

Working Paper

serie Art et communication N° 004



Recherche d'une Structure Narrative Au Shônen Manga par L'Etude de l'un de ses Personnages

par CHANRION Irène
sous la direction de Langevin Sébastien

2008

SOMMAIRE :

Sommaire	2
Remerciements	3
Introduction	4
I. Les attributs du Rival	7
1. L'aspect du Rival	10
2. L'entrée en scène du Rival	13
3. L'habitat du Rival	17
II. Les fonctions narratives du Rival	20
1. La méthode	20
2. Les fonctions narratives	21
III. Structure narrative ?	33
1. Le test	33
2. L'analyse	37
Conclusion	44
Bibliographie	46
Annexe : images des Rivaux	47

REMERCIEMENTS :

Je souhaite remercier mon directeur de mémoire, M Langevin Sébastien pour ses conseils, et particulièrement celui de m'avoir dirigé vers Vladimir Propp. Sans la lecture du travail de cet auteur, mon mémoire aurait flotté dans l'abstrait sans jamais toucher l'essentiel.

Je remercie également mes camarades de classe avec qui j'ai pu discuter de leur vision du problème, et qui m'ont conseillé lors de la phase de sélection des œuvres du corpus ; et particulièrement Christelle Quéval, Cécile Soukhavong ainsi que Jérémy Collucci, qui m'a aussi prêté ses mangas.

Sans oublier mon frère pour son avis impartial et ses critiques toujours si pertinentes.

Et aussi un grand merci à Noriko pour ses cours passionnants sur l'histoire et le marché du manga.

INTRODUCTION :

A l'origine du mot manga, se trouve le mot « choujuugiga », inventé par un moine du 12^{ème} siècle, mot à mot (ou plutôt kanji à kanji) « oiseaux, animaux, amuser, dessin » que l'on peut traduire donc par un dessin d'oiseaux et d'animaux pour amuser. Les caractéristiques de ces dessins sont une personnification des animaux, qui présentent des attitudes humaines et des proportions non gardées, le dessinateur détournant à sa guise l'anatomie animale.

Mais ce n'est qu'au 18^{ème} siècle que le mot, d'origine chinoise, « manga » fait son apparition en 1798, nommé par le dessinateur Santou Kyouden. Il signifie alors, « dessiner sans réfléchir, ce que l'on veut ». Au début du 19^{ème} siècle Hokusai dessine des carnets entiers de croquis et de dessins (plus de 15 000) qui auront un grand succès non seulement au Japon, mais aussi en Europe, puisqu'ils y seront importés en 1830. Ces carnets seront appelés « Hokusai Manga ». Petit à petit, le mot manga désignera de manière plus générale les croquis caricaturaux, et les images humoristiques.

Son sens moderne apparaît fin 19^{ème}, début 20^{ème} lorsque le dessinateur Kitazawa Rakuten (1876-1955), qui publie dans un journal quotidien des images caricaturales d'une case, et créateur du journal de caricature « Tokyou pakku » en 1905, se définit lui-même comme « mangaka ». Largement influencées par les caricatures Américaines et Australiennes, les dessins humoristiques japonais voient leur nombre de cases augmenter petit à petit, mais ne dépassent jamais la page unique, et visent uniquement un public adulte.

Ce n'est qu'en 1930 qu'apparaît le premier manga pour enfant, « supiiido tarou » par Shishido Sagyou (1884-1969) publié dans un magazine. Inspiré par les films et l'animation américaine, cet auteur a en effet étudié aux Etats-Unis, ce manga introduit les changements de point de vue et quelques mouvements, encore timides, de caméra. Il s'agit des toutes premières prémices du futur « sutori manga » (story manga). Ses caractéristiques : l'utilisation du style cinématographique, les changements de plan et une plus grande importance de l'histoire et du temps. En effet, les mangas jusqu'à lors en quatre (yon coma) ou une case (ichi coma), ne présentaient pas d'histoire, mais des gags, dont la durée narrative ne dépasse pas quelques minutes. Dès la fin de la seconde guerre mondiale, plusieurs magazines publiant entre autre des mangas, reprennent la

publication, tels que « shōnen kurabu » (shōnen club, shōnen signifiant « jeune garçon »), « yōnen kurabu » ou « shōjō kurabu ». Il est important de noter qu'à cette époque, le manga ne représente qu'une petite partie de ces magazines, qui contiennent en majorité des articles et des romans. La part de manga ne représente alors que 10% des pages environ.

Le manga est alors presque uniquement un produit pour distraire (surnommés warai qui signifie « rire ») ou de propagande. Le story manga apporte plus de profondeur, de sentiments. Il faut dire qu'il a aussi été aidé par le contexte politique car jusqu'en 1952, les thèmes nationalistes (tels que les samourais, et les arts martiaux) étaient interdits pas le gouvernement américains. Avec la levée de cette interdiction, tous les thèmes peuvent à nouveaux être traités, facilitant la tâche au story manga.

Petit à petit, les magazines pour enfant deviennent plus grands (format B5) et présentent un nombre de pages accordées au manga grandissant. Les magazines qui ne suivent pas le mouvement disparaissent vite.

En 1947, avec l'arrivée de Tezuka, c'est la révolution du manga. Il publie en 1947 « Shin Takarajima » (« la nouvelle île au trésor ») en Akahon. C'est dernier sont des livres reliés de mauvaise qualité, au nombre de page élevé (200 environ) et au prix très attractif. Ce moyen de publication vise les enfants les plus pauvres. Dans ce manga racontant l'aventure initiatique d'un jeune garçon qui souhaite retrouver une île au trésor, Tezuka utilise pour la première fois les traits de vitesse par exemple, pour accentuer les mouvements et de grandes onomatopées, parfois s'étalant sur plusieurs cases. Son dessin est très rond et dynamique, inspiré, voir copié, des dessins animés Walt Disney que le mangaka (auteur de manga) dévore. Il introduit des histoires dramatiques et des personnages plus complexes. Il est parfois cité comme le créateur de ce que l'on pourrait appeler le premier « shōnen manga » dans la signification actuelle du terme, tendance confirmée par la publication en 1952 d'Astro Boy : un jeune garçon comme héros, un design rond et dynamique, une histoire initiatique et beaucoup de mouvements de caméra et de changements de point de vue, ajoutés aux traits de vitesse et aux onomatopées pour accentuer le mouvement, tout y est.

Le terrain sera alors d'autant plus fertile pour le « shōnen » (que l'ont peut traduire par « bande dessinée pour jeunes garçons adolescents ») qu'à la fin des années 50, un

nouveau marché s'ouvre pour le manga. Les baby boomers japonais viennent d'atteindre l'âge de 12, 13 ans, âge à partir duquel, à cette époque, les jeunes se désintéressent des mangas, jugés trop enfantins. Les maisons d'éditions doivent trouver un moyen de plaire à ces lecteurs nombreux et plus âgés pour ne pas les perdre, car ils représentent une énorme part de marché. C'est pourquoi les deux maisons d'édition Kodansha et Shôkakukan lance chacune un nouveau magazine en 1959, *shônen magazine* et *shônen Sunday*, dans lesquelles sont publiées des histoires créées pour plaire à ce nouveau lectorat. Depuis lors, les « shônen » engendreront toujours les plus grandes ventes de manga, comptant un nombre incalculable de *Best Seller*.

Mais l'idée d'un « style shônen manga » est-elle un cliché, une simple impression de lecteur ? La lecture de nombreux shônen donne le sentiment d'une « recette magique », comme si un tronc commun existait à tous, et que le contexte scénaristique (histoire de Samouraï, de sport, d'aventure...) ne présentait que des variantes. Pour tenter de comprendre et vérifier s'il ne s'agit que d'une impression, ou s'il existe réellement un système narratif commun aux shônen, nous avons décidé de nous aider d'une étude effectuée par un Russe, Vladimir Propp, sur les contes. Ce dernier, en étudiant plus d'une centaine de contes russes est parvenu à identifier une *structure narrative* commune à tous les contes. Est-il possible de mener une telle étude sur le shônen ? Il nous est difficile d'analyser tout comme Propp un grand nombre de manga, ni même d'en analyser toutes les composantes, ce serait un travail trop colossal. Or, Vladimir Propp explique dans *Morphologie du conte* que dans le cas des contes, le récit est porté par les personnages et leurs fonctions. Nous avons donc fait l'hypothèse que sa méthode peut être appliquée au manga, et avons choisis un personnage en particulier à étudier, celui du Rival du Héros. Ce dernier présentera-t-il effectivement des *fonctions narratives* commune nous permettant d'élargir à une *structure narrative* commune à tout shônen manga ?

Nous tenterons en première partie de déterminer qui est ce personnage, de trouver ses caractéristiques, notamment physiques, afin de s'assurer de son identité et de sa récurrence dans les shônens. Puis nous nous intéresserons à ses *fonctions narratives*, de les noter, de les lister et de les définir. Enfin, nous analyserons nos résultats afin de répondre à notre problématique.

I. LES ATTRIBUTS DU RIVAL :

Nous tenterons d'abord de définir notre tâche. Dans le livre « Morphologie du Conte » (1928), Vladimir Propp nous explique le travail qu'il a effectué pour tenter de trouver la structure narrative du conte. Il explique que tout comme il est possible d'étudier en botanique la morphologie d'une plante en observant ses parties constitutives et leur rapport les unes aux autres et à l'ensemble, il est aussi possible d'effectuer ce travail sur le conte. Ainsi, en analysant plus d'une centaine de contes russes, Propp parvient à identifier une *matrice* dont tous les contes seraient issus. C'est en s'inspirant très fortement de ce travail que nous tenterons de mener une étude similaire, toute proportion gardée, afin d'étudier le personnage du *Rival* en shônen manga et de déterminer sa « fonction narrative ». Il s'agira d'ailleurs bien plus que d'une « inspiration d'après Propp » puisque nous tenterons de suivre pas à pas la méthode décrite par Propp dans son ouvrage pour tenter de vérifier si sa théorie d'une structure narrative commune à tous les contes peu s'appliquer ou non aux shônen mangas. Toutefois, malgré de fortes similitudes entre conte et shônen, similitudes d'ailleurs qui nous paraîtrons de plus en plus frappantes aux cours de nos analyses, il existe toutefois de nombreuses différences entre ces deux supports. De même que le choix de n'étudier que l'un des personnages et non la structure générale du shônen est un raisonnement particulier, et de fait, par certains aspects, différent de celui mené par Vladimir Propp. C'est pourquoi, bien que l'enjeu de cette première partie soit de suivre la méthode de Propp en l'appliquant au shônen, nous avons trouvé nécessaire, dans certains cas précis, de l'aménager afin de rendre notre analyse la plus pertinente et performante possible. Chaque fois que cela se produira, nous le signalerons et expliquerons les raisons qui nous ont poussés à faire ces modifications.

