

# RECHERCHES QUALITATIVES

revue.recherche-qualitative.qc.ca

*Hors-série*  
**«Les Actes»**

## **Sensorialité, émotion et esthétique en recherche qualitative**

**Actes du colloque de l'Association pour la recherche qualitative  
(ARQ) organisé dans le cadre du 87<sup>e</sup> congrès de l'ACFAS  
Université du Québec en Outaouais (UQO)  
27 et 28 mai 2019**

Sous la direction de  
**Linda Rouleau et Sylvie Grosjean**

*RECHERCHES QUALITATIVES* – Hors-série « Les Actes » – numéro 25.

SENSORIALITÉ, ÉMOTION ET ESTHÉTIQUE EN RECHERCHE QUALITATIVE

ISSN 1715-8702

<http://www.recherche-qualitative.qc.ca/Revue.html>

 **Association pour la  
recherche qualitative**

© 2020 Association pour la recherche qualitative

## *Table des matières*

---

### **Avant-Propos**

#### *Quand la recherche qualitative rencontre l'ethnographie sensorielle*

David Howes.....1

### **Introduction**

#### *Sensorialité, émotion et esthétique en recherche qualitative : la participation des acteurs dans la production, l'analyse et la diffusion de ces connaissances*

Linda Rouleau, Sylvie Grosjean.....8

#### *La sensation participante en méthodologie : le cas du rasa en anthropologie*

Marie-Josée Blanchard.....18

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

Émilie Lechenaut.....33

#### *Donner à voir les facettes invisibles des organisations : l'apport du dessin en sciences de la gestion*

Geneviève Renaud, Mariline Comeau-Vallée, Linda Rouleau.....56

#### *Explorer le travail créatif indépendant « avec » et « par » l'image : un dispositif de collecte et d'analyse de données visuelles participatives*

Marcela Patrascu.....74

#### *Mobiliser le co-design et les méthodes visuelles dans la recherche qualitative sur les émotions, l'expérience et la sensorialité*

Susana Paixão-Barradas, Marie-Julie Catoir-Brisson.....95

## Avant-propos

### *Quand la recherche qualitative rencontre l'ethnographie sensorielle*

**David Howes**, Ph. D.

Université Concordia, Québec, Canada

---

#### **Introduction**

Dans *Le social et le sensible : introduction à une anthropologie modale*, Laplantine (2005) a articulé une approche qui s'éloigne de la méthodologie conventionnelle de l'observation participante en anthropologie en mettant l'accent sur *les sensations* des participants. Il écrit d'ailleurs : « L'expérience du terrain est une expérience du partage du sensible. Nous observons, nous écoutons, nous parlons avec les autres, nous partageons leur propre cuisine, nous essayons de ressentir avec eux ce qu'ils éprouvent » (p. 11).

Cette approche, que l'on appelle ethnographie sensorielle, rencontre bien l'objectif de s'intéresser à la collaboration entre le chercheur et le sujet de recherche, et la dimension qualitative (de qualia – le caractère phénoménal d'une expérience) dans la pratique de la recherche qualitative tel que formulé dans l'appel à communications du colloque « Sensorialité, émotion et esthétique en recherche qualitative : la participation des acteurs dans la production, l'analyse et la diffusion de ces connaissances », qui s'est déroulé dans le cadre du congrès annuel 2019 de

*Note de l'auteur* : Les réflexions sur la méthodologie dans cet avant-propos sont basées sur de nombreuses années de recherche en collaboration avec d'autres membres du *Centre for Sensory Studies* de l'université Concordia, rendues possibles grâce à une série de subventions de recherche du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) et du Fonds de recherche du Québec – Société et Culture (FRQSC). Je suis profondément reconnaissant au CRSH et au FRQSC pour leur appui à notre programme de recherche, ainsi qu'à nos collègues du Centre pour les nombreuses conversations inspirantes que nous avons eues au fil des ans. Je tiens également à remercier Sylvie Grosjean d'avoir organisé le colloque, ainsi que tous les participants, pour leurs commentaires sur ma conférence d'ouverture.

RECHERCHES QUALITATIVES – Hors-série « Les Actes » – numéro 25 – pp. 1-7.  
SENSORIALITÉ, ÉMOTION ET ESTHÉTIQUE EN RECHERCHE QUALITATIVE  
ISSN 1715-8702 - <http://www.recherche-qualitative.qc.ca/revue/>  
© 2020 Association pour la recherche qualitative

l'Association francophone pour le savoir (ACFAS) à Gatineau, Québec. Comme les organisatrices du colloque (Linda Rouleau et Sylvie Grosjean) l'ont écrit :

Ce colloque, organisé par l'Association pour la recherche qualitative (ARQ) en collaboration avec le Groupe de recherche sur la pratique de la stratégie (GÉPS HEC Montréal), vise à réfléchir sur les méthodologies qualitatives déployées pour comprendre les dimensions ou modalités sensorielles, émotionnelles et esthétiques de la pratique, soit la manière dont les êtres humains utilisent leurs connaissances pour accomplir leurs activités. Une attention particulière sera portée aux diverses manières et méthodes par lesquelles les acteurs, qu'il s'agisse des sujets de recherche, des professionnels ou encore des experts, des partenaires et des activistes qui les entourent, participent à la recherche qualitative portant sur ces modalités de la pratique. Les propositions soumises devront s'inscrire dans un des deux axes présentés ci-dessous et reposer sur des données empiriques :

Axe #1 : La production et l'analyse des connaissances sensorielles, émotionnelles et esthétiques par et avec les acteurs de la recherche

Axe #2 : Le partage et la diffusion des connaissances sensorielles, émotionnelles et esthétiques produites par et avec les acteurs de la recherche

Le colloque sera une occasion privilégiée pour réfléchir aux enjeux méthodologiques que les dimensions sensorielles, émotionnelles et esthétiques de la pratique posent aux chercheurs et à leurs collaborateurs.

L'accent mis sur la sensorialité, l'affectivité et la recherche participative ou collaborative dans cet appel représente une ouverture importante dans le domaine de la recherche qualitative pour s'intéresser à des variétés d'expériences sensorielles et affectives. Ces dernières (les sens et les émotions) ont tendance à être atténuées – ou même étouffés – lorsque les moyens d'enquête sont limités aux moyens linguistiques, que ce soit sous la forme d'un sondage téléphonique, d'un questionnaire ou d'un groupe de discussion (*focus group*). Les moyens d'investigation employés dans les contributions à ces actes, en revanche, que ce soit sous la forme de dessin, photographie, vidéo ou danse (kinesthésie – le sens du corps en mouvement) sont orientés vers d'autres modalités que le verbal. En bref, ils sont *extralinguistiques*, même si les contributeurs s'efforcent de saisir les idées glanées de ces incursions au-delà du langage en paroles, dans l'analyse finale (et le font très efficacement).

Ce détour par l'extralinguistique va de pair avec l'explosion d'intérêt pour les pratiques innovantes et les méthodologies créatives qui a été marquée par la publication de *A different kind of ethnography* (Elliott & Culhane 2017). Comme ces auteurs le signalent aux lecteurs dans leur introduction à ce volume :

Dans chaque chapitre de ce livre, vous trouverez des exercices participatifs qui vous invitent à écrire dans de multiples genres, à porter attention à l'expérience multisensorielle incarnée, à créer des images avec crayon et papier et avec caméra, faire de la musique, s'engager dans la narration et la performance alors que vous conceptualisez, concevez, dirigez et communiquez la recherche ethnographique<sup>1</sup> [traduction libre] (2017, p. 3).

Les six chapitres qui suivent se concentrent chacun sur un moyen différent d'investigation, ou mode de perception, d'action, d'expression et de communication. Le premier chapitre est consacré à l'action « imaginer », le deuxième « écrire », le troisième « sentir », le quatrième « enregistrer et éditer », le cinquième « marcher » et le sixième « performer ». Il convient de noter que même le chapitre sur l'écriture est résolument non prosaïque : par exemple, il vante les vertus du dessin et de la poésie comme des méthodes de recherche, et quand il se tourne vers une discussion sur l'écriture – c'est-à-dire l'écriture comme description plutôt qu'évocation (comme dans la poésie) – les exemples cités, comme *Ordinary affects* de Stewart (2015) sont loin d'être arides. Stewart considère l'écriture comme une forme de « mise en monde » (*worlding*) qui saisit les « perceptions émergentes ». La prose de Stewart est si finement texturée et chargée d'un point de vue affectif que nous avons l'impression de *sentir* avec elle pendant que nous lisons.

En ce qui concerne la « marche », je pense en particulier aux travaux d'Irving (2017), le paragon de l'anthropologue qui marche et qui parle, auteur de *The art of life and death : Radical aesthetics and ethnographic practice*. Ce livre a été sélectionné par Paul Stoller pour le Senior Book Award 2018 de l'*American Ethnological Society*, et a reçu une mention honorable. Dans son évaluation Jackie Solway (l'une des juges) a écrit :

À partir des décennies de recherches menées avec des personnes séropositives, en particulier des artistes, à New York, Irving tente de mieux comprendre les enjeux existentiels de ses participants qui vivent avec une profonde insécurité et souffrance dans laquelle ils affrontent la mort possible (mort certaine pendant ses premiers travaux sur le terrain) et une certaine débilitation. Il espère comprendre les expériences intimes de ses participants, leur subjectivité – leur intériorité. Irving reconnaît l'impossibilité ultime de sa tâche, ce qu'il appelle « les limites de l'altérité » et l'incapacité de « lire ce qui se passe dans la tête de quelqu'un », mais cultive des pratiques pour l'essayer<sup>2</sup> [traduction libre] (Solway, communication personnelle).

Ces pratiques comprenaient des promenades avec ses participants devenus co-investigateurs, dans lesquelles ces derniers s'engageaient librement avec lui et ils

« analysaient et ressentait leurs vies, leur condition et leur monde ensemble »<sup>3</sup> [traduction libre] (Solway, communication personnelle). Il s'est également penché sur leurs œuvres d'art avec eux, ce qui a permis de relever beaucoup d'autres éléments pour comprendre leur intériorité. D'autres ethnographes sensoriels ont utilisé la pratique de la marche pour explorer des paysages sonores, des paysages olfactifs et des surfaces tactiles – ce que l'on peut appeler des paysages sensoriels – de différents environnements. Ces incursions (la promenade sonore, la promenade olfactive, etc.) offrent des points d'entrée alternatifs pour comprendre les paysages ruraux et urbains, et sont de plus en plus utilisées pour contourner et compenser la vue pittoresque du peintre (Broglia, 2008) ou la vue aérienne d'un fonctionnaire responsable de l'aménagement urbain (Degen, 2018).

Se laisser guider par les sens – notamment, le sens de la vue dans quatre des cinq contributions à ces Actes – de sorte que la visualisation passe en premier et que la verbalisation ou la textualisation suit – peut relever de nombreux éléments pour comprendre ce qui serait autrement passé sous silence (l'« indicible »). Dans leur contribution, Geneviève Renaud, Mariline Comeau-Vallée et Linda Rouleau utilisent une méthodologie visuelle pour étudier l'identité organisationnelle. Ils auraient pu fonder leur étude sur une analyse des diagrammes et d'autres représentations visuelles dans les rapports annuels des organisations concernées, mais cette démarche aurait été non participative, et aurait probablement dissimulé autant de choses qu'elle en aurait révélées. Les auteures ont plutôt utilisé une méthodologie participative visuelle et ont demandé aux participants de faire des croquis, qui à leur tour ont fourni une base pour la conversation. La technique du croquis leur permet de puiser dans ce que les employés eux-mêmes *ressentent* de l'organisation (contrairement à la façon dont la direction voit les choses ou veut que le public perçoive l'organisation). Cela met en lumière de nombreux conflits et tensions cachés. De même avec la contribution de Susana Paixão-Barradas et Marie-Julie Catoir-Brisson, qui détaille leur projet pédagogique en design participatif culminant dans la production d'une vidéo, et l'ethnographie visuelle très minutieuse de Marcela Patrascu sur l'expérience des concepteurs de sites Web indépendants à leurs postes de travail en utilisant la photo-élicitation et d'autres techniques non-logocentriques. Dans sa contribution, Emilie Lechenaut nous plonge dans le monde hypervisuel et hyperexpressif du manga, où le visuel dépasse de loin le verbal dans son pouvoir d'évoquer des émotions diverses.

La dernière contribution à ce volume est celle de Marie-Josée Blanchard. Elle est membre étudiante du Centre d'études sensorielles de l'Université Concordia, à Montréal. Le centre est un forum pour l'étude de la vie sociale et de l'histoire des sens, de l'esthétique multisensorielle, de l'art et du design sensoriels, et du développement de technologies pour élargir *le sensorium* de manière innovante, comme la création d'« environnements sensoriels performatifs » (Howes, 2019; Howes & Salter, 2015). Ces derniers sont des installations conçues pour fournir des modes alternatifs

d'investigation et de présentation des connaissances anthropologiques, autres que la monographie ethnographique et/ou le film ethnographique. L'«environnement sensoriel performatif» compense le verbalisme de la monographie et le visualisme du film en mettant en scène de véritables «symphonies de sensations», qui interpellent tous les sens à la fois. Ces exercices de recherche-crédation sont comme des expositions muséales, mais sans objets, seulement *qualia*. Une fois que les visiteurs ont traversé l'installation, et que leurs sens ont été réarrangés, nous travaillons avec eux pour mettre des mots sur leur expérience, et les idées glanées à partir de cette conversation sont travaillées dans la conception des itérations ultérieures.

Blanchard et moi avons déjà collaboré à deux études sur l'exposition «C'est notre histoire. Premières Nations et Inuit du XXI<sup>e</sup> siècle» au Musée de la civilisation, à Québec. Cette recherche dans le domaine émergent de la muséologie sensorielle vise à documenter la vie sociale et sensorielle des choses (canoës, tambours, berceaux et vêtements) dans leurs cultures d'origine, et ce qui arrive à cette vie lorsque les objets en question sont recueillis et exposés dans une galerie – leur «vie après la mort», en quelque sorte. Contrairement à l'accent mis sur la matérialité dans la culture matérielle conventionnelle et en études muséales, ces deux études portent sur la *pre-sensation* sensorielle (Blanchard & Howes, 2014, 2019).

Pour sa recherche doctorale, en tant qu'étudiante au programme de doctorat interdisciplinaire en sciences humaines à Concordia, Blanchard étudie la danse indienne classique, tant en Inde qu'au sein de la diaspora. Ses recherches se concentrent sur la compréhension du *rasa*. *Rasa* signifie saveur ou essence et inclut également l'émotion dans son spectre de référents. On va à une performance de danse indienne non pas pour la voir, mais plutôt pour savourer les émotions véhiculées par les gestes et les mouvements des danseurs. Cela exige un certain recalibrage des sens, car l'idée est que l'on doit goûter et voir, au lieu de simplement percevoir le spectacle à travers ses yeux. Comment le danseur apprend-il à canaliser les huit *rasas* (*Shringara* : l'Érotique, *Bibhatsa* : le Répugnant, *Vira* : le Héroïque, etc.) à travers leur corps pour la délectation du public, et que ressentent-ils dans le processus? C'est une question de recherche fascinante, et la seule façon de commencer à y répondre est par la pratique de la sensation du participant. Je vous laisse savourer l'essai de Blanchard. Bonne dégustation!

## Notes

<sup>1</sup> «In each chapter of this book you will find participatory exercises that invite you to write in multiple genres, to pay attention to embodied multisensory experience, to create images with pencil and paper and with camera, to make music, to engage in storytelling and performance as



*you conceptualize, design, conduct, and communicate ethnographic research* » (Elliott & Culhane, 2017, p. 3).

<sup>2</sup> « *Based upon decades of research with HIV positive individuals, especially artists, in NYC, Irving attempts to gain access and insight into his subjects' existential struggles as they face a life with deep insecurity and suffering in which they confront possible death (certain death during his early fieldwork) and certain debilitation. He hopes to understand his subjects' inner experiences, subjectivity - their interiority. Irving acknowledges the ultimate impossibility of his task, what he terms 'the limits of alterity', and the inability 'to look inside someone's head' but cultivates practices to try.* » (Solway, communication personnelle)

<sup>3</sup> « *mutually analyze and 'feel' their lives, condition and world* » (Solway, communication personnelle).

## Références

- Blanchard, M.-J., & Howes, D. (2014). "Se sentir chez soi" au musée : tentatives de fusion des sensoriums dans les musées de société. *Anthropologie et sociétés*, 38(3), 253-270.
- Blanchard, M.-J., & Howes, D. (2019). Les sens assoupis : la vie sociale et sensorielle des artefacts dans l'espace muséal. *Anthropologica*, 61(2), 322-333.
- Broglio, R. (2008). *Technologies of the picturesque : British art, poetry and instruments, 1750-1830*. Lewisburg, PA : Bucknell University Press.
- Degen, M. (2018). The everyday city of the senses. Dans D. Howes (Éd.), *Senses and sensation : Critical and primary sources* (Vol. IV, pp. 109-126). London : Bloomsbury.
- Elliott, D., & Culhane, D. (Éds). (2017). *A different kind of ethnography : Imaginative practices and creative methodologies*. Toronto : University of Toronto Press.
- Howes, D. (2019). Multisensory anthropology. *Annual Review of Anthropology*, 48(1), 17-28.
- Howes, D., & Salter, C. (2015). Mediations of sensation : Designing performative sensory environments. *NMC Media-N*, 11(3). Repéré à <http://median.newmediacaucus.org/research-creation-explorations/mediations-of-sensation-designing-performative-sensory-environments/>
- Irving, A. (2017). *The art of life and death : Radical aesthetics and ethnographic practice*. Chicago, IL : HAU Books.
- Laplantine, F. (2005). *Le social et le sensible : introduction à une anthropologie modale*. Paris : Téraèdre.
- Stewart, K. (2015). *Ordinary affects*. Durham, NC : Duke University Press.

Pour citer cet article :

Howes, D. (2020). Avant-propos : Quand la recherche qualitative rencontre l'ethnographie sensorielle. *Recherches qualitatives, Hors-série « Les Actes »*, (25), 1-7.

*David Howes est professeur d'anthropologie, codirecteur du Centre d'études sensorielles et directeur du Centre d'études interdisciplinaires sur la société et la culture (CISSC) de l'Université Concordia, à Montréal, ainsi que professeur adjoint à la faculté de droit de l'Université McGill. Il est titulaire de cinq diplômes, dont deux en droit et un doctorat en anthropologie. Ses principaux domaines de recherche sont l'anthropologie sensorielle, la culture et la consommation, et l'anthropologie du droit.*

Pour joindre l'auteur :

david.howes@concordia.ca

## **Introduction**

### ***Sensorialité, émotion et esthétique en recherche qualitative : la participation des acteurs dans la production, l'analyse et la diffusion de ces connaissances***

**Linda Rouleau, Ph. D.**

---

**HEC Montréal, Québec, Canada**

**Sylvie Grosjean, Ph. D.**

---

**Université d'Ottawa, Ontario, Canada**

Les 27 et 28 mai 2019, s'est tenu à l'Université du Québec en Outaouais le colloque de l'ARQ organisé annuellement dans le cadre du Congrès de l'ACFAS. Pour cette édition, le Groupe de recherche sur la pratique de la stratégie s'est associé à l'évènement, les deux entités s'étant rejointes autour d'un questionnement commun : réfléchir aux enjeux méthodologiques que les dimensions sensorielles, émotionnelles et esthétiques de la pratique posent aux chercheurs et à leurs collaborateurs. Ce colloque visait à réfléchir sur les méthodologies qualitatives déployées pour comprendre les dimensions ou modalités sensorielles, émotionnelles et esthétiques de la pratique, soit la manière dont les êtres humains utilisent leurs connaissances pour accomplir leurs activités. Nous voulions également qu'une attention particulière soit portée aux diverses manières et méthodes par lesquelles les acteurs, qu'il s'agisse des sujets de recherche, des professionnels ou encore des experts, des partenaires et des activistes qui les entourent, participent à la recherche qualitative portant sur ces modalités de la pratique. Il nous semblait qu'une réflexion portant autant sur la production et l'analyse que la diffusion et le partage des connaissances sensorielles, émotionnelles et esthétiques *par* et *avec* les acteurs de la recherche serait porteuse de contributions méthodologiques originales.

### Mise en contexte

Dans les dernières années, plusieurs champs de recherche ont agrandi leurs territoires en intégrant des dimensions fondamentales de la pratique qui prennent vie à travers le corps et qu'on ne peut pas toujours verbaliser ou identifier clairement (Le Breton, 2006; Pink, 2015). C'est le cas notamment de la multisensorialité de l'expérience, des émotions et de l'esthétique. Alors que ces thématiques étaient une préoccupation importante des sciences sociales britanniques et françaises au début du siècle dernier (Mauss, 1936; Merleau-Ponty, 1945; Simmel, 1912/1981), elles connaissent un regain d'intérêt au tournant du XX<sup>e</sup> siècle, et sont abordées sous l'angle de la construction sociale. Ces modalités de la pratique et de l'expérience posent des défis majeurs en recherche qualitative car il s'agit de saisir ce dont on ne parle pas normalement, ce qui est invisible et imprévu; bref, ce dont on ne pense pas utile de tenir compte ou de mentionner et qui est généralement « ressenti » plutôt que verbalisé. Or, ces dimensions ou modalités de la pratique ont de plus en plus de résonance tant dans les connaissances disciplinaires qu'appliquées. Dans la dernière décennie, les recherches impliquant la sensorialité, les émotions et l'esthétique ont connu un intérêt croissant dans les sciences sociales et humaines que sont, par exemple, la sociologie (Goodwin, 2001; Howes, 2003; Howes & Classen, 2013; Vannini et al., 2013), l'anthropologie (Gélar, 2016; Ingold & Howes, 2011), la géographie (Bender, 2002; Davidson & Milligan, 2004) et dans les champs interdisciplinaires comme l'éducation (Filliettaz, 2007; Filliettaz et al., 2008), la santé (Grosjean et al., 2020; Le Breton, 2011; Lupton, 2017), la gestion (Nicolini, 2007; Strati, 2007), la communication (Grosjean, 2014, 2016; Moriceau, 2016), le design et les arts (Stigliani & Ravasi, 2018).

D'abord, la sensorialité de l'expérience renvoie à l'idée que le monde social est non seulement construit mais il est aussi vécu à travers les sens. C'est par le biais de l'articulation des cinq sens (vue, ouïe, odorat, goût, toucher) que les êtres humains construisent la réalité qui les entoure. Les usages sensoriels comme la vue d'un objet (Endrissat et al., 2016) ou la senteur d'une ville (Rhys-Taylor, 2013), l'écoute distribuée (Licoppe, 2008), le « toucher soignant » (Le Breton, 2011), ou encore l'expérience gustative ou multisensorielle (De Swardt, 2015; Mondada, 2019) renvoient à un ensemble de connaissances tacites qui sont mobilisées quotidiennement dans divers mondes sociaux.

Ensuite, la sensorialité s'avère être en quelque sorte « le chemin des émotions » (Bernion, 2016), soit la manière dont les êtres humains d'un même groupe perçoivent et éprouvent ce qu'ils ressentent dans leurs rencontres avec les autres (Béal & Perea, 2016). Elles sont le reflet de diverses significations et valeurs en même temps qu'elles sont le moteur de l'action. Les notions de « travail émotionnel » (Hochschild, 2003) ou de « compétences émotionnelles » (Mikolajczak, 2014) permettent de mieux comprendre comment les émotions sont à la fois régulées et utilisées dans la pratique.

Enfin, l'expérience esthétique s'adresse à l'être humain via son corps, ses sens et ses émotions en même temps qu'elle les dépasse (Moriceau, 2016). Il s'agit en fait d'une forme de connaissance ou de réponse sensorielle et émotive aux événements permettant aux individus de s'engager dans l'action ou d'apprendre (Strati, 2007). Cette connaissance esthétique est souvent médiatisée via des objets matériels tels que des dessins, des paysages ou autres (Ewenstein & Whyte, 2007; Stagliani & Ravasi, 2018; Strati, 2003).

### **Les Actes du Colloque**

Les propositions présentées durant le colloque ont fait état d'une grande diversité de domaines (e.g. sage-femmes, cinéma, arts de la scène, haute-cuisine, viticulture, muséologie, médias sociaux, etc.). Elles ont également été le lieu d'une mise en commun de travaux et d'expériences de recherche pluridisciplinaire (anthropologie, communication, gestion, sciences de la santé, de l'éducation, littérature et sémiologie, etc.). Ce colloque a aussi été l'occasion de découvrir une multiplicité de dispositifs méthodologiques mettant au premier plan de la collecte et de l'analyse des données tant la visualité, les émotions que le narratif. Enfin, il est clairement apparu que la co-participation des acteurs du terrain est essentielle à la production, l'analyse et la diffusion de données relatives aux modalités sensorielles, émotionnelles et esthétiques de la pratique. Celle-ci peut par ailleurs prendre diverses formes et être centrale ou périphérique en fonction des contraintes et des possibilités permises par les dispositifs méthodologiques mis en place. Plus spécifiquement, ces actes se structurent autour de trois problématiques qui ont été centrales dans nos discussions.

Premièrement, la recherche portant sur les modalités sensorielles, émotionnelles et esthétiques de la pratique invite les chercheurs à faire appel à de nouvelles formes d'ethnographie entraînant une redéfinition de la position du chercheur en recherche qualitative. Jusqu'à maintenant, la démarche ethnographique ou la description fine d'observations *in situ* a été l'approche privilégiée pour recueillir des données sur les modalités sensorielles, émotionnelles et esthétiques de la pratique des individus, des groupes ou des collectivités (Pink, 2015). Une telle démarche s'appuie sur le principe qu'en même temps que le chercheur doit s'immerger dans la réalité observée, il doit aussi maintenir une distance professionnelle afin d'éviter de pervertir ses résultats de recherche. Les deux articles qui suivent nous amènent à revoir ce paradoxe de la recherche qualitative lorsqu'on s'intéresse aux modalités sensorielles, émotionnelles et esthétiques de la pratique. Ces auteurs s'intéressent à l'importance de l'immersion du chercheur pour saisir l'expérience esthétique qu'elle soit de l'ordre du jeu des acteurs ou qu'elle relève d'un dispositif visuel et narratif. Plus encore, pour faire sens d'un objet esthétique, ces articles invitent les chercheurs à se servir de leurs propres émotions pour saisir et interpréter celles ressenties et/ou projetées par l'Autre.

**Marie-Josée Blanchard** raconte son immersion au cœur de l'esthétique indienne et plus particulièrement du *rasa* (plaisir esthétique résultant d'émotions jouées sur scène). Sans connaissance de la danse, comment accéder à ce plaisir esthétique animée par le corps de l'Autre? Pour y arriver, cette anthropologue a eu recours à une autre façon de collecter des données qualitatives. Nous connaissons bien « l'observation participante », elle a plutôt pris le chemin de la « sensation participante » (Howes, 2003) ou de ce qu'on peut appeler aussi l'ethnographie sensorielle (Pink, 2015). Plutôt que de taire la dimension sensorielle qui est omniprésente dans une recherche de terrain, il s'agit ici non seulement de reconnaître les modalités sensorielles à l'œuvre dans la réalité étudiée mais d'abord et avant tout d'utiliser les sens comme méthode d'investigation de cet objet d'étude. Cet article démontre comment l'apport des sensations et émotions éprouvées par la chercheuse qui se fait à la fois « auditrice et interprète » lui a permis de faire le pont entre les savoirs tacites et la théorie philosophique reliés au plaisir esthétique qui s'inscrit dans la danse du *rasa*.

**Emilie Lechenaut**, quant à elle, se fait « lectrice-spectatrice » dans le but de comprendre le discours émotionnel de la technique graphique du manga. À partir d'une démarche d'auto-ethnographie de cet univers, l'auteure propose de faire de multiples aller-retours entre lecture immersive et les spécificités graphiques du manga afin d'appréhender la « performativité » visuelle de l'image manga qui se joue sur le plan des sens et plus particulièrement des émotions. Dit autrement, la démarche de l'auteure suggère de tenir compte à la fois des émotions ressenties lors de la lecture de la bande dessinée et des signes des émotions inscrits graphiquement dans l'image manga. Pour l'auteure, l'expérience esthétique du chercheur est au cœur d'une démarche de recherche visant à comprendre le discours émotionnel du manga.

Deuxièmement, s'il n'est pas toujours faisable de redéfinir la position du chercheur dans la recherche sur les modalités sensorielles, émotionnelles et esthétiques, il est par ailleurs possible d'utiliser des outils de collecte et d'analyse des données permettant d'accéder à ces espaces « non-dits » de la pratique en complément de méthodes plus traditionnelles de recherche qualitative. Entre autres, les techniques d'élicitation visuelles que sont le dessin et les photos sont des mediums artistiques qui permettent d'explorer les modalités de la pratique qui sont plus difficiles à verbaliser (Warren, 2012). De plus, ces techniques de collecte des données offrent la possibilité aux participants de la recherche de collaborer dans la production et l'analyse des données.

