

# Rôles et usages de la typographie dans les mangas contemporains

**Blanche Delaborde**

Si la profusion d'onomatopées et d'impressifs graphiques dans les mangas a souvent été remarquée et a fait l'objet de plusieurs études<sup>1</sup>, les autres éléments textuels n'ont jusqu'ici que peu retenu l'attention de la recherche<sup>2</sup>. Il y a pourtant beaucoup à dire au sujet des textes typographiés, qui occupent dans les mangas une place essentielle. Leur usage est d'autant plus intéressant qu'il contraste fortement avec la situation des bandes dessinées européennes et américaines. En effet, en dehors de certaines exceptions notables<sup>3</sup>, la majorité des textes dans les productions occidentales sont traditionnellement lettrés à la main, soit directement par les dessinateur-trices, soit par des lettré-euses dont c'est le métier<sup>4</sup>. Même dans les bandes dessinées les plus récentes qui ont recours à un lettrage numérique, la majorité des polices de caractères utilisées imitent un lettrage manuel traditionnel. Dans les mangas, en revanche, une très

<sup>1</sup> Blanche Delaborde, *Poétique des impressifs graphiques dans les mangas 1986-1996*, thèse de doctorat en Littératures et Civilisations, sous la direction de Michael Lucken, INALCO, 2019. Document en ligne consulté le 15 mai 2024 <<https://theses.hal.science/tel-02532291>> ; « L'iconicité de l'écriture dans les mangas : le cas des onomatopées et des impressifs », dans *Japon Pluriel 12*, Julien Bouvard et Cléa Patin (dir.), Arles, Philippe Picquier, 2019, p. 389-400.

<sup>2</sup> Les ouvrages qui s'en approchent le plus s'intéressent généralement aux textes en conjonction avec les différentes sortes de bulles utilisées. Voir par exemple Natsume Fusanosuke 夏目房之介 (dir.), *Manga no yomikata : wakatte iruyôde setsumei dekinai ! Manga wa naze omoshiroi no ka* マンガの読み方 : わかっているようで説明できない ! マンガはなぜ面白いのか ? (Comment lire les mangas : on sait comment faire, mais on ne sait pas l'expliquer ! Pourquoi les mangas sont-ils intéressants ?), Tokyo, Takarajimasha, 1995, p. 138-145.

<sup>3</sup> Benoît Crucifix, « Sans Serif Comic Strip. Le style typographique de *Barnaby* », *Textimage*, n° 15 (« Espace et formes du texte dans la bande dessinée »), B. Delaborde, Benoît Glaude et Pierre-Olivier Douphis (dir.), printemps 2022. Document en ligne consulté le 15 mai 2024 <[https://revue-textimage.com/sommaire/sommaire\\_21espaces\\_formes\\_BD.html](https://revue-textimage.com/sommaire/sommaire_21espaces_formes_BD.html)>.

<sup>4</sup> Laurent Gerbier, « Le trait et la lettre. Apologie subjective du lettrage manuel », *Comicalités*, Varia, 2012. Document en ligne consulté le 15 mai 2024 <<https://journals.openedition.org/comicalites/1202>> ; Romain Becker, « Lost in trans-lettering : pratiques du lettrage dans la bande dessinée allemande », *Textimage*, *ibid.* Document en ligne consulté le 15 mai 2024 <[https://www.revue-textimage.com/21\\_espaces\\_texte\\_BD/becker1.html](https://www.revue-textimage.com/21_espaces_texte_BD/becker1.html)>.

large part des textes sont écrits à l'aide de caractères typographiques qui s'affichent comme tels.

Lors du développement formidable des mangas dans l'après-guerre, un certain nombre de conventions liées au format ont été mises en place. Aujourd'hui, les textes des mangas se présentent généralement sous la forme d'une combinaison de textes typographiés et de textes lettrés manuellement. Cet article a pour objectif de présenter les principales spécificités de l'usage de la typographie dans les mangas. Pour ce faire, j'évoquerai d'abord certains éléments historiques et techniques, puis je proposerai une analyse des différentes fonctions expressives et narratives que peuvent prendre les variations de police d'écriture dans une même œuvre, avant d'explorer quelques exemples d'usages particulièrement inventifs de la typographie.

### **Les usages des typographies *anchi-gochi* dans les mangas**

Les conditions de production des mangas ont exercé une influence importante sur leurs conventions formelles, et notamment sur les usages de la typographie. L'utilisation de textes typographiés, en particulier à l'intérieur des planches, s'est généralisée de manière progressive dans les décennies d'après-guerre. À l'instar de nombre d'autres conventions, cet usage est lié à l'essor des magazines de mangas, au premier rang desquels ceux destinés à un lectorat de jeunes garçons, tels que *Shônen Jump* et *Shônen Magazine*<sup>5</sup>. En effet, la création de mangas est extrêmement dépendante du mode de production des magazines, où la marge de liberté des auteur·trices est très restreinte. La rédaction de chaque revue, par l'intermédiaire des responsables éditoriaux·ales (*tan-tô*) qui travaillent en collaboration avec les mangakas auxquels iels sont affectés, possède un pouvoir décisionnaire considérable dans le processus créatif, qui concerne aussi bien les choix narratifs que formels, et même la longueur des séries.