La première d'entre elles commence dès ici. Mais avant d'en expliquer les causes et effets, il serait bon de déterminer dès maintenant ce qu'est une « fonction narrative ». Vladimir Propp remarque que les personnages aussi différents soient-ils, des contes qu'il a analysés, accomplissent souvent les mêmes actions. Bien sûr, ces actions peuvent prendre

des formes différentes, il y a des *variables*; mais la fonction en tant que telle est une constante. « *Par fonction nous entendons l'action d'un personnage, définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue.*» (Vladimir Propp). Selon Propp, les fonctions des personnages seraient les parties constitutives fondamentales du conte, leur nombre serait limité et leur ordre d'apparition toujours identique. Il faut donc bien différencier deux objets d'études; les auteurs des actions et les actions elles même. Les *attributs*, c'est à dire l'ensemble des caractéristiques externes des personnages (physiques par exemple) font partis des variables. Ce sont par exemple leur âge, leur situation, leur apparence extérieure, etc.... La grande diversité de ces variables rend leur étude complexe mais possible.

Au cours de ce mémoire nous tenterons de déterminer ce que pourraient-être, non plus *la* mais *les* fonctions narratives donc, du personnage récurrent du *Rival* en shônen manga en partant de l'hypothèse que l'idée de structure narrative de Propp peu s'appliquer aussi bien à un conte qu'à un manga. Cependant, afin de s'assurer de l'identité de ce personnage du *Rival* et d'être capable de l'identifier dans tout shônen malgré les variables, il serait plus judicieux de commencer par en faire une description claire et précise. Or il s'agit là de l'exact travail d'étude des *attributs* des personnages que nous avons évoqué plus avant. Propp considère ce travail comme secondaire, ou en tout cas, d'un tout autre ordre que celui de l'étude des fonctions, mais afin que tout lecteur puisse comprendre parfaitement de quel personnage il s'agit et puisse facilement le reconnaître nous pensons exposer dès cette première partie l'étude des *attributs* du *Rival* en shônen. Ce mémoire, par ce point, ne rend donc pas compte de l'exacte chronologie du travail que nous avons effectué. Il s'agit plutôt de l'exposer, de l'expliquer, le plus clairement possible, afin d'être compréhensible pour tout lecteur. De plus, le choix d'étudier le personnage du *Rival* n'est pas anodin. Il suffit de la simple lecture de plusieurs shônen, sans analyse particulière, pour repérer assez facilement ce personnage. Ses apparitions et son apparence sont particulièrement caractéristiques, comme répondant à un code, c'est pourquoi l'étude de ses *attributs* reste un travail raisonnable et parfaitement lisible, et surtout, ne nécessite pas l'étude en amont de ses fonctions narratives. Ses *attributs* et ses fonctions se sont révélés tellement forts, remarquables et récurrents aux cours de nos analyses que le choix d'exposer l'étude des uns avant celle des autres n'a pour seul

objectif que la compréhension du lecteur mais ne soulève pas de problème de méthode ou de logique.

Bien que les *attributs* fassent, par définition, parti des variables, on observe de nombreuses répétitions. « *Les formes les plus brillantes, celles qui se répètent le plus souvent, forment un certain canon.* » (Vladimir Propp). Notre tâche sera donc de tenter d'isoler ce dernier; autrement dit, la question à laquelle nous tenterons de répondre dans cette partie est, quel est le canon du *Rival* ? Tout comme nous le conseille Vladimir Propp, nous avons effectué des tableaux récapitulatifs de nos observations. Ces tableaux sont les résultats des recherches, mais ne rendent pas compte du travail, ou de la méthode utilisée, c'est pourquoi, ils seront systématiquement expliqués et illustrés par des exemples précis. Tout au long de ce mémoire, afin de simplifier la lecture, les titres des mangas étudiés seront remplacés par des numéros. Voici la liste de ces mangas et leur correspondance en numéro, suivi, entre parenthèse, du nom du *Rival*, afin que le lecteur puisse retrouver la référence. En annexe 1 se trouvent une image de chacun des *Rivaux* de cette liste.

1. Samurai Deeper Kyo (Kyo)
2. Slam Dunk (Rukawa)
3. Fly (Hyunkel)
4. Dragon Ball (Végéta)
5. Shaman King (Tao Ren)
6. BT'X (Lon)
7. P2 (Kawazue)
8. Kenshin le vagabond (Saïto)
9. Naruto (Sasuke)
10. Eyeshield 21 (Shin)
11. Get Backers (D^r Jackal)
12. Yu-Gi-Oh! (Kaiba)
13. Yakitate!! Japan (Kai Suwabara)
14. Hikaru no go (Akira)
15. Saint Seiya (Ikki)

L'étude des attributs des personnages ne comprend, pour Propp, que trois rubriques; aspect et nomenclature, entrée en scène et habitat. Nous avons donc créé un tableau pour chacune de ces rubriques. Ces tableaux ne contiennent pas la totalité des données concernant chacune de ces trois rubriques, mais une sélection. Cette sélection a été faite par soucis d'efficacité; le nombre de données par rubrique est presque infini, par exemple pour ce qui est de l'aspect. Si dans l'un des mangas du corpus nous observons que le personnage a un bracelet au poignet, est-il utile d'ajouter une colonne « bracelet » au tableau alors que ce détail semble n'exister que chez ce personnage en particulier et ne montre *a priori* aucun intérêt ? Cela ne signifie pas que la présence de ce bracelet n'a pas été relevée, mais que cette caractéristique, au vue de l'ensemble de l'étude, ne semble pas mériter d'être citée. Ces tableaux ne sont donc pas exhaustifs mais permettent plutôt d'éclairer le raisonnement et ses conclusions.

1. L'ASPECT DU RIVAL :

Nous commencerons donc, comme conseillé par Vladimir Propp, par étudier l'aspect du *Rival*. La notion de nomenclature est plus difficile à étudier ici compte tenue du support. En effet, les contes étudiés par Propp sont des textes écrits, il est donc possible de déterminer le vocabulaire, les champs lexicaux, associés à un personnage. Le mode d'expression principal du manga est le dessin, il est donc difficile de déterminer une nomenclature car c'est par le *chara-design* que sont exprimés les caractéristiques physiques mais aussi, symboliquement, intellectuelles, d'un personnage. Nos analyses nous ont amenées à remarquer huit données concernant l'aspect du *Rival* qu'il nous semble important d'exposer. Tout d'abord celle de l'âge. Cette première donnée est plus complexe qu'il n'y paraît. En effet, l'âge effectif du personnage, qui est d'ailleurs rarement connu du lecteur, n'apporte en fait que peu d'informations. Nous arriverions à des conclusions telles que « le *Rival* est presque toujours jeune » ce qui n'a pas de sens du

point de vu de ses attributs puisque le shônen manga, par définition s'adressant à un public jeune, présente des personnages aux âges proches de celui de ses lecteurs. Ce ne serait donc pas un attribut du *Rival*, mais celui d'un « personnage de shônen quelconque », ce qui n'a, dans notre étude, aucun intérêt. Ce qu'il est plus intéressant d'examiner par contre est son *caractère* d'enfant, d'adolescent ou de jeune adulte. Et plus particulièrement, d'enfant, d'adolescent ou de jeune adulte par rapport au héros. Le fait que le héros soit un adolescent et son rival un adulte, par exemple comme dans le shônen 11, n'a pas du tout la même emblématique que s'ils ont le même âge (par exemple, shônen 14). Le tableau nous montrera laquelle de ces deux options, même âge que le héros ou âge différent de celui du héros, représente le canon. Nous utiliserons la nomenclature "similaire" lorsque l'âge des deux personnages est proche, et "différent" lorsqu'il sera éloigné. Nous nous pencherons dans la deuxième colonne sur la taille de ce personnage, *petit*, *moyen* ou *grand*, cette donnée étant notée par rapport aux Héros; si ils sont enfants, ils ne sont pas pour autant *petits*, il s'agit encore une fois d'une information relative. Ensuite, plus en détail, nous nous sommes intéressés aux yeux. Le manga est connu, et parfois moqué, pour la taille exagérée des yeux de ses personnages. La raison de cette particularité est connue des spécialistes, le manga a pour objectif de toucher émotionnellement son lecteur, or il n'y a rien de plus expressifs que des grands yeux. C'est donc par le biais de ces derniers que le dessinateur fait passer une grande partie de « l'information émotive » du personnage. Leur importance est donc capitale, c'est pourquoi l'étude de la forme des yeux du *Rival* semble plus que judicieuse. Nous avons traité leur couleur et leur forme. La notion d'œil « effilé », comme nommé dans le tableau, correspond à une forme étroite et en longueur. Ensuite, l'étude des cheveux nous a semblée intéressante; sous deux formes; tout d'abord à propos de la couleur, puis de la longueur. Le tableau nous montre que là aussi, un canon semble se dégager. Viennent ensuite les vêtements. Leur analyse est un peu compliquée car les données vite trop nombreuses. Nous nous sommes particulièrement intéressés à leur couleur, sont-ils *clairs* ou *foncés* (le manga présente cette particularité de n'être non pas en couleur mais en *trame*, un peu similaires à des niveaux de gris). La couleur des vêtements ne prend pas en

compte les armures, mais bien la couleur du « vêtement » du dessous. Puis nous nous sommes penchés sur la présence ou non d'accessoires supplémentaires, si oui lesquels. Cette dernière catégorie ne prend pas en compte les éventuelles armes. Ces dernières forment la huitième donnée. Toutefois, le contexte scénaristique dans lequel les personnages évoluent n'implique parfois pas le port d'une arme (par exemple les mangas 2, 7, 10,12,13 et 14 sont des shônen dit « sportifs », les personnages ne portent pas d'armes), dans ces cas, et plus tard dans l'étude lorsque des situations similaires se présenteront, une case grisée représente une absence de donnée due au contexte scénaristique. Les contenus de cases en police colorée permettront de mettre en évidence les similitudes d'attributs.