**Geneviève Renaud, Mariline Comeau-Vallée et Linda Rouleau** s'appuient sur la comparaison des résultats de deux recherches sur l'identité qui ont utilisé les dessins comme technique de recherche complémentaire à l'observation et la démarche ethnographique. La comparaison des projets de recherche examinés démontre que le

dessin, comme technique d'élicitation visuelle, permet aux participants de la recherche d'aborder des expériences vécues en allant plus en profondeur dans diverses dimensions de l'identité. D'abord, les auteures ont montré comment les dessins inscrivent le discours identitaire dans le fonctionnement des structures et des pratiques organisationnelles. Ensuite, elles suggèrent que les dessins invitent les acteurs à aller plus en profondeur dans l'expression de leur subjectivité et de leurs émotions en regard des enjeux identitaires qu'elles vivent. Enfin, le dessin, nous disent-elles, offre des occasions de réflexivité auxquelles entretiens et observations ne donnent pas accès. En alliant visualité et esthétique, le dessin facilite la mise en lumière de processus subjectifs et émotionnels qui structurent l'identité.

**Marcela Patrascu** fait un constat similaire dans son article qui présente un dispositif méthodologique au centre duquel sont conduits des entretiens de photo-élicitation auprès de travailleurs « nomades » (une trentaine de créateurs dans le domaine numérique de l'Ouest de la France travaillant à domicile ou dans des espaces de co-working). Après avoir demandé à ces travailleurs de remplir des fiches « activités-temps » et de prendre des photos, les chercheurs conduisent des entretiens de photo-élicitation auprès d'eux ainsi que des entretiens biographiques sur leur trajectoire professionnelle. Les données sont ensuite analysées de manière dialogique et archéologique au sens de Shortt et Warren (2019). Selon l'auteure, ce dispositif méthodologique permet de mieux saisir les dimensions située, sensorielle et subjective de ce type de travail. De manière surprenante, ce dispositif permet de voir que les visions dominantes du monde du travail continuent de se reproduire et que les travailleurs nomades cherchent à recréer par le biais de différents mécanismes disciplinaires la séparation instituée entre vie au travail et vie hors-travail.

Troisièmement, l'utilisation des technologies digitales (ex. : site de réseautage social, appareils mobiles et portables), et vidéographiques offrent de nouvelles possibilités en même temps qu'elles posent des défis méthodologiques pour renouveler la recherche sur les modalités sensorielles, émotionnelles et esthétiques (Béal & Perera, 2016; Paterson & Glass, 2018; Toraldo et al., 2018; Warren, 2008). De plus, l'émergence de nouveaux espaces collaboratifs (*Makerspace*, FabLab, *Hackerspace*) renouvellent les modes de production de connaissances et d'innovations (technologiques ou sociales) en engageant les acteurs de la société civile (Lallement, 2015; Von Hippel, 2005). Ces espaces collaboratifs sont aussi des lieux de production de connaissances sensorielles, émotionnelles et esthétiques (ex. : espace de co-design, design participatif, FabLab) qui sont de plus en plus étudiés par les chercheurs (Bosqué, 2015; Cléach et al., 2015). Le dernier article de ces actes se situe dans cette nouvelle avenue de recherche.

**Susana Paixão-Barradas** et **Marie-Julie Catoir-Brisson** proposent dans leur article une démarche de recherche menée en collaboration avec les principaux acteurs

d'une expérience de co-design (une entreprise, des citoyens, des étudiants en design, des enseignants-chercheurs). Entre la recherche-action et la recherche participative, le projet pédagogique visait à mettre en évidence le rôle des émotions dans le sport. Après avoir décrit les étapes de la démarche de co-design, les auteures analysent le processus de co-conception d'une vidéo, une expérience esthétique pour susciter l'émotion et suggérer une expérience multi-sensorielle de réalité augmentée. L'article montre comment les méthodes visuelles (dessins d'objet, photos et vidéos) contribuent à la recherche qualitative sur la sensorialité et les émotions tout en mobilisant des connaissances tacites et explicites de l'ensemble des acteurs impliqués dans la démarche de co-design.

Bref, la recherche qualitative sur la sensorialité, les émotions et l'esthétique comporte de nombreux défis. Il appert que nous en sommes encore largement à explorer les dimensions visuelles. De plus, les catégories discursives à partir desquelles chercheurs et acteurs évoquent ces dimensions de la pratique constituent parfois des barrières pour en saisir la véritable teneur. Ce colloque nous invite à renouveler les frontières de la recherche qualitative en ce sens. Une multitude de choix s'offrent à nous pour choisir un terrain et développer des dispositifs méthodologiques originaux. L'implication des acteurs et des collaborateurs dans ces choix est un enjeu clé dont nous méconnaissons les implications.

Enfin, l'enjeu du partage et de la diffusion de ces connaissances souvent difficilement matérialisables (via des textes) reste un défi pour les chercheurs. Il est toujours difficile d'inclure des photos, vidéos, dessins dans des articles scientifiques pour rendre partageable ces connaissances sensorielles, émotionnelles et esthétiques auprès de la communauté scientifique et de la société civile. La publication de ce type de recherche qualitative de même que l'implication des acteurs dans la diffusion de ces connaissances posent également des défis majeurs et parfois même des enjeux éthiques et légaux.

## Références

- Béal, C., & Perea, F. (2016). Émotions en contextes numériques. *Cahier de Pragmatique*, (66), 1-6. Repéré à <http://praxematique.revues.org/4246>
- Bender, B. (2002). Contested landscapes : Medieval to present day. Dans V. Buchli (Éd.), *The material culture reader* (pp. 141-174). Oxford : Berg.
- Bernion, B. (2016). La sensorialité sur le chemin des émotions. *Revue Française de Psychanalyse*, 80(4), 1115-1127.



- Bosqué, C. (2015). Enquête au coeur des Fablabs, hackerspaces, makerspaces. Le dessin comme outil d'observation. *Techniques & Culture, Essais de bricolage. Ethnologie de l'art et du design contemporains*, (64), 168-185.
- Cléach, O., Deruelle, V., & Metzger, J. L. (2015). Les "tiers lieux", des microcultures innovantes? *Recherches sociologiques anthropologiques*, 46(2), 67-85.
- Davidson, J., & Milligan, C. (2004). Embodying emotion sensing space : Introducing emotional geographies. *Social & Culture Geography*, 5(4), 523-532.
- De Swardt, D. (2015). Les arômes, une expérience plus vraie que nature? *Journal for Communication Studies*, 8(2), 49-57.
- Endrissat, N., Islam, G., & Noppeney, G. (2016). Visual organizing : Balancing coordination and creative freedom via mood boards. *Journal of Business Research*, 69(7), 2353-2362.
- Ewenstein, B., & Whyte, J. K. (2007). Visual representations as 'artefacts of knowing'. *Building Research & Information*, 35(1), 81-89.
- Filliettaz, L. (2007). On peut toucher? L'orchestration de la perception sensorielle dans des interactions en formation professionnelle initiale. *Bulletin suisse de linguistique appliquée*, (85), 11-32.
- Filliettaz, L., de Saint-Georges, I., & Duc, B. (2008). « Vos mains sont intelligentes! » : interactions en formation professionnelle initiale. Université de Genève : Cahiers de la section des sciences de l'éducation, (117).
- Gélard, M.-L. (2016). L'anthropologie sensorielle en France. Un champ en devenir. *L'Homme*, 217(1), 97-108.
- Goodwin, C. (2001). Practices of seeing. Visual analysis : An ethnomethodological approach. Dans T. Van Leeuwen, & C. Jewitt (Éds), *Handbook of visual analysis* (pp. 157-182). London : Routledge.
- Grosjean, S. (2014). Existe-t-il une manière de voir organisationnelle? *Revue d'anthropologie des connaissances*, 8(1), 143-177.
- Grosjean, S. (2016). Comment donner forme à des connaissances sensorielles en contexte de formation? Analyse des interactions lors d'une séance de formation en entreprise. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, (18), 45-64.
- Grosjean, S., Matte, F., & Nahon-Serfaty, I. (2020). "Sensory ordering" in nurses' clinical decision-making : Making visible senses, sensing and "sensory work" in the hospital. *Symbolic Interaction, Special Issue "The Senses in Interaction"*. <https://doi.org/10.1002/symb.490>
- Hochschild, A. R. (2003). Travail émotionnel, règles de sentiments et structure sociale. *Travailler*, 1(9), 19-49.

- Howes, D. (2003). *Sensing culture : Engaging the senses in culture and social theory*. Ann Arbor, MI : University of Michigan Press.
- Howes, D., & Classen, C. (2013). *Ways of sensing : Understanding the senses in society*. London : Routledge.
- Ingold, T., & Howes, D. (2011). Worlds of sense and sensing the world. *Social Anthropology*, 19(3), 313-331.
- Lallement, M. (2015). *L'âge du faire. Hacking, travail, anarchie*. Paris : Le Seuil.
- Le Breton, D. (2006). *La saveur du monde. Une anthropologie des sens*. Paris : Métailié.
- Le Breton, D. (2011). Le corps et le toucher en soins infirmiers. *Soins*, 56(756), 34-37.
- Licoppe, C. (2008). Aux limites du paradigme de la distribution : l'écoute des appels de détresse et le traitement de la souffrance des suicidaires, du téléphone à l'e-mail. *Sociologie du travail*, 50(3), 417-433.
- Lupton, D. (2017). Feeling your data : Touch and making sense of personal digital data. *New Media Soc*, 19(10), 1599-1614.
- Mauss, M. (1936). Les techniques du corps. *Journal de psychologie*, 32(3-4), 271-293.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard.
- Mikolajczak, M. (2014). *Les compétences émotionnelles*. Paris : Dunod.
- Mondada, L. (2019). Contemporary issues in conversation analysis : Embodiment and materiality, multimodality and multisensoriality in social interaction. *Journal of Pragmatics*, (145), 47-62.
- Moriceau, J.-L. (2016). Une approche affective de la communication organisationnelle. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (9). <https://doi.org/10.4000/rfsic.2478>
- Nicolini, D. (2007). Studying visual practices in construction. *Building Research & Information*, 35(5), 576-580.
- Paterson, M., & Glass, M. R. (2018). Seeing, feeling, and showing 'bodies-in-place' : Exploring reflexivity and the multisensory body through videography. *Social & Cultural Geography*, 21(1), 1-24.
- Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography*. London : Sage.
- Rhys-Taylor, A. (2013). The essences of multiculture : A sensory exploration of an inner-city street market. *Identities : Global Studies in Culture and Power*, 20(4), 393-406.
- Shortt, H. L., & Warren, S. K. (2019). Grounded visual pattern analysis : Photographs in organizational field studies. *Organizational Research Methods*, 22(2), 539-563.

- Simmel, G. (1981). Essai sur la sociologie des sens. Dans G. Simmel (Éd.), *Sociologie et épistémologie* (pp. 223-238). Paris : Presses universitaires de France. (Ouvrage original publié en 1912).
- Stigliani, I., & Ravasi, D. (2018). The shaping of form : Exploring designers' use of aesthetic knowledge. *Organization Studies*, 39(5-6), 747-784.
- Strati, A. (2003). Knowing in practice : Aesthetic understanding and tacit knowledge. Dans D. Nicolini, S. Gherardi, & D. Yanow (Éds), *Knowing in organizations : A practice-based approach* (pp. 53-75). New York, NY : M. E. Sharpe.
- Strati, A. (2007). Sensible knowledge and practice-based learning. *Management Learning*, 38(1), 61-77.
- Toraldo, M. L., Islam, G., & Mangia, G. (2018). Modes of knowing : Video research and the problem of elusive knowledge. *Organizational Research Methods*, 21(2), 438-465.
- Vannini, P., Waskul, D., & Gottschalk, S. (2013). *The senses in self, society, and culture : a sociology of the senses*. New York, NY : Routledge.
- Von Hippel, E. (2005). Democratizing innovation : The evolving phenomenon of user innovation. *Journal Für Betriebswirtschaft*, 55(1), 63-78.
- Warren, S. (2008). Empirical challenges in organizational aesthetic research : Towards a sensual methodology. *Organization Studies*, 29(4), 559-580.
- Warren, S. (2012). Having an eye for it : Aesthetics, ethnography and the senses. *Organizational Ethnography*, 1(1), 107-118.

Pour citer cet article :

Rouleau, L., & Grosjean, S. (2020). Introduction : Sensorialité, émotion et esthétique en recherche qualitative : la participation des acteurs dans la production, l'analyse et la diffusion de ces connaissances. *Recherches qualitatives, Hors-série « Les Actes »*, (25), 8-17.

**Linda Rouleau** est professeure titulaire au service de l'enseignement du management à HEC Montréal. Ses travaux de recherche qualitative portent sur la fabrique de la stratégie, le sensemaking des middle managers et les questions organisationnelles dans les contextes extrêmes. Elle a publié dans les Revues académiques comme *Academy of Management Review*, *Organization Science*, *Accounting, Organization and Society*, *Journal of Management Studies*, *Human Relations*, etc. Elle est co-responsable du GÉPS (le Groupe d'étude sur la pratique de la stratégie, HEC Montreal), membre du conseil d'administration de l'Association de la recherche qualitative, membre du comité éditorial de la revue *Organizational Research Methods*.

*Sylvie Grosjean est professeure titulaire à l'Université d'Ottawa et titulaire de la chaire en francophonie internationale sur les technologies numériques en santé. Elle est aussi directrice du CTI-Lab (<http://ctilab.ca>). Ses recherches portent sur la conception et l'implantation de technologies en santé (applications mobiles, plateformes de télésuivi, Intelligence artificielle) ainsi que sur la communication organisationnelle en étudiant notamment le rôle des technologies en santé dans la coordination des soins et la prise de décisions cliniques (système d'information médicaux, télémédecine). Elle utilise des méthodes qualitatives (vidéoethnographie, méthodes visuelles) et développe une approche de co-design en santé.*

Pour joindre les auteures :  
linda.rouleau@hec.ca  
sylvie.grosjean@uottawa.ca

# ***La sensation participante en méthodologie : le cas du rása en anthropologie***

**Marie-Josée Blanchard**, Doctorante

Université Concordia, Montréal, Canada

## **Résumé**

La sensation participante, une méthodologie demandant à l'ethnographe de ressentir de pair avec l'Autre (Howes 2019), fait partie des méthodes d'enquête ethnographiques les plus prometteuses en anthropologie. Afin de démontrer l'intérêt de la sensation participante en recherche qualitative, multidisciplinaire et interdisciplinaire, cet article propose une immersion au cœur de l'esthétique indienne et du *rása* à travers les questionnements méthodologiques de l'auteure sur son sujet d'étude. En théorie, le *rása* désigne un plaisir esthétique chez l'auditoire, mais en pratique, il s'inscrit dans le corps des artistes qui l'interprètent. Quelle place occupe la chercheuse sans expérience en danse dans cette recherche? Grâce à la sensation participante, l'ethnographe réussit à utiliser sa propre expérience sensorielle, émotionnelle et esthétique en tant que membre de l'auditoire afin d'alimenter ses données, permettant ainsi aux véritables saveurs du *rása* de prendre forme peu à peu dans la recherche.

## **Mots clés**

RASA, ESTHÉTIQUE INDIENNE, ANTHROPOLOGIE SENSORIELLE, SENSATION PARTICIPANTE

## **Introduction**

L'étude de notions esthétiques dans les arts de la scène renferme plusieurs défis sur le plan de la recherche qualitative. Doit-on adopter la perspective du créateur, de l'œuvre, des personnages, de l'interprète ou du spectateur? La réception d'une œuvre s'adresse-t-elle uniquement au spectateur? À quelle discipline revient l'étude de l'esthétique : la philosophie, les sciences humaines, les arts? Ces questions ont été résolues depuis plusieurs siècles déjà par de nombreux théoriciens de l'esthétique indienne. C'est à ce titre que nous proposons dans cet article une incursion au cœur de

*Note de l'auteure* : Les données utilisées dans cet article proviennent de travail de terrain et d'entrevues menés par l'auteure en Inde et au Canada entre juillet 2015 et février 2019 dans le cadre de sa recherche doctorale. Tous les termes provenant du sanskrit et du tamoul ont été romanisés (sans signes diacritiques) pour une lecture plus accessible. Ce projet a été en partie financé par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH, bourse 767-2015-2693).

RECHERCHES QUALITATIVES – Hors-série « Les Actes » – numéro 25 – pp. 18-32.

SENSORIALITÉ, ÉMOTION ET ESTHÉTIQUE EN RECHERCHE QUALITATIVE

ISSN 1715-8702 - <http://www.recherche-qualitative.qc.ca/revue/>

© 2020 Association pour la recherche qualitative

celle-ci, et plus précisément son concept de *rasa*, à savoir le concept de plaisir esthétique résultant d'émotions jouées sur scène. Notre recherche doctorale, qui se concentre sur cette notion précise, allie l'étude de la théorie classique du *rasa* et son interprétation moderne, et cherche à déterminer quelle importance possède une notion esthétique aussi ancienne que le *rasa* dans la pratique actuelle de la danse classique indienne.

Nous abordons dans notre recherche le sujet du *rasa* à titre d'anthropologue sans expérience significative en danse, posture qui a su générer chez la chercheuse plusieurs questionnements sur sa place dans sa propre recherche. C'est dans l'approche méthodologique de la sensation participante, telle que proposée par David Howes en anthropologie des sens (Howes, 2003, 2012), que nous avons trouvé un terrain d'entente entre notre rôle de chercheuse et notre sujet d'étude dont les fondements modernes se basent sur l'expérience incarnée. La sensation participante – méthode consistant à faire appel aux sensations ressenties sur le terrain par la chercheuse ou le chercheur dans son analyse de données – propose de délimiter, expliquer et réincarner l'abstrait grâce aux savoirs tacites générés chez l'ethnographe avant, pendant et après le travail de terrain. En privilégiant la nature sensorielle de la collecte de données, la sensation participante permet de comprendre et d'interpréter la théorie et la pratique grâce aux sens, parvenant ainsi à former un pont entre les diverses facettes de son sujet d'étude.

Nous avançons dans cet article que notre approche méthodologique, qui s'inspire de la sensation participante, parvient non seulement à créer un pont entre les aspects théorique et pratique du *rasa*, mais nous permet également, en tant que chercheuse, d'apporter une nouvelle perspective sur la notion esthétique du *rasa* en incluant notre expérience incorporée du terrain, à la fois en tant qu'ethnographe et en tant que spectatrice, dans notre analyse de données. Afin de démontrer le potentiel de la sensation participante comme outil d'analyse qualitative dans l'étude d'un concept aussi interdisciplinaire qu'est celui du *rasa* et de l'esthétique indienne, cet article explorera en premier lieu les principes fondateurs de la sensation participante, son rôle dans la recherche qualitative et les façons dont elle répond à plusieurs préoccupations méthodologiques en études interdisciplinaires. Nous étudierons ensuite la signification du terme « *rasa* » et explorerons ses modalités dans le théâtre sanskrit, la poésie ainsi que la philosophie indiennes depuis le début de l'ère commune, tout comme la compréhension incarnée qu'en possèdent les artistes qui le performant aujourd'hui. Enfin, nous illustrerons non seulement comment la sensation participante s'adapte admirablement bien à l'étude du *rasa* conformément à la nature incarnée à la fois de ce concept esthétique et de cette méthodologie, mais également comment l'étude sur le terrain d'une telle notion esthétique grâce à la sensation participante permet d'enrichir le domaine de la recherche qualitative.

### **L'apport de la sensation participante dans la recherche qualitative**

L'anthropologie sensorielle part du constat que les sens et la perception ne sont pas uniquement innés, mais plutôt acquis. L'anthropologue sensoriel cherche à mieux comprendre la culture en délimitant la pluralité de ses pratiques sensorielles et leur symbolique, ainsi que les contextes – qu'ils soient historiques, sociaux, personnels ou autres – dans lesquels sont encouragés ou proscrits l'usage commun des sens (Howes & Classen, 2014). Leaders dans la discipline de l'anthropologie sensorielle, Howes et Classen proposent une ébauche méthodologique permettant de « lire entre les lignes d'une ethnographie afin d'en dégager les fondements du profil sensoriel de la culture à l'étude »<sup>1</sup> [traduction libre] (Howes & Classen, 1991, p. 257). Cette méthodologie est basée sur dix facettes précises de la culture, passant du langage et de l'esthétique jusqu'à la mythologie et la cosmologie, et permet de mettre en lumière la symbolique tacite portée par les sens.

Mais l'anthropologie sensorielle ne s'arrête pas là, car elle propose de « traiter à la fois les sens comme objet d'étude et comme méthode d'enquête »<sup>2</sup> [traduction libre] (Howes, 2019, p. 18), ouvrant la porte à une nouvelle méthodologie que Howes nomme « sensation participante ». Celle-ci offre une variante multisensorielle à l'observation participante qui domine les paradigmes méthodologiques en anthropologie, permettant dès lors de remédier aux biais visuels (occidentaux) dans l'étude des cultures, y compris le logocentrisme et l'oculocentrisme privilégiant le discours et l'écriture aux dépens des autres formes de savoirs : « la sensation participante a remplacé l'observation participante comme méthode ethnographique de choix. Il n'est plus question "d'écrire la culture", mais bien de "ressentir la culture" »<sup>3</sup> [traduction libre] avance Howes (2012).

Contrairement à l'observation participante, la sensation participante ne se limite donc pas qu'aux aspects visuels du travail de terrain, mais s'étend à toute forme de perception : ainsi, l'ouïe, le goût, l'odorat et le toucher du chercheur, voire toute autre forme de perception, deviennent essentiels dans l'analyse des données. C'est en faisant part de son expérience sur le terrain de manière holistique que l'ethnographe parvient à mieux traduire les réalités et formes de savoirs rencontrés lors de sa recherche. Souvent, ces impressions sont dissimulées dans ses notes de recherche, d'où l'importance de les intégrer à l'analyse de données afin de réactiver les traces mnémoniques d'une expérience totale (Okely, 2007). La sensation participante encourage dès lors l'anthropologue à inclure ces remarques, réflexions et sensations dans sa rédaction, à leur donner un premier rôle dans l'analyse de ses données et à les intégrer dans son analyse ethnographique (à titre d'exemple, voir Geurts, 2002; Rosaldo, 2007; Stoller, 1989, 1997). Ce concept de sensation participante représente aussi une façon, selon Howes, de participer au « partage du sensible » sur le terrain (Laplantine, 2005) en adoptant deux modèles sensoriels à la fois, et donc deux

perspectives parfois fortement divergentes sur le monde (Howes, 2003, 2015, 2019). En identifiant et en reconnaissant ses propres préconceptions sensorielles, l'ethnographe parvient par conséquent à identifier dans quelle mesure elles affectent ses résultats de recherche.

La nouvelle discipline formée par Howes a tout de même été la cible de quelques critiques. Parmi celles-ci, Pink et Ingold lui ont tous deux reproché d'étudier les sens d'un point de vue purement culturel en imposant des catégories anthropologiques aux formes de perception et en les séparant les unes des autres, créant ainsi des hiérarchies sensorielles et niant par le fait même le mouvement et les pratiques incorporées comme sources de connaissances, tant chez le sujet d'étude que l'ethnographe (Ingold & Howes, 2011; Pink, 2009; Pink & Howes, 2010). Pourtant, Howes indique clairement comment l'anthropologie des sens a su s'établir comme approche interdisciplinaire dès ses débuts en favorisant ce que Stoller (1997) nomme la « recherche sensuelle » (*sensuous scholarship*) ou ce que Nuttall (2018) décrit comme le « corps sensori-performatif » de la chercheuse (*performing-sensing body*), à savoir l'importance et l'apport des sens et de l'expérience incarnée de l'ethnographe dans sa propre recherche. Sur ce dernier point, Ingold accuse Howes d'emprisonner l'être humain (et autre-qu'humain) dans un monde privé de sensations où celui-ci ne peut communiquer qu'à l'intérieur d'un système collectif commun de représentations. Si tel était le cas, affirme Ingold, l'ethnographe n'aurait jamais accès à son sujet d'étude. Il insiste donc sur l'observation participante comme moyen de contourner ce problème en donnant accès à l'ethnographe aux autres formes de perception, et ce, en partageant l'expérience des activités quotidiennes en se déplaçant et en percevant ensemble (Ingold & Howes, 2011). Howes appelle toutefois à la prudence en affirmant qu'une approche phénoménologique des sens – où l'expérience corporelle humaine universalisée permet le partage d'expériences perceptuelles – risque malheureusement de normaliser l'expérience sensorielle en autorisant l'ethnographe à interpréter la culture étudiée en fonction de sa compréhension personnelle et culturelle de l'expérience perceptuelle (Ingold & Howes, 2011). Dans ce cas, même si l'ethnographe partage l'expérience du quotidien en percevant ensemble, il peut dépendre un portrait erroné de ces activités en les filtrant à travers son propre mode de perception qu'il qualifie pourtant d'« universel ».

Que l'on parle de sensation participante, de recherche sensuelle, de savoir pratique (Ingold, 2011), d'écoute participante (Nuttall, 2018) ou encore d'ethnographie sensorielle (*sensory ethnography*; Pink, 2009), ces approches ont toutes en commun l'importance pour l'ethnographe de partager les réalités sensibles et affectives de la culture étudiée et de les intégrer à son analyse : une préoccupation qui est au cœur des débats en anthropologie depuis des décennies. En effet, la question du rôle tenu par l'anthropologue dans sa recherche est monnaie courante dans cette discipline. Heureusement, plusieurs chercheuses et chercheurs ont contribué à résoudre ce



problème, donnant naissance aux courants féministes, auto-ethnographiques, émotifs, sensoriels ou encore à l'ethnographie réflexive (voir p. ex. : Abu-Lughod, 1992; Boswell, 2017; Brown, 1991; Clifford & Marcus, 2010; Salzman, 2002). L'anthropologie des sens et la sensation participante s'insèrent dans ces courants; elles questionnent et contribuent à leur tour à mieux situer l'anthropologue au sein de sa recherche en reconnaissant notamment ses propres partis pris sensoriels, mais aussi en lui permettant d'utiliser sa propre expérience incarnée afin d'alimenter sa recherche.

La sensation participante ne se limite aucunement à l'anthropologie sensorielle, qui elle-même privilégie une approche interdisciplinaire aux sens (Pink & Howes, 2010). En tant que méthode privilégiant les formes de savoirs incarnés, plusieurs autres disciplines et approches interdisciplinaires ont adopté la sensation participante comme outil fondamental dans la collecte de données, que ce soit en médecine (Harris, 2016), en histoire (Ankersmit, 2005), en études de la nourriture (Sutton, 2010), en études matérielles (Edwards et al., 2006), en sciences des religions (Eck, 1998; Hirschkind, 2006), en arts visuels (Howes & Salter, 2015), en archéologie (Skeates & Day, 2020), en musique et en ethnomusicologie (Nuttall, 2018; Weidman, 2012), en danse ou encore en études des performances (Hahn, 2007; Hahn & Jordan, 2017). Ainsi, la sensation participante constitue une méthodologie flexible et accessible pouvant s'insérer dans un éventail d'études qualitatives, que ce soit en sciences humaines, sociales ou pures; mais tout particulièrement en études multidisciplinaires et interdisciplinaires, comme le démontre notre étude du *rasa*.

### **Le *rasa* dans la théorie classique et la pratique moderne**

Le terme *rasa* possède plusieurs sens. Dans un premier temps, ce mot désigne l'essence d'une chose ou encore l'extrait ou le jus d'un aliment. Le mot *rasa* renvoie également à l'idée du goût et de la saveur. Cette application du terme *rasa* est sans conteste la plus courante, notamment en cuisine indienne, où chaque repas cherche à atteindre un équilibre entre les six saveurs qui caractérisent le palais indien, à savoir le salé, le sucré, l'amer, le piquant, l'astringent et l'aigre. Néanmoins, la définition qui sera particulièrement ciblée dans cet essai est celle réservée aux arts de la scène ainsi qu'en poésie, où le terme *rasa* indique un « plaisir esthétique », une sensation de bien-être intimement rattachée aux émotions, mais sans pour autant en être prisonnière. On l'appelle parfois « émotion impersonnelle », car le *rasa* ne s'adresse ni au sujet directement ni à sa vie personnelle, mais plutôt à un état général. Qu'il soit présent chez l'auditoire ou chez le personnage, le *rasa* en esthétique indienne renvoie inexorablement à l'idée de perte des repères temporels et sensoriels permettant de s'abandonner à un état exempt de toute préoccupation mondaine.

Dans les premiers siècles de l'ère commune, les théoriciens se sont d'abord penchés sur le *rasa* dans le théâtre, notamment grâce à l'œuvre monumentale du *Natyashastra*, le « Traité sur le drame dansé » (c. 300 è. c.) composé par le sage

mythique Bharata (Bharatamuni, 1951). C'est dans ce traité que le concept de *rasa* est présenté à l'écrit pour la première fois. Bharata en présente huit, qui chacun correspond à une émotion dominante jouée sur scène (voir Tableau 1). En somme, le *rasa* n'est pas tant l'émotion représentée sur scène que le résultat des émotions jouées, ces dernières étant désignées comme *sthayibhavas* (émotions dominantes ou stables). Le *rasa* au théâtre et en poésie représente donc l'objectif principal de l'œuvre, une expérience qui peut être atteinte à l'aide d'un ensemble de mécanismes et d'outils (p. ex., tournures de phrases, costumes, maquillage, mouvements, expressions faciales, musique). Une fois ces éléments regroupés, le *rasa* peut être transmis à l'auditoire (Bharatamuni, 1951). Malgré son approche codifiée à l'expérience théâtrale, cette formule esthétique est encore utilisée à ce jour et s'avère toujours aussi efficace.