L'autre aspect matériel déterminant dans la forme adoptée par les textes dans les mangas est le développement et la généralisation de la photocomposition dans les décennies d'après-guerre, puis de la composition par ordinateur au tournant du siècle. La photocomposition (*shashinshokuji*) est un procédé de composition de lignes de textes qui ne nécessite pas de caractères de plomb, et facilite ainsi largement la production de textes typographiés en japonais. Pour autant, la photocomposition reste une technique complexe qui s'effectue sur de

<sup>5</sup> Sur l'histoire des magazines de mangas, voir par exemple Natsume F. et Takeuchi Osamu 竹内オサム (dir.), *Manga-gaku nyûmon* マンが学入門 (Introduction à l'étude des mangas), Tokyo, Minerva shobô, 2009, p. 8-59.

larges machines et demande un savoir-faire technique pointu, qui n'est pas à la portée des mangakas.

Entre les années 1950 et les années 1990, le monde de la photocomposition au Japon est dominé par deux fonderies, Shaken et Morisawa, qui rivalisent d'innovations et sont à l'origine de la création de nombreuses familles typographiques ayant laissé leur marque dans la conscience collective, par leur emploi massif dans la presse et la publicité<sup>6</sup>. Chaque maison d'édition de manga fait appel à l'une ou l'autre de ces fonderies, qui possèdent chacune son propre catalogue. Dans les années 1970, parmi les principales maisons d'édition, Shôgakukan, Shûeisha et Hakusensha utilisent toutes les trois des typographies de Shaken, tandis que Kôdansha est minoritaire dans le choix de Morisawa<sup>7</sup>.

À l'époque de la photocomposition se met en place une certaine division du travail, qui permet de maintenir un rythme de production effréné<sup>8</sup>. Après s'être mis d'accord sur le contenu du chapitre avec son ou sa responsable éditorial-e, chaque mangaka remet à la rédaction ses planches encrées (souvent avec l'aide d'un-e ou de plusieurs assistant-es) sur lesquelles les textes destinés à être typographiés sont laissés au crayon. Si le-a mangaka souhaite l'usage d'une police particulière, iel l'indique à son ou sa responsable éditorial-e, mais, en l'absence d'indication particulière, c'est celui ou celle-ci qui choisit les polices et qui transmet ces consignes aux personnes chargées de la photocomposition, qui travaillent pour l'imprimeur. Ces dernières s'occupent d'entrer manuellement le texte dans la machine et de mettre en forme les textes (police, taille, graisse, et disposition des mots), puis de les imprimer, de les découper et de les coller à l'intérieur des bulles sur les planches encrées.

Au moment où se développe la publication assistée par ordinateur (PAO), Shaken est en position dominante sur le marché japonais, et fait l'erreur de ne pas investir dans l'informatisation de ses processus, ce qui permet à partir des années 1990 à Morisawa et à d'autres entreprises productrices de typographies de capter sa clientèle, notamment auprès des maisons d'édition de mangas. Des polices numériques sont progressivement créées<sup>9</sup>, et des logiciels de PAO

<sup>6</sup> Émilie Rigaud, « Mesures du blanc dans la typographie japonaise », dans *Espaces du blanc – Discours, pratiques, créations*, Marianne Simon-Oikawa et Hélène Campaignolle (dir.), Paris, Nouvelles Éditions Maisonneuve et Larose / Hémisphères Éditions, 2024, p. 431-444.

<sup>7</sup> Voir Masaki Kyôko 正木香子, « *Mangachikku no himitsu* » マンガチックの秘密 (Le secret du mangathic), *Typography Boogie Back* (blog professionnel d'une typographe), 2020. Document en ligne consulté le 15 mai 2024 <<https://mt.webheibon.jp/typography-boogie-back/2020/10/post-14.html>>.

<sup>8</sup> Sharon Kinsella, *Adult Manga. Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, London, Routledge, 2000. p. 49-50.

<sup>9</sup> É. Rigaud, « Comment fabriquer 6 845 signes à partir d'un seul carré ? Fontes pixels et années 1980 », Journée d'étude *Écritures japonaises : concevoir des caractères typographiques*,

développent une offre adaptée au Japon. De nos jours, il semble qu'InDesign, un logiciel d'Adobe, soit majoritairement utilisé pour la publication des mangas. Dans le cas qui nous intéresse, une différence essentielle entre le procédé de photocomposition et l'utilisation de logiciels de PAO est que ceux-ci permettent de changer de typographie même après avoir placé les textes dans les bulles, ce qui apporte une souplesse bien plus grande au processus, en facilitant les essais comparatifs et les ajustements à un stade tardif du travail.

Néanmoins, malgré ce changement de procédé technique, la répartition des tâches reste sensiblement la même dans les grandes maisons d'édition de mangas, comme on peut le voir dans le manga *Shōnen Janpu no tadashii tsukurikata*, où l'auteur Sakurai Takeshi décrit le fonctionnement du magazine hebdomadaire pour jeunes garçons *Jump*<sup>10</sup>. Dans son reportage chez l'imprimeur, Sakurai montre d'abord un employé dont le travail consiste à taper à l'ordinateur tous les textes qui seront typographiés, puis à la page suivante (fig. 1) une employée qui place dans les bulles les textes typographiés et mis en forme. Pour souligner son savoir-faire et son efficacité, il la compare à un as de la gâchette dans un western. Dans cette page, on voit que les textes placés dans les bulles sont déjà mis en forme : verticaux, alignés en haut<sup>11</sup>, et avec le nombre de retours à la ligne nécessaire pour en faire des blocs compacts. Sakurai ne précise pas toutefois si la mise en forme est effectuée en amont par la personne qui remplit les bulles ou par quelqu'un d'autre, et il est vraisemblable que les deux cas de figure existent.