	Âge par rapport au héros	Taille	Yeux	Longueur des cheveux	Couleur des cheveux	Couleur des vêtements	Accessoires	Arme
1	similaire	Grand	Noirs, effilés	Courts	Bruns	Foncés	Non	Sabre
2	similaire	Grand	Noirs, effilés	Courts	Bruns		Non	
3	éloigné	Grand	Noirs, effilés	Longs	Blonds	Foncés	Cape	Lance
4	similaire	Petit	Noirs, effilés	Longs	Bruns	Foncés	Non	Non
5	similaire	Petit	Bleus, effilés	Courts	Bruns	Foncés	Cape	Lance
6	éloigné	Moyen	Noirs, effilés	Longs	Bruns	Foncés	Non	Non
7	similaire	Grand	Noirs, effilés	Courts	Bruns		Non	
8	similaire	Grand	Noirs, effilés	Courts	Bruns	foncés	Non	Sabre
9	similaire	Moyen	Noirs, effilés	Longs	Bruns	Foncés	Non	Non
10	similaire	Grand	Noirs, effilés	Courts	Bruns	Clairs	Non	
11	éloigné	Grand	Noirs, effilés	Longs	Bruns	Foncés	Chapeau	Scalpels
12	similaire	Grand	Bleus, effilés	Courts	Châtains	Foncés	Non	
13	éloigné	Grand	Noirs, effilés	Longs	Bruns	Clairs	Bandeau	
14	similaire	Petit	Noirs	Longs	Bruns		Non	
15	similaire	Moyen	Noirs	Longs	Bruns	Clairs	Non	Non

Ce tableau est le plus frappant des trois que nous avons construit. Un canon se détache très clairement. Seuls les accessoires et les armes ne permettent pas de tirer de conclusions. Manifestement, le *Rival* est d'âge similaire au Héros, il est grand, a les yeux noirs et effilés, est brun et est habillé de foncé. Une légère majorité (huit sur quinze) montre qu'il aurait plus souvent les cheveux longs que courts, mais cette information n'est pas convaincante. Ce tableau montre un code particulièrement fort et présent pour le design de ce personnage. Il renforce en tout cas l'hypothèse de la présence de personnages bien déterminés, particuliers et récurrents à tous shônen. Le Rival est maintenant repérable facilement par tout lecteur.

2. L'ENTREE EN SCENE DU RIVAL :

Vient ensuite l'analyse de l'entrée en scène de ce personnage. Ces données sont particulièrement compliquées à traiter dans le cas du manga, car contrairement au conte, il faut ajouter aux faits, l'aspect esthétique d'une entrée en scène. L'introduction d'un nouveau personnage se fait par un contexte (lieu, jour ou nuit,...), ou par des actions (il saute vers le héros, il sort du sol,...); tout cela sont les données générales à tout type d'histoire quel que soit le support. Mais ici, le moyen d'expression par le dessin, et particulièrement en manga, implique des notions purement visuelles, telles qu'une aura entourant le personnage, ou une trame d'ambiance en fond de case... et en allant plus loin encore, il est surprenant de constater une mise en page (nous entendons par mise en page la façon dont les cases sont ordonnées dans une planche de bande dessinée) qui comporte de nombreux points communs d'un manga à l'autre, lors d'un événement scénaristique similaire. Il n'est pas difficile d'imaginer la difficulté à traiter dans un tableau toutes ces données. Plus que la variété de ces dernières, c'est surtout de déterminer le niveau de détail qui est problématique. Deux scènes peuvent sembler, à un niveau de détails trop élevé, être tout à fait différentes, mais en observant avec plus de recul, des similitudes « d'état d'esprit » apparaissent. Se pose alors la question de déterminer « l'état d'esprit » d'une scène, car ce ne peut être une donnée à par entière. Dans le shônen 3, le *Rival* apparaît lors d'un combat, le jour, sur des ruines, après avoir tué les

monstres qui attaquaient le Héros. Dans le shônen 5, il apparaît dans un cimetière, le soir, il regarde les étoiles, debout sur le toit d'un petit temple. Résumées de cette manière ci, ces deux entrées en scène semblent tout à fait différentes. Pourtant l'étude de la mise en page nous montre le contraire. L'apparition dans les deux cas se fait en deux cases; la première est une vue de loin du personnage qui est en surplomb par rapport au Héros qui doit lever la tête pour le voir. Le *Rival* est perché en haut d'un bâtiment et domine la scène. Puis une seconde case, de grande taille, montre un plan rapproché, sans décors, du *Rival* qui baisse les yeux, l'air très sûr de lui vers le héros. En troisième case, le *Rival* saute de sa position pour rejoindre l'autre personnage au sol. Résumé de cette manière là, les deux scènes sont similaires. Pour obtenir une analyse satisfaisante, nous nous sommes penchés sur les aspects les plus symboliques de ces entrées en scène. Les deux premières données que nous avons retenues sont la position du personnage par rapport au héros, et la taille de la case qui lui est attribuée. Nous notons aussi la présence ou non de l'annonce de l'arrivée du *Rival* dans le titre du chapitre correspondant, dans le shônen 5 le chapitre est nommé « l'autre shaman », dans le 3, il est nommé « le mystérieux chevalier invulnérable », l'entrée en scène est donc annoncée dans les deux cas. Ce point d'ailleurs en amène un autre. Dans *Morphologie du conte*, Vladimir Propp identifie un personnage qu'il nomme le *Faux Héros*, et par de très nombreux points, ce dernier se rapproche du *Rival* de shônen manga. Les similitudes nous sont apparues de plus en plus flagrantes au fur et à mesure de notre travail. Or la caractéristique de l'entrée en scène de ce *Faux héros*, d'après Propp, est qu'elle est annoncée par un autre personnage. Nous verrons par une colonne appelée « arrivée annoncée » si cette caractéristique se confirme pour le *Rival*. Enfin, une colonne supplémentaire tentera de déterminer si un code particulier existe pour ce personnage dans les effets visuels utilisés lors de son apparition. Notons que le vocabulaire « caniveau » dans les effets visuels du manga 1, signifie l'espace se trouvant entre les cases sur une planche de bande dessinée. La première colonne traite de la vue utilisée. A chaque case, le dessinateur fait le choix de cadrer la scène d'une façon plutôt qu'une autre. Peut-on repérer des similitudes de cadrage et de vues dans le cas de l'entrée en scène du *Rival* ? C'est à cette question que cette colonne tente de répondre.

	Vue utilisée	Position par rapport au héros	Taille de la case	Nommé dans le titre de chapitre	Arrivée annoncée	Effets visuels
1	Plan rapproché	Même niveau	Double page	oui	oui	caniveaux noirs
2	Plan rapproché, puis contre plongée	Même niveau	Demi-page	oui	oui	non
3	Plan éloigné en contre plongée, puis plan rapproché	En hauteur	Demi-page	non	oui	Traits de vitesse
4	Plan éloigné, puis contre plongée	Même niveau	Demi-page		oui	non
5	Plan éloigné en contre plongée, puis plan rapproché	En hauteur	$\frac{3}{4}$ de page	oui	non	non
6	Plan d'ensemble, puis contre plongée	Même niveau	Double page	non	oui	Traits de vitesse
7	Plan d'ensemble	Même niveau	$\frac{2}{3}$ de page	non	non	Sur grand fond blanc.
8	Plan rapproché	Même niveau	Demi-page	oui	oui	non
9	Plan rapproché	Même niveau	$\frac{1}{3}$ de page	non	non	non
10	Plan éloigné	Même niveau	Simple case	non	non	non
11	Plan rapproché	Même niveau	Simple case	non	oui	non
12	Plan rapproché	Même niveau	Simple case	non	non	Traits de vitesse
13	Plan rapproché	Même niveau	Simple case	non	non	non
14	Plan d'ensemble en légère plongée	Même niveau	Simple case	non	non	non
15	Plan d'ensemble en contre plongée	En hauteur	Double page	non	oui	En silhouette noire, sur aura.

Ce tableau est bien plus compliqué à analyser que le premier. Aucune similitude n'est « brillante », et ne permet vraiment de créer un canon de l'entrée en scène du personnage. Cependant, ce tableau est à étudier de manière différente du précédent. Contrairement à l'aspect d'un personnage, qui ne contient que des informations « factuelles » (par exemple : il est brun, il a une cape, etc.,...) l'entrée en scène doit tout d'abord prendre en compte ce qu'est une donnée non caractéristique, *banale*, avant de s'attacher aux cas particuliers. Par exemple, la colonne « position par rapport au héros ». Une grande majorité des cases contient la donnée « même niveau ». Le canon voudrait donc que le Rival apparaisse au même niveau que le Héros. Dans le cas de l'étude des aspects, cette conclusion nous aurait suffi. Mais ici, le fait que le personnage soit « au même niveau » représente seulement la donnée selon laquelle le Rival n'a, en général, pas de position particulière à son arrivée. Sauf que les trois shônen qui présentent justement une position particulière, présente le même résultat : en hauteur. Cette donnée est largement minoritaire, mais toutefois importante. Elle signifie que le Rival est majoritairement présenté et traité à son entrée en scène tel un personnage ordinaire pour ce qui est de sa position, il est donc au même niveau que le Héros, mais que dans le cas où il est traité différemment, alors, il est toujours placé en hauteur. Ce raisonnement est aussi applicable pour le cadrage. La donnée *contre plongée* n'est pas majoritaire, seulement six shônen sur quinze présentent cette particularité. Mais si nous comparons ce chiffre au nombre de shônen présentant un cadrage *particulier* alors nous comptons en fait six contre-plongées sur sept shônen présentant un cadrage particulier (seule une *légère plongée* est notée pour le shônen 14). Le cadrage est donc majoritairement de face, mais s'il présente une particularité alors il est très majoritairement en contre plongée. Pour ce qui est de la taille de la case, nous ne constatons pas de code majoritaire, mais toutefois seules cinq *simples cases* sont notées. Nous en concluons que le Rival apparaît majoritairement dans une case de taille importante car neuf fois sur quinze, de taille au moins égale à la moitié de la page. Son arrivée n'est pas forcément annoncée dans le titre de chapitre (seules quatre fois sur quatorze, à noter tout de même que pour le shônen 4, qui n'a pas de titres de chapitre, c'est le tome lui-même dont le titre est le nom du Rival),

mais est assez souvent annoncée par un autre personnage (huit sur quinze). Aucun effet visuel particulier ne peut être relevé.