Lors des siècles suivants, nombre de théoriciens, philosophes et poètes indiens se sont penchés sur la nature du *rasa*, en particulier sur les meilleures techniques permettant de le faire naître dans l'œuvre, chez le personnage ou chez les spectateurs. Prenant comme point d'ancrage le *Natyashastra*, ces théoriciens sont ainsi parvenus à débattre pendant près de mille ans des diverses facettes du *rasa* dans le drame dansé et la poésie, cherchant à déterminer à qui s'adresse le *rasa*, comment l'évoquer chez l'observateur, quels mécanismes lui permettent de s'exprimer, quelle est sa nature, quel est le *rasa* suprême, etc.<sup>4</sup> En délimitant les paramètres du *rasa*, les poètes et philosophes visaient ainsi à maximiser les répercussions de leurs œuvres sur le public.

La compréhension et la mise en action du *rasa* ont pourtant évolué à travers les siècles. Entre le IX<sup>e</sup> et XI<sup>e</sup> siècle, plusieurs auteurs cachemiriens, et tout particulièrement Abhinavagupta, ont eu une influence considérable sur cette nouvelle interprétation du *rasa* basée sur les mécanismes de la poésie ainsi que sur des concepts de détachement associés à la dévotion shivaïte. Abhinavagupta faisait une comparaison entre l'expérience du *rasa*, qu'il qualifiait de *chamatkara* (émerveillement et bien-être supramondain), et la béatitude (*ananda*; au sens religieux) rattachée à la prise de conscience du Soi libéré de toute forme d'attachement aux éléments du monde. Pour Abhinava, le *rasa* représentait une façon de savourer et d'entrer en union avec la réelle nature de notre conscience. Cette expérience était donc très similaire à celle de l'*ananda*. Cependant, l'expérience du *rasa* était envisagée comme impermanente et limitée au contexte esthétique des arts, contrairement à la béatitude. Aussi, Abhinavagupta considérait que le *rasa* constituait une expérience exclusive au public : ni le metteur en scène ni le personnage, et encore moins l'interprète n'étaient en mesure de vivre cette expérience à son plein potentiel, car ils étaient considérés comme trop investis dans les émotions décrites sur scène ou en mots. L'assistance, en revanche, possédait une distance esthétique essentielle selon Abhinavagupta.

Tableau 1

*Les huit rasas et huit sthayibhavas du Natyashastra*<sup>5</sup>

<i>Rasa</i>	Traduction	<i>Sthayibhava</i> (émotion dom.)	Traduction
<i>Shringara</i>	L'Amoureux	<i>Rati</i>	Plaisir amoureux
<i>Hasya</i>	Le Comique	<i>Hasa</i>	Gaîté
<i>Karuna</i>	Le Pathétique	<i>Shoka</i>	Chagrin
<i>Raudra</i>	Le Furieux	<i>Krodha</i>	Colère
<i>Vira</i>	L'Héroïque	<i>Utsaha</i>	Fougue
<i>Bhayanaka</i>	Le Terrible	<i>Bhaya</i>	Peur
<i>Bibhatsa</i>	L'Odieux	<i>Jugupsa</i>	Aversion
<i>Adbhuta</i>	Le Merveilleux	<i>Vismaya</i>	Étonnement

Les échanges et analyses du *rasa* en philosophie et en poésie se sont graduellement estompés au cours du XVII<sup>e</sup> siècle (Pollock, 2016), laissant place à une pratique fortement inscrite dans de nombreuses traditions régionales. Les artistes en danse classique indienne fondent aujourd'hui leur *abhinaya* – les expressions faciales et autres gestes qui représentent l'émotion sur scène – sur une théorie qui, bien qu'elle ne soit pas nécessairement explicitée dans la pratique, découle du *Natyashastra*. Les techniques utilisées dans les danses néo-classiques indiennes que nous connaissons maintenant, comme le *bharatanatyam*, l'*odissi* ou le *kathak*, se fondent ainsi sur les premiers concepts théoriques associés au *rasa*. Le jeu sur scène fait toujours référence aux huit *rasas* décrits par Bharata dans le *Natyashastra* et toutes les émotions et états passagers qui les accompagnent. Toutefois, les interprètes parlent désormais du *navarasa* (« neuf *rasas* »), à savoir les huit *rasas* de Bharata auxquels s'ajoute un neuvième *rasa* : *shanta rasa*, le *rasa* de la tranquillité et de la béatitude. La théorie d'Abhinavagupta s'est par conséquent immiscée dans le drame dansé moderne.

Pourtant, et contrairement à Abhinavagupta, la grande majorité des artistes affirme à ce jour que l'expérience du *rasa* se fonde sur l'expérience personnelle humaine et donc, sur un savoir incarné, sur des connaissances tacites qui s'acquièrent avec l'expérience. En effet, lors de notre travail de terrain, nous avons constaté que les interprètes affirment non seulement pouvoir vivre le *rasa* sur scène, mais entendent de plus que leurs expériences affectives intimes réussissent à alimenter leur pratique et la précision de leurs expressions faciales et physiques lors des segments de danse expressive. De toute évidence, le *rasa* est aujourd'hui interprété comme une expérience à la fois codifiée et personnelle : chaque artiste possède sa propre façon de vivre et

transmettre le *rasa*, en fonction de ses expériences au quotidien<sup>6</sup>. En somme, le *rasa* n'est pas qu'un construit théorique, mais d'abord et avant tout une expertise émotionnelle et multisensorielle qui s'apprend, se façonne et se perfectionne avec le temps et la maturité, tant chez l'auditoire que chez l'artiste.

### **Sur l'importance de la sensation participante dans l'étude anthropologique du *rasa***

Notre recherche souligne à quel point la théorie du *rasa* et son application dans les arts de la scène indiens font partie de deux mondes parallèles mais bien différents l'un de l'autre. Les théoriciens s'entendent généralement pour dire que le *rasa* est une expérience esthétique réservée au spectateur éduqué, le *rasika*. Pourtant, de nos jours, les artistes et *gurus*, désormais dépositaires de la tradition dansée indienne, parlent du *rasa* comme d'une connaissance tacite tirée de l'expérience et affirment ressentir le *rasa* sur scène; chose qui n'a jamais été admise par les théoriciens. Ces artistes ont inscrit en eux les gestes, expressions et mouvements qui forment la théorie du *rasa* et l'actualisent au quotidien. Ainsi, l'un des principaux enjeux de cette recherche repose dans les perspectives divergentes adoptées par chacune des parties sur le concept esthétique du *rasa* où, d'un côté, le *rasa* est défini comme une expérience abstraite réservée au spectateur aguerri, tandis que de l'autre, le *rasa* se voit comme une expérience incarnée qui passe par la pratique et le savoir tacite.

Le *rasa* représente par le fait même un concept interdisciplinaire en soi : il touche autant aux domaines de la performance et des arts de la scène que ceux de l'esthétique et de la philosophie indiennes, et, en tant que notion rattachée et née spécifiquement en contexte indien, il entretient des liens étroits avec la culture éclectique indienne et de nombreuses facettes de l'hindouisme. Dès lors, le *rasa* se prête à plusieurs domaines et perspectives méthodologiques : anthropologie, ethnographie, histoire, philosophie, études sanskrites, études de l'esthétique indienne, anthropologie de la danse, sciences des religions, études des performances, danse et théâtre, voire études de la nourriture (« Food Studies »), constituent toutes des disciplines aptes à étudier un tel concept esthétique. L'étude du *rasa* nécessite non seulement une approche hybride entre théorie et pratique, entre savoir abstrait et connaissances incarnées, mais également une perspective interdisciplinaire et une méthodologie holistique permettant de refléter les nombreux visages de ce concept.

Jusqu'à présent, l'étude du *rasa* s'est pourtant limitée à trois grands domaines : les études sanskrites (p. ex. Bansat-Boudon, 1992; Masson & Patwardhan, 1969, 1970; Pollock, 2016; Raghavan, 1975), les études des performances en Europe et en Amérique du Nord (p. ex. Schechner, 2001; Zarrilli, 2000), ainsi que les études de la danse – que l'on peut qualifier d'auto-ethnographies – par des interprètes (p. ex. Chakravorty, 2004, 2009; Cooper, 2013; Coorlawala, 2010; Narayanan, 1994; Raina, 2019; Ram, 2000, 2011). Les plus récentes auto-ethnographies produites en lien avec le

*rasa* représentent des exemples remarquables de sensation participante. En alimentant la théorie du *rasa* de leur propre pratique en tant qu'interprètes, ces chercheuses-danseuses ont permis au monde académique d'explorer les diverses réalités du *rasa* dans la pratique et d'allier ces deux mondes.

S'il existe déjà des récits et analyses d'expertes en danse et en *rasa*, quelle place possédons-nous, à titre de chercheuse sans expérience en danse, dans cette recherche? Comment pourrions-nous justifier l'étude d'un concept aussi éloigné de nos repères sensoriels, émotionnels, culturels et esthétiques? En réalité, nous affirmons qu'en complétant l'étude théorique et pratique du *rasa* par une approche anthropologique à l'esthétique indienne fondée sur la sensation participante, un tout autre monde de possibilités s'ouvre à la chercheuse et lui permet de tirer profit de sa position d'intermédiaire. Le *rasa* s'adresse à la fois à l'auditoire et à l'interprète; une perspective qui peut nous permettre, grâce à notre rôle de spectatrice et par le biais de la sensation participante, de compléter les données recueillies auprès d'artistes en danse. C'est sur ce point précis que l'expérience incorporée de l'ethnographe prend tout son sens. Dans ce contexte, la sensation participante est tout adaptée à notre rôle de spectatrice, qui lui-même est enrichi par la recherche de l'anthropologue sur le concept du *rasa*. En effet, dans le monde des arts indiens, le spectateur idéal se dit « *rasika* », celui qui « goûte » au *rasa* (Pollock, 2016). Le *rasika* représente le critique (gustatif) par excellence, celui qui connaît les règles explicites et implicites du *rasa*, ses « ingrédients », qui sait les reconnaître et surtout, qui sait déterminer comment ces composantes parviennent ou non à construire l'expérience et la saveur du *rasa*. Bien que nous ne puissions comme anthropologue prétendre être *rasika*, nous sommes en mesure d'affirmer que les connaissances théoriques et pratiques du *rasa* acquises au cours de notre recherche nous distinguent des autres membres de l'auditoire, du moins dans la diaspora. Ces connaissances contribuent certainement à notre expérience et à notre compréhension du *rasa* lors de la recherche sur le terrain.

Plus encore, la sensation participante nous permet, en tant que chercheuse et spectatrice, d'intégrer notre expérience incorporée du *rasa* dans notre recherche grâce à une « participation dense » (*thick participation*, fondé sur le concept de « thick description » de Clifford Geertz; Samudra, 2008) parvenant à traduire notre expérience somatique sur le terrain et le savoir anthropologique qui en découle. Ces expériences n'ont pas à rester dans un carnet de notes; elles deviennent l'essence même du matériel à analyser dans la recherche, aux côtés des expériences du *rasa* vécues par les interprètes et des études théoriques en esthétique indienne. Grâce à la sensation participante, l'ethnographe peut prendre en compte l'apport des sensations et émotions éprouvées lors de représentations de danse – que ce soit à titre de membre de l'assistance ou dans son rôle d'anthropologue – et les intégrer à sa recherche, créant ainsi un pont entre savoir tacite et théorie abstraite.

De surcroît, ce nouveau paradigme nous permet de jeter un regard (littéralement) plus sensible sur la nature du *rasa*. Après une lecture du *Natyashastra*, force est de constater que le *rasa* constitue en fait une expérience très codifiée où les émotions sont partagées, contrôlées, délimitées clairement par des règles strictes. Dans ce contexte, tous les goûts ne sont pas dans la nature, car ils font partie d'une convention contribuant à les uniformiser et à les conformer à une morale indienne intrinsèque (Pollock, 2016). Pourtant, grâce à l'anthropologie sensorielle, il devient manifeste que le *rasa* représente avant toute chose une expérience de goût, de saveur, de dégustation, même si ce n'est qu'au sens figuré. Le foisonnement des analogies gustatives dans la théorie du *rasa*, à commencer par le *Natyashastra*, constitue un élément clé dans l'étude de ce phénomène et souligne l'importance du savoir incarné dans l'expérience du *rasa*. En utilisant des métaphores d'ordre gustatif, les théoriciens et philosophes ont voulu trouver une correspondance commune chez le public, un savoir que tous connaissent personnellement (sans nécessairement pouvoir y mettre des mots).

### **Conclusion**

Pendant des siècles, la théorie du *rasa* a nié l'expérience du plaisir esthétique chez l'artiste et a fait du *rasika*, l'expert en *rasa*, l'unique personne ciblée par ce processus. Néanmoins, les interprètes modernes affirment ressentir le *rasa* lors de performances. C'est grâce à un travail de recherche sur le terrain fondé sur la méthodologie de la sensation participante que nous avons été en mesure d'affirmer qu'une analyse holistique anthropologique du concept de *rasa* nécessite assurément l'intégration d'un savoir incarné à une étude théorique. L'anthropologue doit donc savoir s'immiscer entre ces deux perspectives afin de réincarner la théorie et théoriser la pratique, approche rendue possible grâce à la sensation participante.

L'anthropologie sensorielle et la sensation participante réussissent à apporter un regard nouveau sur la notion d'esthétique en recherche qualitative, comme l'a démontré notre étude du *rasa* au sein des arts indiens. En effet, la perspective singulière proposée par l'anthropologie sensorielle permet de mieux cerner les réalités à la fois physiques et symboliques du *rasa*, tandis que la sensation participante autorise l'ethnographe, en tant que membre de l'auditoire, à prêter ses sens aux formes de savoir *rasik* afin d'alimenter sa recherche. Néanmoins, la sensation participante – bien qu'elle soit née du courant sensoriel en anthropologie – peut se prêter à une vaste gamme de disciplines et recherches interdisciplinaires, en particulier celles qui allient sciences humaines ou sociales aux arts. En promouvant la nature incarnée du sujet d'étude, de la recherche et du travail de terrain, la sensation participante permet effectivement au chercheur d'aborder son sujet d'étude de manière plus holistique, en prêtant attention aux dimensions souvent tacites des données recueillies ainsi qu'à sa propre performance sur le terrain dans ses interactions avec son entourage (voir Nuttall, 2018).

De surcroît, la sensation participante contribue à enrichir la recherche qualitative à plus grande échelle, car elle représente une méthodologie particulièrement flexible parvenant à créer des ponts non seulement entre disciplines et thèmes d'étude, mais surtout entre la chercheuse ou le chercheur et son sujet de recherche en réconciliant le concret et l'abstrait. La sensation participante permet de prendre en compte le savoir acquis par le corps (*bodily ways of knowing*) de la chercheuse et d'ajouter cette source de savoir à son bagage théorique et méthodologique. C'est par la valorisation de l'expérience incarnée et des interactions de la chercheuse sur le terrain, démontrant par le fait même toute l'importance du processus de recherche dans les résultats de l'analyse, que cette méthode représente un outil significatif en recherche qualitative.

## Notes

<sup>1</sup> « *to read between the lines of an ethnography for information on a culture's sensory profile* » (Howes & Classen, 1991, p. 257).

<sup>2</sup> « *The senses are treated as both objects of study and means of inquiry* » (Howes, 2019, p. 18).

<sup>3</sup> « *participant sensation has taken the place of participant observation as the ethnographic method of choice. "Sensing culture" is the new "writing culture" [...]* » (Howes, 2012).

<sup>4</sup> Pour une revue complète de l'histoire intellectuelle du *rasa*, voir Pollock (2016).

<sup>5</sup> D'après la traduction de Lyne Bansat-Boudon (1992, p. 109).

<sup>6</sup> Cette nouvelle nature « personnelle » du *rasa* a effectivement été relevée dans chacune des entrevues menées par l'auteure auprès de sept danseuses et danseurs professionnels de *bharatanatyam* et d'*odissi*, au Québec et en Ontario. La littérature actuelle reflète cette affirmation à plusieurs niveaux, notamment dans les écrits de Chakravorty (2004, 2009).

## Références

- Abu-Lughod, L. (1992). *Writing women's worlds : Bedouin stories*. Berkeley, CA : University of California Press.
- Ankersmit, F. R. (2005). *Sublime historical experience*. Stanford, CA : Stanford University Press.
- Bansat-Boudon, L. (1992). Le cœur-miroir. Remarques sur la théorie indienne de l'expérience esthétique et ses rapports avec le théâtre. *Les Cahiers de Philosophie*, 14, 133-154.
- Bharatamuni. (1951). *The Nāṭyaśāstra : A treatise on hindu dramaturgy and histrionics ascribed to Bharata Muni* (trad. M. Ghosh). Calcutta : The Royal Asiatic Society of Bengal.

- Boswell, R. (2017). Sensuous stories in the Indian Ocean Islands. *The Senses and Society*, 12(2), 193-208.
- Brown, K. M. (1991). *Mama Lola : A vodou priestess in Brooklyn*. Berkeley, CA : University of California Press.
- Chakravorty, P. (2004). Dance, pleasure and indian women as multisensorial subjects. *Visual Anthropology*, 17(1), 1-17.
- Chakravorty, P. (2009). Moved to dance : Remix, *Rasa*, and a New India. *Visual Anthropology*, 22(2-3), 211-223.
- Clifford, J., & Marcus, G. E. (Éds). (2010). *Writing culture : The poetics and politics of ethnography*. Berkeley, CA : University of California Press.
- Cooper, S. (2013). The alchemy of *Rasa* in the performer-spectator interaction. *New Theatre Quarterly*, 29(4), 336-348.
- Coorlawala, U. A. (2010). It matters for whom you dance : Audience participation in *Rasa* theory. Dans P. Chakravorty, & N. Gupta (Éds), *Dance matters : Performing India* (pp. 117-139). New Delhi : Routledge.
- Eck, D. L. (1998). *Darśan : Seeing the divine image in India* (3<sup>e</sup> éd.). New York, NY : Columbia University Press.
- Edwards, E., Gosden, C., & Phillips, R. B. (Éds). (2006). *Sensible objects: colonialism, museums and material culture*. Oxford : Berg.
- Geurts, K. L. (2002). On rocks, walks, and talks in West Africa : Cultural categories and an anthropology of the senses. *Ethos*, 30(3), 178-198.
- Hahn, T. (2007). *Sensational knowledge : Embodying culture through japanese dance*. Middletown, CT : Wesleyan University Press.
- Hahn, T., & Jordan, J. S. (2017). Sensible objects : Intercorporeality and enactive knowing through things. Dans C. Meyer, J. Streeck, & J. S. Jordan (Éds), *Intercorporeality : Emerging socialities in interaction*. New York, NY : Oxford University Press.
- Harris, A. (2016). Listening-touch : Affect and the crafting of medical bodies through percussion. *Body & Society*, 22(1), 31-61.
- Hirschkind, C. (2006). *The ethical soundscape : Cassette sermons and islamic counterpublics*. New York, NY : Columbia University Press.
- Howes, D. (2003). *Sensual relations : Engaging the senses in culture and social theory*. Ann Arbor, MI : University of Michigan.
- Howes, D. (2012). Sensing the unseen : Response. *Sensate*, 2(1). <https://sensatejournal.com/david-howes-sensing-the-unseen-response/>



- Howes, D. (2015). The extended sensorium : Introduction to the sensory and social thought of François Laplantine. Dans J. Furniss (Éd.), *The life of the senses : Introduction to a modal anthropology* (pp. vii-xiv). Londres : Bloomsbury.
- Howes, D. (2019). Multisensory anthropology. *Annual Review of Anthropology*, 48(1), 17-28. <https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-102218-011324>
- Howes, D., & Classen, C. (1991). Conclusion : Sounding sensory profiles. Dans D. Howes (Éd.), *The varieties of sensory experience : A sourcebook in the anthropology of the senses* (pp. 257-288). Toronto : University of Toronto Press.
- Howes, D., & Classen, C. (2014). *Ways of sensing : Understanding the senses in society*. Londres : Routledge.
- Howes, D., & Salter, C. (2015). Mediations of sensation : Designing performative sensory environments. *Media-N*, 11(3).  
<http://median.newmediacaucus.org/research-creation-explorations/mediations-of-sensation-designing-performative-sensory-environments/>
- Ingold, T. (2011). *Perception of the environment : Essays on livelihood, dwelling and skills* (2<sup>e</sup> éd.). Londres : Routledge.
- Ingold, T., & Howes, D. (2011). Worlds of sense and sensing the world : A response to Sarah Pink and David Howes. *Social Anthropology/Anthropologie Sociale*, 19(3), 313-331.
- Laplantine, F. (2005). *Le social et le sensible : introduction à une anthropologie modale*. Paris : Téraèdre.
- Masson, J. M., & Patwardhan, M. V. (Éds). (1969). *Śantarasa and Abhinavagupta's philosophy of aesthetics*. Poona : Bhandarkar Oriental Research Institute.
- Masson, J. M., & Patwardhan, M. V. (Éds). (1970). *Aesthetic rapture : The Rasādhyāya of the Nāṭyaśāstra* (Vol. 1-2). Poona : Deccan College.
- Narayanan, K. (1994). *Aspects of Abhinaya*. Madras : Alliance Company.
- Nuttall, D. (2018). Learning to embody the radically empirical : Performance, ethnography, sensorial knowledge and the art of tabla. *Anthropologica*, 60(2), 427-438.
- Okely, J. (2007). Fieldwork embodied. *The Sociological Review*, 55(s1), 65-79.
- Pink, S. (2009). *Doing sensory ethnography*. Los Angeles, CA : Sage.  
<http://dx.doi.org/10.4135/9781446249383>
- Pink, S., & Howes, D. (2010). The future of sensory anthropology/the anthropology of the senses. *Social Anthropology/Anthropologie Sociale*, 18(3), 331-340.

- Pollock, S. (Éd.). (2016). *A Rasa reader : Classical indian aesthetics*. New York, NY : Columbia University Press.
- Raghavan, V. (1975). *The number of Rasa-s* (3<sup>e</sup> éd). Madras : The Adyar Library and Research Centre.
- Raina, A. (2019). *Rasa revisited as the kathakali actor's taste of aesthetic pleasure*. *Theatre, Dance and Performance Training*, 10(1), 113-126. <https://doi.org/10.1080/19443927.2018.1559877>
- Ram, K. (2000). Dancing the Past into Life: The *Rasa*, *Nṛtta* and *Raga* of Immigrant Existence. *Australian Journal of Anthropology*, 11(3), 261-273.
- Ram, K. (2011). Being 'Rasikas' : The affective pleasures of music and dance spectatorship and nationhood in indian middle-class modernity. *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 17, S159-S175. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9655.2011.01694.x>
- Rosaldo, R. (2007). Grief and a headhunter's rage : On the cultural force of emotions. Dans H. Wulff (Éd.), *The emotions : A cultural reader* (pp. 219-228). Oxford : Berg.
- Salzman, P. C. (2002). On reflexivity. *American Anthropologist*, 104(3), 805-811.
- Samudra, J. K. (2008). Memory in our body : Thick participation and the translation of kinesthetic experience. *American Ethnologist*, 35(4), 665-681. <https://doi.org/10.1111/j.1548-1425.2008.00104.x>
- Schechner, R. (2001). Rasaesthetics. *TDR : The Drama Review*, 45(3), 27-50.
- Skeates, R., & Day, J. (Éds). (2020). *The Routledge handbook of sensory archaeology*. London : Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315560175>
- Stoller, P. (1989). *The taste of ethnographic things : The senses in anthropology*. Philadelphia, PA : University of Pennsylvania Press.
- Stoller, P. (1997). *Sensuous scholarship*. Philadelphia, PA : University of Pennsylvania Press.
- Sutton, D. (2010). Food and the senses. *Annual Review of Anthropology*, 39, 209-223.
- Weidman, A. (2012). The ethnographer as apprentice : Embodying sociomusical knowledge in South India. *Anthropology and Humanism*, 37(2), 214-235.
- Zarrilli, P. B. (2000). *Kathakali dance-drama : Where gods and demons come to play*. Londres : Routledge.

Pour citer cet article :

Blanchard, M.-J. (2020). La sensation participante en méthodologie : le cas du *rasa* en anthropologie. *Recherches qualitatives, Hors-série « Les Actes »*, (25), 18-32.

*Marie-Josée Blanchard, détentrice d'une maîtrise en sciences des religions de l'Université d'Ottawa, est actuellement candidate au doctorat en études interdisciplinaires et sciences humaines (PhD in Humanities) à l'Université Concordia de Montréal. Ses champs d'intérêt comprennent la dévotion hindoue (bhakti), les arts de la scène indiens, l'esthétique indienne et les études sensorielles (sensory studies).*

Pour joindre l'auteure :

marie-josee.blanchard@concordia.ca

## ***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-ethnographique<sup>1</sup>. 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'émotion<sup>2</sup>. 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 narration<sup>3</sup>. 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 comics<sup>4</sup>. 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'expressivité<sup>5</sup> encore présent dans les mangas d'aujourd'hui : utilisation de détails, de traits d'expression ou encore une exagération de l'expressivité<sup>6</sup>. 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 disposition<sup>7</sup>, les cases se suivent et s'imbriquent de manière non séquentielle, mais en fonction des scènes et de l'action<sup>8</sup>, 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 porte<sup>9</sup>. 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'interroger<sup>10</sup> 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 scène<sup>11</sup> 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

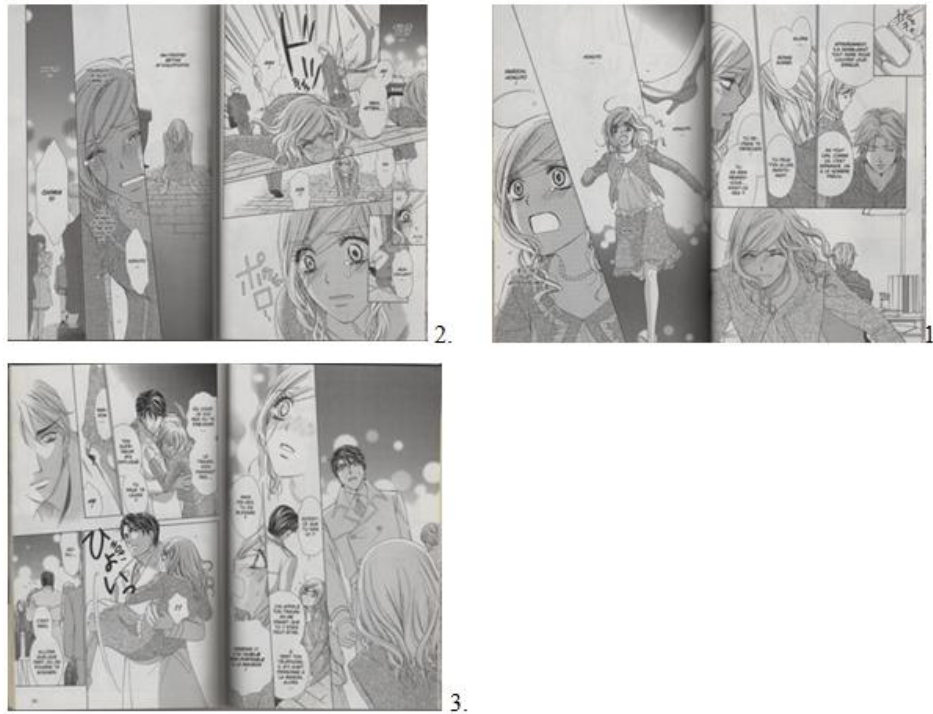


Figure 15. Exemple d'une scène dont le dispositif visuel et narratif augmente la perception de la charge émotionnelle. Source : Enjoji (2012).

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 récit<sup>12</sup>. 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 déterritorialiser<sup>13</sup>. 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 perception<sup>14</sup>, 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

<sup>1</sup> 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 ».

<sup>2</sup> 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).

<sup>3</sup> 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).

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

<sup>5</sup> 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>).

<sup>6</sup> 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.

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

<sup>8</sup> 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).

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> Dans une dimension créative d’un support communicationnel par exemple

<sup>11</sup> 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.

<sup>12</sup> Au sens d’une pénétration sensorielle.

<sup>13</sup> 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).

<sup>14</sup> 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

## ***Donner à voir les facettes invisibles des organisations : l'apport du dessin en sciences de la gestion***

**Geneviève Renaud, Ph. D.**

---

HEC Montréal, Montréal, Canada

**Mariline Comeau-Vallée, Ph. D.**

---

Université du Québec à Montréal, Montréal, Canada

**Linda Rouleau, Ph. D.**

---

HEC Montréal, Montréal, Canada

### **Résumé**

Cet article met en lumière les avantages et la contribution propre à l'usage de la technique du dessin comme outil d'enquête qualitative en études organisationnelles. Le dessin y est considéré comme une méthode visuelle participative offrant la possibilité aux sujets de recherche de collaborer avec le chercheur à la production et à l'interprétation de données. La présente étude comparative offre un examen approfondi des protocoles de recherche (contexte, méthodes de collecte de données, stratégie d'analyse) de deux études. L'exercice débouche sur l'identification de trois processus par lesquels la technique du dessin comme outil d'enquête complémentaire donne accès à des données qui ne sont pas faciles à recueillir par le biais de méthodes de recherche conventionnelles (**exemplification, focalisation, et réflexion**). Entre autres, l'article démontre que ces processus font ressortir les émotions, les expériences vécues et les influences culturelles des participants.