Le remplacement progressif après-guerre d'une partie des textes lettrés manuellement par des textes typographiés dans les pages de mangas, en dépit de la complexité technique de la photocomposition, a certainement été motivé par la recherche d'une meilleure lisibilité. Les magazines de mangas sont en effet des objets de consommation de masse destinés à être jetés rapidement, et forment souvent des volumes épais dépassant la centaine de pages. Pour que les coûts de production et les prix d'achat restent accessibles, le papier et l'encre utilisés sont de très mauvaise qualité, ce qui tend à rendre les textes plus difficiles à déchiffrer. L'utilisation généralisée de typographies *anchi-gochi* アンチゴチ s'explique en grande partie par la nécessité de répondre à cette exigence.

INALCO et BULAC, 27 octobre 2021. Document en ligne consulté le 15 mai 2024 <<https://www.youtube.com/watch?v=2ZLOIQbpUg0>>.

<sup>10</sup> Sakurai Takeshi サクライタケシ, *Shōnen Janpu no tadashii tsukurikata!* 少年ジャンプの正しい作り方! (La bonne manière de fabriquer *Jump*!), Tokyo, Shūeisha, 2015.

<sup>11</sup> Cette orientation et cet alignement constituent d'ailleurs deux autres grandes différences avec la mise en forme des textes dans les bulles de bande dessinée en Europe ou en Amérique, où les textes, horizontaux, sont centrés.



Fig. 1: Sakurai Takeshi, *Shōnen Janpu no tadashii tsukurikata!*, Tokyo, Shūeisha, 2015, p. 34 © Sakurai Takeshi 2015.

Les typographies *anchi-gochi* présentent des caractéristiques qui les séparent des autres catégories de typographies communément employées au Japon, à commencer par les deux principales : *minchō* 明朝 et *gothic*<sup>12</sup> ゴシック (voir tableau 1). La distinction entre *minchō* et *gothic* n'est pas sans rappeler celle qui au sein des polices latines sépare les typographies dotées d'empattements et celles qui en sont dépourvues (aussi appelées *serif* et *sans serif* suivant l'usage anglophone). En effet, les typographies *minchō*, qui existent depuis les débuts de la typographie chinoise (puis japonaise, pour les kanas), présentent des variations dans la largeur des traits composant les glyphes et, dans certains cas, des sortes d'empattements qui évoquent le tracé des caractères d'écriture à l'aide d'un pinceau. Ce sont les polices le plus souvent utilisées dans les textes littéraires. Par contraste, les typographies *gothic* sont caractérisées par des traits de largeur constante. Créées au XX<sup>e</sup> siècle, elles renvoient une image plus moderne et sont considérées comme plus facilement lisibles que les typographies *minchō*. On les trouve notamment dans nombre de

<sup>12</sup> Le terme « *gothic* », qui vient du vocabulaire typographique occidental, est généralement romanisé en « *goshikku* », mais aussi parfois en « *gochikku* », et abrégé en « *gochi* » (comme dans « *anchi-gochi* »), voire simplement en « *go* ».

publicités ou de panneaux de signalisation. Par ailleurs, il existe des typographies hybrides, qui présentent des caractéristiques intermédiaires entre *minchô* et *gothic*, ainsi que des typographies généralement qualifiées de « design », qui n'entrent dans aucune de ces catégories.

Style de typographie (nom de la police)	Échantillon
<b><i>Minchô</i></b> (Futomin A 101)	可愛い子供たち
<b><i>Gothic</i></b> (Goshikku MB 101 R)	可愛い子供たち
<b><i>Anchi-gochi</i></b> (Anchikku AN+ R)	可愛い子供たち

Tableau 1: Échantillons de polices.

Les typographies *anchi-gochi*, quant à elles, sont composites, puisqu'elles comprennent à la fois des glyphes apparentés à ceux des typographies *minchô* et des glyphes de style *gothic*. On sait que l'écriture japonaise comprend des caractères sino-japonais (kanjis), dont certains peuvent être complexes et composés de nombreux traits, et des syllabaires (kanas) au tracé plus simple. Dans les typographies *anchi-gochi*, les kanjis sont de style *gothic*, et les kanas sont de style *antique* (*anchikku*), c'est-à-dire qu'ils sont formés sur des kanas de type *minchô*, mais avec un trait plus épais et uniforme. Le terme *anchi-gochi* renvoie à l'association au sein d'une même police de ces deux types de caractères, *antique* (abrégié en *anchi*) et *gothic* (abrégié en *gochi*)<sup>13</sup>. Cette catégorie de typographies, développée spécifiquement de façon à limiter la perte de lisibilité due à la mauvaise qualité de l'impression, n'est aujourd'hui utilisée que dans les mangas et dans certains dictionnaires<sup>14</sup>.

Si le souci de lisibilité est vraisemblablement la raison principale du développement et de l'adoption dans les mangas des typographies *anchi-gochi*, on peut se demander pourquoi ce ne sont pas les typographies entièrement *gothic*, elles aussi réputées pour leur lisibilité, qui se sont imposées dans les dialogues.

<sup>13</sup> Il arrive toutefois que ces typographies soient désignées uniquement par le terme « antique », notamment dans les noms de polices individuelles.

<sup>14</sup> Cet usage est cité notamment dans la notice de présentation de la police Antique AN + sur le site de la fonderie Morisawa. Document en ligne consulté le 15 mai 2024 <<https://www.morisawa.co.jp/fonts/specimen/9542>>.