3. L'HABITAT DU RIVAL :

La notion d'habitat est difficile à appliquer au manga. Il y a dans certains cas trop de différences pour pouvoir mettre en évidence un quelconque canon, mais trop souvent plutôt une absence totale d'informations, ou des informations éparpillées dans le récit. Le manga, et particulièrement le shônen manga, privilégie l'action, les émotions des personnages, plutôt que le scénario. Ainsi les personnages apparaissent au cours de l'histoire sans qu'il soit nécessaire de créer un véritable contexte social ou géographique à chacun d'eux. Mais l'idée d' « habitat » n'est pas à exclure pour autant. Il serait par exemple intéressant d'élargir sa signification, ou plutôt sa connotation, tout en repérant ce qui pourrait nous être utile à la suite de l'étude. Avoir un « habitat » sous-entend pour un personnage d'avoir une attache quelque part, un endroit où retourner. Mais puisque les personnages d'un shônen sont souvent jeunes, cette idée sous-entend aussi la présence ou non d'une famille. La colonne « domaine familial/QG » nous montrera si le *Rival* a un *habitat*, représenté soit physiquement par une maison, un appartement, etc., soit symboliquement par un QG, ou un emplacement de retours pour les membres d'un clan, par exemple. Dans le shônen 9, le *Rival* a une relation très tendue avec son grand frère, dans le shônen 12, il tente de sauver son petit frère. Cette présence familiale est-elle suffisamment récurrente pour intégrer le canon du *Rival* ? Une colonne dans le tableau tentera de répondre à la question. Dans le shônen 4, le *Rival* et le Héros sont originaires de la même planète, or les liens de parentés ou similitudes d'origine ne sont pas rares entre le Héros et son rival. C'est dans la colonne « liens de parentés-similitudes d'origine » que nous avons étudié la question.

	Présence familiale	Domaine familial / QG	Lien de parenté / similitude d'origine avec le héros.
1	oui	oui	oui
2	non	non	non
3	oui	oui	non
4	non	oui	oui
5	oui	oui	non
6	non	non	non
7	oui	oui	non
8	non	oui	non
9	oui	oui	non
10	non	oui	non
11	non	non	non
12	oui	oui	non
13	non	oui	oui
14	oui	oui	non
15	oui	oui	oui

Ce tableau est la preuve des difficultés à transposer des méthodes appliquée à leur origine aux contes pour un autre support, tel le manga. Malgré l'élargissement de la signification du mot « habitat », le résultat n'est pas vraiment convainquant. Huit shônen sur quinze seulement montrent une présence familiale, et le résultat de la troisième colonne ne nous satisfait pas. La notion d'habitat est trop restrictive pour tenter de montrer les similitudes d'origine entre le Rival et son Héros. Dans le shônen 8, le Rival et le Héros se connaissaient déjà avant de se rencontrer à nouveau dans le manga. Ils ont eut des expériences communes. Cette donnée ne peut-être entrée comme une similitude d'origine, pourtant il s'agit bien d'un lien fort entre ces deux personnages, qui ne sont pas

des inconnus l'un pour l'autre. De plus la notion de similitude est parfois bien plus symbolique. Dans le shônen 3, le Héros et le *Rival* se rencontre pour la première fois lors de l'entrée en scène du personnage. Ils ne se connaissent pas, et n'ont aucun lien de parenté commun. Mais le lecteur apprend vite qu'ils ont été apprentis du même maître d'arme, ce qui rend leur relation toute particulière. Ce tableau nous montre que cette idée de « similitude » doit donc être réétudiée sous un autre angle, ce que nous ferons dans la deuxième partie de ce mémoire. Seule la présence d'un domaine familiale ou d'un QG montre une majorité intéressante. Cette donnée sera elle aussi très importante dans la suite de l'étude.

II. LES FONCTIONS NARRATIVES DU RIVAL :

1. LA METHODE :

L'étude précédente nous a donc permis de déterminer *qui* est le Rival. Nous allons maintenant chercher à faire la liste de tout ce qu'il *fait*. Pour cette étude, le corpus de texte n'est pas le même que pour l'étude précédente, il est fortement réduite. Les attributs constitue les *variables* de la structure, ainsi plus le corpus est grand, plus l'analyse de ces variable est intéressante. De plus cette analyse est facilité car ne nécessitant, dans la grande majorité des cas, que d'étudier le personnage lors de sa première apparition, notamment pour l'aspect et l'entrée en scène. Quand à l'habitat, la seule lecture de la série suffit à relever ses caractéristiques. En revanche, l'étude des fonctions demande une analyse du début à la fin du récit. C'est pourquoi, sont éliminés d'office du corpus les mangas dont la parution est encore en cours. Si l'histoire n'est pas encore finie, comment relever *toutes* les actions d'un personnage; la structure serait incomplète. Ainsi, les shônen 5,9, 10 et 11 ne feront plus partie de notre corpus pour l'analyse qui suit. De plus, le travail d'étude des fonctions demande une analyse précise et une prise de note rigoureuse tout au cours de la lecture; afin d'optimiser la qualité de ce travail, nous avons choisit de réduire encore la taille du corpus à quatre œuvres, tout à la fois différentes et caractéristiques. Il s'agit des shônen 2, 3, 4 et 6. Nous avons relevé toutes les actions caractéristiques du *Rival* dans ces 4 œuvres. Le choix réduit d'œuvre à analyser a été conforté par le fait que l'examen du shônen 3 n'a apporté que peu de fonctions supplémentaires à celui du 2, de même que le shônen 4, n'a permis d'ajouter que peu de choses par rapport au 3 et finalement le shônen 5 n'a plus rien apporté à la liste, confirmant que cette dernière, bien que tirée d'un corpus restreint semble assez exhaustive. L'étude des 15 shônen mangas constitutifs du corpus de la première partie aurait sans aucun doute apporté un nombre considérable de variables à ces fonctions, ce qui aurait pu être passionnant; il est d'ailleurs à noter que Vladimir Propp, en étudiant la centaine de contes de son corpus a relevé et numéroté chacune de ces variables. Mais

notre travail est différent, car aussi, de moindre mesure. Nous nous contenterons de nommer et donner la définition de toutes les fonctions *générales* du Rival (ainsi que de leur assigner un symbole à chacune). Les variables citées, tirées des quatre mangas du corpus, ne serviront que d'exemple afin d'illustrer la définition mais ne constituerons en aucun cas une liste exhaustive de toutes les variables des fonctions.

Juste avant de commencer l'énumération, un détail nous semble important à traiter. Vladimir Propp en effet se penche un instant sur le cas de la *situation initiale*. Cette dernière - qui consiste, en tout début de récit, en l'explication du contexte dans lequel se déroulera l'histoire - bien qu'elle ne soit pas une fonction à part entière, n'en reste pas moins pour Propp un élément morphologique important. Le fait que les personnages fassent partie ou non de cette *situation initiale* est une question intéressante, car elle ajoute un élément à notre étude. Nous nous sommes donc demandé si le *Rival* est présent ou non dans cette *situation initiale*. Or dans aucun des quatre shônen du corpus, le *Rival* n'est cité en début de récit. Dans trois d'entre eux même, plusieurs actions et aventures ont lieu avant son arrivée. Nous pouvons donc affirmer, non pas comme une fonction, mais plutôt comme un élément supplémentaire de description du Rival, qu'il ne fait pas partie de la *situation initiale*.

Il est important aussi de préciser que les quatre premières fonctions citées ne sont pas à proprement parlé des fonctions *du* Rival, car elles ne sont pas toujours *faites* par le Rival. Ce sont parfois d'autres personnages qui sont à l'origine de ces actions, mais comme elles concernent directement ce dernier, nous avons jugé bon de les citer. Cependant leur notation sera différente pour signifier cette particularité. Elles seront désignées par des lettres de l'alphabet grec (α β γ ...) tandis que les fonctions réelles du Rival seront désignées par les lettres majuscules de l'alphabet latin (A B C...).

2. LES FONCTIONS NARRATIVES :

Voici les fonctions narratives du Rival, présentées par leur ordre d'apparition dans les shônen étudiés :

I. L'ARRIVÉE DU RIVAL EST ANNONCÉE PAR UN AUTRE PERSONNAGE (définition : *annonce*, désignée par α).

Dans le shônen 2, l'amie du héros lui parle d'un certain Rukawa et les compare tous les deux. Dans la séquence suivante, le héros rencontre Rukawa, qui sera son Rival. Dans le shônen 3, une scène montre les ennemis du héros discutant de l'un des leurs qui est allé « envahir le royaume ». Cette discussion précède de quelques pages la rencontre entre le héros et le Rival, dont l'existence a donc été annoncée aux lecteurs. Dans le shônen 4, un ennemi que le héros est sur le point de tuer lui dit qu'il sera vengé par son chef qui arrivera bientôt sur terre. Ce chef est Végéta, futur Rival du héros. Dans le shônen 6, un personnage demande à son adjoint si il a bien « envoyé le commandeur Lon ». Ce dernier croise le héros sur le chemin dans la même séquence.

Cette fonction est donc celle d'un autre personnage, et permet l'annonce au lecteur de la future arrivée du Rival. Notons que dans un seul de ces quatre shônen le héros est, par la même occasion, prévenu (shônen 2). Cette fonction a donc pour cible le lecteur.