### **Mots clés**

MÉTHODES VISUELLES, DESSIN, ÉTUDES ORGANISATIONNELLES, GESTION, IDENTITÉS COLLECTIVES

### **Introduction**

En sciences de la gestion, les méthodes conventionnelles de recherche qualitative s'appuient sur des techniques qui permettent de recueillir des données écrites, notamment par l'entremise d'entrevues ou de questionnaires. On note cependant un intérêt grandissant depuis la dernière décennie pour les méthodes visuelles (ex. : photographie, film). Parmi ces méthodes, le dessin est un médium artistique qui a

RECHERCHES QUALITATIVES – Hors-série « Les Actes » – numéro 25 – pp. 56-73.

SENSORIALITÉ, ÉMOTION ET ESTHÉTIQUE EN RECHERCHE QUALITATIVE

ISSN 1715-8702 - <http://www.recherche-qualitative.qc.ca/revue/>

© 2020 Association pour la recherche qualitative

l'avantage de requérir peu de moyens – soit quelques crayons et du papier – et qui est généralement considéré comme une activité agréable par les participants. Il est souvent utilisé en vue de faire ressortir les émotions et l'expérience vécue d'individus ou de collectivités. Cela dit, les chercheurs souhaitant intégrer le dessin à leur protocole de recherche peuvent avoir de la difficulté à en exploiter le plein potentiel, car l'analyse des données générées par les dessins demeure encore peu documentée.

Cet article offre donc un tour d'horizon des principaux apports de la technique du dessin comme outil d'enquête qualitative servant à générer des données difficilement accessibles par le biais de processus de recherche conventionnels. Il repose sur la comparaison de deux projets de recherche utilisant le dessin dans un plan de recherche triangulé pour générer des données exploratoires, confirmatives et comparatives. L'étude se focalise sur le protocole de recherche de chacun des cas sélectionnés, incluant la collecte de données, la stratégie d'analyse et le type de connaissances générées par les données visuelles recueillies.

Le premier cas examine le lien entre le sentiment d'identité et la collaboration auprès de deux équipes interprofessionnelles œuvrant dans le secteur de la santé mentale. Le deuxième cas s'appuie sur une étude ethnographique menée dans une cinémathèque au cours d'un épisode de crise de légitimité organisationnelle. Il s'intéresse aux aspects émotionnels et esthétiques des processus identitaires collectifs. En tout, 53 dessins projectifs ont été recueillis et analysés dans leur contexte spécifique de recherche. L'exploration détaillée de ces deux cas offre des exemples concrets de démarches méthodologiques utilisant le dessin. Qui plus est, trois processus sont identifiés afin d'expliquer comment le dessin constitue un apport en études organisationnelles.

### **Le dessin comme méthode visuelle d'enquête en sciences de la gestion**

La plupart des études en sciences de la gestion faisant usage des méthodes visuelles ont recours à des techniques **non participatives**, c'est-à-dire que les chercheurs s'appuient sur des données secondaires comme sources à analyser : diagrammes, figures, photographies tirées de rapports annuels d'entreprises, entre autres (Rämö, 2017). Récemment, on assiste à une certaine ouverture pour l'intégration de méthodes dites **participatives**. Celles-ci amènent les participants à créer eux-mêmes les images à analyser. Les chercheurs choisissent souvent d'entreprendre cette démarche avec le dessin, car c'est une technique qui permet d'explorer une variété d'émotions et d'expériences personnelles sans trop imposer de contraintes matérielles (Pink, 2006).

La technique du dessin consiste à demander aux participants d'une étude de répondre à une question ou à une série de questions avec un dessin. On les invite ensuite à interpréter les images dessinées dans le cadre d'une entrevue à l'oral ou à l'écrit (Guillemain, 2004). En créant et en approfondissant le sens de leurs croquis, les participants collaborent à deux aspects du processus de recherche : d'abord, à la

création de données visuelles et textuelles (Vince & Warren, 2012), puis à l'analyse d'une partie des données qui sont recueillies (Guillemin, 2004; Mitchell et al., 2011). Les chercheurs qui utilisent le dessin le font habituellement pour explorer des sujets comme l'identité et la culture (Alcadipani & Tonelli, 2014; Han & Liang, 2015; Stiles, 2011, 2014), les émotions et l'expérience subjective vécues en contexte organisationnel (Barner, 2007; Vince & Warren, 2012) et les processus d'apprentissage organisationnel (Bryan & Marvins, 2006; Han & Liang, 2015).

Par exemple, cherchant à mieux comprendre le rôle des émotions dans le processus de changements organisationnels, Barner (2007) a eu recours au dessin collectif, une variation de la technique du dessin classique qui est plutôt centrée sur l'individu. Dans ce cas, de petits groupes d'employés et de cadres (7 groupes de 7 individus) d'une entreprise du secteur manufacturier ont été invités à produire des dessins collectifs à trois différents moments d'une initiative de changement. Les résultats de l'étude ont démontré que la co-création de métaphores visuelles serait potentiellement plus efficace que le simple recours à des activités de discussion pour saisir les pensées et les émotions complexes induites par les changements implantés (Barner, 2007). De plus, selon Barner (2007), les dessins projectifs réalisés en groupe favoriseraient l'expression d'émotions socialement moins acceptables en milieu de travail comme la peur, le désespoir ou la colère face au changement.

Plus récemment, Höykinpuro et Ropo (2014) ont adopté une approche narrative du dessin dans une recherche sur l'expérience subjective des espaces physiques dans un certain type d'organisation, soit l'université. Les participants devaient se remémorer, puis dessiner leur première expérience du campus universitaire. Ils devaient ensuite composer un récit expliquant leur création. Une fois de plus, cette recherche a fait ressortir que la technique du dessin se prête particulièrement à l'exploration de notions plus difficilement observables sur le terrain comme les émotions, les pensées complexes et les ambiguïtés. L'exercice a mené les participants à exprimer leurs sensations, une dimension qui va au-delà de l'aspect cognitif du rapport à l'espace en contexte organisationnel. Par exemple, certains ont relaté leurs expériences en décrivant les effets qu'avaient sur eux les éléments esthétiques des lieux, la météo ou l'atmosphère du campus.

Dans un autre projet, Han et Liang (2015) ont proposé à des étudiants d'un programme d'EMBA de créer des cartographies de leur vie (*life-maps*) en y insérant le début de leur programme d'étude. Une tendance a été observée dans l'ensemble des représentations visuelles. Les étudiants ont mis l'accent sur l'aspect existentiel de l'enseignement en management, dressant un lien entre l'appartenance au programme, le renouvellement et la stabilisation de leur identité personnelle. Il s'en est dégagé une vision plus holistique du processus d'apprentissage organisationnel. L'identité a également été le point central d'une étude sur les dynamiques de genres en contexte

organisationnel réalisée par Alcadipani et Tonelli (2014). Ceux-ci ont demandé aux employés d'une usine du secteur manufacturier de dresser le portrait de leur entreprise. L'exercice s'est avéré révélateur de l'existence de problèmes liés à l'oppression de genres au sein de l'organisation. En fait, c'est grâce à la technique du dessin que les chercheurs ont découvert le poids qu'exerçaient les dynamiques de genre sur l'ensemble des processus organisationnels, le genre n'étant pas ressorti comme un thème à explorer dans les données d'entretiens auparavant.

En définitive, la littérature souligne la pertinence du dessin en sciences de la gestion, notamment dans le cas d'études traitant de sujets plus difficiles à explorer avec des méthodes de recherche conventionnelles. Quoiqu'il ait été employé de diverses façons, le dessin a surtout été introduit dans des entretiens individuels ou des discussions de groupe pour « briser la glace » et rendre les participants à leur aise. Quelques chercheurs ont utilisé le dessin pour stimuler la réflexivité de leurs participants. Il est généralement admis que les données visuelles peuvent mettre en lumière l'ensemble des processus cognitifs, émotionnels et sensoriels liés au travail et aux organisations (Bell & Davidson, 2013; Davison et al., 2015). La combinaison du dessin à d'autres méthodes de collectes de données constitue aussi une forme de triangulation puisqu'elle permet de multiplier les sources de données. Par ailleurs, le dessin comporte ses défis et les chercheurs souhaitant y avoir recours peuvent se sentir dépourvus de lignes directrices méthodologiques.

L'objectif du présent article est de combler cette lacune en examinant de près le protocole méthodologique de deux projets de recherche en études organisationnelles, un champ des sciences de la gestion. L'analyse de ces cas vise à répondre à la question suivante : « comment la technique du dessin contribue-t-elle à rendre visibles certaines facettes des organisations? » La comparaison des protocoles de recherche débouche sur l'identification de trois processus (**exemplification**, **focalisation** et **réflexion**) décrivant l'apport du dessin à la production de connaissances en études organisationnelles. L'article met aussi en lumière les avantages et les contributions potentiels du dessin comme outil d'enquête, lorsqu'il est combiné à d'autres méthodes de collectes de données.

### **La technique du dessin : deux cas de recherche en études organisationnelles**

En vue d'atteindre l'objectif de cet article, nous avons sélectionné deux projets de recherche indépendants ayant intégré la technique du dessin. La première étude (cas A, 39 dessins) se penchait sur l'évolution de la collaboration interprofessionnelle dans le secteur de la santé. Le deuxième cas (cas B, 14 dessins) s'appuie sur une étude ethnographique réalisée dans un organisme à but non lucratif alors qu'il traversait une crise de légitimité. Pour chaque cas, nous présentons la stratégie de recherche, la

collecte et l'analyse des données ainsi que l'apport de la technique du dessin au processus de recherche.

***Cas A : Une étude qualitative longitudinale de la collaboration interprofessionnelle***

La première étude, réalisée par la deuxième auteure du présent article explore les dynamiques identitaires dans le contexte de la collaboration interprofessionnelle. Cette forme de collaboration nécessite une révision des identités distinctes de tous les professionnels afin d'intégrer une identité collective (King & Ross, 2004). Dans la littérature, on nomme ce double défi de distinction et d'intégration le *paradoxe de l'identité* (Jenkins, 2008). Les concepts de paradoxe et d'identité étant intangibles et complexes, ils ne sont pas aisément observables. Entamer une discussion sur ces thèmes sensibles peut aussi provoquer des émotions difficiles chez les participants. En vue de pouvoir explorer les tensions identitaires avec plus de souplesse, la chercheuse a donc choisi d'intégrer la technique du dessin à ses entretiens en profondeur.

*La collecte des données*

Ce projet de recherche a eu lieu dans une organisation québécoise du secteur de la santé auprès de deux équipes de travail (ici nommées Alpha et Bêta) composées de différents professionnels de la santé mentale (ex. : infirmiers, psychologues, médecins). L'équipe Alpha comptait 25 membres et l'équipe Beta, 10 membres. La collecte de données s'est divisée en deux phases de 6 mois en 2011 et en 2013. La chercheuse a réalisé des observations non participantes et des entretiens en profondeur. Lors de la première phase (T1), elle a pu observer 31 réunions (21 auprès d'Alpha et 10 auprès de Beta) et a réalisé des entretiens avec tous les membres des équipes. Lors de la deuxième phase (T2) elle a pu assister à 26 réunions (13 auprès d'Alpha et 13 auprès de Beta) et a réalisé un second entretien avec quelques membres (14 chez Alpha et 13 chez Beta). Les réunions, qui consistaient à discuter des cas cliniques, avaient lieu une fois par semaine. Les séances d'observation T1 ont été utilisées pour collecter de l'information sur la collaboration en temps réel (soit la façon dont les participants s'organisaient entre eux). Les entretiens T1 avaient pour but de collecter de l'information sur l'histoire et le fonctionnement de la collaboration, la représentation de soi et d'autrui dans le processus collaboratif, ainsi que sur les tensions identitaires. Les séances d'observation et les entretiens T2 ont servi à examiner l'évolution des tensions identitaires et de la collaboration interprofessionnelle. La technique du dessin a été intégrée aux entretiens T1 et T2. La chercheuse a posé les questions suivantes aux participants : « S'il vous plaît, pourriez-vous me faire le portrait votre équipe de travail? »; « Quand vous pensez à votre équipe, quelle image vous vient en tête? » À mi-chemin et à la fin du projet de recherche, l'auteure a présenté ses résultats préliminaires aux participants, ce qui incluait les compositions de chacun. Le partage de dessins a donné lieu à de vives discussions qui ont été prises en compte dans l'analyse de l'ensemble des données.

### *L'analyse des données*

Le processus de l'analyse des données s'est fait en trois étapes : 1) Étudier la manière dont les individus collaborent (la structure et les règles guidant les interactions dans les équipes); 2) Examiner les négociations autour du paradoxe identitaire; 3) Analyser comment les négociations identitaires influencent la manière dont les co-équipiers collaborent. Comme nous venons de l'expliquer, une partie de l'analyse a été réalisée par les participants qui se sont engagés dans une réflexion collective lors de la présentation des résultats préliminaires. L'autre partie de l'analyse a été faite en respectant la méthode de la théorie ancrée de Glaser et Strauss (1967). Le principe général de cette méthode est de construire des catégories en s'appuyant sur la comparaison de données empiriques, pour ensuite pouvoir générer des thèmes plus génériques. L'explication des relations entre ces thèmes mène habituellement à l'élaboration d'un cadre conceptuel. Dans le cas de cette recherche, les données provenant de la première et de la deuxième phase ont été comparées afin d'identifier les éléments révélateurs de tensions identitaires offrant une idée de l'évolution de la collaboration interprofessionnelle.

L'analyse des dessins s'est faite de manière abductive, soit en combinant à la fois une approche déductive et inductive. En amont, les concepts théoriques de la différenciation et de l'intégration ont été mobilisés, mais d'un autre côté, une grande flexibilité a été accordée à la signification de leur manifestation. À la fin de l'analyse, les dessins ont également été utilisés pour confirmer les résultats issus des analyses d'entrevues et de séances d'observation. La Figure 1 présente quatre dessins issus de cette étude de cas.

Ces dessins ont été choisis pour deux raisons principales. D'abord, ils reflètent les deux équipes : le *a* et le *b* relèvent de l'équipe Alpha – *a* étant de T1 et *b* de T2, tandis que le *c* et le *d* relèvent de l'équipe Beta – *c* étant de T1 et *d* de T2. Ensuite, les dessins sont bien représentatifs du thème central de la recherche, soit les tensions identitaires dans le contexte de la collaboration interprofessionnelle.

### *L'apport des données visuelles dans le processus d'analyse*

Les dessins ont enrichi l'ensemble des données recueillies en mettant en lumière les tensions inhérentes au paradoxe de l'identité : les processus de la différenciation et de l'intégration. La différenciation était surtout liée au fait de distinguer les expertises professionnelles tandis que l'intégration était surtout liée à l'unicité de chaque équipe. Par exemple, Martin, un des participants, a expliqué que dans son dessin *a*, chaque cercle représente une expertise professionnelle comme la psychiatrie ou le travail social (processus de différenciation). Martin a aussi insisté sur l'existence d'un point focal reliant toutes les expertises auprès du patient (processus d'intégration).



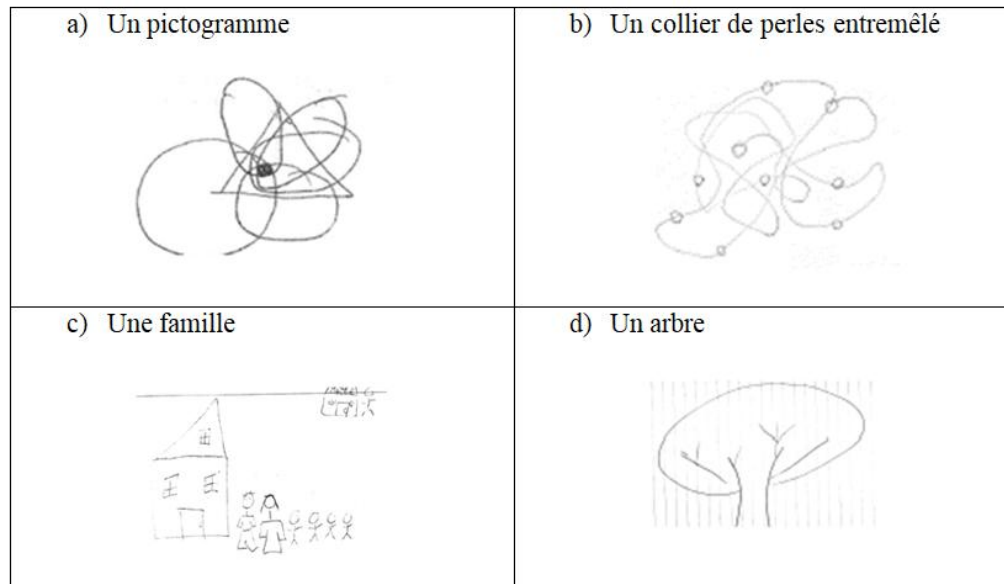


Figure 1. Dessins – Cas A.

Le dessin *c* quant à lui s'est avéré révélateur d'un enjeu important de la dynamique de la collaboration interprofessionnelle au sein de l'équipe Beta. La participante, Olivia, a dressé le portrait d'une famille, dans laquelle deux gestionnaires font figure de parents, les autres professionnels étant considérés comme les enfants. Ensemble, ils vivent dans un village gouverné par le médecin psychiatre qui fait figure de « maire du village » (en haut, à droite). La composition permet de bien saisir la distribution triadique du leadership au sein de l'équipe, composée du médecin psychiatre, du gestionnaire administratif et du gestionnaire clinique. Elle lève aussi le voile sur la structure de pouvoir existante. La représentation visuelle des professionnels de la santé (autre que le médecin) par des enfants de la même famille témoigne aussi de l'intégration d'une certaine identité de groupe. Tous les professionnels sont considérés comme égaux et rattachés entre eux. En fait, le dessin *g* est en phase avec ce qui a été observé sur le terrain. Les professionnels de l'équipe Beta partagent une série de tâches communes malgré leur spécialisation. Par exemple, un travailleur social peut être appelé à administrer les médicaments d'un patient, tout comme une infirmière peut-être appelée à réaliser l'évaluation sociale d'un patient au besoin. Cette interchangeabilité des rôles entre professionnels a été discutée en entretien une fois l'exercice du dessin complété. Il a permis à la chercheuse de mieux comprendre comment le processus d'intégration d'une identité commune pouvait se manifester

dans des pratiques de collaboration concrètes. On peut notamment comprendre cet aspect dans cet extrait, où Olivia (dessin *g*) raconte un épisode récent lié à l'administration de médicaments :

Ça [ce dessin], ça me rappelle, par exemple, l'autre jour, tous les professionnels étaient frustrés; tous ensemble, on en est venus à décider qu'on donnerait les médicaments à un des patients à 17h. Après, le médecin est arrivé et a dit que le patient aurait besoin de ces médicaments à 20h! Non, mais on n'a pas le temps de donner les médicaments à 20h. Il habite dans sa propre maison, des fois il ne comprend pas notre réalité!

L'anecdote confirme l'existence d'une certaine frontière entre les membres de l'équipe Beta en fonction de leur identité professionnelle, du moins, selon la perception de la participante interviewée.

Ensuite, la technique du dessin a mené les participants à discuter des effets du paradoxe de la différenciation et de l'intégration sur la qualité de la collaboration. Le dessin *b* représente toute la difficulté qui est associée à l'organisation de la collaboration. Lors de l'entretien, la participante, Marina, n'a cessé de répéter qu'elle souhaitait en améliorer la structure et le fonctionnement. D'ailleurs, pendant la collecte de données, l'équipe Alpha a entrepris une importante transformation : étant à la base un grand groupe formant une simple unité administrative, elle a évolué vers une organisation en sous-groupes plus ou moins interdépendants. Les membres de l'équipe étaient à la recherche d'une structure leur permettant d'être une équipe cohésive et synergique, tout en respectant la distinction des différentes professions impliquées.

Quelques membres des deux équipes (Alpha et Beta) ont également eu recours aux métaphores visuelles dans leurs dessins. Celles-ci étaient habituellement révélatrices des émotions et des sentiments vécus par rapport à l'expérience de la collaboration des participants. Le collier de perles du dessin *b* en est un bon exemple. L'image met de l'avant une perception plutôt négative de la collaboration interprofessionnelle. Par ailleurs, la chercheuse a remarqué que le fait de dessiner avait un effet calmant lorsque des émotions négatives survenaient dans la discussion.

Enfin, l'exercice du dessin a exacerbé la réflexivité des participants dont une bonne part s'est engagée dans l'analyse des éléments ayant contribué à l'évolution de la collaboration dans leur équipe. L'auteur du dessin *d*, Maxime, a expliqué comment le leader de l'équipe Beta jouait un rôle crucial dans le développement de la collaboration. La métaphore de l'arbre a été utilisée pour illustrer l'équipe : les branches qui représentent chacune un membre avec son identité professionnelle distincte, sont supportées par le tronc d'arbre qui représente le leader (le médecin). Maxime a ajouté que selon lui, l'équipe s'est épanouie au fil du temps grâce au leadership du gestionnaire administratif. L'analyse de l'évolution de la collaboration interprofessionnelle a été particulièrement appropriée dans le cadre de cette étude

longitudinale puisque deux phases de collecte de données ont été effectuées. La stratégie de recherche a permis d'établir des comparaisons systématiques entre les perceptions des membres à deux moments dans le temps.

***Cas B : Étude ethnographique dans une organisation du milieu cinématographique***

Le deuxième cas à l'étude est basé sur une ethnographie de douze mois menée dans un organisme sans but lucratif d'archives cinématographiques, la Filmatek<sup>1</sup>. L'objectif premier de cette recherche était d'approfondir la notion de travail identitaire à l'échelle de l'organisation, soit les efforts individuels et collectifs accomplis par les membres d'une organisation afin de créer, maintenir, communiquer, renforcer ou influencer ses propriétés étant jugées comme centrales, distinctives et durables (Kreiner et al., 2015). L'enquête ethnographique a été réalisée par la première auteure du présent article à la fin de 2014, alors que la Filmatek traversait une crise de légitimité menaçant une partie de son financement public. Le gouvernement envisageait de forcer la fusion entre elle et un autre centre d'archives. La menace a entraîné une forte résistance de la part des membres de la Filmatek ainsi qu'une couverture médiatique dans la presse locale. En entamant l'enquête de terrain, l'auteure ne s'attendait pas à ce que les pourparlers avec le gouvernement débouchent sur une crise. L'organisation a plutôt été choisie en fonction de sa taille, de la nature de ses activités et de son ouverture au projet de recherche. Néanmoins, la controverse s'est révélée être propice à l'étude du travail identitaire, en particulier, les efforts visant à surmonter une diminution de la légitimité organisationnelle. Trois méthodes de collecte de données ont été mobilisées dans ce projet de recherche : l'observation, l'entretien semi-structuré et le recueil de documents.

*La collecte de données*

La collecte de données a démarré en octobre 2014 et s'est terminée en septembre 2015. Pendant ce temps, la chercheuse a participé à un ensemble de réunions de comités de travail (ex. : comité de rénovations, de la programmation). Son rôle était de rédiger les comptes rendus des réunions et de faire des suivis auprès des gestionnaires. En somme, 64 séances d'observation participante ont eu lieu. La plupart des séances ont été enregistrées (bande sonore uniquement). L'auteure a aussi tenu un journal de bord dans lequel elle notait régulièrement ses impressions et sentiments, les détails frappants observés, de même que les émotions exprimées par les participants en interaction. En plus des entretiens informels pendant les séances d'observation, la chercheuse a réalisé des entretiens semi-structurés auprès de 15 membres de la Filmatek. Les personnes interviewées ont été sélectionnées sur la base de leur poste (ex. : gestionnaire, archiviste, réceptionniste) ou en raison de leurs comportements et de leurs responsabilités face à la crise de légitimité (c'est-à-dire, selon un échantillonnage de convenance, voir Patton, 2002). L'entretien semi-structuré a été l'occasion d'explorer le thème de l'identité en profondeur.

Puisque le concept de l'identité organisationnelle est étroitement lié à celui de l'image organisationnelle, l'auteure a jugé qu'il serait intéressant d'intégrer la technique du dessin à l'entretien. L'idée était de stimuler la réflexivité des participants et de favoriser la discussion autour d'une définition de leur organisation. Chaque participant a été invité à dessiner l'image de la Filmatek sur une feuille de papier blanc de format standard avec un crayon-feutre noir. Les participants pouvaient tracer n'importe quelle « chose » qui leur venait spontanément à l'esprit. Ils disposaient de cinq minutes. Dans la plupart des cas, l'exercice a servi de point de départ à la conversation sur le thème de l'identité organisationnelle, mais lorsque c'était plus approprié, l'auteure a retardé la tâche en s'adaptant au déroulement de l'entrevue. Une fois l'exercice terminé, les participants devaient commenter leur dessin. La chercheuse a par la suite utilisé le dessin comme outil de référence pour poser d'autres questions ou discuter des thèmes émergeant des commentaires.

#### *L'analyse des données*

L'analyse des dessins a été abductive. Selon les notes et les réflexions de l'auteure, les émotions et la matérialité sont ressorties comme des dimensions importantes des pratiques de travail identitaires visant à maintenir ou à renforcer la légitimité de l'organisation face à la crise. Cette observation s'est également reflétée dans les dessins recueillis. Plusieurs participants ont dessiné l'architecture de l'organisation. D'autres ont illustré des artefacts cinématographiques, tels qu'un écran de projection, le foyer d'une caméra et des espaces d'archives de films. Afin d'explorer davantage ces liens (émotions – matérialité – identité), une matrice pour analyser les données visuelles a été construite. Trois colonnes ont été créées, la première pour le thème des émotions, la deuxième pour le thème de la matérialité et la troisième pour le thème général de l'identité. Pour chaque dessin (ligne), sous chaque colonne, les extraits des interviews expliquant l'image ont été copiés en fonction des thèmes (émotions, matérialité, identité). Le contenu de la matrice a ensuite été révisé et comparé avec les autres données (ex. : transcriptions de réunions et d'entretiens) et la littérature. Au cours de ce processus, l'auteure s'est appuyée sur un cadre herméneutique de base composé de trois questions itératives : 1) Qu'est-ce que les données me disent? 2) Qu'est-ce que je veux savoir? 3) Quel est le lien entre ce que les données me disent et ce que je veux savoir? (Srivastava & Hopwood, 2009). Cette boucle d'interrogations a été répétée jusqu'à ce que surgissent des réponses satisfaisantes aux questions posées.

#### *L'apport des données visuelles dans le processus d'analyse*

L'exercice du dessin a fait ressortir différents aspects du travail identitaire accompli par les membres de la Filmatek. La Figure 2 présente quelques dessins du cas B,

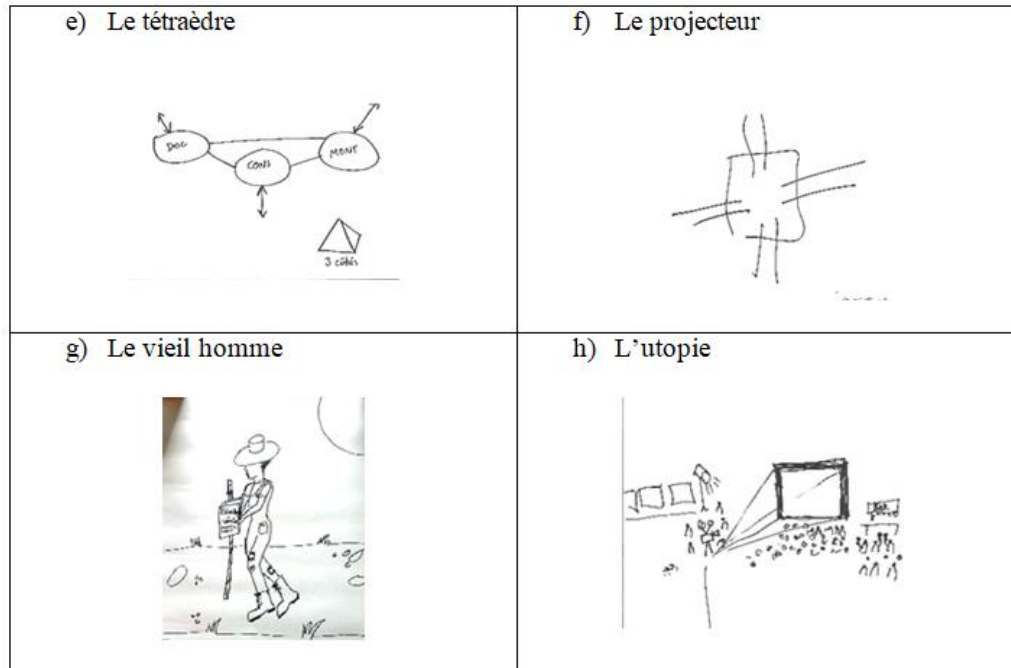


Figure 2. Dessins – Cas B.

ceux-ci ayant été choisis selon quatre critères. D'abord, chaque image représente un point de vue différent sur les propriétés centrales de l'organisation (identité organisationnelle perçue). Puis, les dessins ont été sélectionnés parce que leur production semble avoir facilité l'expression d'émotions complexes. Les dessins représentent également des éléments matériels physiques comme des objets du quotidien ou des espaces architecturaux. Enfin, les quatre images sont ancrées dans des horizons temporels différents, chacune évoquant un enjeu identitaire lié à l'histoire de l'organisation et parfois son avenir potentiel.