Par ailleurs, il arrive que de nombreuses typographies coexistent. C'est le cas de la figure 1, où seule une partie des textes sont écrits en *anchi-gochi* (par exemple dans les deux premières bulles), puisqu'on compte en tout une dizaine de typographies différentes. Mon hypothèse est que les connotations associées à chaque catégorie de typographie ont joué dans la mise en place et la persistance de l'usage des typographies *anchi-gochi*.

### La typographie comme expression de la voix

Les typographies *anchi-gochi* sont loin d'être les seules utilisées dans les mangas. La plupart des mangas contiennent une palette de typographies différentes, en plus des textes manuellement lettrés, comme les onomatopées et impressifs graphiques, les dialogues secondaires, les légendes ou les commentaires, entre autres. L'une des motivations évidentes de cette variété est la même qui sous-tend une large part des effets graphiques des onomatopées, et relève de la recherche d'expressivité visuelle. En effet, les mangas pallient l'absence de mouvement et de son par des procédés visuels, et les modulations de la voix des personnages sont souvent suggérées par des variations de taille ou de police. Certaines analogies entre la dimension sonore et la dimension visuelle expliquent aisément l'utilisation de caractères massifs, à la fois en termes de taille et de graisse, pour signifier l'augmentation du volume de la voix. D'autres analogies sont plus subtiles, voire dépendantes du contexte culturel japonais.

Examinons par exemple la figure 2, extraite du manga parodique *Niwatori Faitâ* de Sakuratani Shû<sup>15</sup>. Dans cette scène, le héros, un coq hyper viril, est en proie à une révélation existentielle lorsqu'il mange un oursin pour la première fois et découvre un goût qui dépasse celui de tous ses mets préférés. Tous les textes de ces trois cases, à l'exception de l'impressif graphique dans la troisième, qui est lettré manuellement, transcrivent le monologue intérieur du héros. Les trois textes de la deuxième case, à gauche, sont écrits dans une typographie *gothic* ordinaire, suivant une convention sur laquelle on reviendra plus tard. Cependant, les deux premiers textes, dans la case de droite, sont écrits dans une typographie qui imite l'effet de caractères d'imprimerie en fonte usés.

<sup>15</sup> Sakuratani Shû 桜谷シュウ, *Niwatori Faitâ* ニワトリ・ファイター, Tokyo, Shôgakukan, vol. 1, 2021, p. 107. Traduction française : Shu Sakuratani, *Rooster Fighter – Coq de baston*, trad. Alexandre Fournier, Paris, Mangetsu, vol. 1, 2022.



Fig. 2 : Sakuratani Shû, Niwatori Faitâ, Tokyo, Shôgakukan, vol. 1, 2021, p. 107 © Sakuratani Shû 2021.

Ce genre de typographie est souvent utilisé pour exprimer la peur ou une émotion forte, et suggère une forme de tension au moyen de l'analogie avec l'érosion subie par les caractères. Les deux textes de la dernière case, quant à eux, sont écrits dans une typographie qui imite complètement le tracé au pinceau dans un style régulier (*kaisho*). Cette référence à la calligraphie au pinceau est utilisée pour connoter notamment, en fonction des cas, l'élégance, la séduction, ou un certain conservatisme. Ici, la suggestion de sophistication est évidemment parodique. On trouve d'ailleurs une typographie similaire dans deux bulles des deux dernières cases de la figure 1, dans lesquelles l'interlocuteur de l'auteur Sakurai lui annonce que le plus intéressant reste à venir. L'utilisation de cette typographie connote alors un ton légèrement prétentieux.

La figure 3, tirée de *Jendâresu danshi ni aisareteimasu* de Tamekô<sup>16</sup>, montre une jeune femme en adoration devant son petit ami, au style androgyne, et s'exclamant pas moins de six fois « qu'il est mignon ! » (« *kawaii* »).

<sup>16</sup> Tamekô ためこう, *Jendâresu danshi ni aisareteimasu* ジェンダーレス男子に愛されています, Tokyo, Shôdensha, vol. 1, 2018, p. 13. Traduction française : Tamekou, *Mon petit ami genderless*, trad. B. Delaborde, Rancon, Ataka, vol. 1, 2022.





Fig. 3 : *Tamekô, Jendâresu danshi ni aisareteimasu, Tokyo, Shôdensha, vol. 1, 2018, p. 13*  
© Tamekou/SHÔDENSHA FEEL COMICS.

Or chacune de ces exclamations utilise exactement le même mot, sans ponctuation, toujours dans le syllabaire hiragana, mais dans une typographie différente. Cette variation dans la répétition sert à suggérer de façon humoristique que les mots manquent à l'héroïne, mais qu'elle compense cette lacune par une élocution très expressive. Par ailleurs, en dehors de la première case qui utilise la typographie *anchi-gochi* ordinaire, les polices utilisées mettent toutes l'accent sur l'arrondi des caractères. Les connotations associées aux typographies arrondies sont nombreuses, mais on peut citer l'enthousiasme, la joie, l'enfance et la féminité. Notons d'ailleurs que la maison d'édition qui a publié la traduction française de ce titre, Akata, a abandonné le jeu sur les polices d'écriture et l'a remplacé par une variation dans les expressions verbales employées<sup>17</sup>. De façon générale, les traductions en français ont tendance à utiliser un nombre plus limité de polices que les versions originales japonaises.

<sup>17</sup> La traduction de ce manga est de moi, et ma suggestion de reproduire le procédé de multiplication des polices a été rejetée. L'adaptation en français d'un manga est une entreprise collective au même titre que la création du manga original, et les personnes chargées de la traduction, du lettrage et de l'édition sont distinctes.

