

« Le Manga : un dispositif communicationnel. Perception et interactivité »

Résumé

Le terme *manga* a été utilisé pour la première fois en 1814, par le peintre Hokusai Katsushika pour désigner ses travaux. Littéralement, ce terme signifie « esquisse rapide » ou encore « image dérisoire ». En France, le mot *manga* a perdu cette signification et désigne la bande dessinée japonaise au même titre que l'on nomme *comics* la bande dessinée américaine. Apparu en Europe dans les années 1990 avec *Akira* de Katsuhiro Otomo et *Dragon Ball* d'Akira Toriyama, le manga a connu en une décennie un fort essor en France en important avec lui un système graphique et narratif propre à sa culture. La bande dessinée japonaise est, en termes quantitatifs, le premier marché du monde dans ce secteur. Beaucoup plus diversifié dans les sujets abordés que ne le donnent à penser les dessins animés diffusés sur le petit écran en France, le manga a longtemps été un genre peu connu des « bédéphiles » européens. Aujourd'hui, le manga tend, en France, à s'imposer comme produit et phénomène culturel, pour toute une génération qui a grandi avec son arrivée sur les postes de télévision.

Dans ce travail de thèse, il s'agit de comprendre le manga en tant que dispositif communicationnel. En raison de ses spécificités graphiques et narratives nous pouvons appréhender un procédé visuel-narratif qui lui est propre. Celui-ci modifie le rapport iconique/linguistique, construit un nouveau mode de lecture et joue sur les perceptions. Il génère un jeu tensif entre ce que le lecteur-spectateur regarde et ce qu'il voit. Notre travail de recherche porte sur l'analyse des procédés « visuels-narratifs » du manga qui génèrent un nouveau rapport à l'image et un jeu d'interaction entre l'image et son « lecteur-spectateur », ainsi que sur le processus de transmission des messages dans le manga.

Le manga diffuse dans notre société un univers graphique mais aussi et surtout une technique de la *narration visuelle* qui peut se passer de texte. L'image est à la fois vue et lue. Elle participe d'un langage à part entière avec le texte. Dans le manga, lire l'image c'est lire le texte ou pour le dire autrement, il y a du *texte-image*, de l'*image-texte*. Elle est en elle-même un dialogue qui agit sur les sensations et les perceptions. La force du manga tient à sa capacité d'articuler et même d'intriquer une procédure narrative et une dimension sensationnelle. Le

manga n'est pas qu'un ensemble de dessins ou une manière particulière d'illustration. Il est une forme communicationnelle qui confond le récit et la logique perceptive. Pour le dire autrement, les émotions sont simultanées au décodage cognitif. Les impressions ne se situent pas en « sous-titre » de l'image ; elles sont inhérentes à la narration elle-même.

L'une des spécificités du manga est la mobilité de son image. Dans sa conception l'image manga est alors proche du langage cinématographique. Sa lecture se situe dans une forme d'entre deux : entre d'une part, la lecture cinématographique et d'autre part, le langage de la bande dessinée. Cette hybridation entre cinéma et bande dessinée va donner une dynamique à l'image ainsi qu'une mobilité de cette dernière qui va englober le lecteur-spectateur et donner une toute autre dimension au manga. Le manga, dans sa construction, peut être appréhendé comme un *story-board*. La lecture d'un manga est plus complexe qu'on ne pourrait le croire, elle suppose une compétence : le lecteur-spectateur ne s'adonne plus à une lecture traditionnelle mais participe à un processus de *lecture-visionnement*.

Par son procédé visuel et narratif spécifique, le manga donne au lecteur-spectateur une nouvelle expérience de lecture et lui confère une posture particulière. Ce dernier est impliqué dans le récit mais aussi dans l'image. C'est précisément du fait de cette implication du lecteur-spectateur qu'engendre l'image manga et en raison de l'utilisation des capacités sensorielles de celui-ci, que l'on peut dire qu'elle crée une importante interactivité. La perception du lecteur-spectateur semble modifiée par le flux des images et le jeu des temporalités, ce qui engendre un nouveau rapport à la lecture : une lecture à la fois visuelle et temporelle.