Comme le premier dessin de la Figure 2 le montre, une participante, Claire, a représenté l'organisation en traçant trois cercles reliés entre eux par des flèches à pointes doubles. Selon la description de Claire, les trois cercles symbolisent les principales activités de la Filmatek. Un tétraèdre se trouve également à droite, au bas de la composition. Comme l'extrait suivant l'indique, l'activité du dessin a débouché sur une discussion autour des thèmes de l'identité professionnelle et de la mission organisationnelle :

Pour moi y a comme trois entités si on veut là. C'est sûr : c'est conserver, montrer, documenter [...] Ça fait que, c'est vraiment pas juste des

bobines! (Ton ironique) [...] Et pourtant je pense que les collections sont au cœur! Je pense que je suis comme au cœur du cœur, en tant qu'archiviste des collections [...] Parce qu'on ne peut pas montrer sans avoir documenté ce qu'on a conservé.

La réalisation du dessin a encouragé la participante à discuter, malgré une représentation plutôt abstraite, des propriétés centrales de l'organisation en termes de pratiques concrètes relevant d'un savoir spécialisé (l'archivistique). Se faisant, Claire s'est efforcée de légitimer sa position au sein de l'organisation, de même que l'importance de sa profession dans l'accomplissement de la mission organisationnelle. La technique du dessin a aussi fait ressortir son attachement et son sentiment de fierté à l'égard des activités de l'organisation légitimant ainsi son identité professionnelle.

Dessiner peut aussi être une bonne occasion pour les participants de réfléchir à leurs activités du quotidien en se remémorant certaines expériences plus marquantes. En effet, l'exercice a mené un employé, Adrien, à parler de la façon dont les tensions identitaires se déclinent dans les pratiques de travail. Son portrait de l'organisation est l'image d'un projecteur qui peut paraître simpliste si on ne tient pas compte de l'explication suivante (dessin *f*) : « c'est quelque chose qui rayonne » dans toutes les directions (lueur sur l'image) et « c'est un peu la symbolique de la diversité des images en mouvement ». Pour lui, le projecteur symbolise l'inclusion, une caractéristique importante de l'identité de l'organisation qui, selon lui, n'était alors pas suffisamment reconnue et respectée en interne. Son interprétation s'est poursuivie avec l'exemple du statut de musée souvent mis de côté par ses collègues comparativement aux autres statuts de la Filamtek (ex. : salle de cinéma, médiathèque). Dans le passé, certains gestionnaires avaient omis d'ajouter l'intitulé « Musée de l'image en mouvement » à la tête des documents écrits au nom de l'organisation. Après avoir remarqué l'oubli, Adrien s'est mis à surveiller ses collègues en leur rappelant l'importance d'uniformiser leurs communications en mettant l'accent sur le statut de musée de la Filamtek. Le recours au dessin a aidé la chercheuse à visualiser une pratique de travail identitaire très subtile, soit les efforts entrepris par un membre pour préserver une propriété de l'organisation qu'il jugeait essentielle.

En plus de faire ressortir la dynamique microsociologique des pratiques de travail identitaire, la technique du dessin peut en révéler les influences macrosociologiques. Le dessin *g* est un bon exemple de cet apport. Afin de dresser le portrait de la Filamtek, Stella, une employée, a dessiné un vieil homme portant des vêtements usés, se tenant sur une route de sable, en train d'installer une affiche indiquant le message « Réveillez-vous, expertise, savoir ». Elle a ensuite expliqué que l'image symbolisait les comportements révolus, mais toujours persistants qui caractérisent l'identité de l'organisation. La métaphore a été créée pour illustrer combien il peut être difficile de s'éloigner des normes sociales et culturelles locales,

malgré une forte volonté d'arrimer leurs pratiques de travail avec les normes internationales (ex. : pratiques de conservation muséales).

Un autre participant à l'étude, Max, a interprété son dessin en situant l'organisation dans son contexte sociohistorique. La composition dépeint un écran attirant un grand nombre de personnes représentées par des bonhommes allumettes (dessin *h*). Un bar se tient à droite de l'image et des cadres d'affiches se tiennent à sa gauche. L'écran est lumineux et ce qui en est projeté rassemble les gens, leur donne envie de partager leurs idées et leur passion pour le cinéma. Le dessin représente un idéal, ce que l'organisation devrait être d'après Max, comme il l'a affirmé en critiquant l'architecture et le design de son bâtiment :

La Filmatek a été créée par l'élite québécoise qui avait reçu une éducation par des Jésuites, eux-mêmes influencés par des marxistes. Moi j'aurais préféré que la Filmatek soit pensée par des catholiques italiens parce qu'au moins, eux autres, ils ont une dimension baroque! [...] Ici, nous avons tout fait pour que l'architecture ne soit pas festive. [...] Je le répète encore et encore : c'est un échec architectural parce que c'est un échec philosophique.

Afin de rationaliser son point de vue, Max associe l'identité visuelle de l'organisation à des influences idéologiques « négatives » du passé. Il est intéressant de noter que l'atmosphère représentée en image ne correspond pas à la réalité de la Filmatek. Le participant a plutôt choisi d'en dessiner le portrait amélioré. Même si l'image évoque des émotions négatives, la discussion a terminé sur une note positive. Il a exprimé de l'espoir et même de l'excitation pour le futur. En conséquence, l'acte de dessiner peut inspirer les participants à visualiser leur organisation sous un meilleur jour.

### **Discussion : processus par lesquels les dessins enrichissent les connaissances sur l'organisation**

Le tour d'horizon que nous venons de présenter débouche sur l'identification de trois processus par lesquels l'intégration de la technique du dessin peut enrichir un protocole de recherche en études organisationnelles, soit l'exemplification, la focalisation et la réflexion. Nous décrivons ici ces processus.

#### ***L'exemplification***

La technique du dessin peut enrichir les données d'une étude par le biais de l'exemplification. Au cours de plusieurs entretiens, les participants ont utilisé le dessin pour illustrer des enjeux précis liés à leurs pratiques de travail. Dans le cas A, l'auteur du dessin *c* a expliqué son choix d'image en racontant un épisode particulier lié à l'administration des médicaments aux patients. L'exemple a servi à mieux comprendre la hiérarchie des membres de l'équipe ainsi que leur dynamique interactionnelle. De la

même façon, des participants du cas B ont expliqué leur dessin en donnant des exemples de tensions identitaires se matérialisant dans des pratiques de travail. L'employée ayant dessiné un tétraèdre pour représenter les propriétés de la Filmatek (dessin *e*) a attribué une signification personnelle à ces éléments en les reliant à ses responsabilités et à ses tâches quotidiennes. L'auteur de la métaphore du projecteur (dessin *f*) a justifié son dessin en donnant des exemples d'actions réalisées pour remédier à un problème d'image organisationnelle. Le dessin peut donc permettre une meilleure accessibilité aux structures et aux pratiques organisationnelles, des éléments étant difficiles à observer directement.

### ***La focalisation***

Étant peu contraignant comparé aux autres méthodes visuelles, le dessin offre plus de liberté aux participants quant à l'expression de leur subjectivité et de leurs émotions. Les chercheuses des deux études de cas ont noté que le fait de dessiner avait eu l'effet de mettre le doigt sur des désirs, intérêts et sentiments parfois ambigus ou complexes. Dans le cas A, le caractère multiforme des dessins *a* et *b* illustre le sentiment de confusion dans le processus collaboration. Le dessin *c* signale la frustration générée par les différentes appartenances des membres de l'équipe. De manière semblable, plusieurs participants du cas B ont exprimé des émotions intenses en expliquant leur composition (ex. : joie, fierté, exaspération, colère). Celles-ci étaient palpables dans le ton de leur voix, mais aussi dans le choix des images pour représenter l'organisation. Ainsi, le vieil homme s'avançant sur un chemin de sable dans le dessin *g* fait à la fois allusion à l'espoir et au désespoir de la participante face à l'avenir de son organisation.

Dans les deux cas, les participants se sont appuyés sur des symboles plus ou moins complexes pour synthétiser leur pensée au sujet du thème de l'enquête. L'exercice du dessin semble avoir encouragé les participants à afficher les tensions existantes au sein de leur équipe dans le cas A. Les cercles du dessin *a* et les branches du dessin *d* font clairement référence au processus identitaire de la différenciation professionnelle. D'autres exemples de focalisation apparaissent dans le cas B. Comme mentionné précédemment, la figure du vieil homme (dessin *g*) a été choisie pour désigner la lenteur avec laquelle l'organisation s'adapte à l'évolution de son environnement. La signification de cette métaphore est assez complexe : l'image condense les faits, les idées et les désirs de la participante.

### ***La réflexion***

Les deux cas à l'étude ont démontré que l'intégration de la technique du dessin peut stimuler la réflexivité et la formulation d'idées et d'opinions chez les participants. Étant donné que la collecte de données a été effectuée en deux phases dans le cas A, on a demandé aux participants de comparer la collaboration au sein de leur équipe à différents moments. Chacun d'entre eux a donc réalisé deux dessins, ce qui a entraîné une réflexion autour de l'évolution de la collaboration au fil du temps. Par exemple,



dans le dessin *d*, les pratiques de leadership de T2 ont été établies en contraste avec les pratiques de leadership de T1. L'auteur du dessin *b* a affirmé que la collaboration pourrait s'améliorer si l'équipe était organisée selon une meilleure structure. L'exercice a eu l'effet de stimuler l'esprit critique des participants en facilitant l'expression de perceptions négatives et positives par rapport à leur équipe de travail. Le processus réflexif s'est aussi prolongé puisque la chercheuse a partagé l'ensemble des dessins de chacune des équipes lors d'une présentation. S'en sont suivi des discussions ayant poussé la réflexion encore plus loin.

Dans le cas B, les participants se sont plongés dans un processus de réflexion pendant la production de leur dessin. Certains ont adopté une posture critique à l'égard de leur organisation. En commentant son dessin, une employée de la Filmatek a déploré le fait que la mission organisationnelle ne soit pas bien communiquée aux publics par l'administration (dessin *e*). L'auteur du dessin *f* a exprimé sa peur de voir l'organisation perdre une composante essentielle de sa mission (être le musée de l'image en mouvement). Il s'est alors décrit comme le gardien du statut de musée de l'organisation. Le processus de réflexion accompagnant l'exercice du dessin a aussi entraîné les participants à partager leur vision idéale de l'organisation. Par exemple, l'auteur du dessin *h* a dressé le portrait de sa Filmatek de rêve : un endroit très animé où des gens sont réunis par une passion commune, le cinéma.

### Conclusion

La littérature en sciences de la gestion, et plus précisément, en études organisationnelles, reconnaît de plus en plus les méthodes qui favorisent l'engagement des participants au processus de la recherche. Cette ouverture s'étend aux méthodes visuelles et notamment, à la technique du dessin. Le présent article démontre les contributions potentielles de cette technique. En examinant deux différents projets de recherche, nous avons identifié trois processus par lesquels l'intégration du dessin peut enrichir l'ensemble des données recueillies (**exemplification, focalisation et réflexion**). Alors que notre article souligne les contributions potentielles de cette méthode, la nécessité de développer des outils pour analyser les données visuelles s'avère bien réelle. Nous avons noté que cet aspect est souvent négligé dans les recherches ayant recours aux dessins comme si leur analyse allait de soi. Les études méthodologiques futures devraient se concentrer sur le développement d'approches et de techniques d'analyse adaptées à ce type de données.

### Note

<sup>1</sup> Le nom de l'organisation a été changé afin de protéger l'anonymat des participants.

## Références

- Alcadipani, R., & Tonelli, M. J. (2014). Imagining gender research : Violence, masculinity, and the shop floor. *Gender, Work, Organization*, 21(4), 321-339.
- Barner, R. (2007). The dark tower. Using visual metaphors to facilitate emotional expression during organizational change. *Journal Organizational Change Management*, 21(1), 120-137.
- Bell, E., & Davison, J. (2013). Visual management studies : Empirical and theoretical approaches. *International Journal of Management Reviews*, 15(2), 167-184.
- Bryans, P., & Mavin, S. (2006). Visual images : A technique to surface conceptions of research and researchers. *Qualitative Research in Organizations and Management : An International Journal*, 1(2), 113-128.
- Davison, J., McLean, C., & Warren, S. (2015). Looking back : Ten years of visual qualitative research. *Qualitative Research in Organizations and Management : An International Journal*, 10(4), 355-359.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory*. Chicago. IL : Aldine.
- Guillemin, M. (2004). Understanding illness : Using drawings as a research method. *Qualitative Health Research*, 14(2), 272-289.
- Han, J., & Liang, N. (2015). In their own eyes and voices : The value of an executive MBA program according to participants. *Journal of Management Education*, 39(6), 741-773.
- Höykinpuro, R., & Ropo, A. (2014). Visual narratives on organizational space. *Journal of Organizational Change Management*, 27(5), 780-792.
- Jenkins, R. (2008). *Being Danish : Paradoxes of identity in everyday life*. Copenhagen : Museum Tusulanum Press.
- King, N., & Ross, A. (2004). Professional identities and interprofessional relations : Evaluation of collaborative community schemes. *Social Work in Health Care*, 38(2), 51-72.
- Kreiner, G. E., Hollensbe, E., Sheep, M. L., Smith, B. R., & Kataria, N. (2015). Elasticity and the dialectic tensions of organizational identity : How can we hold together while we are pulling apart? *Academy of Management Journal*, 58(4), 981-1011.
- Mitchell, M., Theron, L., Stuart, J., Smith, A., & Campbell, Z. (2011). Drawings as a research method. Dans L. Theron, M. Mitchell, A. Smith, & J. Stuart (Éds), *Picturing research. Drawing as visual methodology* (pp. 19-36). Rotterdam : Sense Publishers.

- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods*. Thousand Oaks, CA : Sage.
- Pink, S. (2006). *The future of visual anthropology : Engaging the senses*. London : Routledge.
- Rämö, H. (2017). Time and temporality in online corporate pictorials. *Time & Society*, 26(7), 89-112.
- Srivastava, P., & Hopwood, N. (2009). A practical iterative framework for qualitative data analysis. *International Journal of Qualitative Methods*, 8(1), 76-84.
- Stiles, D. R. (2011). Disorganization, disidentification, and ideological fragmentation : Verbal and pictorial evidence from a British business school. *Culture and Organization*, 17(1), 5-30.
- Stiles, D. R. (2014). Drawing as a method of organizational analysis. Dans E. Bell, S. Warren, & J. Schroeder (Éds), *The routledge companion to visual organization* (pp. 227-242). New York, NY : Routledge.
- Vince, R., & Warren, S. (2012). Qualitative, participatory visual methods. Dans C. Cassell, & G. Symons (Éds), *The practice of qualitative organization research : Core methods and current challenges* (pp. 275-295). London : Sage.

Pour citer cet article :

Renaud, G., Comeau-Vallée, M., & Rouleau, L. (2020). Donner à voir les facettes invisibles des organisations : l'apport du dessin en sciences de la gestion. *Recherches qualitatives, Hors-série « Les Actes »*, (25), 56-73.

**Geneviève Renaud**, Ph.D administration, est stagiaire postdoctorale au département de management à HEC Montréal, membre du Groupe d'étude sur la pratique de la stratégie (GéPS). Elle s'intéresse aux enjeux identitaires, aux dynamiques de pouvoir, et au rôle de l'espace et de l'esthétique en milieux organisés.

**Marilene Comeau-Vallée**, Ph.D. administration, est professeure en développement organisationnel au département d'Organisation et Ressources humaines de l'Université du Québec à Montréal. Elle s'intéresse aux dynamiques interprofessionnelles, la négociation identitaire ainsi que la gestion des tensions paradoxales. Elle a étudié ses thèmes dans des contextes pluralistes, tels que le secteur de la santé et l'économie sociale.

*Linda Rouleau est professeure titulaire au service de l'enseignement du management à HEC Montréal. Ses travaux de recherche qualitative portent sur la fabrique de la stratégie, le sensemaking des middle managers et les questions organisationnelles dans les contextes extrêmes. Elle a publié dans les Revues académiques comme Academy of Management Review, Organization Science, Accounting, Organization and Society, Journal of Management Studies, Human Relations, etc. Elle est co-responsable du GÉPS (le Groupe d'étude sur la pratique de la stratégie, HEC Montreal), membre du conseil d'administration de l'Association de la Recherche Qualitative, membre du comité éditorial de la revue Organizational Research Methods.*

Pour joindre les auteures :  
genevieve.renaud@hec.ca  
comeau\_vallee.mariline@uqam.ca  
linda.rouleau@hec.ca

# ***Explorer le travail créatif indépendant « avec » et « par » l'image : un dispositif de collecte et d'analyse de données visuelles participatives***

**Marcela Patrascu, Ph. D.**

---

**Université Rennes 2, France**

## **Résumé**

Cet article se propose de discuter un dispositif méthodologique déployé dans le cadre d'un projet de recherche démarré en avril 2018 et portant sur le travail des créatifs indépendants (Menger, 2002) (infographistes, designers, vidéastes, youtubeurs, créateurs de contenus numériques), travaillant à domicile ou dans des tiers-lieux de type cotravail. Il s'agira de montrer en quoi un dispositif méthodologique combinant photos participatives et entretiens de photo-élicitation permet de mieux saisir les dimensions situées, organisationnelles et subjectives de ce type de travail. Enfin nous discuterons et illustrerons l'application de la « théorisation ancrée de données visuelles » (Shortt, & Warren, 2019) comme méthode d'analyse du corpus de photos participatives récoltées.

## **Mots clés**

TRAVAILLEUR INDÉPENDANT, THÉORISATION ANCRÉE DE DONNÉES VISUELLES, PHOTO-PARTICIPATIVE, PHOTO-ÉLICITATION

## **Introduction**

Travailleurs « nomades » (Liegl, 2014), à statut incertain et flexible (Menger, 2009), indépendants, auto-entrepreneurs ou entrepreneurs de soi (Abdelnour, 2017), la spécificité des créatifs indépendants est de mener leur activité en dehors des cadres managériaux extérieurs et en dehors du statut classique du salariat. Cet article propose de discuter un dispositif méthodologique déployé dans le cadre d'un projet de recherche démarré en avril 2018, portant sur le travail des créateurs de contenus

*Note de l'auteure* : Ce projet de recherche est financé par l'Université Rennes 2 et le GIS *M@rsouin*. Il est conduit en collaboration avec Anne-France Kogan, Jean-Baptiste Lecorff et Florian Hémont.

numériques indépendants, travaillant de chez eux ou dans des espaces de travail partagés. Le projet vise à comprendre les nouvelles formes de travail mises en œuvre par ces travailleurs du domaine de la création numérique ayant recours ou non aux espaces de *co-working* en approchant les situations concrètes de travail construites et circonscrites par les travailleurs eux-mêmes.

L'article propose de montrer en quoi le dispositif mobilisé, basé sur des données visuelles collectées auprès de travailleurs « nomades » permet de saisir et d'analyser les dimensions situées et subjectives de ce type de travail. Il montre comment on peut utiliser des données visuelles participatives auprès d'un public de travailleurs créatifs indépendants et les enjeux liés à l'utilisation de « la théorisation ancrée de données visuelles » (Shortt & Warren, 2019) comme méthode d'analyse des données visuelles récoltées. En effet, pour saisir ce qui fait situation de travail pour ces travailleurs, il convient, à notre avis, de s'éloigner des discours ambiants sur ce type de travail et des méthodologies exclusivement logo-centrées.

L'article sera organisé en quatre temps. Après avoir décrit le projet de recherche et ses fondements épistémologiques et théoriques (1), l'article s'attache à montrer comment les méthodologies visuelles permettent de répondre aux objectifs de recherche (2) puis à décrire le dispositif méthodologique déployé (3). Enfin, il développe la méthode d'analyse du matériel recueilli et dessine quelques premiers résultats d'analyse (4). Comme l'objectif de cet article est justement la discussion du dispositif méthodologique déployé, les analyses resteront relativement peu développées pour insister sur les questionnements soulevés par le déploiement de la « théorisation ancrée de données visuelles » (Shortt & Warren, 2019) comme méthode d'analyse.

### **Appréhender les situations de travail des créatifs indépendants : axes d'analyse et cadrage théorique**

Inscrit dans une perspective écologique et situationnelle (Dewey, 1938/1993) notre projet de recherche vise ainsi à appréhender l'« écologie concrète » des situations de travail en approchant le quotidien des travailleurs créatifs du domaine numérique hors cadres managériaux et hors cadres spatio-temporels d'un travail « fixe ». Nous avons pris en compte une variété de statuts (micro-entreprise, affiliation à la Maison des artistes, portage salarial, travail pluriforme, etc.) et plusieurs domaines de création numérique (infographistes, vidéastes, youtubeurs, illustrateurs, etc.) avec la volonté de dépasser les catégorisations des créatifs indépendants déjà existantes (Malt & Ouishare, 2018) mais aussi les discours ambiants sur cette figure du travailleur indépendant. Notre objectif vise alors à questionner au plus près le travail de ces travailleurs indépendants, en leur donnant la possibilité de nous montrer, décrire, analyser et critiquer, « ce qui fait situation de travail » pour eux. Il s'agit également de prendre en compte toute l'épaisseur matérielle de leur travail et les manières dont leurs

multi-activités sont in-formées par les effets de contexte, les logiques situationnelles, l'environnement et les investissements subjectifs.

### *Axes d'analyse*

Ce projet de recherche qui ouvre sur de nombreux questionnements s'organise actuellement autour de deux principaux axes d'analyse.

Un premier axe vise à comprendre le processus **d'organisation qualitative et spatio-temporelle** du travail mis en place par les créatifs nomades. Il s'agit de comprendre les manières dont l'expérience affective de la vie sociale (loisirs, sociabilités, engagements affectifs) et l'expérience dite « insignifiante » de la vie sociale (rêverie, paresse, repos) affectent l'expérience de travail **vécue** par les créatifs. Dans le contexte de l'absence de cadrages managériaux, le travailleur se construit-il un espace-temps circonscrit et différencié des autres sphères d'activité? Quels mécanismes de re/des-organisation affective, sensible ou spatio-temporelle met-il en œuvre? Comment et selon quels critères? Pour ceux qui ont choisi de travailler dans des espaces de travail partagés comment les configurations socio-économiques, culturelles, et subjectives (de Vaujany, 2016) ont-elles influencé leur choix?

Le deuxième axe porte sur **l'investissement subjectif** de ces travailleurs dans leur activité qui se trouve mise en tension entre ce qui relève d'une activité « artistique » et autonome par rapport à une hiérarchie et ce qui relève d'un marché concurrentiel et contraignant en termes d'expression esthétique. Ceci revient à tenter de comprendre et à suivre la relation du travailleur au milieu-associé qu'il s'efforce de **faire sien** (Bidet, 2011). Dans un secteur où le principal moteur de la valeur se veut être l'expression du soi – comment le travailleur œuvre avec l'infinité des sources d'inspiration en ligne et les effets de mode? Quel rôle joue le « hors-travail », l'affectif, le subjectif dans la construction d'une forme d'authenticité du soi inhérente à la valeur qu'il donne à ses créations? Comment manage-t-il son comportement, ses affects, ses compétences, ses opportunités, son réseau pour réussir à être productif?

Précisons que cet article discutera davantage le premier axe d'analyse – à savoir le processus d'organisation du travail mis en place par ces travailleurs en montrant comment les photos participatives permettent d'accéder aux dimensions qualitatives et spatio-temporelles des formes d'organisation du travail

### *Fondements épistémologiques et cadre théorique : dans la lignée des pragmatismes*

Ce travail s'inscrit d'un point de vue épistémologique et théorique dans la direction des pragmatismes. Précisons, que par **pragmatismes**, (au pluriel à l'instar de Cefaï et al, 2015; Ogien, 2014) nous ne désignons pas un « courant » unitaire et fermé mais une filiation épistémologique et théorique complexe dont les sources remonteraient aux sophistes (notamment Protagoras) (Deroy, 2008). Ainsi aux sources des pragmatismes nous retrouvons la fameuse formule de Protagoras, « l'homme est la mesure de toutes

choses » qui rompt avec les catégories platoniciennes de vérité et de réalité, du bien et du beau. Cette filiation, où l'on retrouve notamment « le carré classique » (Cefaï et al., 2015, p. 2) du pragmatisme américain dessiné par Charles Sanders Peirce, William James, John Dewey et George Herbert Mead met alors au centre des préoccupations les *pragmata* – les choses à faire, et les *praxis* – les pratiques expérimentées par les acteurs (Cefaï & Joseph, 2002).

Afin de saisir le travail des indépendants dans sa dimension « écologique » et « expérimentée », nous ajoutons à ce « carré pragmatiste » des références théoriques plus récentes. Nous mobiliserons ainsi les travaux d'Alexandra Bidet qui inscrit ses réflexions sur les valeurs dans la direction de John Dewey (Bidet, 2008; Bidet et al., 2011) en les réinvestissant dans l'analyse du travail (Bidet, 2011); le champ de recherche des études sur les milieux de travail (*Workplace studies*) (Heath et al., 2010; Luff, et al., 2007), la socio-économie du travail créatif et indépendant (Becker, 1988; Buscatto, 2008, Liegl, 2014; Menger, 2002, 2009) et l'économie politique des industries culturelles et créatives (Bouquillon et al., 2013; Garnham, 2005).

Le projet vise ainsi à élucider les conditions et les modalités de l'organisation de l'expérience (Dewey, 1938/1993) en appréhendant l'« écologie » des situations de travail. L'environnement de travail cesse ainsi d'être vu comme un simple « contenant » de l'activité de travail mais devient **ce par quoi** l'activité s'accomplit. La compréhension des formes incertaines du travail créatif appelle selon nous à la mise en place de procédures de connaissance qui tiennent compte à la fois du caractère « capacitant » de l'environnement de travail **et** des créativités d'agir des acteurs en situation de travail.

Afin de concilier cette double préoccupation, l'entrée dans l'analyse du travail créatif s'est fait principalement par des situations concrètes de travail construites et circonscrites par les travailleurs eux-mêmes. En effet, afin d'observer le travail créatif dans sa dimension située et subjective, il nous semble essentiel de réintégrer méthodologiquement **la personne** et la variété des expériences dans lesquelles elle s'engage sans pour autant privilégier, comme c'est souvent le cas, les méthodologies exclusivement logo-centrées. Nous nous inscrivons alors davantage dans le sillage des méthodologies visuelles participatives. Nous montrerons par la suite comment ce type de méthodologie peut répondre aux objectifs de notre recherche.

### **Discussion : explorer le monde des organisations avec et par l'image**

La photographie comme outil méthodologique devient de plus en plus utilisée ces dernières années en sciences humaines et sociales (Becker, 1974, Maresca & Meyer, 2013). En effet, depuis les travaux pionniers des Bateson et Mead (1942), l'anthropologie et la sociologie se sont emparées de cet outil afin de saisir l'« indicible » et de dépasser les limites des méthodologies plus classiques comme l'entretien ou l'analyse d'un corpus discursif.



Les premières « qualités » d'un dispositif méthodologique visuel résident dans la capacité des images à compléter la performativité des mots, pour saisir aussi ce qui n'est pas dicible et audible, ce qui est difficilement racontable et parfois impossible à transposer en mots dits ou écrits. Or, cette idée de captation par l'intermédiaire d'une image, d'une « autre » réalité se heurte parfois à la méfiance des certains chercheurs notamment en sociologie (Relieu, 1999) ou l'approche dite de la « sociologie visuelle » (Harper, 2002, Sebag, 2012) reste minoritaire (Meyer, 2013). La démarche de mise en place d'une méthodologie visuelle marque un déplacement des angles d'analyse par rapport aux méthodologies subjectivistes (logo-centrées), en considérant qu'analyser les raisons, les motivations ou les pensées enfouies dans la « tête » des acteurs ne suffit pas et qu'il s'avère également intéressant d'étudier les manifestations (visibles, audibles, sensibles) des cours d'actions. La connaissance scientifique s'éloigne alors de la parole des acteurs vus comme *sujets connaissants*, elle devient une exploration des éléments infra-rationnels et infra-langagiers, des agirs situés et « en train de se faire », des logiques situationnelles, des environnements sensoriels, des émotions et affects difficilement transposables en mots.