Il est vrai que beaucoup de mangas multiplient le nombre de typographies utilisées sur une même page, certainement dans l'objectif de briser une possible monotonie visuelle et d'insuffler de la vie aux textes. L'emploi de plusieurs polices peut également servir à rendre la multiplicité des voix dans des scènes qui présentent plusieurs personnages, comme dans l'exemple de la figure 4, tirée du manga *Ôrudo fashion kappukêki*, de Sagan Sagan<sup>18</sup>.



Fig. 4 : Sagan Sagan, *Ôrudo fashion kappukêki*, Tokyo, Taiyô Tosho, 2019, p. 11  
© Sagan Sagan Taiyô Tosho 2020.

Cette scène très bavarde se passe dans l'open-space d'un bureau et le seul visage qui est montré est celui d'un personnage qui ne parle pas. Toutes les lignes de dialogues sont prononcées par des personnages soit hors-champ, soit cadrés très large, en vue aérienne. Ces deux cases ne comptent pas moins de cinq typographies distinctes, soit six sortes d'écriture en incluant les dialogues manuscrits. Une telle profusion de typographies est un moyen efficace de

<sup>18</sup> Sagan Sagan 佐岸左岸, *Ôrudo fashion kappukêki* オールドファッションカップケーキ, Tokyo, Taiyô Tosho, 2019, p. 11. Traduction française: Sagan Sagan, *Old Fashion Cupcake*, trad. B. Delaborde, Rancon, Akata, 2021.

suggérer une conversation animée entre des personnages aux voix et aux tons différents et de créer une scène visuellement intéressante.

### **Le système énonciatif des mangas**

L'emploi de plusieurs polices dans un même manga remplit également une fonction narrative essentielle de signalisation des différents niveaux énonciatifs, en conjonction avec d'autres éléments visuels conventionnels tels que la présence ou non de bulles ou de cartouches, ainsi que leur forme et leur disposition. En effet, les mangas présentent généralement un système narratif complexe. En plus des dialogues principaux, on y trouve souvent des pensées, des monologues intérieurs, de la narration externe, des flashbacks, des dialogues secondaires, des légendes et des commentaires, sans compter les textes intradiégétiques. De manière générale, à chacun de ces niveaux énonciatifs est attribuée une typographie précise, qui peut laisser place à des variations ponctuelles pour des raisons expressives telles que celles examinées plus haut.

Les typographies envisageables sont très variées, mais il est possible de dégager des conventions largement suivies. On a vu que les dialogues principaux sont quasi systématiquement écrits en *anchi-gochi*, les seules exceptions dans les mangas récents correspondant aux œuvres dans lesquelles tous les dialogues sont manuscrits. Par opposition à ces dialogues principaux, la plupart des autres types de textes adoptent le *gothic*. On peut en voir un exemple dans la figure 5, tirée de *Tôkyô tarareba musume* de Higashimura<sup>19</sup>. Cette scène présente un flashback annoncé par un monologue intérieur en *gothic* dans les deux premières cases, qui explique les circonstances dans lesquelles les trois héroïnes sont devenues des habituées d'un petit bar-restaurant. Les deuxième et troisième cases présentent des dialogues écrits dans une typographie *gothic* très similaire mais distincte. Dans la dernière case, le cartouche placé sur la droite contient la conclusion du monologue intérieur qui clôt le flashback, et le retour au présent est signalé par le retour à la police *anchi-gochi* habituelle pour les dialogues. On remarque par ailleurs plusieurs textes manuscrits au tracé lâché dans la première, la troisième, et la dernière case, en haut à droite du cartouche. Il s'agit de précisions ou d'apartés dont la lecture n'est pas indispensable à la compréhension de l'histoire. Ces dialogues ou monologues secondaires sont particulièrement fréquents dans les

<sup>19</sup> Higashimura Akiko 東村アキコ, *Tôkyô tarareba musume* 東京タラレバ娘, Tokyo, Kôdansha, vol. 1, 2014, p. 19. Traduction française : Akiko Higashimura, *Tokyo Tarareba Girls*, trad. Miyako Slocombe, Poitiers, Le Léopard Noir, vol. 1, 2020.

mangas destinés à un public féminin, qu'il soit jeune ou, comme ici, plus adulte<sup>20</sup>.



Fig. 5 : Higashimura Akiko, Tôkyô tarareba musume, *Tokyo, Kôdansha*, vol. 1, 2014, p. 19 © Higashimura Akiko 2014.

Il arrive parfois, plus rarement, que les pensées soient écrites dans une typographie qui n'est pas *gothic*. On le voit par exemple dans la figure 6, extraite du manga *Dr. STONE* (*Dokutâ Sutôn* ドクターストーン), d'Inagaki Riichirô et Boichi<sup>21</sup>, destiné à un lectorat plutôt jeune et masculin. Cette scène montre le héros en train de réfléchir à la stratégie qu'il doit adopter. Comme c'est souvent le cas, les pensées portées par des bulles à la queue caractéristique et le monologue intérieur placé dans des bulles sans queue au contour formant un dégradé de gris sont traités graphiquement de manières très différentes, bien qu'il n'y ait pas de solution de continuité entre les deux sur le plan du contenu textuel. Tandis que les premières adoptent une

<sup>20</sup> Giancarla Unser-Schutz, « Language as the visual: Exploring the intersection of linguistic and visual language in manga », *Image & Narrative*, 12 (1), 2011, p. 167-188.