II. LA SUPÉRIORITÉ DU RIVAL PAR RAPPORT AUX AUTRES PERSONNAGES EST DÉMONTRÉE (définition : *supériorité*, désignée par β).

Distinguons trois types de supériorité.

1. *le Rival est montré comme particulièrement fort* (β^1). Dans le shônen 2, par exemple, l'amie du héros explique à ce dernier que Rukawa est un excellent joueur dont la spécialité est le Slam Dunk. Ou encore dans le shônen 6, la puissance du Rival est rappelée plusieurs fois par les personnages secondaires avant son arrivée.

2. *le Rival est montré comme particulièrement intelligent* (β^2). Dans le shônen 4 le Rival est le seul du groupe à penser à abandonner les détecteurs de puissances car leurs chiffres sont trompeurs.

3. *le rival est montré comme particulièrement sans pitié* (β^3). Dans le shônen 2, le Rival rejette une fille sèchement, sans aucun tact et ne montre aucun regret. Dans le shônen 4, il tue l'un de ces coéquipiers car il n'est pas assez fort.

Ces actions sont parfois directement le fait du Rival, qui par une action particulière se montre supérieur aux autres, soit par l'explication d'un personnage secondaire. Dans les deux cas, le but est, au même titre que l'annonce de son arrivée, de planter le

personnage, de créer une ambiance autour de lui afin de préciser au lecteur et au héros qu'il aura une place toute particulière dans le scénario.

III. LE RIVAL SOUS-ESTIME LE HÉROS (définition : *sous-estimation*, désignée par γ).

Dans le shônen 2, le Rival regarde le héros sans aucun intérêt et lui fait bien comprendre que sa présence n'a aucune importance pour lui. Dans le shônen 3 le Rival demande en riant au Héros de l'attaquer et le traite de naïf. Dans le shônen 4, Végéta est persuadé de gagner le combat sans aucune difficulté.

Même si cette action peut être aussi faite par n'importe quel autre ennemi attaquant le personnage, elle prend dans le cas du Rival une grande importance par la suite. De plus son caractère quasi systématique en fait une action, par ce simple fait, importante.

IV. LE RIVAL MONTRE UNE SIMILITUDE AVEC LE HÉROS : (définition : *similitude*, désignée par δ).

Dans le shônen 2, l'amie du héros présente le Rival en disant que le héros et lui ont quasiment la même taille (information capitale en basket-ball). Dans le shônen 3, le Rival, Hyunkel, montre un collier signifiant qu'il est le disciple du même maître que le héros. Dans le shônen 4, Végéta décide d'attendre l'arrivée du Héros pour se battre car seul ce dernier lui semble intéressant à combattre. Dans le shônen 6, le Rival, Lon, possède un BT au design très proche de celui du héros, et leur rencontre est mise en scène de façon très particulière. Une double page est consacrée à l'instant de la rencontre, nous les voyons se croiser dans une position tout à fait symétrique (annexe X), l'un dans les tons noirs, l'autre blancs, tels le yin et le yang.

Cette information est capitale, elle est celle qui indique que le Rival n'est pas un ennemi ordinaire, elle implique que sa relation avec le héros est toute particulière. Elle est par contre plus ou moins symbolique d'un manga à l'autre. Il est d'ailleurs possible d'ajouter à l'exemple du shônen 2 le fait que la spécialité du Rival annoncée par l'amie est le *slam dunk*, or cette technique de basket n'est autre que le titre du manga. Ainsi cette information de *similitude* permet l'introduction de la notion de *rivalité particulière* entre les héros et le Rival, or c'est exactement cette particularité qui pourrait résumer à elle seule les fonctions que nous sommes en train de citer; d'où justement le nom de *Rival* donné à ce personnage. Mais nous reviendrons plus tard et bien plus en détail là-dessus.

V. LE RIVAL APPARAÎT, TOUT EN PUISSANCE (définition : *apparition*, désignée par A).

Dans le shônen 2, la première fois que le héros interagit avec le Rival, ce dernier vient de battre à lui seul une bande d'élève. Dans le 3, Hyunkel arrive en détruisant la horde de zombies qui attaquaient le héros. Dans le 4, le personnage qui arrive avec le Rival détruit en un claquement de doigt toute la région, le Rival le lui reproche, signifiant qu'il est le chef, et donc encore bien plus fort que son compagnon.

Cette fonction renforce l'enjeu de l'arrivée de ce nouvel ennemi. Elle peut être renforcée par la fonction suivante.

VI. LE RIVAL BAT DES AMIS DU HÉROS (définition : *batailles gagnées*, désignée par B).

Dans le shônen 4, Végéta parvient à battre assez facilement les personnages qui aident le héros.

Cette fonction renforce la précédente, le Rival est alors montré comme très fort et capable de battre les personnages secondaires.

VII. LE RIVAL ET LE HÉROS COMBATTENT (définition : *premier combat*, désignée par C₁).

Cette action comporte deux phases distinctes; le début (C_{1a}) et la conclusion (C_{1b}) du combat en effet prennent souvent un aspect tout à fait différent. Et chacune de ces phases comporte plusieurs types.

Distinguons deux types de début de combat :

1. *le héros et son rival semblent à égalité* (C_{1a}¹). Dans les shônen 2, 4 et 6, les deux personnages semblent, à ce stade du combat, de force égale.

2. *le héros semble impuissant face au Rival* (C_{1a}²). Dans le shônen 3, les attaques du Héros semblent inefficaces contre le Rival, qui paraît tout puissant.

Distinguons trois types de fin de combat :

1. *le combat se conclue sur une égalité* (C_{1b}¹). Dans les shônen 2 et 3, le héros et le rival voient leur combat interrompu par un tiers, chacun a porté coup à son adversaire, il est impossible de déterminer un vainqueur.

2. *le Rival gagne le combat* (C_{1b}²). Dans le shônen 6, le Rival, Lon, l'emporte sur le héros.

3. *le Rival perd le combat* (C_{1b}³). Dans le shônen 4, Végéta perd le combat, il s'agit de son premier échec.

Ce combat est capital car il détermine la future relation entre le Héros et son Rival. On observe en effet deux types de relation, celle de la supériorité du Rival sur le Héros, le Héros va alors tenter par tous les moyens de rattraper le Rival (shônen 2). Et celle de la situation inverse, lorsque le Héros est plus fort que le Rival, c'est alors ce dernier qui tentera tout au long du récit de le dépasser (shônen 4). C'est la première fois que nous soulevons cette notion et nous en resterons là pour le moment mais nous y reviendrons plus en profondeur plus tard.

VIII. UN FLASH BACK NOUS MONTRE LES RAISONS DU COMPORTEMENT DU RIVAL (définition : *flashback*, désignée par mot.).

Dans le shônen 3, un flash back explique le passé de Hyunkel et les raisons pour lesquelles il est passé du côté ennemi.

Ce flash back est un moyen de connaître les motivations du personnage, d'où sa désignation "mot.", qui est la nomenclature utilisée par Vladimir Propp pour désigner les motivations des personnages.

IX. LE RIVAL EST ÉPARGNÉ PAR UN PERSONNAGE (définition : *épargné*, désignée par ε).

Dans le shônen 3, Hyunkel est sauvé car l'amie du Héros lui demande de ne pas le tuer. Dans le shônen 4, c'est le Héros qui demande à l'un des personnages présents de ne pas tuer le Rival pour pouvoir se battre à nouveau contre lui.

Cette fonction, effectuée par un autre personnage, d'où sa désignation en lettre grecque, permet de faire naître un nouveau sentiment dans l'esprit du Rival. Il doit maintenant quelque chose aux Héros, il leur est redevable.

X. LE RIVAL RETOURNE CHEZ LUI (définition : *retour*, désignée par D).

Nous distinguons deux types de retour :

1. *le Rival rentre dans son camp, chez ses supérieurs* (D¹). Dans les shônen 4 et 6, le Rival, après son combat, retourne chez ces supérieurs. Ce n'est souvent qu'à partir de ce moment que le lecteur apprend que le Rival n'est pas le chef, mais seulement l'un des membres d'une organisation. Le rival n'est donc pas l'ennemi le plus fort.

2. *le rival rentre dans son domaine, ou il a été élevé* (D²). Dans le shônen 3, Hyunkel retourne chez lui, dans les catacombes, où il a été élevé par son père. Cette situation permet de montrer les liens du personnage avec sa famille, parfois très présente, comme vu lors de l'étude des *attributs* du personnage.

Cette fonction est à mettre en forte relation avec l'*attribut* « habitat » développé en première partie. Cette donnée est d'autant plus importante qu'elle a une grande symbolique. Comme nous le verrons plus tard, le Rival en cours de récit va, métaphoriquement ou physiquement, changer d'habitat.

XI. LE RIVAL SE REBELLE CONTRE CAMP (définition : *rébellion*, désignée par E).

Dans les shônen 3, 4 et 6 le Rival s'oppose à ses supérieurs.

Cette fonction souligne tout d'abord le caractère solitaire et indépendant du personnage. Le lecteur, surpris de voir le Rival être dirigé par un supérieur, retrouve ici le caractère qu'il lui avait semblé percevoir lors de l'entrée en scène du personnage. De plus cette fonction marque le début des changements de comportement du Rival.

XII. LE RIVAL ET LE HÉROS S'ASSOCIENT POUR COMBATTRE (définition : *collaboration*, désignée par F).

Dans le shônen 2, le héros et Rukawa, maintenant dans la même équipe de basket, sont obligés de faire équipe dans un match. Dans le shônen 3, Hyunkel aide le héros à s'échapper contre un adversaire. Dans le shônen 4, Végéta s'associe au héros pour récupérer une boule de cristal détenue par un ennemi trop fort pour lui.

Il est à noter que sur deux des quatre shônen, le Rival s'associe pour des raisons personnelles ou contre son gré au héros. Il n'est donc pas forcément encore « convertis » à cet instant de l'histoire. Dans le shônen 3, Hyunkel passe définitivement du côté du héros par cette association, mais dans le 4, Végéta compte toujours tuer le héros à la suite de ce combat. Malgré cela, cette association marque un tournant dans l'histoire, car le Rival met le doigt dans un engrenage, et ne se battra plus avant longtemps avec le héros. C'est donc plus ou moins progressivement que le Rival « glisse » dans le camp du héros. Mais la suite de l'analyse nous montrera qu'il y glisse toujours.