D'un point de vue épistémologique, la mise en place des méthodologies visuelles pose le problème de la captation de « ce qui se passe en réalité » et interroge la dimension représentative de l'image-miroir de la réalité. En effet, l'image risque d'apparaître comme « le prototype de la fausse donnée brute », de prendre le statut d'une « image-empreinte de la réalité » (Relieu, 1999, p. 62) et d'invisibiliser le processus de fabrication et construction de ces données. Ainsi, au-delà de tout émerveillement face à une prétendue véridicité de ces données, il convient à l'évidence de reconnaître les possibilités de description offertes par les images tout en acceptant leur caractère construit, codé et conventionnel (Hémont & Patrascu, 2016). Ceci implique de reconnaître l'image à la fois comme « objet d'étude » et « instrument de recherche » (Terrenoire, 1985, p. 524) et de soutenir l'hypothèse que le chercheur pense « aussi avec les yeux » (Maresca, 1996, p. 14).

Ces dernières années, l'instrumentalisation visuelle et audiovisuelle des organisations ouvre des perspectives intéressantes pour l'analyse du travail en organisation aussi bien dans le monde anglophone où ces instrumentalisation sont plus développées (Pink, 2001 et 2011; pour une revue des travaux anglophones voir Meyer, 2013) que dans le monde francophone (Géhin & Stevens, 2012; Grosjean & Groleau, 2013; Sebag, 2012). Ces travaux montrent l'intérêt de l'équipement audiovisuel du chercheur interrogeant le travail à la fois pour « montrer » l'activité que pour stimuler la parole des participants.

### **Un dispositif méthodologique visuel et participatif**

Pour notre recherche, nous avons opté pour une méthodologie combinatoire, basée sur photo-participative (Harper, 2002), entretiens de photo-élicitation (Chaudet & Péribois,

2014), fiches-activité-temps (Rouch, 2006) et entretiens compréhensifs. Une trentaine de créatifs indépendants du Grand Ouest de la France, travaillant à domicile ou dans des espaces de travail partagés participent à cette enquête.

Dans un premier temps, chaque participant à l'enquête est chargé de remplir des fiches-activité-temps (Rouch, 2006) et de prendre trois à cinq photos par jour de son environnement de travail, pendant une certaine période (une à deux semaines), à l'aide d'un appareil photo jetable distribué au préalable. Les fiches-activité-temps, « à mi-chemin entre les carnets d'emplois du temps employés dans les budgets temps et un journal intime » (Rouch, 2006, p. 111) découpent leur emploi du temps en suivant plusieurs thématiques. Celles-ci recouvrent les axes d'analyse : l'expérience affective de la vie sociale (amitié, amour, famille, loisir); l'expérience dite insignifiante de la vie sociale (paresse, ennui, rêverie, repos); l'expérience spatio-temporelle du travail (les lieux et cadres; les temps actifs, les temps inactifs); les pratiques et objets de travail (processus de création, sites consultés, agendas, devis, etc.); l'ambiance sensorielle du travail (design d'intérieurs, ambiance) et les autres projets personnels (artistiques, associatifs, politiques, etc.) dans lesquels ils sont engagés (Figure 1).

Ces fiches et photos produites par les participants ont servi ensuite comme base pour des entretiens de photo-élicitation. La photo-élicitation, comme technique d'enquête participative permet, en effet, de faire dialoguer la production photographique des personnes interviewées et leurs discours (Harper, 2002). Des entretiens compréhensifs, réalisés dans une deuxième phase de travail portant davantage sur le parcours de vie de la personne, ses engagements dans le travail et ses visions autour de la valeur-travail complètent ce dispositif.

À l'heure actuelle, nous avons recueilli les fiches-activité-temps ainsi que les photos de vingt-huit participants à l'enquête. Les participants ont été assez libres dans l'appropriation de ces fiches, certains ayant ajouté des commentaires manuscrits ou encore complètement revu le design visuel et l'organisation thématique de la fiche-activité distribuée (Figure 2).

### **La « théorisation ancrée de données visuelles » (Shortt & Warren, 2019) pour analyser les situations de travail des créatifs indépendants**

Le modèle d'analyse mis en place s'inspire de la GVPA (*Grounded visual patterns analysis*) – Théorisation ancrée de données visuelles dans notre traduction. Cette méthode d'analyse a été proposée par Shortt et Warren en 2019. Selon nous, ce modèle d'analyse ouvre vers une analyse croisée des environnements travail, des processus de travail et des subjectivités des travailleurs. Ce modèle repose sur une réinterprétation d'un modèle d'analyse des données visuelles en sciences de gestion développé par Meyer et al. en 2013. Ces auteurs dressent un tableau de cinq approches idéales-

⚠ Souligner s'il s'agit d'une habitude/rituel : Ex la pause café ; l'ouverture de l'ordinateur et la consultation de ses favoris, et/ou mails, etc...

	LOISIRS (musique, lectures, sport, etc.)	SOCIABILITÉS (échanges avec amis, famille, conjoints, clients, collaborateurs – <b>facebook, skype, téléphone</b> , etc.)	RÉVERIE, PARESSE (temps morts, procrastination, <b>pauses</b> )	TRAVAIL CONCRET -outils de travail -doc de travail (agenda, devis, factures, post-it) -processus de travail	SOURCES D'INSPIRATIONS - numériques (sites consultés, blogs, etc.) - expositions, - inspiration de rue	PROJETS PERSONNELS artistiques ou autres : engagements <b>asso.</b> , politiques, dev-perso, cours...	AUTRES ACTIVITÉS... <b>Rdv</b> admin, médecin, courses, etc.
Matin							
Midi							
Après-midi							
Soir							

Figure 1. Modèle de la fiche activité distribuée.

**L**

**Je regarde mes emails**  
fais le point pour ma semaine et je dresse une todo-list.

**Gestion des papiers**  
Je trie le courrier, je passe les coups de fil nécessaires, je range.

**Dur dur**  
Le lundi j'ai toujours du mal à démarrer après le weekend. Au coin de ma rue ya un café plutôt sympa, avec une cours, du sable et des arbres.. J'y vais une petite heure.

**L'après-midi**  
Je me sens prête à travailler. Si j'ai des briefs prêts je m'y mets, sinon je continue un de mes petits projets personnels. Une façon de commencer la semaine en douceur.

**Film, aprem' / soir**  
J'ai le cable TV, il m'arrive de voir un film tout en bossant. Le soir, je lis. (bd, livres jeunesse, roman...).

J'aime beaucoup quitter le salon où il y a mon ordi, pour lire et rêvasser dans ma chambre (qui est grande et lumineuse).

**M**

**Bonne journée**  
Le mardi est une bonne journée. Le soir à 18h j'ai un atelier d'illustration botanique au jardin des plantes et ça me motive pour être efficace !

Généralement si j'ai du travail, le briefs client est enfin prêt. et j'y passe en moyenne, mon mardi et mercredi, voir le jeudi et je me dis que le vendredi je devrais pouvoir souffler...

Si je n'ai pas de commande, je fais le point sur les priorités : continuer un boulot-test graphique pour mettre à jour mon book et faire évoluer le regard des gens sur mes compétences, ou bien prospecter.

J'ai tendance à travailler en étant connectée à mes emails, FB, la radio France Inter et Deezer. J'ai besoin de me tenir au jus de ce qui se passe, et ça m'aide aussi pour mes créas... une sorte de connexion au monde. **Le soir : atelier et retour à pied ou rdv de copains.**

**M**

**Journée de transition**  
Une deuxième journée de travail. Généralement, celle qui détermine si la piste est bonne ou si il faut ajouter encore de la force !.. C'est la journée d'envoi au client si j'ai commencé le mardi. Légère si je suis contente de moi, en plein doute si je ne suis pas sûre que ça va marcher.

**Continuer**  
Généralement j'ai du mal à quitter mon travail... Je continue de peaufiner quelques détails après l'envoi au client... Ce qui fait que lorsque plus tard il me répond, ya du nouveau.

J'fais des courses ou j'me balade après tout ça.

**V**

**Journée cool ou dense**  
Le vendredi est une journée rigolote !.. Tout l'un ou tout l'autre, je peux me lever et n'ayant rien à faire d'urgent, prendre un café et filer dehors, et puis inventer ma journée au fur et à mesure OU bien démarrer un truc en me disant que je vais y passer le weekend, comme préservée d'une commande client, à me faire plaisir sur une idée ! Lorsque je me balade sinon, je pars assez loin en marchant. Je sillone une bonne partie du territoire nantais, jusqu'à Vertou ou bien jusqu'au Lac de Grand-Lieu.

**J**

**Yoga à 12h15**  
Le jeudi j'ai cours de yoga à 12h15, et comme j'habite au pont de la tortière, en fait d'y aller me prendre une demi-heure, pareil pour le retour. Donc ça bouffe du temps mais ça me fait du bien.

Si je bosse à l'agence Peppermint, qui se trouve dans le centre ville, alors ça ne me coupe pas dans mon travail. Par conte sinon, je finis par faire un tour dans le centre, pour revenir vraiment plus tard.

Si j'ai un truc à faire sur l'ordi je le fais, sinon je cuisine, je fais une sieste... Je regarde le plafond.. je ne fais rien.

**Fin de journée**  
Cuisine et bouffe.

Figure 2. Fiche-activité-temps complétée. Design revu.

typiques d'analyse des données visuelles récoltées dans les organisations. Ces approches (archéologique, pratique, dialogique, stratégique et documentaire) sont différenciées en fonction du rôle qu'elles attribuent aux artefacts visuels dans leur conception de la recherche, de leurs objectifs et des « boîtes à outils » méthodiques développées. La GVPA entend créer des « ponts » entre deux des cinq approches à savoir entre les perspectives « dialogique » et « archéologique ».

Les approches dialogiques (Meyer et al, 2013) visent à générer un dialogue entre chercheur et acteurs en favorisant une réflexion approfondie (oralisée ou écrite) autour du contenu des photos prises sur le terrain et de leurs significations. Nous avons choisi d'associer les acteurs à l'analyse des photos *via* l'entretien de photo-élicitation.

Les approches archéologiques (Meyer et al, 2013) partent de l'hypothèse que les images sont des dispositifs de cristallisation de normes, codes et savoirs socialement et culturellement pré-construits. Elles renferment de manière intrinsèque les traces de « savoir collectif établi »<sup>1</sup> [traduction libre] (Shortt & Warren, 2019, p. 542) qui se révèle davantage lorsque les photographies sont visualisées ensemble, dans un ensemble unitaire de photos.

La méthode décrite par Shortt et Warren, préconise donc le rapprochement entre les deux approches dialogique et archéologique, en proposant une méthode qui combine :

- une analyse qualitative des récits des photographes relatifs à la signification des images;
- une reconnaissance « archéologique » des significations sociales préexistantes et sédimentées dans les photographies;
- la nécessité de regrouper les photos dans des « collections d'images » en créant ainsi des nouvelles façons de « voir » les phénomènes étudiés.

#### ***Une approche dialogique combinée à une approche archéologique***

Nous avons également adopté ces deux approches – dialogique et archéologique. La méthode d'analyse résultant regroupe alors trois phases.

Tout d'abord **l'étape dialogique** (1) reposant sur le dialogue entre chercheurs et participants à l'enquête. Si Short et Warren décrivent certaines de ces techniques dialogiques (« *photo-interviews* »), nous avons choisi de privilégier dans un premier temps les fiches-activité-temps puis les entretiens de photo-élicitation. Les fiches remplies par les participants au fur et à mesure de leur journée, contiennent aussi bien des éléments « concrets » décrivant leur activité ou leurs outils de travail (Ex : « travail sur le projet X », « échange Skype avec un client ») que des éléments subjectifs exprimant des ressentis, états d'âme ou émotions (Ex : « j'adore le projet sur lequel je suis en train de travailler », « travail d'exécution pas *fun* », « pas en forme aujourd'hui »). Les entretiens de photo-élicitation permettent aux participants de

« raconter » chaque photo prise de manière objective (ce que la photo représente, le contexte de la prise) et de manière subjective (le connoté, les motifs et raisons de leurs choix, les valeurs associées, les émotions et ressentis, etc.).

L'étape suivante dans le modèle de Short et Warren est celle de **l'analyse archéologique** (2). Cette étape implique *trois moments* : le regroupement des photos (2.1), le classement des photos (2.2) et leur visualisation structurée (2.3). C'est cette étape qui, à notre avis, particularise l'approche de Short et Warren et a été particulièrement heuristique pour notre recherche. Cette étape, se traduit par la création de collections de photos, (« *image-sets* » dans la terminologie des auteurs), qui par juxtaposition de photos et regroupement selon certaines thématiques permettent de faire ressortir des motifs, des valeurs récurrentes, des routines ancrées, des visions dominantes, etc. Lors de cette étape, la création puis la visualisation de plusieurs collections de photos se sont relevées particulièrement heuristiques pour l'analyse des situations de travail vécues par les acteurs. Nous avons ainsi créé pour l'instant plusieurs collections de photos thématiques : « bureaux à domicile », « bureaux dans les espaces de travail partagés », « gestion des temporalités », « sociabilités et convivialités », « espaces extérieurs », « sources d'inspiration online », etc.

Enfin, **l'étape de théorisation** (3) vient clore ce processus (Shortt & Warren, 2019) et consiste selon les auteurs à questionner les manières dont « les **motifs** identifiés dans les ensembles d'images ont étendu les données dialogiques » (Shortt & Warren, 2019, p. 552). Il s'agit donc d'un aller/retour entre les collections de photos construites et les données recueillies à travers les fiches-activité-temps et les entretiens de photo-élicitation.

Dans les Tableaux 1, 2 et 3 nous dressons un parallèle entre ce modèle d'analyse et les manières dont nous l'avons mobilisé dans l'analyse des données recueillies sur notre terrain.

#### ***Attachement à la vision héritée du travail***

Prenons deux exemples de collections de photos construits à partir de la totalité des photos recueillies. Les deux ensembles regroupent des photos représentant des bureaux de travail. Dans le premier cas, il s'agit des bureaux situés à domicile des participants (voir la Figure 3) et dans le deuxième cas il s'agit des bureaux situés dans les espaces de travail partagés (voir la Figure 4).

Les données recueillies lors de la phase dialogique à travers les entretiens de photo-élicitation et les fiches-activité-temps montrent l'attachement de ces travailleurs à une vision instituée du travail. Aussi bien les travailleurs exerçant de chez eux que ceux ayant investis les espaces de cotravail, rendent compte de difficultés d'organisation et de « productivité » liées au manque d'un espace-temps de travail

Tableau 1

*L'étape dialogique*

Etape / phase de la GVPA	Questionnements et principes relevés par Shortt & Warren, (2019)	Transposition de ces éléments dans l'analyse de notre terrain
1. L'étape dialogique	Co-construction de sens des photos prises Qu'est qui a motivé leur prise? Que représentent-elles? Il y a un message particulier? Quels sont les éléments le plus représentatifs?	Deux techniques méthodologiques dialogiques ont été déployées : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Des entretiens de <i>photo-élicitation</i>. Les participants « racontent » la photo, mais aussi le contexte de leur prise, en évoquant l'atmosphère, le moment choisi, le contexte etc. Les photos qui décrivent le mieux leur situation de travail sont davantage commentées.</li> <li>• Des <i>fiches-activité-temps</i> remplies par les participants sur la même période. Elles sont à compléter par les participants de manière quotidienne, à plusieurs moments de la journée, pendant une semaine. Elles « racontent » ainsi d'une autre manière que les photos le quotidien de ces travailleurs.</li> </ul>

complètement séparé de celui de la vie familiale et sociale, à la dispersion du travail dans le contexte de l'hyper-connectivité et à la difficulté de se construire un système d'« autodiscipline ». Ce sont ces difficultés qui incitent certains à investir les espaces de travail partagés. Nous citons ainsi quelques témoignages : « j'en avais marre d'être seule, je voulais voir du monde, avoir des collègues de travail »; « il m'est devenu impossible de travailler de chez moi, je n'avais pas de bureau fixe ni de lieu..., je travaillais dans mon lit, dans mon salon » ou alors « j'avais envie d'avoir un bon rythme, aller au travail vers 10h, rentrer le soir ».

Les éléments pris en photo de manière récurrente dans les deux ensembles de photos renforcent ces témoignages et l'idée d'un attachement fort des travailleurs à cette différenciation traditionnelle entre travail et hors-travail. Le travail est ainsi

Tableau 2

*L'étape archéologique*

<b>Étape /phase de la GVPA</b>	<b>Questionnements et principes relevés par Shortt &amp; Warren, (2019)</b>	<b>Transposition de ces éléments dans l'analyse de notre terrain</b>
<b>2. L'étape archéologique</b>	Objectif : créer des collections de photos,	Les images ont été regroupées tout d'abord par photographe afin de permettre une « lecture » plus globale de l'activité de chaque personne participant à l'enquête.
<i>Sous-étape 2.1. Regroupement des photos</i>	Technique : photomontage, juxtaposition. Quels sont les paramètres à utiliser pour construire les collections de photos?	Très rapidement, la création de ces collections d'images rend compte de la capacité des photos autoproduites à contenir les subjectivités de leur « auteur » et « faire parler » de lui. Ainsi, des socio-styles, des univers esthétiques et intellectuels, de convictions politiques propres à leur auteur ressortent de ces collections de photos.
<i>Sous-étape 2.2. Classement des photos</i>	Construction des principes d'ordre et classement. L'objectif de cette étape serait de faire ressortir les modèles dominants à travers une mise en évidence des structures et motifs récurrents. Comment classer et ordonner les photos? En fonction de la temporalité, du contexte, des thématiques ou alors des questions de recherche?	Plusieurs thématiques ont permis un classement des photos. D'autres classements à l'intérieur de ces thématiques ont été faits en fonction des motifs récurrents. Par exemple pour la thématique « matérialité du travail », plusieurs sous-thématiques (bureaux, écrans, outils, sources d'inspiration,) permettent de reclasser les photos

Tableau 2

*L'étape archéologique (suite)*

<b>Etape /phase de la GVPA</b>	<b>Questionnements et principes relevés par Shortt &amp; Warren, (2019)</b>	<b>Transposition de ces éléments dans l'analyse de notre terrain</b>
<p><i>Sous-étape 2.3.</i> <i>Visualisation structurée des photos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualisation symbolique</li> </ul>	<p>Interpréter et analyser <i>le contenu</i> des images. Quels motifs et structures (<i>patterns</i>) apparaissent dans ce qui est représenté? Qu'est ce qui est surprenant et inhabituel? Qu'est ce qui est caché, mis en arrière plan?</p>	<p>Le travail est montré comme une activité reconnaissable par sa distinction par rapport aux autres sphères de l'activité sociale. Le bureau est quasi-sacralisé.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualisation compositionnelle</li> </ul>	<p>Procéder également à une analyse formelle. Comment le photographe a-t-il encadré et pris la photo? Quels procédés et effets expressifs a-t-il utilisé (grand angle, courte focale, zoom, contre-plongée, etc.)?</p>	<p>Plusieurs « postures » du photographe. Plusieurs photos grand angle pour montrer l'environnement de travail. Peu d'autoportraits. Les participants semblent avoir eu des difficultés à manier un appareil photo-jetable (beaucoup de zooms). La qualité des photos est très approximative (beaucoup de photos sombres, plusieurs photos floues).</p>



Tableau 3

*L'étape de théorisation*

Etape /phase de la GVPA	Questionnements et principes relevés par Shortt & Warren, (2019)	Transposition de ces éléments dans l'analyse de notre terrain
<b>3. L'étape de théorisation</b>	<p data-bbox="646 625 959 688">Théorisation « ancrée » dans le terrain. Comment les modèles et motifs identifiés dans les étapes 2.1, 2.2 et 2.3 :</p> <ul data-bbox="646 793 959 1062" style="list-style-type: none"> <li>• augmentent le sens discursif attribué dans la phase dialogique?</li> <li>• génèrent des significations au niveau du terrain ?</li> <li>• permettent une montée en généralité ?</li> </ul>	<p data-bbox="992 625 1312 783">Plusieurs premiers résultats émergent à la suite de ce processus. Les créatifs indépendants se montrent :</p> <ul data-bbox="992 793 1312 1528" style="list-style-type: none"> <li>• attachés à la vision instituée du travail. Ils mettent en œuvre un ensemble de techniques d'autodiscipline.</li> <li>• sensibles à l'esthétisation de la représentation de leur travail. Les photos-participatives sont alors utilisées comme des constructions esthétisées pour « raconter » leur identité, des « récits de soi » (Uhl, 2015).</li> <li>• engagés dans un travail tiraillé entre « originalité » et « normalisation marchande »</li> </ul>

identifié comme un « lieu », un « rythme » et une « sociabilité » spécifiques. Comme le montre Liegl (2014), le souci pour l'espace de travail est peut-être exacerbé dans le cas des créatifs indépendants car ils sont plus susceptibles à voir leur espace-temps de travail contaminé par le hors-travail. Le lieu de travail s'érige alors telle une frontière, délimitant le travail des autres sphères d'activité en vue d'assurer une expérience de soi

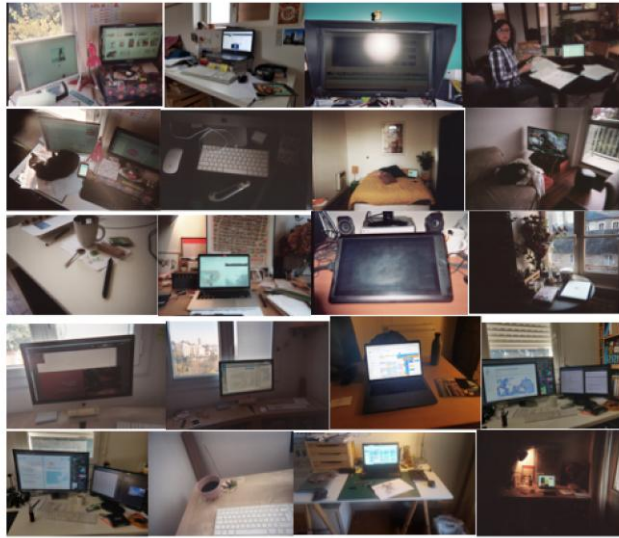


Figure 3. Bureaux à domicile.

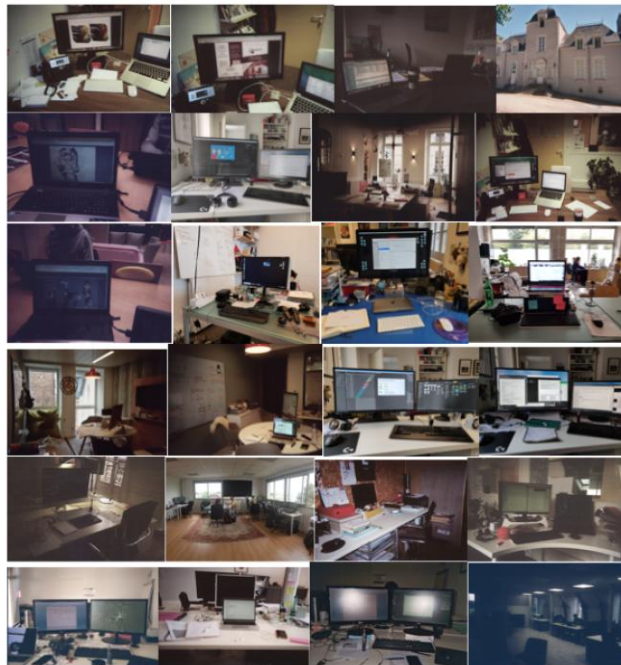


Figure 4. Bureaux dans les espaces de travail partagés.

assujettie à la production. À l'intérieur des espaces de travail partagés, supposés ouvrir vers des dispositions éphémères et modulables, les travailleurs nous montrent ce qu'ils identifient désormais comme « leur bureau » (Figure 4). Celui-ci certes, fragile et provisoire devient symboliquement le leur en renvoyant alors chacun à « sa place ». Même attachement au bureau, pour les créatifs travaillant de chez eux – le bureau est surreprésenté dans les photos et revendiqué dans les entretiens comme « leur lieu de travail ». Les quelques photos montrant des situations de travail qui portent la trace de la vie sociale (ordinateur sur le lit, sur la table du salon, sur un guéridon) s'accompagnent de discours assez critiques visant à décrire les « difficultés » du travail à domicile, la fragilité de ces « lieux de travail » et les manières donc leur « lieu de travail » est corrompu par des activités dont il devrait être séparé (Figure 3).

Ces résultats contredisent ainsi les discours économiques, politiques et médiatiques dominants qui pour parler des travailleurs indépendants invoquent souvent la figure du jeune représentant de la « classe créative » (Florida, 2012) libéré des contraintes spatio-temporelles et du contrôle managérial. On s'attendrait alors, que ce nouveau type de travailleur, présenté comme incarnant la « déstandardisation du travail » (D'Amours, 2006) s'éloigne de la vision dominante du travail, héritée du fordisme et formée autour de toute une série de mécanismes visant à assurer « l'unité matérielle, spatio-temporelle et symbolique d'un espace-temps du travail strictement circonscrit des autres sphères d'activité sociale » (Patrascu, 2018). Plus proche de l'artiste que du salarié classique, le créatif indépendant serait ainsi détaché de cette imposition de l'extérieur d'un strict cadrage spatio-temporel. Alors que le travailleur – salarié d'une entreprise se voit soumis à des rythmes de travail imposés, le créatif indépendant jouirait *a priori* d'une plus grande liberté d'expression, d'une plus grande mobilité et d'une temporalité plus souple et plus adaptable aux conditions de la vie sociale et familiale.

*A contrario* de cette vision enchantée, les discours et les photos recueillis mettent en évidence un attachement à la vision dominante du travail en renvoyant en dehors du travail l'expérience affective (loisirs, amitiés, famille) de la vie sociale. Et donc, face à l'absence de cadrages managériaux, ces travailleurs réactualisent les normes et valeurs instituées, en se construisant un cadre normatif sécurisant calqué sur le modèle économique dominant. Ces techniques réactualisent alors la « normalité du travail » basée sur la séparation des sphères, le rendement de la productivité, la gestion des temporalités, l'auto-évaluation et le contrôle « qualité », etc.

Néanmoins afin de comprendre toute l'étendue de ces stratégies d'auto-contrôle mises en place par ces travailleurs, les photos participatives et leurs mises en discours à travers les fiches-activité-temps et les entretiens de photo-élicitation ne suffisent pas. Des entretiens approfondis questionnant les trajectoires de ces travailleurs, la gestion de leur « carrière », leur projection dans le futur et leurs engagements et

investissements subjectifs dans le travail sont menés dans la deuxième phase du projet de recherche.

Entamés depuis peu (une vingtaine jusque-là) ces entretiens nous permettent de nuancer ces observations autour de l'autodiscipline. L'hypothèse qui se dessine est celle d'un élargissement voire d'un déplacement de l'objet du contrôle. Dans un contexte de grande incertitude, les stratégies de construction d'une carrière professionnelle ou de maintenance sur le marché mises en place par les participants à notre recherche dépassent le niveau de l'autodiscipline pour devenir des stratégies de « management de soi ». Cette mutation implique un déplacement de **l'objet de la gestion**, qui ne porte plus exclusivement sur l'environnement de travail, les outils de travail ou les compétences techniques mais davantage sur les dispositions subjectives des individus (sur leurs envies et désirs, leurs affects, leurs imaginaires, etc.). En décrivant la mutation du libéralisme en néo-libéralisme, Foucault appréhendait déjà l'émergence de « l'homo œconomicus - entrepreneur de lui-même » à travers les effets induits sur le sujet. L'indépendant en tant qu'entrepreneur de soi, « étant à lui-même son propre capital, étant pour lui-même son propre producteur, étant pour lui-même la source de [ses] revenus » (Foucault, 2004, p. 232) se retrouve alors dans une situation paradoxale – en apparence libéré de tout rapport de subordination et de toute forme de contrôle extérieur coercitif, il s'auto-contraint à mettre en place un système de « gouvernementalité de soi » basé sur des « techniques de soi ». Celles-ci renvoient selon Foucault, à « des procédures par lesquelles le soi se construit et se modifie lui-même » (Foucault 1994, p. 785). Ainsi, l'auto-management mis en place par nos participants à l'enquête ne se réduit pas à des techniques de discipline visant un cadrage des spatialités fluides, des temporalités enchevêtrées et une autogestion des libertés, mais devient une course permanente pour la valorisation de son « capital humain ». Plus que la captation des compétences techniques, le temps de vie du travailleur, en tant que « temps de vie global » (Lazzarato&Negri, 1991) est mis au profit de la captation et l'expérimentation des méthodes de travail créatives, des compétences non techniques, des affects et imaginaires cohérents avec « l'esprit entrepreneur » et l'« esprit créatif » exigés dans le domaine de la création numérique indépendante. Plusieurs travailleurs indépendants rencontrés utilisent une panoplie d'outils « créatifs » de gestion de leur temps, plébiscitent des méthodes dites « créatives » d'organisation du travail (comme la méthode « Bullet journal »), suivent des formations en développement personnel et investissent des pratiques d'introspection et relaxation – méditation, sophrologie, yoga.

Pour développer cette analyse, on comprend alors que les photos, les fiches-activité-temps et les entretiens de photo-élicitation ne suffisent pas. Des entretiens compréhensifs individuels et collectifs conduits dans la deuxième phase de ce projet de recherche visent à travailler davantage ce rapport entre travail et subjectivités. Il s'agit de se focaliser sur les processus de « subjectivation » (par lesquels le soi se constitue

soi-même en sujet de son action) et de regarder de plus près comment ces individus managent leur « capital humain ».