<sup>21</sup> Inagaki Riichirô 稲垣理一郎 et Boichi, *Dr. STONE* ドクターストーン (*Dokutâ Sutôn*), Tokyo, Shûeisha, vol. 1, 2017, p. 127. Traduction française : Riichirô Inagaki et Boichi, *Dr. Stone*, trad. Karine Rupp-Stanko, Paris, Glénat, vol. 1, 2018.

typographie *minchô* au trait extrêmement fin, le second est écrit dans une typographie au trait plutôt gras de style *gothic*, ou plus précisément *maru gothic*, dans lequel les extrémités de chaque trait sont arrondies<sup>22</sup>. Cependant, dans la dernière case, certains mots importants sont agrandis et épaissis dans une typographie *gothic* différente. On peut raisonnablement supposer que l'utilisation successive de deux présentations différentes des pensées du héros est motivée à la fois par le besoin d'éviter toute monotonie visuelle, et par la volonté de créer une montée en puissance dramatique, avec le passage d'un texte qui apparaît visuellement clair et aéré à un texte beaucoup plus dense et sombre.



Fig. 6 : Inagaki Riichiro et Boichi, Dr. STONE, Dokutô Sutôn, Tokyo, Shûeisha, vol. 1, 2017, p. 127 © Inagaki Riichirô 2017 © Boichi 2017.

Au-delà des polices spécifiques employées dans ces deux exemples, on constate une tendance de fond qui nous informe peut-être sur les raisons de la pérennité de l'emploi des polices *anchi-gochi* dans les dialogues. En effet, les textes qui correspondent à des pensées (y compris les monologues intérieurs)

<sup>22</sup> Les typographies *maru gothic* (littéralement « gothiques ronds ») ont été particulièrement populaires dans la publicité des années 1970 et 1980. La famille de polices Nâru, créée par Nakamura Yukihiro et publiée à partir de 1972 par Shaken, en est peut-être l'exemple le plus emblématique.

ou des souvenirs présentent tous au moins l'une de ces deux caractéristiques : ils sont écrits en *gothic* ou dans une typographie fine et qui apparaît plus aérée que les polices de dialogues. Dans tous les cas, le « gris typographique » de ces textes est plus clair que celui des dialogues principaux, ce qui leur confère une identité visuelle bien distincte. Or il me semble que ces typographies ont pour point commun d'apparaître comme moins incarnées que les typographies *anchi-gochi*, l'écriture manuscrite des dialogues secondaires, ou même les typographies *minchô* ordinaires. Un argument soutenant cette hypothèse est le fait que, conventionnellement, les textes qui correspondent à des voix rendues mécaniques par leur passage au travers d'un appareil comme le téléphone ou la radio sont presque toujours écrits en *gothic*.

Penchons-nous par exemple sur la figure 7, tirée de *Sasaki to Miyano*, de Harusono Shô<sup>23</sup>, qui montre une conversation téléphonique entre les deux personnages éponymes.



Fig. 7: Harusono Shô, *Sasaki to Miyano*, Tokyo, Kadokawa, vol. 10, 2024, p. 36  
© Harusono Shô 2024.

<sup>23</sup> Harusono Shô 春園ショウ, *Sasaki to Miyano* 佐々木と宮野, Tokyo, Kadokawa, vol. 10, 2024, p. 36. Traduction française : Shou Harusono, *Sasaki et Miyano*, trad. B. Delaborde, Rancon, Akata, vol. 10, 2024.

Dans la première case, les paroles que Sasaki adresse à Miyano sont écrites en *anchi-gochi* et ses pensées, placées dans une bulle à la forme caractéristique, sont écrites en *gothic*, tandis que le dialogue secondaire entre trois personnages à l'arrière-plan est manuscrit. La double-bulle à gauche de la case contient quant à elle la réponse de Miyano, filtrée par le téléphone, ce qui est signifié à la fois par son contour anguleux et par l'utilisation d'une typographie hybride très proche du style *gothic*, mais bel et bien différente de celle des pensées. On voit d'ailleurs que dans la deuxième case, qui montre cette fois Miyano, à la bulle à gauche contenant la réponse de Sasaki a été rajouté en petit le visage de celui-ci, vraisemblablement pour lever toute ambiguïté sur le locuteur alors que la bulle ne contient que des kanjis. En effet, ceux-ci ressemblent aux kanjis d'un dialogue en *anchi-gochi* avec lesquels on pourrait les confondre au premier abord, la forme anguleuse de la bulle ayant potentiellement d'autres significations. Le changement de police constitue seulement l'un des éléments qui indiquent le changement de locuteur et de sonorité de la voix.

Toujours est-il que l'opposition entre des typographies *gothic* (ou autres mais très fines) et des typographies *anchi-gochi* correspond à un changement de résonance et d'incarnation de la voix. On peut supposer que l'association entre une résonance mécanique de la voix et les typographies *gothic* est liée à la fois à leur aspect visuel plus monotone et à l'histoire de leur développement, puisqu'elles sont relativement récentes et renvoient donc à une certaine modernité. Mon hypothèse concernant l'association de typographies aux traits extra-fins à une forme de désincarnation du texte demanderait à être plus largement vérifiée. Il me semble néanmoins qu'elle fonctionne dans l'opposition aux typographies dont les traits présentent des modulations plus importantes d'épaisseur, comme les typographies *anchi-gochi* et d'autres employées pour des effets ponctuels, telles que les polices spéciales utilisées dans les figures 1 et 2.