XIII. LE RIVAL RECONNAIT DES CAPACITÉS AU HÉROS. (définition : *intérêt*, désignée par G).

Dans le shônen 2, Rukawa, apprenant que le héros va s'opposer en duel face au chef d'équipe, il décide d'aller voir. À la fin du match, une bulle de pensée de Rukawa affiche « tu as quelques compétences Sakuragi ». Dans le 4, le Rival se surprend, alors qu'il perd

un combat, à espérer l'arrivée du héros et pense « il ne serait tout de même pas le super saïyen légendaire ? ».

Dans cette situation, le Rival qui a toujours méprisé le héros (*sous-estimation*, γ), commence à accepter que ce dernier a des compétences. Toutefois, il se voit toujours supérieur au héros. Végéta juste après cette action pensera « tu ne pourras jamais être super-saïyen alors que moi oui ».

XIV. LE RIVAL ÉNONCE L'IDÉE DE TRANSFORMATION (définition : *objectif*, désignée par H).

Dans le shōnen 4, Végéta expose sa théorie du *super-saïyen*. Il s'agit d'une légende selon laquelle, tous les 1000 ans, un combattant exceptionnel originaire de la planète *Saïyen* se révèle, et devient un super guerrier imbattable. Végéta est persuadé d'être celui qui deviendra ce super guerrier, mais il se rendra compte que le héros, lui aussi, peut prétendre à cet exploit.

Nous avons emprunté ici le vocabulaire de « transformation » à Vladimir Propp. Ce dernier remarque que souvent dans les contes, le héros est reconnu et différencié du *faux-héros* car il se *transforme*, physiquement ou métaphoriquement. Nous reviendrons en troisième partie sur ce détail, très important.

XV. LE RIVAL CHANGE D'HABITAT (définition : *nouvel habitat*, désignée par →).

Cette fonction peut-être physique ou symbolique, elle correspond en tout cas au changement de camp définitif du Rival, qu'il l'admette ou non. Dans le shōnen 3, les catacombes où habitait Hyunkel sont détruites. Dans le 4, Végéta vient habiter chez Bulma. Cette information est capitale, dans les quatre shōnen étudiés, le Rival change de camp pour s'allier au héros.

XVI. LE RIVAL SAUVE LE HÉROS OU UN AMI DU HÉROS (définition : *aide*, désignée par I).

Dans le shōnen 2, le héros, pour son premier match, est tellement stressé qu'il ne peut jouer correctement. Rukawa le frappe, ce qui a pour effet de le « débloquer », le héros peut entamer son match. Dans le shōnen 3, Hyunkel sauve un personnage secondaire, amie du héros, alors qu'elle est attaquée.

XVII. LE RIVAL ET LE HÉROS SE POURSUIVENT (définition : *poursuite*, désignée par J).

Le mot « poursuite » est symbolique. Comme nous l'avons remarqué plus avant, l'un ou l'autre du Rival ou du Héros est plus fort. Et celui des deux qui est plus faible tente tout au long du récit d'atteindre le niveau de celui qui est plus fort. Cette fonction est la plus difficile à placer chronologiquement, car elle peut correspondre à une constante tout au long du récit, ou encore à plusieurs événements épars. Le shônen manga, tout comme les contes présente un récit en « répétition ». Ce fait est d'autant plus frappant en manga que la série dure aussi longtemps que les lecteurs l'apprécient. L'auteur se voit donc souvent obligé de prolonger le scénario, et utilise pour cela des doublement, triplement (voir plus pour les très longues séries) de séquences qui présentent les mêmes caractéristiques. Pour résumer ces séquences très simplement, il suffit de noter l'arrivée d'un nouvel ennemi, la difficulté du héros et de son rival pour le vaincre, mais ils y parviennent tout de même. C'est au cours de ce combat que le plus faible des deux s'avoue vaincu et compte sur l'autre personnage pour tuer l'ennemi, tout en se jurant de devenir plus fort, et qu'au prochain combat, il le dépassera. Cette situation si récurrente sera notée lors des analyses de la sous-partie suivante et sera répétée chaque fois que la fonction se présentera.

XVIII. LE RIVAL ET LE HÉROS SONT LES SEULS À SE COMPRENDRE (définition : *état d'esprit commun*, désignée par K).

Dans le shônen 4, Végéta, alors que le héros est mort, se réfère à son dernier pour prendre une décision, une bulle nous indique sa pensée : « Carot aurait fait la même chose j'en suis certain », suivie d'une réflexion sur l'idée d'un plafond à la force. Végéta ne pense pas qu'une limite existe et se réjouit de la venue d'un ennemi plus fort qui lui permettra de progresser, or quelques cases plus loin lorsque le héros se réveille, ce dernier pense exactement la même chose. Tous les autres personnages sont terrifiés à l'idée de la venue de l'ennemi. Seul le Rival et le Héros ont un état d'esprit différents et ils ont conscience de leur pensée commune. Cette fonction un peu particulière vient renforcer celle de *similitude* (δ). La plupart des personnages de shônen tentent de progresser et d'aller le plus loin possible, mais ces deux fonctions montrent le rapport tout particulier entre les deux personnages du Héros et du Rival.

XIX. LE RIVAL MONTRE UNE PARTIE BONNE EN LUI (définition : *sentimentalité*, désignée par L).

Cette fonction apparaît plus ou moins tôt dans le scénario. Dans le shônen 3, dès le changement de camp du Rival, on apprend que Hyunkel était du côté des ennemis pour venger son père, tué par un humain. En entendant le message que son père avait laissé pour lui, il pleure et rejoint le héros. Dans le shônen 4, c'est beaucoup plus tard que Végéta, alors qu'il n'a aucune chance contre son ennemi, se jette sur ce dernier pour venger la mort de son fils. Dans le shônen 6, le Rival, Lon, décide de venger la mort de l'une de ses anciens camarades.

Cette fonction montre la part de sentimentalité du personnage, elle lui donne une profondeur dont il était *a priori* dénué jusqu'à lors. Le Rival est par ce fait, l'un des rares personnages d'un shônen manga à avoir plusieurs niveaux de profondeur.

XX. LE RIVAL ABANDONNE LE COMBAT (définition : *abandon*, désignée par M).

Dans les shônen 3 et 4, le Rival décide après un échec de ne pas être digne de combattre et jure de ne plus jamais reprendre les armes. Végéta dans le 4 : « Je ne me battrais plus jamais ! ».

Cette fonction est caractéristique d'un tournant. Le Rival se voit battu une fois de trop et décide d'abandonner la course. Cette réaction est typique de son tempérament particulièrement fier.

XXI. LE RIVAL REPREND LE COMBAT (définition : *reprise*, désignée par N).

Dans les deux shônen cités dans la fonction précédente, les rivaux reprennent finalement les armes, de manière contrainte pour Hyunkel qui est attaqué, pas choix personnel pour Végéta qui ne se résout pas à être plus faible que le Héros. Malgré son annonce d'abandon, il ne s'arrêtera jamais de s'entraîner.

XXII. LE RIVAL DOUTE ET REGRETTE D'ÊTRE PASSÉ GENTIL (définition : *doute*, désignée par O).

Dans le shônen 3, l'un des personnages de l'ancien camp du Rival reproche à Hyunkel que son regard a changé, qu'il n'y voit plus la rage d'avant. Il en conclut qu'il est devenu plus faible. Dans le shônen 4, Végéta regrette d'être devenu gentil, il dit s'être « ramolli ».

Cette fonction est le premier pas vers la suivante, elle met le doute dans l'esprit du Rival qui, contrairement aux autres personnages, suit parfois le héros plus par contrainte ou coïncidence que par conviction.

XXIII. LE RIVAL EST REPÉRÉ PAR L'ENNEMI POUR ÊTRE MANIPULÉ (définition : *manipulation*, désignée par π).

Dans le shônen 3, Hyunkel est fait prisonnier par l'ennemi qui le fait boire une potion qui « vent son âme au diable ». Dans le shônen 4, l'ennemi repère le mal en Végéta et décide de l'utiliser contre les héros.

Cette fonction n'est pas à proprement parlé une action *faite* par le Rival, il la subit plutôt, c'est pourquoi elle est désignée par une lettre grecque, au même titre que les quatre premières. Elle est toutefois très importante, car elle rappelle non seulement aux personnages et au lecteur le passé du Rival, mais permet de mettre le doute dans leurs esprits. Arrivé à ce stade du récit, les différents événements qui ont eu lieu depuis le changement de camp du Rival (*nouvel habitat*, \rightarrow) ont fait un peu oublier ce personnage qui semble s'être rallié à la multitude de personnages secondaires qui suivent le héros dans ses aventures. Nous constatons donc que l'auteur souhaite, par le biais de ces fonctions, *doute* (N) et *manipulation* (o) rappeler son caractère particulier, sa fonction singulière.

XXIV. LE RIVAL REPASSE DANS LE CAMP ENNEMI (définition : *égarement*, désignée par \leftarrow).

Dans le shônen 3, Hyunkel après avoir bu la boisson passe dans le camp ennemi, Végéta dans le 4 se laisse manipuler pour pouvoir se retourner contre le Héros.

Il est toutefois nécessaire de préciser que dans les deux cas, le changement et soit feint (3) soit contrôlé (4). Le lecteur et les personnages sont à ce niveau du récit, laissés dans le doute, mais la suite de cette action nous montre un personnage qui, malgré la manipulation, reste maître de lui-même, au grand étonnement de l'ennemi.

XXV. LE RIVAL SE BAT POUR LA SECONDE FOIS AVEC LE HÉROS (définition : *second combat*, désignée par C_2).

Nous repérons trois types de conclusions pour ce combat :

1. *le combat est inachevé* (C_2^1). Dans le shônen 4, aucun des deux personnages ne l'emporte car le combat est laissé en suspens.

2. *le Rival l'emporte* (C_2^2). Dans le shônen 2, le Rival l'emporte sur le héros.

3. *le rival perd le combat* (C_2^3).