### **Conclusion**

Cet article s'est proposé de discuter un dispositif méthodologique combinatoire basé notamment sur des photos-participatives et des entretiens de photo-élicitation. Ce dispositif vise à approcher les situations de travail des créatifs indépendants circonscrites et montrées par les travailleurs eux-mêmes. L'article a notamment insisté sur l'appropriation d'une méthode d'analyse des données audiovisuelles – la théorisation ancrée des données visuelles – développée par Shortt et Warren (2019) qui suppose un dispositif méthodologique associant parole et image et propose une modélisation transposable, selon nous, à d'autres terrains d'investigation. Cette méthode repose sur deux étapes préliminaires – dialogique et archéologique – visant la théorisation (troisième étape). Si la phase dialogique reste assez classique dans l'analyse des données audio-visuelles, c'est l'approche archéologique proposée par les auteurs qui nous semble particulièrement heuristique pour faire « parler » les données visuelles. Les auteurs proposent la création de collections de photos thématiques en considérant que la vue d'ensemble va permettre de faire ressortir des motifs récurrents, des pratiques dominantes et de monter en théorisation. Effectivement, cette étape a été primordiale dans notre travail, nous permettant de construire une montée en généralité et faire ressortir des éléments récurrents dans les situations de travail des créatifs indépendants participant à notre recherche. La discussion théorique esquissée dans ce texte s'est basée sur le visionnage de deux planches de photos faisant ressortir l'aspect très normalisé des bureaux de travail. La gestion du lieu de travail a été interprétée comme faisant partie d'une stratégie plus large d'autodiscipline réactualisant l'une des normes instituées du travail : la séparation des sphères d'activité. Le recours à des entretiens biographiques, visant à appréhender la question des nouvelles formes de subjectivité induites par le travail créatif indépendant promet d'or et déjà l'élargissement de cette analyse pour prendre en compte les processus de « managérialisation de l'existence » (Paltrinieri & Nicoli, 2017) que ces individus semblent construire.

### **Note**

<sup>1</sup> « *sedimented social knowledge* » (Shortt & Warren, 2019, p. 542).

## Références

- Abdelnour, S. (2017). *Moi, petite entreprise : les auto-entrepreneurs, de l'utopie à la réalité*. Paris : Presses universitaires de France.
- Bateson, G., & Mead, M. (1942). *Balinese character : A photographic analysis*. New York, NY : Academy of Sciences.
- Becker, H. S. (1974). Photography and sociology. *Studies in Visual Communication*, 1(1), 3-26.
- Becker, H. S. (1988). *Les mondes de l'art*. Paris : Flammarion.
- Bidet, A. (2008). La genèse des valeurs : une affaire d'enquête. *Tracés. Revue de sciences humaines*, (15), 217-228.
- Bidet, A. (2011). *L'engagement dans le travail : qu'est-ce que le vrai boulot?* Paris : Presses universitaires de France.
- Bidet, A., Quéré, L., & Truc, G. (2011). Ce à quoi nous tenons. Dewey et la formation des valeurs. Dans J. Dewey (Éd.), *La formation des valeurs* (pp. 5-64). Paris : La Découverte.
- Bouquillon, P., Miège, B., & Moeglin, P. (2013). *L'industrialisation des biens symboliques : les industries créatives en regard des industries culturelles*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.
- Buscatto, M. (2008). L'art et la manière : ethnographies du travail artistique. *Ethnologie française*, 38(1), 5-13.
- Cefai, D., Bide, A., Stavo-Debaugé, J., Frega, R., Hennion, A., & Terzi, C. (2015). Pragmatisme et sciences sociales : explorations, enquêtes, expérimentations. *SociologieS*. Repéré à <http://sociologies.revues.org/4915>
- Cefai, D., & Joseph, I. (2002). *L'héritage du pragmatisme*. La Tour d'Aigues : Éditions de l'Aube.
- Chaudet, B., & Péribois, C. (2014). Une enquête géo-photographique participative pour interroger les modes d'habiter des seniors tourangeaux : une proposition méthodologique. *Noroi. Environnement, aménagement, société*, (232), 23-34. <https://doi.org/10.4000/noroi.5147>
- D'Amours, M. (2006). *Le travail indépendant : un révélateur des mutations du travail*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Deroy, O. (2008). *Pierce, le pragmatisme et les Grecs. Dépendance à la réponse et réalisme* (Thèse de doctorat inédite). Université Paris-Est, Paris, France.

- De Vaujany, F. X. (2016). *Les communautés collaboratives dans la cité : de politiques pour à des politiques par les tiers-lieux?* [Rapport de recherche pour *Research Group on Collaborative Spaces*]. Repéré à <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01616871>
- Dewey, J. (1993). *Logique : la théorie de l'enquête* (2<sup>e</sup> éd). Paris : Presses universitaires de France. (Ouvrage original publié en 1938).
- Florida, R. (2012). *The rise of the creative class : And how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York, NY : Basic Books.
- Foucault, M. (1994). Les techniques de soi. Dans M. Foucault (Éd.), *Dits et écrits IV* (pp. 783-813). Paris : Gallimard.
- Foucault, M. (2004). *Naissance de la biopolitique. Cours au Collège de France, 1978-1979*. Paris : Gallimard.
- Garnham, N. (2005). From cultural to creative industries : An analysis of the implications of the “creative industries” approach to arts and media policy making in the United Kingdom. *International Journal of Cultural Policy*, 11(1), 15-29.
- Géhin, J. P., & Stevens, H. (2012). *Images du travail, travail des images*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Grosjean, S., & Groleau, C. (2013). L'ethnographie organisationnelle aujourd'hui. *Revue internationale de psychosociologie et de gestion des comportements organisationnels*, XIX(48S), 13-23.
- Harper, D. (2002). Talking about pictures : A case for photo-elicitation. *Visual Studies*, 17(1), 13-26.
- Heath, C., Hindmarsh, J., & Luff, P. (2010). *Video in qualitative research*. London : Sage.
- Hémont, F., & Patrascu, M. (2016). Panorama de méthodologies audiovisuelles en SHS. Quelques perspectives pour la communication organisationnelle. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (9). <https://doi.org/10.4000/rfsic.2178>
- Hindmarsh, J., & Heath, C. (2007). Video-based studies of work practice. *Sociology Compass*, 1(1), 156-173.
- Lazzarato, M., & Negri, A. (1991). Travail immatériel et subjectivité. *Futur antérieur*, (6), 1-11.
- Liegl, M. (2014). Nomadicity and the care of place—on the aesthetic and affective organization of space in freelance creative work. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 23(2), 163-183.

- Luff, P., Adams, G., Bock, W., Drazin, A., Frohlich, D., Heath, C., ... & Norrie, M. (2007). Augmented paper : Developing relationships between digital content and paper. Dans N. Streitz, A. Kameas, I. Mavrommati (Éds), *The disappearing computer* (pp. 275-297). Darmstadt : Springer Verlag Berlin Heidelberg.
- Malt, & Ouishare. (2018). *Étude freelancing en France 2018. Freelances et fiers de l'être. Portrait d'une nouvelle catégorie de travailleurs*. Repéré à [https://news.malt.com/wp-content/uploads/2018/03/ETUDE\\_MALT\\_2018.pdf](https://news.malt.com/wp-content/uploads/2018/03/ETUDE_MALT_2018.pdf)
- Maresca, S. (1996). *La photographie. Un miroir des sciences sociales*, Paris : L'Harmattan.
- Maresca, S., & Meyer, M. (2013). *Précis de photographie à l'usage des sociologues*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Menger, P.-M. (2002). *Portrait de l'artiste en travailleur*. Paris : Seuil.
- Menger, P.-M. (2009). *Le travail créateur. S'accomplir dans l'incertain*. Paris : Gallimard.
- Meyer, M. (2013). Éléments pour une ethnographie visuelle des organisations. *Revue internationale de psychosociologie et de gestion des comportements organisationnels*, XIX(48S), 131-153.
- Meyer, R. E., Höllerer, M. A., Jancsary, D., & Van Leeuwen, T. (2013). The visual dimension in organizing, organization, and organization research : Core ideas, current developments, and promising avenues. *Academy of Management Annals*, 7(1), 489-555.
- Ogien, A. (2014). Pragmatismes et sociologies. *Revue française de sociologie*, 55(3), 563-579. <https://doi.org/10.3917/rfs.553.0563>
- Paltrinieri, L., & Nicoli, M. (2017). Du management de soi à l'investissement sur soi. Remarques sur la subjectivité post-néo-libérale. *Terrains/Théories*, (6). <https://doi.org/10.4000/teth.929>
- Patrascu, M. (2018). Le travail des web-créatifs : “hors-travail” et investissement subjectif. Dans *Actes du XXI<sup>ème</sup> Congrès de la SFSIC - Création, Créativité et Médiations* (pp. 272-282). Repéré à <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02349911/>
- Pink, S. (2001). *Doing visual ethnography : Images, media, and representation in research*. London : Sage
- Pink, S. (2011). Multimodality, multisensoriality and ethnographic knowing : Social semiotics and the phenomenology of perception. *Qualitative Research*, 11(3), 261-276.
- Relieu, M. (1999). Du tableau statistique à l'image audiovisuelle. Lieux et pratiques de la représentation en sciences sociales. *Réseaux*, 17(94), 49-86.



- Rouch, J. P. (2006). Une approche compréhensive des emplois du temps : cahiers-temps et chronostyles. Dans G. de Terssac, & J. Thoemmes (Éds), *Les temporalités sociales : repères méthodologiques* (pp. 105-120). Toulouse : Octarès.
- Sebag, J. (2012). Sociologie filmique et travail. *La nouvelle revue du travail*, (1). <https://doi.org/10.4000/nrt.383>
- Shortt, H. L., & Warren, S. K. (2019). Grounded visual pattern analysis : Photographs in organizational field studies. *Organizational Research Methods*, 22(2), 539-563.
- Terrenoire, J.-P. (1985). Images et sciences sociales : l'objet et l'outil. *Revue française de sociologie*, 26(3), 509-527.
- Uhl, M. (Éd.). (2015). *Les récits visuels de soi. Mises en récit artistiques et nouvelles scénographies de l'intime*. Paris : Presses universitaires de Paris Ouest.

Pour citer cet article :

Patrascu, M. (2020). Explorer le travail créatif indépendant « avec » et « par » l'image : un dispositif de collecte et d'analyse de données visuelles participatives. *Recherches qualitatives, Hors-série « Les Actes »*, (25), 74-94.

**Marcela Patrascu** est maîtresse de conférences à l'Université Rennes 2 – laboratoire PREFics. Elle développe une approche écologique des usages et pratiques des TIC en différents contextes et situations (travail, transports en commun, domicile). Elle propose des approches méthodologiques non-logocentrées, basées notamment sur des dispositifs audiovisuels embarqués (lunettes-caméra) et des dispositifs visuels participatifs (photo participative).

Pour joindre l'auteure :

[marcela.patrascu@univ-rennes2.fr](mailto:marcela.patrascu@univ-rennes2.fr)

# ***Mobiliser le co-design et les méthodes visuelles dans la recherche qualitative sur les émotions, l'expérience et la sensorialité***

**Susana Paixão-Barradas**, Docteure

---

Kedge Design School, France

**Marie-Julie Catoir-Brisson**, Docteure

---

Université de Nîmes, France

## **Résumé**

Cet article porte sur un projet pédagogique réalisé en 2018 sur l'analyse du rôle des émotions et de la sensorialité dans le processus de design participatif. Ce projet est issu d'une collaboration entre une entreprise, des citoyens, des étudiants en design, des enseignants-chercheurs. L'objectif est d'analyser 1) le rôle des artefacts pour rendre explicite certaines émotions et créer un dialogue entre les participants; 2) le processus de co-design du projet et l'apport de chaque partie prenante. Une catégorisation des objets intermédiaires co-conçus par itérations, est proposée. Puis, l'analyse se focalise sur le processus de co-conception de la vidéo finale, une expérience esthétique pour susciter l'émotion et suggérer une expérience multi-sensorielle de réalité augmentée. Ce prototype se présente comme une contribution à la recherche qualitative sur le rôle des émotions et de la sensorialité dans le processus de design participatif, à partir des méthodes visuelles, créatives et narratives du design.

## **Mots clés**

CO-DESIGN, ÉMOTIONS, SENSORIALITÉ, MÉTHODES VISUELLES, TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

## **Introduction**

Cet article présente l'analyse d'un projet pédagogique comme cas d'étude pour aborder la thématique des émotions, de la sensorialité et de l'esthétique dans la recherche

*Note des auteures* : Remerciement à l'école Kedge Design School, ses étudiants et à l'entreprise Curiosity. Nous tenons à remercier en particulier : Maxime Breynat, Maxime Brion, Hélène Deffis, Adrien Gaillard, Oksana Hareau, Johanna Lyons, Valentin Migot, Marina Miliki, Alexandra Pascal, Thibault Pascal, Manon Vial-Kittirath et Chloé Vives pour leur investissement et les multiples productions réalisées dans le cadre du projet pédagogique.

RECHERCHES QUALITATIVES – Hors-série « Les Actes » – numéro 25 – pp. 95-115.

SENSORIALITÉ, ÉMOTION ET ESTHÉTIQUE EN RECHERCHE QUALITATIVE

ISSN 1715-8702 - <http://www.recherche-qualitative.qc.ca/revue/>

© 2020 Association pour la recherche qualitative

qualitative, ainsi que la problématique de la participation à deux niveaux. À un premier niveau, les émotions étaient au cœur du projet pédagogique puisque l'objectif était de mettre en évidence le rôle des émotions dans le sport. À un deuxième niveau, cette expérience a été proposée à des étudiants-designers, dans l'objectif de susciter l'émotion et suggérer une expérience multi-sensorielle de réalité augmentée et de mesurer l'impact des émotions sur le corps. Ce défi pédagogique devait être réalisé dans une économie de moyens. L'enjeu était de démontrer la contribution du design à l'analyse des émotions, en s'appuyant sur des méthodes qualitatives créatives et peu coûteuses pour réaliser en temps limité des tests avec des usagers en contexte expérimental. Ainsi, comment prendre en compte les émotions dans le processus de co-design avec les principaux acteurs du projet? En quoi les méthodes visuelles et l'usage d'outils de médiation par le design contribuent à la recherche qualitative sur la sensorialité et l'expérience des émotions?

Pour répondre à cette problématique, nous proposons une analyse du processus de co-design du projet, à partir de nos compétences complémentaires en design et communication. Nous développons notre propos en deux parties. La première porte sur les acteurs et les différentes phases du projet, en mettant en valeur la manière dont les émotions et la sensorialité ont été expérimentées. La deuxième est centrée sur l'apport du co-design pour mobiliser les connaissances et l'expérience des acteurs du projet, avec un focus sur le prototype comme une réponse par le design à notre problématique. L'ouverture conclusive vise à mettre en lumière la contribution du design à la recherche qualitative, notamment sur les émotions.

Précisons qu'en tant que méthodologie de recherche, les méthodes visuelles (Banks, 2001; Pink, 2001, 2015) englobent toute une série de supports visuels (dessin, photo, vidéo) mobilisés dans la recherche.

## **Le Projet**

Dans cette partie, nous présentons tout d'abord le projet pédagogique et ses objectifs, l'entreprise ainsi que les apports du co-design pour mobiliser les différents acteurs du projet.

### ***La commande et les objectifs du projet pédagogique***

Le projet a été mené pendant un cours de design d'un mois avec douze étudiants de 3<sup>ème</sup> cycle en design, en collaboration avec une entreprise (Curiosity), un professeur et chercheur en design expérimenté en design émotionnel et un autre chercheur en informatique spécialisé dans les environnements de réalité virtuelle. Ce cours avait pour objectif principal de plonger les étudiants dans un contexte professionnel du design, avec Curiosity qui a proposé le thème des émotions liées au sport. L'objectif spécifique était de comprendre les quatre émotions principales et de les matérialiser dans un support en format libre.

Les élèves ont amélioré leurs compétences et sensibilité, en apprenant de l'expérience acquise auprès de professionnels d'autres domaines (psychologie, coaching sportif et informatique). L'entreprise a avancé dans le développement de ses dispositifs numériques afin de mesurer et améliorer les performances sportives. Cette approche implique une contribution créative des chercheurs, des concepteurs et des personnes qui bénéficieront de l'expérience dès le début du processus de co-design (Sanders & Stappers, 2008).

### ***Les intérêts et les enjeux de l'entreprise***

Curiosity est une entreprise créée par deux psychologues dont l'ambition est de développer un dispositif multi-sensoriel (grâce à la réalité virtuelle et aux objets connectés) pour créer des expériences immersives et permettre aux utilisateurs d'améliorer leur intelligence émotionnelle et leurs performances. L'intention de Curiosity était d'explorer la capacité créative des étudiants dans leur manière de s'exprimer, d'agir, de créer et, surtout, de représenter et analyser les émotions, en utilisant les compétences et matériaux du designer en peu de temps, (30h de cours, sur un mois). L'entreprise avait besoin de compétences en sciences de l'éducation et en pédagogie du design pour transformer une idée en projet. Néanmoins, les étudiants ont pu s'exprimer librement et s'approprier le projet grâce à l'ouverture d'esprit de l'entreprise au lancement du projet et à l'absence d'un cadre rigide pour le suivi des étudiants. Cette souplesse et cette ouverture à l'inattendu ont aussi constitué un élément de contexte favorable au projet.

### ***La méthode du co-design et les livrables attendus***

Les étudiants ont été encouragés par le fait de suivre les cinq étapes issues du design, de manière non-linéaire : Découverte, Interprétation, Idéation, Expérimentation et Évolution (Fierst et al., 2011). Cette solution a été développée en dialogue avec eux-mêmes, leurs pairs et leurs mentors (Ivey & Sanders, 2006), en utilisant plusieurs outils, créés, adaptés et proposés progressivement par tous afin de se connaître, et de mieux comprendre le contexte. Les principales étapes ont été multipliées en différentes actions, où toutes les parties prenantes ont été impliquées, de la planification, à l'adaptation et la création finale, au fur et à mesure de l'avancement du projet, comme le précise le Tableau 1.

Le défi qui consistait à représenter, étudier et mettre en images chaque émotion pour aboutir à un dispositif qui pourrait être testé par des citoyens a pu se matérialiser sur la forme d'une vidéo. Certains volontaires ont été interviewés et ont accompagné le projet depuis le début du processus de conception. Ils ont pu visualiser la séquence globale de cette expérience autour des émotions, équipés d'électro encéphalogrammes (EEG). L'expérience dans le sport, le sexe et l'âge ont été les trois principaux critères de sélection des participants. Une analyse comparative de leurs comportements émotionnels a été réalisée par la suite pour valider ce prototype.

Tableau 1

*Les étapes et le contenu de toutes les actions du projet pédagogique.*











Étapes	Action	Contenu	Médias
	 1. Introduction	Introduction Design émotionnel Principes	Diaporama
Découverte	 2. Immersion	Expérimentation	Réalité Virtuelle
	 3. Test HBDI	40 questions	Questionnaire
	 4. Images	4 images/étudiant	Photo 10x15cm
Interprétation	 5. Mots-clés	3 mots-clés/image	Mots
	 6. Objects	1 objet/émotion	Objets courants
	 7. Croquis	3 esquisses/objets	papier A4
Découverte	 8. Observations	3 situations/étudiant	Terrain

Tableau 1

*Les étapes et le contenu de toutes les actions du projet pédagogique (suite).*

Étapes	Action	Contenu	Médias
Idéation	 9. Personna	3 minutes vidéo/group	Film
Découverte	 10. Hypnose	2 exercices	In live
Idéation	 11. Storyboard	1 histoire	Images et textes
	 12. Prototype (Film)	3 minutes	Film
Expérimentation	 13. Test	14 citoyens	Questionnaire (papier), Vidéo caméras, tv et Casques Epop
Évolution	 14. Analyse des données	Données émotionnelles, expressions faciales et questionnaires	EEG, vidéos et papier
	 15. Presentation	Le Projet	Diaporama

## Les apports du co-design pour mobiliser les acteurs

Ce projet pédagogique a été réalisé à partir de la méthodologie du co-design, une forme réactualisée de recherche-action et recherche participative, basée sur l'implication des utilisateurs et de l'entreprise dans le design des systèmes et interfaces (Darras, 2017).

La participation des acteurs dans la production et l'analyse des données est centrale dans ce projet. Après avoir expliqué comment plusieurs parties prenantes ont participé et co-conçu ce projet à partir de la méthode proposée, l'analyse qui suit vise à expliquer le rôle des outils de médiation dans la recherche participative conduite à partir de méthodes de conception basée sur l'expérience et l'expérimentation par itération.

La solution retenue présentée est le résultat de l'interaction entre les acteurs mobilisés dans le projet et les divers outils proposés, pendant les étapes de co-design. Chaque participant a entrepris certaines actions, lorsque cela était nécessaire. L'enseignant a proposé le contenu théorique au début du cours et quelques outils de conception : images, objets, grille d'observation, persona et *storyboard*. L'entreprise a proposé la réalité virtuelle, les tests HBDI, l'hypnose et les outils d'analyse et de test du prototype. Et les étudiants ont utilisé les outils qu'ils connaissaient pour représenter et donner forme à leurs projets : jeux de mots, croquis, films et soutien à la communication orale par des méthodes visuelles.

La Figure 1 a été conçue pour représenter l'interaction entre les parties prenantes et les différents outils mobilisés à chaque étape du projet pédagogique pour co-concevoir la solution retenue et l'expérimenter.

### *Phase d'observation et empathie pour le sujet*

Dès le premier jour du projet, deux casques de réalité virtuelle, un ordinateur avec plusieurs jeux et programmes de réalité virtuelle et un grand écran ont été mis à la disposition des étudiants. Ces dispositifs ont été testés avec l'entreprise : cela a suscité l'intérêt des étudiants pour l'expérimentation, l'observation et l'analyse des émotions. Une atmosphère d'unité et un bon esprit d'équipe ont été créés parmi les étudiants et, même en l'absence de cours, ils étaient dans la salle pour jouer et tester le matériel, ce qui rend manifeste leur engagement.

Pendant le premier cours, l'enseignant et l'entreprise ont présenté aux étudiants quelques concepts théoriques leur permettant de découvrir :

- Leur profil de personnalité;
- Les trois niveaux d'émotions et le design émotionnel (basés sur les études de Les quatre principales émotions : bonheur, peur, tristesse et colère;
- Comment développer un prototype (format libre) qui provoque la transition entre les quatre états émotionnels différents.

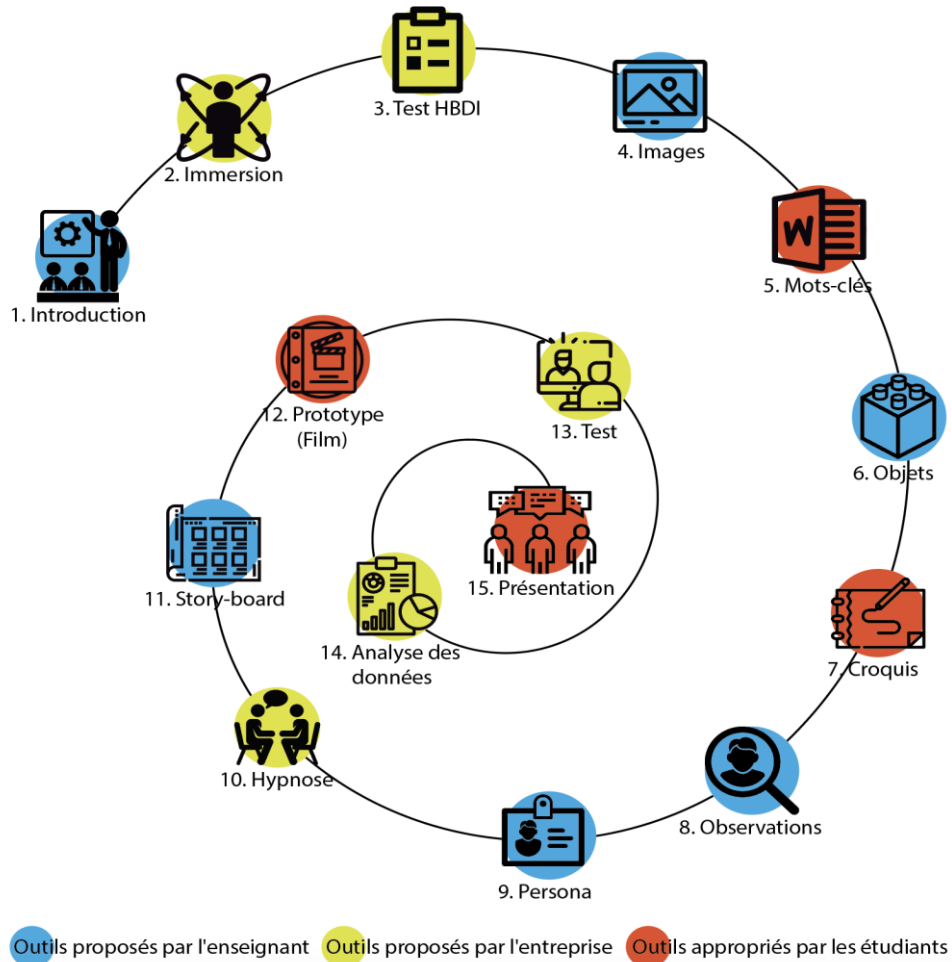


Figure 1. Les outils mobilisés par chaque partie prenante dans le projet.

Après avoir effectué les tests de personnalité (HBDI), les étudiants ont été divisés en quatre groupes, trois étudiants par groupe. La préférence du cerveau étant opposée à l'émotion principale dont ils avaient besoin pour travailler : la peur, la joie, la tristesse et la colère.

***Le rôle des objets intermédiaires dans le processus de co-design***

La co-conception s'est ainsi faite au travers de l'échange et du test de méthodes et outils propres à chaque partie prenante, issus de la psychologie et du design en



particulier. Les méthodes visuelles, créatives et narratives liées au design ont été mobilisées pour créer du lien entre les parties prenantes en vue de développer les solutions les plus adaptées. Ces méthodes visuelles peuvent s'intégrer au travail ethnographique (Pink, 2001) et « constituer des sources créatives » (Béaud & Weber, 2010, p. 70) ayant le potentiel de provoquer une compréhension empathique des différentes manières dont les autres font l'expérience du monde. Le design, en tant que méthodologie de la conception créative, développe aussi une forme de recherche et conception par l'usage de méthodes visuelles, créatives et narratives (Mannay, 2016) que nous souhaitons analyser en particulier.

Les supports de médiation produits tout au long du projet au travers des différentes activités et ateliers réalisés (voir Tableau 2) ont servi à développer les idées et solutions du projet en les matérialisant pour en faire des supports de discussion et de co-conception entre l'entreprise, les étudiants, les chercheurs et les utilisateurs finaux.

Dans cette perspective les méthodes visuelles, créatives et narratives contribuent à la recherche qualitative en médiatisant la recherche sur les émotions, à partir de différents objectifs selon les phases (non linéaires) de la recherche que l'on peut distinguer en fonction des trois types de données produites : données expérientielles en observation, objets intermédiaires en co-conception, prototypes en valorisation/communication (Catoir-Brisson, 2018).

Parmi tous ces supports, on peut distinguer l'usage d'outils spécifiques à ce projet pédagogique proposés par chaque partie prenante :

- Hypnose & questionnaire (outils de l'entreprise)
- Objet & dessins (outils des professeurs en design)
- *Storyboard* & Vidéo (outils des étudiants, compétences propres)

Cette attention à utiliser des outils et méthodes propres à chacune des parties prenantes s'inscrit dans la démarche inclusive du projet, dans l'objectif de mobiliser les connaissances et compétences de chaque acteur en s'appuyant à la fois sur les savoirs de la psychologie, du design et de la communication.

Le co-design basé sur l'usage de méthodes visuelles, créatives et narratives a permis de produire des connaissances sur les expériences émotionnelles en faisant travailler ensemble les participants. Pour approfondir l'étude du rôle de ces méthodes, notre analyse se focalise sur deux supports particuliers produits par les étudiants-designers : le dessin et la vidéo.

#### *Le dessin et la photo comme support d'élicitation*

Les étudiants devaient trouver des photos ou dessiner des objets du quotidien en relation avec les quatre émotions primaires pour réaliser des entretiens et observations photographiques. Ces supports constituent des supports d'élicitation pour faciliter

Tableau 2

*Typologie des objets de médiation réalisés par phase du projet.*

<b>Phases du projet</b>	<b>Types de supports ou d'objets</b>	<b>Exemples d'expérimentations réalisées</b>
Observations	Données expérientielles	Immersion, réalité virtuelle, questionnaire HBDI, hypnose, analyse du mouvement, photos sportifs, dessins d'observation...
Co-conception	Objets intermédiaires	Persona Story-board/scénarios d'usage Dessin, photo, vidéo
Valorisation	Prototypes	Prototypes visuels : vidéo en condition d'expérimentation Test : questionnaire – EEG – analyses faciales

l'expression et la parole sur les émotions, et sont aussi issus du travail de veille créative des étudiants-designers sur le sujet.