Une dernière motivation possible est à chercher du côté d'une analogie inconsciente entre la marque du geste de la main dans le tracé des caractères et l'incarnation de la voix. Même si le lien est lointain, les typographies *antique* qui fournissent les kanas aux typographies *anchi-gochi* imitent dans une certaine mesure le tracé du pinceau et conservent en cela une part organique, par opposition à l'aspect entièrement mécanique des polices *gothic*. Le créateur de typographies Ajioka Shintarô affirme d'ailleurs que la coloration formelle d'un texte est donnée par les kanas bien plus que par les kanjis<sup>24</sup>. On peut également

<sup>24</sup> Ajioka Shintarô, « La composition mixte kanjis et kanas », Journée d'étude *Écritures japonaises : concevoir des caractères typographiques*, INALCO et BULAC, 27 octobre 2021. Document en ligne consulté le 15 mai 2024 <[https://www.youtube.com/watch?v=v8k5PBLJ\\_Xo](https://www.youtube.com/watch?v=v8k5PBLJ_Xo)>.

supposer que l'utilisation de l'écriture manuscrite pour les dialogues secondaires tire parti de la même analogie. En sus de la simple force de l'habitude, la persistance de l'emploi des typographies *anchi-gochi* dans les dialogues de manga peut donc probablement s'expliquer en partie par l'équilibre entre la lisibilité qu'elles permettent et le degré d'incarnation qu'elles suggèrent, en particulier dans un système énonciatif où elles sont mises en opposition avec les polices moins incarnées et moins organiques employées pour écrire les pensées. Rappelons néanmoins que les mangas présentent une variété infinie d'usages et que les conventions présentées ici, pour être largement partagées, ne sont que des tendances et en aucun cas des règles absolues. De fait, il existe de nombreux exemples d'usages originaux et créatifs dans les textes typographiés des mangas.

### Des usages créatifs des textes typographiés

Le premier procédé créatif qui mérite d'être présenté ici n'est pas spécifique à une seule œuvre, ni même aux mangas, bien qu'il y soit relativement fréquent. Il s'agit de l'attribution d'une lecture inattendue à des caractères d'écriture, un procédé nommé « *gikun* » 義訓. Il est lié à l'usage des *rubi* ルビ (également appelés *furigana* 振り仮名), qui sont d'ordinaire des kanas de taille très réduite apposés aux caractères de taille normale pour indiquer la lecture des kanjis. Dans les publications destinées aux adultes, l'emploi des *rubi* est limité aux kanjis rares ou compliqués ou servent à résoudre une ambiguïté, comme dans le cas de noms propres pour lesquels plusieurs lectures sont possibles. En revanche, dans les publications destinées à la jeunesse, il est d'usage d'apposer des *rubi* à tous les kanjis (voir par exemple les figures 6 et 7). Cette fonction de guide de prononciation a cependant rapidement été investie et détournée par les mangakas comme un moyen de proposer des lectures originales, à des fins diverses<sup>25</sup>.

Examinons l'utilisation des *rubi* dans la figure 8, tirée de *Shôwa Genroku rakugo shinjû* par Kumota Haruko<sup>26</sup>. Dans cette scène, le personnage Kikuhiko parle de son ancien compagnon décédé Sukeroku à la fille de celui-ci.

<sup>25</sup> Edvin Melander, *Rubi – The interlinear poetic gloss of Japanese* (Bachelor thesis), Université de Lund, 2016. Document en ligne consulté le 15 mai 2024

<<https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=8896109&fileId=8896114>> ; Chow Yean Fun, « A social semiotic multimodal analysis of ateji translation in manga », *Social Semiotics*, 33 (4), 2021, p. 787-807. Document en ligne consulté le 15 mai 2024 <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10350330.2021.1945417>>.

<sup>26</sup> Kumota Haruko 雲田はるこ, *Shôwa Genroku rakugo shinjû* 昭和元禄落語心中, Tokyo, Kôdansha, vol. 1, 2011, p. 106. Traduction française : Haruko Kumota, *Le Rakugo à la vie, à la mort*, trad. Cyril Coppini, Poitiers, Le Lézard noir, vol. 1, 2021.





Fig. 8 : Kumota Haruko, Shôwa Genroku rakugo shinjû, Tokyo, Kôdansha, vol. 1, 2011, p. 106 © Kumota Haruko 2011.

Les kanjis du nom Sukeroku apparaissent une fois dans chaque bulle, mais sont accompagnés de *rubi* différents : si la lecture dans la deuxième bulle est bien « Sukeroku », celle dans la première bulle, « *ano shito* », correspond plus ou moins à un pronom personnel (« lui », « cette personne »), prononcé avec l'accent de Kyoto. Dans la deuxième bulle, les autres *rubi* indiquent eux aussi une prononciation non-standard correspondant au parler de Kyoto. L'usage des *rubi* permet donc de « faire entendre » ce que prononce Kikuhiko, tout en évitant toute ambiguïté quant au référent de sa formulation vague dans la première bulle. Dans d'autres mangas, le procédé de *gikun* peut être utilisé par exemple pour donner un nom à consonance anglaise aux « coups spéciaux » des personnages dans les scènes d'affrontements, par des *rubi* en katakanas accolés à une « traduction japonaise » en kanjis de ces techniques de combat fictives. Et bien sûr, ce même procédé est très souvent utilisé à des fins humoristiques, puisqu'il permet un décalage entre le texte principal et la lecture indiquée.