Le fait que le Rival l'emporte ou non lors de ce combat est lié au fait qu'il l'ait emporté lors du premier. Comme nous l'avons déjà relevé, l'un ou l'autre du Rival ou du Héros est plus fort, l'autre plus faible, et ce, tout au long du récit. L'un tentera toujours de rattraper l'autre (*poursuite*, I). L'information à relever ici est que le résultat de ce second combat n'apporte aucune surprise (hormis combat interrompu). Il n'est toujours que la confirmation de la supériorité de celui qui, depuis le début du récit, est plus fort que l'autre.

XXVI. LE RIVAL SE SACRIFIE POUR LA CAUSE DU HÉROS (définition : *sacrifice*, désignée par Q_1).

Dans le shônen 3, Hyunkel décide de rester en arrière pour couvrir les arrières du héros pendant que ce dernier va combattre l'ennemi final. Il part se battre en sachant qu'il ne reviendra peut-être pas. Dans le shônen 4, Végéta frappe le héros dans le dos pour aller se battre seul contre l'ennemi final, il se sent responsable de son apparition. Dans le shônen 6, Lon va, avec les autres personnages secondaires, mourir en se sacrifiant pour que le Héros et son frère puissent rentrer vivants sur Terre.

Cette fonction marque le passage définitif et surtout *honnête* du Rival dans le camp du Héros. Jusqu'à lors, comme observé plus tôt, le Rival n'était pas toujours convaincu de la quête du héros et semblait parfois le suivre par fatalité, projets personnels cachés, etc... mais dans cette action-ci, le doute n'est plus permis, le Rival est dorénavant non seulement dans le camp du Héros mais surtout persuadé que ce dernier mérite de vaincre. Le Rival adhère pour la première fois de manière convaincue et active à la motivation du héros. Cette action est hautement symbolique, le Rival reconnaît alors le Héros comme tel, et abandonne l'idée d'être, *lui*, le Héros. Chose dont il était parfois encore convaincu jusqu'à cet instant (shônen 4). Cette fonction est parfois renforcée par la suivante.

XXVII. LE RIVAL DÉSIGNE LE HÉROS COMME TEL (définition : *reconnaissance*, désignée par Q_2).

Dans le shônen 4, Végéta, après avoir échoué contre l'ennemi final, déclare « Boo est trop fort pour moi, tu es le seul à pouvoir l'affronter...vas-y Carot, tu es le numéro 1 ! ».

Cette fonction est le renforcement de la précédente. Ce qui reste, dans la plupart des mangas, symbolique, devient ici très concret. Le Rival abandonne l'idée de battre un jour le Héros, il arrête de le *poursuivre*.

Nous reviendrons en détail sur cette fonction qui doit être l'une des plus importantes du Rival. Elle l'est à la fois vis à vis de lui même, puisque le personnage change alors complètement de nature et de motivation, mais aussi vis à vis du récit en général. Cette une fonction capitale à laquelle nous tenterons de donner une analyse en troisième partie de ce mémoire.

XXVIII. LE RIVAL S'ASSOCIE AU HÉROS POUR TUER L'ENNEMI FINAL (définition : *association*, désignée par R).

Dans le shônen 2, l'équipe du Héros et du Rival est menée au score. C'est sur une passe du Héros que le Rival met le panier qui les fait recoller au score. C'est ensuite sur une passe du Rival que le Héros marque le panier de la victoire. Et pour la première fois de l'histoire les deux personnages se tapent dans la main. Dans le shônen 4, Végéta et le Héros doivent fusionner et ne faire qu'un pour battre l'ennemi final.

Nous noterons l'aspect particulièrement symbolique de cette fonction, le vocabulaire utilisé, à lui seul, est éloquent, particulièrement pour le shônen 4 : les deux personnages doivent « fusionner » pour vaincre. Cette fonction est le « grand final » de la relation entre le Héros et le Rival.

La liste des fonctions narratives du Rival que nous venons de faire est-elle exhaustive, et permet-elle de tirer des conclusions ?

III. STRUCTURE NARRATIVE ?

1. LE TEST :

Afin de tester cette liste des fonctions narratives du Rival, voici un exemple d'analyse de manga. Pour que cette analyse soit la plus pertinente possible, et puisque nous avons déjà cité en première sous-partie les fonctions trouvées dans les quatre mangas du corpus, cette étude portera sur un nouveau manga, afin de tenter, comme "en direct", d'analyser un nouveau récit à partir du travail effectué précédemment. Si l'on retrouve bonne partie des fonctions citées et de manière cohérente, notre travail précédent s'en trouvera validé. Ce manga supplémentaire est "Les chevaliers du Zodiacs" de Masami Kurumada. Cette histoire présente plusieurs saisons, nous nous intéresserons à la première, soit aux 13 premiers tomes de la série. A la manière de Vladimir Propp, cette analyse se présente sous forme de deux colonnes. Dans la colonne de gauche se trouve le déroulement des actions du Rival dans ce manga. Contrairement à Propp qui cite dans cette colonne le texte original du conte, nous nous voyons, à moins d'y présenter directement les pages du manga, dans l'obligation de les expliquer nous même, en traduisant les pages de la bande dessinée en petits textes. Seules les actions du personnage du Rival seront citées en détails, un résumé très succin des évènements extérieurs permettra de suivre l'histoire dans sa globalité; ces résumés seront en italique. Dans la colonne de droite se trouve la fonction correspondante à l'action décrite à gauche, ainsi que sa lettre de désignation :

Le Héros, le chevalier de pégase Seiya, est convoqué, comme neuf autres jeunes chevaliers de bronze, à participer à un tournoi dont le prix est une armure de chevalier d'or. Alors que le tournoi commence, seuls neuf chevaliers sur dix sont présents.

Situation initiale.

Le guerrier du Dragon, Shiryû, explique au héros qu'il sent une présence. Pour lui, le 10^{ème} chevalier est déjà là, et il n'est pas un guerrier comme les autres. Les chaînes du chevalier d'Andromède cherchent à protéger ce dernier contre un grand danger qui arrive.

Shiryû pense que ce chevalier est un ancien ami qui serait alors revenu de l'enfer.

Le 10^{ème} chevalier apparaît, en hauteur, en contre plongé, il est le chevalier du phénix.

Les personnages sentent qu'il s'agit d'une personne remplie de haine et d'hostilité. Shiryû le reconnaît, il s'agit de Ikki, le frère de Shun, le chevalier d'Andromède. Ikki attaque son frère, bien qu'il l'ait reconnu.

Un flash back explique les liens qu'il avait avec son frère, sept ans plus tôt.

Il bat très facilement les chevaliers de la licorne et du loup. Cinq chevaliers noirs apparaissent, ils s'en vont avec Ikki, visiblement leur chef.

Les chevaliers comprennent qu'ils ont volé l'armure de chevalier d'or. Ils partent à leur poursuite pour la reprendre. Chaque chevalier doit se battre contre son équivalent en chevalier noir, avant de pouvoir atteindre Ikki.

Le chevalier du cygne, Hyôga, arrive à l'atteindre, mais Ikki le bat en utilisant sa

1. *Annonce, α .*

2. *Le Rival est montré comme particulièrement fort, β^1 .*

3. *Apparition, A.*

4. *Le Rival est montré comme particulièrement sans pitié, β^3 .*

5. *Batailles gagnées, B.*

technique de l'illusion. Il va tuer son frère, Shun, mais est arrêté par les chevaliers du dragon, du cygne et de pégase qui se sont relevés ou sont arrivés.

Frappé par sa propre illusion, il revoit son entraînement, et la raison pour laquelle il est devenu si haineux.

Alors qu'il va être tué, Shun, son frère, demande de l'épargner.

Ikki en profite pour ré attaquer. Mais l'armure d'or protège Seiya de l'attaque. S'ensuit alors un combat entre les deux.

Le phénix prend tout d'abord le dessus, mais aidé des armures de ses compagnons, Seiya finit par l'emporter.

Ikki lui apprend alors qu'ils sont frères, et que tous les chevaliers de bronze le sont.

Un éboulement oblige les chevaliers à se séparer. Fin de la première séquence. De nouveaux chevaliers ennemis apparaissent et tentent d'enlever Athéna.

Ikki réapparaît pour empêcher l'enlèvement d'Athéna.

Toutefois il dit n'avoir pas choisit son camp et repart avant la fin du combat. Il explique refuser d'aider les héros car il déteste agir en bande.

Pour aller sauver Athéna, le Héros, Seiya, et ses trois compagnons, Shiryû, Shun et Hyôga, doivent combattre et tuer l'un après l'autre

6. *Flashback*, mot..

7. *Epargné*, ε.

8. *Premier combat*, C₁ :

Le héros semble impuissant face au Rival, C_{1a}². Le Rival perd le combat, C_{1b}³.

9. *Similitude*, δ.

10. *collaboration*, F.

les 12 chevaliers d'or qui leur bloqueront le chemin.

Alors que Shun est en danger, sous l'emprise d'une illusion, Ikki le sauve en cassant le sort de loin, mais n'apparaît pas.

11. *Aide, I.*

Les quatre héros se retrouvent en danger contre le chevalier d'or de la vierge. Le phénix, Ikki arrive alors et est obligé de se sacrifier pour le tuer en promettant à son frère de renaître de ses cendres.

12. *Sacrifice, Q₁.*

Le chevalier du phénix renaît effectivement un peu plus tard et doit aller aider le Héros, Seiya, qui est seul contre l'ennemi final.

Ikki est manipulé par le chevalier d'or des gémeaux qui lui lance l'illusion diabolique. Ce dernier lui demande de couper la tête de Seiya et de se tuer ensuite.

13. *Manipulation, π.*

Mais le chevalier du phénix maîtrisait en fait la situation, il avait lancé sa propre illusion au chevalier d'or.

Il se fait exploser à côté du chevalier d'or pour tenter de le tuer.

14. *Association, R.*

Le chevalier d'or se relève malgré tout mais très mal en point, et le Héros, Seiya, le tue. Il peut aller sauver Athéna.