*Le dessin d'objets : transmettre une émotion par les formes des objets*

Les étudiants devaient représenter les quatre émotions à partir des caractéristiques formelles d'objets du quotidien (voir Figure 2). Les fonctionnalités, formes et couleurs des objets étaient conçus pour susciter certaines émotions (Paixão-Barradas et al., 2016). Par exemple, la joie était représentée par un bouquet de fleur naturel et coloré, la colère associée à une bouilloire et au mouvement d'explosion, la peur représentée par une scie à la lame tranchante et la tristesse associée à un portrait brisé et à l'idée de mémoire mal préservée. Certains étudiants ont aussi représenté plusieurs émotions avec le même objet en jouant sur ses propriétés formelles.

Cet exercice a permis d'associer des formes et des couleurs aux émotions : la peur par des formes pointues et la couleur noire, à l'opposé de la joie représentée par des formes rondes et des couleurs vivantes, comme le jaune. La colère était représentée par des lignes cassantes et des couleurs explosives comme le rouge, à l'opposé de la tristesse, qui était représentée par des lignes continues et rondes et des couleurs pâles ou neutres, comme le gris.



Figure 2. Dessins sur les émotions au travers de l'objet-bouilloire.

#### *La vidéo comme outil de veille créative et de prototypage*

La vidéo a été utilisée pour combiner plusieurs sources provenant de la société (publicités, vidéo-clips) et de la vie quotidienne des étudiants. Les possibilités d'expression permises par l'image en mouvement et le son sont particulièrement intéressantes pour mobiliser les compétences des étudiants, inspirés par des références culturelles communes à l'esprit du temps de leur époque, issues de la culture populaire cinématographique et vidéo.

Des vidéos issues de cette veille créative ont été présentées à l'entreprise à des phases intermédiaires du projet, en vue de tester le potentiel de ce support médiatique auprès du commanditaire pour développer le prototype final.

#### ***Les objets intermédiaires mobilisés dans les phases de co-conception et valorisation du projet***

Les étudiants ont ensuite créé un Persona et un scénario, à partir d'un story-board. Puis le story-board a servi de support de discussion avec l'entreprise pour co-concevoir le rendu final, dont le prototype final se présente sous la forme d'une vidéo, afin de réaliser des tests expérimentaux.

#### *Co-design du story-board*

Le story-board a été présenté à l'entreprise à partir d'images existantes (voir Figure 3), issues de la veille créative réalisée en amont par les étudiants. Il montre clairement les images-clés en relation avec les quatre émotions primaires.

Dans la vidéo réalisée par les étudiants à partir de ce story-board, l'effet produit par ces images est renforcé par la musique; en particulier pour l'émotion de la tristesse. Un consensus a été trouvé avec l'entreprise sur l'image-clé des mains qui coulent comme une image forte pour évoquer la tristesse : elle a donc été reprise dans la vidéo

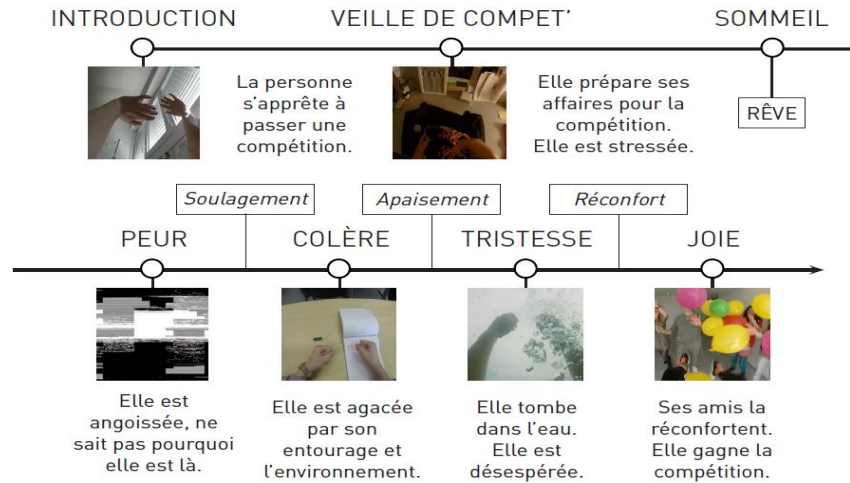


Figure 3. Storyboard de la vidéo : images-clés en relation avec les quatre émotions primaires.

finale associée à la même musique. Le prototype final est donc composé d'éléments qui ont été le résultat du processus de co-design.

L'image de ces mains qui flottent sous l'eau, entourées de fines bulles, a suscité le plus d'émotion, et l'on peut proposer deux hypothèses : d'une part la force de l'impact de l'image avec cette musique classique, en point de vue subjectif et d'autre part cette image peut évoquer au spectateur d'autres images semblables issues de films de fiction. Cette image peut parler à chacun d'entre nous, en activant notre mémoire intermédiaire (Catoir-Brisson, 2011).

Le prototype, présenté sous la forme d'une vidéo, était diffusé dans des conditions particulières (immersion sonore, grand écran et fond noir) pour favoriser l'impact de la vidéo et susciter des émotions en mode multi-sensoriel (ouïe, vue, illusion de 3D par les émotions provoquées par la vidéo).

Cette vidéo réalisée en dialogue avec l'entreprise est un prototype réalisé à court-terme et sans les moyens technologiques de l'expérience de conception ludique qui serait proposée en réalité augmentée, avec une immersion par le son. Les étudiants ont donc tenté de provoquer des émotions au travers des choix techniques et artistiques de réalisation, en utilisant le point de vue subjectif (FPS venant du jeu vidéo) pour renforcer l'immersion dans la diégèse, et créer une expérience simulée de réalité augmentée. La vidéo constitue ainsi une expérience esthétique pour susciter l'émotion et suggérer une expérience multi-sensorielle, et elle a permis de faire des tests pour en apprendre davantage sur le rôle des émotions dans le sport.

### *Les résultats des tests*

Ont participé à cette étude 14 candidats volontaires, entre 22 et 65 ans, dont 8 femmes et 6 hommes. Ces volontaires sont venus à l'école pour tester le prototype en connaissance de la thématique du test, car ils avaient déjà été sollicités pour être interviewés sur leur perception des émotions et des formes représentées. Quelques-uns ont participé aux choix des images et à son enchaînement pour la création de la vidéo. Les participants étaient choisis pour leurs activités professionnelles, assez variées, même si un grand nombre d'entre eux travaille à l'école (9 candidats travaillent à l'école), et par leur niveau sportif : 2 candidats sont sportifs (niveau 2), car ils pratiquent une activité sportive plus de 4h par semaine; 4 ont un niveau intermédiaire (niveau 1), car ils pratiquent du sport 1 à 4h par semaine; 6 candidats ne pratiquent aucun sport (niveau 0).

Les candidats ont signé un protocole de recherche où leur était expliquée la procédure de collecte de données, captées de trois façons :

1. Les courbes captées par casque EEG, pendant le visionnement du film;
2. La capture des expressions faciales enregistrées par vidéo, pendant le visionnement du film;
3. Un questionnaire, rempli individuellement par chaque candidat, après le visionnement du film.

Les participants : Pour cette étude, nous nous sommes centrées sur l'analyse des données de deux participants qui présentent un profil opposé, un sportif et un autre non sportif. Les deux sont de sexe masculin, le candidat 03 (C03) a 33 ans, est administratif à l'école au campus de Marseille et ne pratique aucune activité sportive. Le candidat 05 (C05) a 39 ans, il n'a aucune relation avec l'école, car il est coach sportif, et il pratique plus de 4h de sport par semaine.

Les courbes : Nous avons utilisé le casque neuronal Emotiv Epoc + d'Emotiv System : un biofeedback multicanal sans fil, haute résolution, portable qui a été conçu pour les applications de recherche. C'est un BCI (Brain-Computer Interface) ou « interface cerveau-machine » désignant le système de liaison directe entre un cerveau et un ordinateur. Il dispose de 14 canaux EEG ainsi que 2 références offrant un positionnement optimal pour une résolution spatiale précise. L'Emotiv Epoc + permet d'accéder à une multitude de données de haute qualité. Le capteur biométrique Emotiv Epoc + se connecte sans fil aux PC, avec Windows. Il a permis de visualiser, analyser et comparer les 6 états de ces 2 participants, correspondant aux courbes et couleurs : In (Intérêt), EN (Engagement), St (Stress), Re (Relaxation), Ex (Excitation). En général, les courbes montrent une réaction à chaque scène, pour les deux candidats. Toutes les courbes ne sont pas aussi explicites mais il existe une constante marquée en terme de séparations des cinq scènes : Intro, Peur, Colère, Tristesse et Joie. Après quelques

essais pour étalonner le dispositif, réalisés entre professeures et étudiants, nous avons démarré les tests avec les volontaires (voir Figure 4).

Nous avons remarqué que pendant l'Intro, le C03 semble très intéressé et engagé dans l'expérience, la relaxation est très stable. Un premier pic d'émotion est ressenti dans la scène de la Peur, la courbe de la relaxation augmente et celle de la concentration diminue. Le C03 montre beaucoup plus de régularité dans ses paramètres émotionnels que le C05 qui est beaucoup plus stable, même si l'impact de chaque changement de scène est visible. L'image ci-dessous nous permet de faire cette comparaison assez évidente.

Les expressions faciales : Le même résultat se vérifie en analysant les vidéos ayant enregistré les expressions faciales (voir Figure 5). Le C03 est plutôt amusé et souriant dans tous les passages, sauf la scène de la tristesse; il est à l'aise dans cet environnement et il laisse apparaître ses émotions. Le C05 est tout le temps bras croisés, il ne se détend que sur la dernière scène, où il montre un léger sourire.

L'analyse de ces éléments nous a permis d'identifier les trois niveaux du design émotionnel (Norman, 2004). Le premier niveau – viscéral correspond à l'impact immédiat, la première impression que les participants ont eu de ce prototype.

Le questionnaire, rempli par les candidats après visionnement du film, comportait des questions d'interprétation sur les images clés, qui nous ont servi à analyser et comprendre les émotions au niveau comportemental, lié à la mémoire et aux conditions d'expérimentation de la vidéo comme immersion sensorielle (notamment par le son) et enfin le niveau réflexif, correspondant à l'image que chacun a de soi-même, et à ses propres expériences et références.

Le C03 a identifié tous les images en associant l'émotion correcte, il a aussi quantifié ses émotions sur chaque image, par contre, le C05 il a bien identifié la Joie, sans la quantifier et sur l'image qui représente la Tristesse il a identifié le Calme et le Silence, sans les quantifier. Ces analyses nous font réfléchir au fait d'améliorer le prototype, pour l'adapter, le personnaliser (au niveau de l'histoire, du contexte et du profil du personnage) pour mieux coller aux spécificités sportives des candidats (sportifs aquatiques, personnage principal nageur; randonneurs de haute montagne et jeu sur les images et paysages à 360° de nature, montagnes).

#### *Limites et apports de l'étude*

Les principales limites de l'étude sont le manque de temps, de moyens technologiques, et de connaissances dans l'informatique. D'autres limites concernent aussi le dispositif méthodologique qui pourrait encore être amélioré (voir Figure 6). Par exemple, il serait

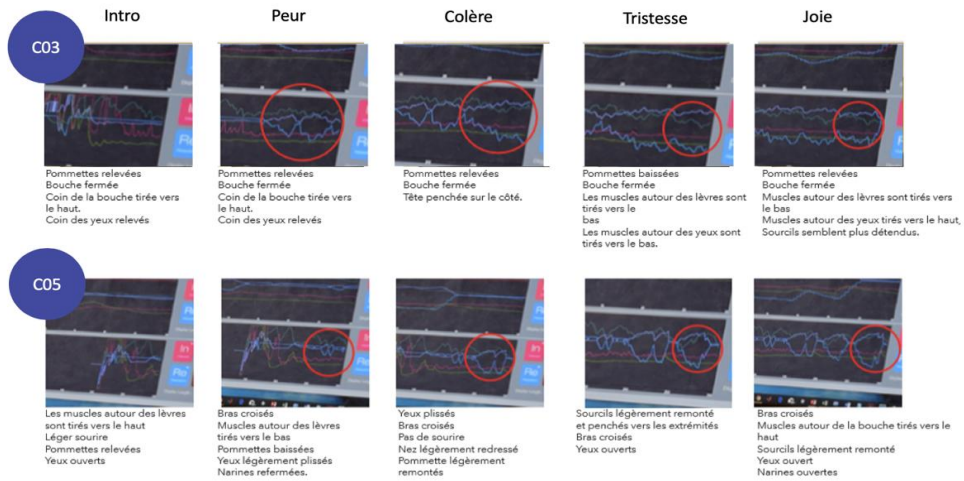


Figure 4. Imagerie des courbes enregistrées par l'application qui accompagne le casque EEG des candidats 03 et 05.



Figure 5. Images des candidats 03 et 05 enregistrées par vidéo à l'heure de leur exposition au prototype.

utile d'analyser les effets d'induction liés au dispositif de visionnement pour comprendre l'impact de la mise en scène des éléments dans la pièce sur les participants. En plus du questionnaire proposé aux participants après le test, il aurait été intéressant de recueillir leurs réactions sur la multi-sensorialité induite par le dispositif juste après le test. Réaliser une mesure comparée avec d'autres contenus audiovisuels que ceux produits par les étudiants pourrait aussi permettre de mieux comprendre leurs effets et de prendre en compte les biais introduits par le dispositif de visionnement.

Le projet comporte aussi des limites liées aux conditions d'expérimentations, dont nous proposons, à la Figure 6, une synthèse avec des propositions d'améliorations.

#### *La contribution de la méthode du co-design*

La contribution de la méthode de co-design mobilisée dans ce projet repose sur les valeurs dans lesquelles s'inscrit cette démarche : l'inclusion et une vision systémique. Dans le projet pédagogique, les apports se sont manifestés par l'implication des participants engagés dans le processus de co-design, l'appropriation des livrables et des valeurs du projet par l'entreprise, l'autonomie des étudiants, l'agilité et l'apprentissage mutuel des différents outils et méthodes de chaque partie prenante.

Pour arriver à une forme de décision partagée, le co-design implique « l'engagement de toutes les parties prenantes et requiert des capacités d'écoute, de traduction, médiation et dialogue » (Darras, 2017, p. 147). Cette expérience pédagogique a donc été rendue possible par le fait de pouvoir travailler ensemble avec les étudiants, l'entreprise et l'équipe enseignante dans un environnement ouvert d'esprit et d'action, qui demande à chaque partie prenante de prendre des risques pour développer les solutions de manière itérative.

Le schéma intitulé « la relation triadique » (Figure 7) permet de mettre en relief le rôle des médias visuels dans la médiation et la co-construction de connaissances. En effet, au centre de la relation entre les participants, les méthodes visuelles facilitent les situations collaboratives, et la communication entre les parties prenantes est médiatisée par ces supports visuels.

### **Contributions du design à la recherche qualitative pour produire des connaissances sur les émotions et la sensorialité**

Dans cette dernière partie, nous cherchons à dégager les apports du design à la recherche sur les émotions et plus globalement à la recherche qualitative.

#### *Apport du design aux sciences humaines pour étudier les émotions*

La contribution du design aux méthodes visuelles pour étudier les émotions se situe dans les outils mobilisés par les étudiants-designers : l'usage du dessin d'objet, la



**PROPOSITIONS D'AMELIORATION**

<b>Déroulement du test</b>	<b>Propositions</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentiment d'être observé et le fait d'être filmé</li> <li>- Situation oppressante « <i>c'est un peu gênant</i> »</li> <li>- La consigne donnée à modifier la spontanéité du candidat</li> <li>- Les reflets « <i>on se voit dans l'écran</i> »</li> <li>- Son de la vidéo audible par les candidats lors de l'attente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Isoler le candidat</li> <li>- Dissimuler la camera</li> <li>- Visionner la vidéo dans le noir</li> <li>- Éloigner la zone d'attente de la salle de test</li> <li>- Utiliser des écouteurs l'attente</li> </ul>
<p><b>Support du test</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Curiosité</li> <li>- « <i>Envie de voir hors champ</i> »</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir un lieu et des acteurs inconnus des candidats</li> </ul>

Figure 6. Résumé des améliorations proposées par les étudiants à la présentation finale du projet.

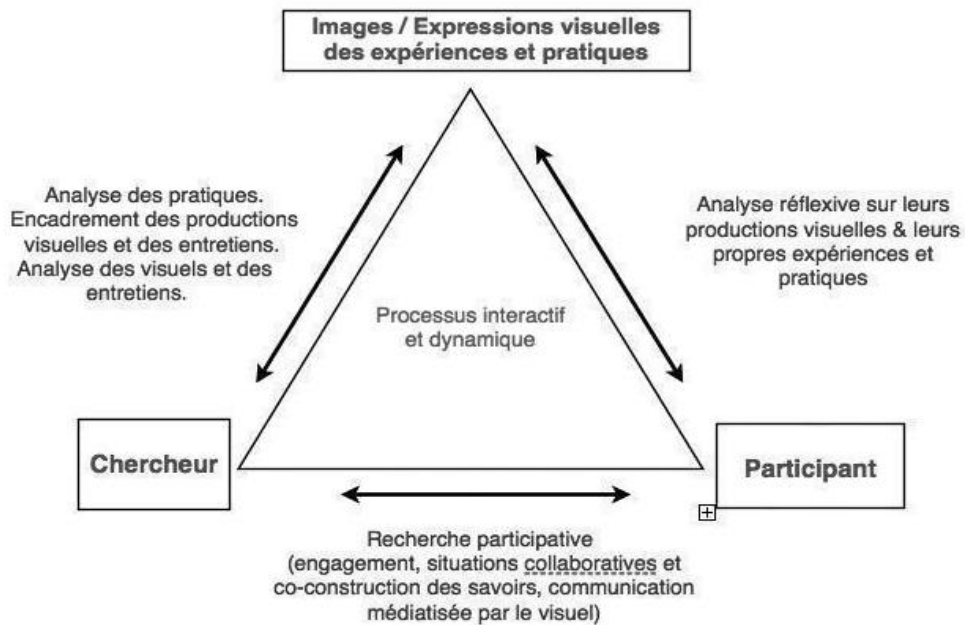


Figure 7. Relation triadique. Source : Catoir-Brisson et Jankeviciute (2014).

création de persona, d'un scénario d'usage et la conception d'un prototype de conception ludique sous forme de vidéo pour créer une expérience simulée de réalité virtuelle et réaliser des tests.

Le story-board, le prototype vidéo co-conçu avec l'entreprise et les tests associés peuvent ainsi être envisagés comme une contribution originale à la recherche qualitative sur le rôle des émotions, à partir des méthodes créatives du design. Ces supports de médiation constituent des objets intermédiaires et des objets frontières (Vinck, 2009), c'est à dire des représentations utiles pour donner une forme aux idées des participants et développer un prototype de manière itérative, en circulant entre les différentes parties prenantes pour dialoguer et développer leurs connaissances sur les émotions. La vidéo est un média particulièrement pertinent pour la veille créative ainsi que pour un prototypage et des tests rapides, et ce choix des étudiants met en relief leur compétences tactiques pour faire vivre des émotions à des usagers dans un projet à court-terme avec peu de moyens technologiques.

Les méthodes visuelles, créatives et narratives ont donc été mobilisées de manière intuitive et itérative par les étudiants pour relever le défi de concevoir une expérience d'usage en peu de temps et avec un prototype sans les moyens de la haute-technologie.

#### ***Apport du design à la recherche qualitative***

L'apport du design à la recherche qualitative se situe au niveau de la stratégie de collecte et de l'analyse de données, ainsi que dans le processus collaboratif facilité par des supports de médiation.

#### ***Stratégie de collecte et analyse de données sur les émotions***

Les méthodes visuelles, créatives et narratives liées au design permettent de produire et collecter des données tout au long du projet, selon les différentes phases, que ce soit pour faciliter l'expression sur les expériences vécues pendant les phases d'observation, donner formes aux idées des participants aux ateliers de co-design ou encore communiquer les solutions finales en les matérialisant pour les rendre compréhensible en les incarnant dans des scénarios d'usage.

#### ***Processus collaboratif facilité par des supports de médiation***

Les supports de médiation produits et mobilisés tout au long du projet ont permis de favoriser une meilleure compréhension des besoins et attentes des usagers, créer les conditions favorables à l'expression et la créativité des participants, et soutenir une meilleure appropriation du projet par les parties prenantes.

C'est à ce niveau que l'on peut aussi souligner la contribution du co-design à la production de connaissances. Cette méthode permet de créer les conditions favorables à la créativité en produisant des connaissances de manière itérative, sous forme exploratoire pour recueillir des données sur le terrain, et fabriquer des dispositifs de

médiation qui constituent des « objets transitionnels » dans un « milieu potentiel de développement des compétences » des participants (Berten, 1999, p. 41). Cette dimension processuelle de production de connaissances basée sur la tolérance à l'erreur permet à l'innovation de surgir en favorisant la sérendipité, l'expérimentation et l'intelligence collaborative pour laisser « la possibilité à l'inconnu radical d'émerger » grâce à ce qu'Annie Gentès appelle *l'indiscipline du design* (Gentès, 2017, p. 242). Ce concept d'indiscipline met en valeur les processus de déconstruction/reconstruction des disciplines ainsi que la dynamique tensile qui leur permet de se renouveler à partir de leurs contributions mutuelles.

Les valeurs du co-design pour assurer une conception partagée sont « l'intelligence collective + la connaissance distribuée + la créativité participative + la coordination équilibrée des interventions + une prise de décision partagée et consensuelle » (Darras, 2017, p. 158) et sont basées sur l'engagement du partenaire/client mais aussi sa souplesse ainsi que celles des autres participants.

Ces méthodes mettent l'accent sur l'expérience pratique et insistent sur la nécessité d'alternatives techniques et organisationnelles. (...) Le co-design ne se décrète pas, il se souhaite, il se négocie, il se prépare et s'organise. Pour que le design participatif fonctionne, il importe tout d'abord de créer une ambiance coopérative. (Darras, 2017, p. 158).

Cette association de compétences et expertises fonctionne sur le mode de la métaphore de la corde de guitare : en tension, mais mélodieuse quand elle est harmonieuse, ce qui rappelle le modèle de la communication orchestrale de Palo-Alto. Et le point commun entre ces deux approches issues du design et de la communication est cette vision systémique sur les enjeux communicationnels et organisationnels liées à la conception participative.

## **Conclusion**

Nous avons cherché à démontrer, à partir de l'analyse d'un projet pédagogique, que les méthodes visuelles et l'usage d'outils de médiation par le design contribuent à la recherche qualitative sur la sensorialité et l'expérience des émotions et permettent de mobiliser les connaissances et expériences des acteurs concertés pendant le processus de co-design. Le prototype réalisé par les étudiants contribue par les méthodes créatives du design à la recherche qualitative, et il enrichit la recherche disciplinaire du design sur le domaine des émotions. L'analyse réflexive du projet pédagogique a permis de mettre en perspective les différents supports de médiation mobilisés et de souligner leur rôle pour exprimer et analyser les émotions à partir des compétences des designers, sans les moyens de technologie avancée. La vidéo est en ce sens une réponse tactique aux contraintes créatives du projet pour réaliser des tests avec des usagers. La vidéo et d'autres formes de prototypage comme les maquettes numériques, constituent aussi de nouveaux outils de conception et de recherche, qui posent des défis

méthodologiques, mais contribuent aussi à enrichir la recherche qualitative. L'ouïe, la vue, le toucher avec le tactile sont autant de sens qui peuvent être stimulés par les nouveaux médias et technologies offrant ainsi une possibilité d'expérience multi-sensorielle des émotions, à travers le corps. Le design dispose de méthodes visuelles, créatives et narratives permettant de contribuer au développement d'une ethnographie sensorielle (Pink, 2015). Un double enjeu apparaît alors dans la mobilisation de ce champ d'expérimentation pour d'une part, analyser les émotions à partir de supports, d'outils de médiation qui sont eux-mêmes multi-sensoriels (notamment les technologies numériques interactives), et d'autre part, développer les méthodes qualitatives avec les méthodes visuelles, créatives et narratives pour favoriser l'expression par d'autres moyens que la parole, dans le cadre d'une démarche ethnographique.

En guise d'ouverture, deux pistes de recherche peuvent être développées à l'issue de cette étude. La première porte sur l'évaluation des outils de médiation dans le processus de co-design. Et la deuxième viserait à analyser le rôle des outils de médiation dans l'implémentation des solutions finales du projet pour évaluer l'impact de ces méthodes sur le cycle complet d'un projet, de son idéation à sa mise en situation en contexte d'utilisation.

## Références

- Banks, M. (2001). *Visual methods in social research*. London : Sage.
- Beaud, S., & Weber, F. (2010). *Guide de l'enquête de terrain*. Paris : La Découverte.
- Berten, A. (1999). Dispositif, médiation, créativité : petite généalogie. *Hermès*, 3(25), 33-47.
- Catoir-Brisson, M.-J. (2011). *L'hybridation esthétique et culturelle dans le cinéma mexicain contemporain : Approches intermédiaire et interculturelle* (Thèse de doctorat inédite). Université Bordeaux Montaigne, Pessac, France. Repéré à <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01116367>
- Catoir-Brisson, M.-J. (2018). L'innovation en santé : apports et limites des méthodes créatives dans une recherche-projet sur le sommeil. *Pré-Actes du XXI<sup>e</sup> Congrès de la SFSIC*, 2, 316- 329.
- Catoir-Brisson, M.-J., & Jankeviciute, L. (2014). Entretien et méthodes visuelles : une démarche de recherche créative en sciences de l'information et de la communication. *Sciences de la société*, 92, 111-127. <https://doi.org/10.4000/sds.1130>

- Darras, B. (2017). Design du codesign : le rôle de la communication dans le design participatif. *MEI 40 Design et communication*, 141-158. Repéré à <https://www.mei-info.com/wp-content/uploads/2017/06/MEI40-143-160-Design-du-codesign.pdf>
- Fierst, K., Diefenthaler, A., & Diefenthaler, G. (2011). *Design thinking for educators*. Riverdale, CA : IDEO.
- Gentès, A. (2017). *The in-discipline of design. Bridging the gap between humanities and engineering*. Berlin : Springer.
- Ivey, M., & Sanders, E. B.-N. (2006). Designing a physical environment for co-experience and assessing participant use. Repéré à [https://www.researchgate.net/publication/292397914\\_Designing\\_a\\_Physical\\_Environment\\_for\\_Co-experience\\_and\\_Assessing\\_Participant\\_Use](https://www.researchgate.net/publication/292397914_Designing_a_Physical_Environment_for_Co-experience_and_Assessing_Participant_Use)
- Mannay, D. (2016). *Visual, narrative and creative research methods. Application, reflection and ethics*. New York, NY : Routledge.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional design : Why we love (or hate) everyday things*. New York, NY : Basic Books.
- Paixão-Barradas, S., Pacheco, K. M. M., & Sousa, M. (2016). Affective and pleasurable values that ergonomics provides to the product design inspired and produced from natural amazon resources. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 483, 411-421.
- Pink, S. (2001). *Doing ethnography : Images, media and representation in research*. London : Sage.
- Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography* (2<sup>e</sup> éd.). London : Sage.
- Sanders, B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, 4(1), 5-18.
- Vinck, D. (2009). De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière : vers la prise en compte du travail d'équipement. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3(1), 51-72.

Pour citer cet article :

Paixão-Barradas, S., & Catoir-Brisson, M.-J. (2020). Mobiliser le co-design et les méthodes visuelles dans la recherche qualitative sur les émotions, l'expérience et la sensorialité. *Recherches qualitatives, Hors-série « Les Actes »*, (25), 95-115.

**Susana Paixão-Barradas** est professeure-assistante en design à Kedge Design School depuis 2015 et docteure en design industriel de l'Universitat Politecnica de Valencia (2012, Espagne). Elle est coordonnatrice de KEDGE Design Lab et membre associée au laboratoire PROJEKT (EA 7447) de l'Université de Nîmes. Ses recherches en design portent sur les thèmes de la santé et du bien-être, de la consommation et de la production responsables. Son parcours est enrichi de différentes expériences professionnelles à l'international, en enseignement et recherche, à l'étranger : professeure de design et chercheure à l'École Technique Supérieure de Développement Industriel (ETSID / UPV, 2008-2014); chercheure invitée à l'Universidade Federal do Amazonas (UFAM / Amazonas, Brésil, 2014-15), et, professeure invitée à l'Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC / Brésil, 2009).

**Marie-Julie Catoir-Brisson** est maîtresse de conférences en design et communication à l'Université de Nîmes, membre permanente au laboratoire PROJEKT (EA 7447) depuis 2015 et associée au MICA (EA 4426) de l'Université Bordeaux-Montaigne. Docteure en Sciences de l'information et de la communication de l'Université Bordeaux-Montaigne (2011), ses recherches actuelles concernent l'innovation sociale et numérique dans le domaine de la santé mobile et du care, et visent notamment à améliorer l'accompagnement des maladies chroniques. Ses expériences professionnelles dans l'audiovisuel et le design numérique ont aussi nourri sa pratique des méthodes visuelles, narratives et créatives comme méthodologie de recherche qualitative.

Pour joindre les auteures :  
susana.paixao-barradas@kedgebs.com  
marie-julie.catoir@unimes.fr