » : la mort de Yasser Arafat. Dans M. Rinn (Éd.), *Émotions et discours. L'usage des passions dans la langue*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes. Repéré à <https://books-openedition-org.bases-doc.univ-lorraine.fr/pur/30458> et <https://hal.archives-ouvertes.fr/halshs-00359570/>
- Peeters, B. (1993). *La bande dessinée*. Paris : Flammarion.
- Peeters, B. (2002). *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.
- Shigematsu, T. (2007). *Big bang venus* (Tome 1). Paris : Taifu Manga.
- Shigematsu, T. (2012). *Dangereuse attraction* (Tome 1). Paris : Ototo.
- Sigal, D. (2003). Le petit monde du manga. *AnimeLand*, (5), 224.

Pour citer cet article :

Lechenaut, É. (2020). Terrain de recherche et enjeux esthétiques et communicationnels d'une recherche sur le dispositif visuel-narratif et sensoriel de l'image manga. *Recherches qualitatives, Hors-série « Les Actes »*, (25), 33-55.

Émilie Lechenaut est docteure en Sciences de l'information et de la communication. Chercheure associée au Centre de Recherche sur les Médiations (CREM - EA 3476) – Université de Lorraine (France), elle enseigne la communication à l'Institut Universitaire de Technologie Charlemagne (Nancy). Ses recherches portent sur l'analyse des dispositifs visuels-narratifs du manga et plus récemment des jeux vidéo. Sa méthodologie de recherche s'appuie sur l'observation participante, les méthodes visuelles, la sémiologie et les enquêtes qualitatives.

Pour joindre l'auteure :
elechenaut@hotmail.com