Un autre exemple de créativité liée à l'emploi de la typographie dans les mangas est à trouver dans *Kamereon wa tenohira ni koi o suru* de Rinteku<sup>27</sup>, dont est extraite la figure 9.



Fig. 9 : Rinteku, *Kamereon wa tenohira ni koi o suru*, Tokyo, Square Enix, vol. 1, 2023, p. 19 © 2023 Rinteku.

Ce manga met en scène un personnage sourd nommé Keito, qui du fait de son handicap ne contrôle pas toujours parfaitement sa prononciation. Pour retranscrire cette élocution inhabituelle, certains kanas (un par bulle dans la première case) sont écrits penchés d'un côté ou de l'autre, au milieu de phrases écrites normalement. Ce procédé original est une manière élégante de suggérer une légère déviation par rapport à une prononciation ordinaire, tout en restant lisible, de la même manière que Keito reste compréhensible par ses interlocuteur-ices. En comparaison avec d'autres procédés qu'il aurait été possible d'employer, comme le remplacement de certains sons par d'autres ou l'utilisation de caractères d'écriture dégradés, la solution proposée présente en outre l'avantage de ne pas s'apparenter à une critique ou à une stigmatisation

<sup>27</sup> Rinteku 厘てく, *Kamereon wa tenohira ni koi o suru* カメレオンはてのひらに恋をする (Le caméléon amoureux dans le creux de la main), Tokyo, Square Enix, vol. 1, 2023, p. 19.

du handicap du héros, et de manifester ainsi en pratique la position anti-validiste du manga.

Enfin, le dernier procédé créatif que l'on examinera relève à nouveau d'une œuvre précise : *Deddo deddo démonzu dededede desutorakushon*, d'Asano Inio<sup>28</sup>. Cette série dystopique met en scène l'invasion de la Terre par des extraterrestres, qui ont stationné un gigantesque vaisseau au-dessus de Tokyo. Dans la figure 10, l'une des héroïnes contemple la ville surmontée par le vaisseau extraterrestre, et l'image est envahie par des caractères typographiques évoquant fortement des hiraganas, mais ne correspondant à aucune écriture existante, et dont la position dans la case évoque des onomatopées.



Fig. 10 : Asano Inio, *Deddo deddo démonzu dededede desutorakushon*, Tokyo, Shôgakukan, vol. 1, 2014, p. 37 © Inio Asano 2024/Shogakukan.

La mention de sons mystérieux dans la case suivante confirme que ces caractères illisibles représentent un phénomène sonore, dont on comprend qu'il est fondamentalement différent de tout ce que l'on connaît. Plus loin dans la série, des extraterrestres parlent entre eux dans leur langue, qui est écrite à l'aide de

<sup>28</sup> Asano Inio 浅野いにお, *Deddo deddo démonzu dededede desutorakushon* デッドデッドデーモンズデデデデストラクション, Tokyo, Shôgakukan, vol. 1, 2014, p. 37. Traduction française : Inio Asano, *Dead Dead Demon's Dedededestruction*, trad. Thibaud Desbief, Paris, Kana, vol. 1, 2016.

ces caractères typographiques illisibles, comme on peut le voir dans la figure 11. Il existe dans d'autres mangas des exemples d'écriture extra-terrestres fictives manuscrites, mais l'adoption d'une forme typographique pour celle-ci est à ma connaissance inédite. Le choix de créer une typographie aussi proche des hiraganas, au point qu'on croit y reconnaître des caractères au premier regard, est significatif dans le contexte de ce manga qui met en scène des extraterrestres capables de s'infiltrer parmi les humains de Tokyo.



Fig. 11: Asano Inio, *Deddo deddo dêmonzu dededede desutorakushon*, Tokyo, Shôgakukan, vol. 6, 2017, p. 135 © Inio Asano 2024/Shogakukan.

Ces quelques exemples ne font bien sûr que survoler la variété des jeux typographiques et des procédés poétiques ou rhétoriques de la typographie dans les mangas. Le fait que les mangakas n'aient pas la main sur le traitement technique des textes typographiés ne les empêche pas d'investir cet élément formel d'une manière signifiante.

La typographie joue ainsi dans les mangas un rôle souvent discret, et pourtant fondamental à la fois en termes d'expressivité et en tant que manifestation d'un système énonciatif souvent complexe. Les conditions matérielles du développement de la production de manga, qu'il s'agisse des matériaux utilisés, des

techniques typographiques successives, ou de la division du travail de production, ont largement influencé la mise en place de certaines conventions typographiques toujours d'actualité. Parmi celles-ci, la plus importante est probablement l'utilisation de typographies mixtes *anchi-gochi* dans les dialogues principaux, qui contraste avec l'emploi de typographies le plus souvent *gothic* dans les autres sortes de textes comme les pensées ou les voix filtrées par un appareil. Les polices *anchi-gochi* sont caractérisées à la fois par la grande lisibilité qu'apportent les kanjis de style *gothic*, et une personnalité fortement incarnée conférée par les kanas dont le style *antique* rappelle le tracé au pinceau. Ces conventions d'usage restent cependant très souples et chaque œuvre présente son propre système, qui accueille généralement des variations ponctuelles de typographie en tant que procédé expressif fondé sur des analogies et des connotations inscrites dans l'inconscient collectif. La richesse et la complexité des pratiques typographiques dans les mangas révèlent ainsi l'importance des affects portés par les caractéristiques visuelles de ces textes, à contre-courant de l'image stérile des textes typographiés dans le contexte des bandes dessinées occidentales.