Le manga semble avoir une capacité à générer par une visualité particulière un nouvel espace culturel mêlant fiction et réel, modernisme et tradition, selon la logique propre d'une culture asiatique. Au travers de son image le manga reflète cette culture où tout semble intriqué. On peut ainsi voir au travers de nombreuses représentations une mise en scène de la culture japonaise. Dans le cadre de cette thèse, nous l'avons abordée au travers de trois formes : la science-fiction, la tradition et le quotidien. Nous avons choisi d'aborder ces trois formes car au travers de notre travail de recherche et de nos diverses lectures elles nous apparaissent comme les éléments principaux de la structure thématique du manga. On peut d'ailleurs se demander si ces formes ne sont pas symptomatiques d'un jeu de temporalités entre passé, présent et futur qui place le lecteur-spectateur dans différents lieux. Elles sont également révélatrices d'une image du Japon contemporain. Un Japon ancré à la fois dans un

modernisme et dans des schémas sociaux traditionnels. Ces formes vont permettre de transmettre une vision de la culture du Japon mais elles vont aussi créer une réalité culturelle et sociale et cela notamment au travers d'une transmission de valeurs. S'y intéresser nous permet de comprendre les différents apports du manga pour les lecteurs-spectateurs mais aussi pour les communautés de fans. Cette transmission révèle une dimension sociale et structurante du manga.

Par les multiples univers thématiques du manga et la dimension socio-culturelle qu'il génère, on peut se demander si ce dernier ne peut pas être perçu comme un facteur de modélisation de la société. Au travers de ses personnages et de ses histoires, le manga donne à voir des modèles qui peuvent répondre à des questionnements internes mais aussi créer un processus de maturation chez les lecteurs-spectateurs adolescents. Dans ses histoires, le manga met en scène des personnages qui peuvent avoir une richesse morale et physique hors du commun mais qui participent toujours d'une réalité. C'est en raison de cette inscription dans une vie ordinaire que peut exister une ressemblance avec le lecteur-spectateur. L'assimilation de ces personnages est ainsi facilitée et la frontière entre eux et le lecteur-spectateur peut se brouiller. Ce brouillage peut certes s'étudier dans la perspective d'une analyse de certaines pathologies. Mais en ce qui nous concerne ce n'est pas cette piste que nous avons suivie. D'une part, parce que nous n'avons pas de compétences en psychologie. D'autre part et surtout, parce que ce « brouillage » est l'une des caractéristiques d'un dispositif communicationnel qui constitue l'un des objets de cette thèse.

Par les représentations culturelles et le jeu de transmission, le manga devient un intermédiaire entre la réalité de l'histoire et la réalité vécue. Il ouvre à divers univers mélangeant le temps de la fiction et le temps réel. Surtout, les formes visuelles et narratives influencent la perception et génèrent une interactivité. Une visualité particulière permet une errance dans l'image. Il n'y a plus de frontières nettes, la page devient poreuse et ouvre à un territoire d'errance. Elle permet de voyager, de naviguer dans l'image. Cette possibilité d'errance dans l'image est l'un des aspects significatifs du manga. En s'inscrivant dans un espace pluriel l'image manga brouille les schémas traditionnels de lecture et génère une nouvelle expérience corporelle de celle-ci.

Notre propos consiste en l'analyse d'un procédé visuel spécifique qui crée un jeu d'interactions, un nouveau rapport à l'image. Il modifie les modes de réception et de lecture.

Le dispositif visuel du manga est propre au Japon avec une représentation forte de sa culture mais il génère par sa visualité particulière un lieu d'errance universel. Et c'est bien dans les particularités de l'image manga que le procédé de transmission culturelle se joue et se modifie. Il permet tout à la fois une appropriation de la culture mais aussi de normes et de valeurs, tout en permettant un espace culturel à part entière, où tout se croise et se nourrit, s'enrichit dans une mutualisation des cultures. C'est dans cette dimension visuelle que l'influence de cette image peut aussi se constater. Le processus visuel dynamique du manga permet une interaction avec l'image.

Notre thèse est structurée en trois parties. La première partie est consacrée à une histoire du manga dans sa dimension papier et animée. Cette première partie n'a pas seulement pour but de proposer un historique du manga. Il s'agit plutôt de définir, à travers une histoire graphique et narrative, un procédé visuel propre au manga. Car c'est bien ce procédé visuel qui constitue l'objet principal de notre thèse. C'est ce dernier qui va modifier le rapport du lecteur à l'image manga (celui-ci devient *lecteur-spectateur* voire à certain moment *lecteur-visualisateur*) et générer un nouveau mode de lecture, de perception et de réception de cette image. Notre seconde partie aborde le manga au plan de sa diffusion et comme outil de transmission culturelle. Au travers de ses représentations, le manga montre une image de sa culture. Il diffuse par ses personnages des normes et des valeurs ainsi qu'un imaginaire pouvant « influencer » son lectorat et générer de nouvelles pratiques sociales. Notre troisième partie analyse la logique perceptive de l'image manga. Par ses spécificités visuelles et narratives, l'image manga devient mouvante et elle inclut le lecteur-spectateur. La page n'est plus seulement un écran ouvrant à un territoire d'errance elle devient poreuse, une forme d'intermédiaire entre le monde réel et l'univers fictionnel.

Mots clés

Manga, perception, interactivité, narration-visuelle, transmission, anthropologie de la communication, culture.