Si l'on relève maintenant toutes les fonctions de ce personnage dans ce manga, on obtient le schéma suivant :

$$\alpha\beta^1A\beta^3B\text{mot.}\varepsilon C_1C_{1a}^2C_{1b}^3\delta FIQ_1\pi R.$$

Ce schéma est très satisfaisant. Non seulement, chacune des fonctions du personnage dans ce manga existait dans la liste des fonctions donnée plus tôt, ce qui conforte sa valeur; mais en plus, l'ordre d'apparition de ces fonctions, bien qu'un peu changé, reste assez proche de l'ordre d'apparition de la liste. Ce ne sont par contre pas forcément les fonctions qui nous avaient semblées les plus importantes qui sont présentes ici. On retrouve le *flashback*, la *similitude*, le fait qu'il soit *épargné*, la *manipulation* et le *sacrifice*, *l'association*, qui sont des fonctions importantes. Mais on peut remarquer aussi l'absence de *poursuite* entre le Héros et ce Rival. Ainsi, conforté par cette analyse, nous pouvons en conclure que ce personnage semble bien récurrent d'un manga à l'autre ainsi que ces fonctions. Par contre son importance et sa valeur vis-à-vis du Héros sont variables. Il peut être plus ou moins secondaire, et avoir un lien plus ou moins fort avec le Héros. Ici par exemple, on trouve une similitude entre les deux personnages car nous apprenons qu'ils sont demi-frère. Mais en fait tous les chevaliers de bronze sont demi-frères entre eux. L'information est donc moins capitale que si cette relation était exclusive au Héros.

Nous essayerons, maintenant que la présence et les fonctions récurrentes de ce personnage sont démontrées, d'interpréter plus profondément les tenants et aboutissants d'une telle information. Entre autre en en élargissant les conséquences à l'ensemble de la structure narrative du manga.

2. L'ANALYSE :

Dans le manga *Hikaru no Go*, le jeune héros, Hikaru Shindo, en découvrant un vieux plateau de go (un goban) dans le grenier de son grand-père, réveille le fantôme d'un joueur de go mythique, Saï. Ce dernier, piégé dans le corps du garçon, va tenter de lui donner goût à ce jeu. Hikaru, accompagné par l'âme de Saï, se rend dans un club de go. Au milieu de joueurs âgés, Hikaru repère un garçon de son âge et lui demande de faire une partie. Il s'appelle Akira, et accepte. Cette partie aurait pu être banale. Sauf qu'Akira n'est pas un garçon comme les autres, il est le fils du meilleur joueur de go du Japon et lui-même meilleur joueur amateur.

Sauf que ce n'est pas Hikaru qui joue la partie, c'est Saï qui lui donne des instructions pour lui indiquer où poser les pierres. Et Akira perd la partie.

Il demande à Hikaru une seconde chance. A nouveau Saï joue la partie, Akira perd. Alors il lui promet : il s'améliorera, et la prochaine fois il le vaincra.

La prochaine fois sera un tournoi inter collège. Akira demande à jouer contre Hikaru, ils jouent. Mais depuis la dernière fois, si Akira a progressé en go, Hikaru, entraîné par Saï, aussi. Suffisamment pour ressentir l'envie de jouer lui-même la partie; il demande à Saï de ne plus intervenir. Mais le niveau de Hikaru, débutant en go, est sans comparaison avec celui d'Akira, et encore moins celui de Saï. Il est écrasé par Akira, et ce dernier lui reproche amèrement de se moquer de lui, de ne pas jouer au même niveau que leurs parties précédentes, et s'en va sans un regard en arrière, et sans comprendre comment il a pu être battu à deux reprises par un enfant aussi peu doué. Et pourtant... ces deux parties ont bien eu lieu, et pendant les 23 tomes que comptent la série, Akira ne les oubliera pas. Il ne connaît pas l'existence de Saï, mais sera hanté par le souvenir ses parties contre lui. Il décide de devenir encore plus fort pour pouvoir l'affronter à nouveau.

De son côté, Hikaru, vexé par l'affront d'Akira, décide de progresser en go pour pouvoir le rattraper et le vaincre de lui même, sans l'aide de Saï.

Akira poursuit Saï, sans connaître son existence, et Hikaru poursuit Akira. Et Akira, qui n'a rencontré Saï que par l'intermédiaire d'Hikaru, attend avec impatience que ce dernier progresse pour enfin le voir rejouer aussi bien que sous la main de Saï.

Un joueur de go professionnel, âgé, rusé et admiré par ses collègues s'amuse à les voir se poursuivre et annonce à un ami : « Vois-tu, pour jouer au go, il faut être deux. »

C'est dans ce manga que la notion de *Rivalité* est particulièrement marquée, elle est en fait le socle de toute l'histoire. De très nombreux personnages secondaires évoluent dans ce contexte du go, des amis, adversaires,... du héros, mais l'histoire se centre sur les deux personnages de Hikaru et Akira. Cette particularité nous permet d'analyser plus lisiblement les liens entre ces deux personnages. Nous n'entendons pas par là que ce manga est représentatif des autres, mais bien au contraire que sa spécificité, qui est de présenter une relation exacerbée entre le Héros et son Rival nous permet de l'analyser plus facilement. Au début du manga, Hikaru ne s'intéresse pas particulièrement au go, au grand dam de Saï. Mais c'est son envie de rattraper Akira qui le poussera à aller

toujours plus loin et à devenir toujours plus fort. D'autant plus qu'Akira lui fait bien comprendre que même s'il compte aller, lui aussi, le plus loin possible, il a hâte d'être rattrapé par le héros. Le héros a besoin d'une motivation ; s'il n'est pas poussé à avancer, il n'a pas de raisons de le faire. Dans *Slam Dunk*, le héros, Sakuragi, décide de débiter le basket pour plaire à une fille amoureuse de son Rival, Rukawa. Mais le Rival n'a pas que cette fonction de motivation pour le héros. Contrairement à la plupart des personnages secondaires, le Rival n'est pas un proche du héros, dans le sens où il n'est pas de son côté, et n'a pas de raison particulière de le soutenir dans sa quête. Pour preuve, l'étude de ses fonctions nous montre au contraire qu'il commence par s'opposer à lui. Et petit à petit, au fil de l'histoire, non seulement il intègre « l'équipe de Héros », mais il finit même par reconnaître le Héros comme tel. Cette fonction est absolument capitale. Le Héros en est un parce que l'auteur décide de suivre et de raconter son histoire plutôt que celle d'un autre. Mais Le Héros de shônen est plus particulier de cela. Tout comme il y a un canon et des fonctions attribuées au Rival, une étude similaire sur le Héros aurait sûrement apportées les mêmes conclusions. Dans les années 70, le premier magazine de prépublication hebdomadaire japonais *Shônen Jump*, qui publie les séries de shônen les plus populaires telles que *Naruto*, *Bleach*, *One Piece*, et à son époque, *Dragon Ball*, fait un sondage auprès de ses lecteurs. La question porte sur les valeurs qu'ils aiment le plus retrouver dans leurs lectures de manga. Les trois premières désignées sont « amitié, effort et victoire ». Le magazine s'efforce depuis lors à ce que chacune de ses séries réunisse en premier lieu ces trois valeurs. Le Héros de shônen est donc celui qui les incarne le plus. Mais l'auteur d'un manga ne peut pas se contenter d'affirmer que c'est le cas, il doit, par les événements, les choix et les réactions de son personnage principal, prouver que c'est vrai. Le Rival, car il est très fort, lui aussi déterminé à l'emporter, et parce qu'après le héros, il est le personnage qui s'accroche le plus pour progresser, met en péril *l'image de Héros* du héros. Ce dernier doit donc se battre pour prouver qu'il est bien, non pas simplement le personnage principal, mais aussi celui qui incarne le mieux les valeurs du shônen. Et lorsque le Rival, reconnaît le héros comme tel (fonction XXVII, *reconnaissance*, désignée par Q₂), alors le héros devient Héros. Ce qui nous a le plus surpris au cours de nos études et de retrouver cette notion dans les contes analysés par Vladimir Propp. Parmi les nombreux personnages qu'il détermine dans *Morphologie du conte*, il y en a un

nommé *faux héros*. Ce dernier, dans tous les contes où il apparaît, suit les mêmes épreuves que le héros, et est persuadé d'être ce dernier. Il se présente d'ailleurs comme tel devant les autres personnages du conte, mais il est finalement démasqué, soit car il échoue à une épreuve que le héros réussit, soit d'une autre manière. Propp montre alors une fonction du Héros qui nous intéresse particulièrement. Suivant la fonction LE HEROS EST RECONNU (définition : *reconnaissance*, désignée par Q chez Propp), se trouve la fonction LE HÉROS REÇOIT UNE NOUVELLE APPARENCE (définition : *transfiguration*, désignée par T chez Propp). Or cette transfiguration, qui est le signe définitif de la désignation du Héros comme tel, peut aussi être trouvée en manga. En effet, nous avons relevé la fonction XIV, LE RIVAL ÉNONCE L'IDÉE DE TRANSFORMATION (définition : *objectif*, désignée par H). Nous l'avons définie par *objectif* car il s'agit souvent d'un but commun poursuivi par le Rival et le Héros. Dans *Dragon Ball*, Végéta explique donc sa théorie du super Saïyen, et est persuadé de devenir ce dernier. Mais c'est le Héros, Sangoku, qui atteindra cette *transformation* (ce terme est d'ailleurs celui du manga) en premier. C'est à cet instant que Végéta remet en question son *a priori* d'être le plus fort, d'être le Héros. Mais cette *transformation* peut-être plus symbolique, dans *Hikaru no go*, les deux personnages du Rival et du Héros souhaite s'améliorer pour atteindre le « coup divin ». Dans *Shaman King*, comme le titre du manga l'indique, les personnages se battent pour devenir Shaman King. Dans *Eyeshield 21*, Shin et Eyeshield souhaite chacun atteindre la « vitesse qui dépasse le monde de la lumière ». Par cet objectif commun déterminé, l'auteur renforce la course poursuite entre les deux personnages, le Héros sera celui qui se *transformera* en premier. Le personnage ainsi n'est pas seul dans sa course, pour se dépasser, il doit dépasser les autres. Sa victoire est d'autant plus importante et marquante, qu'elle a été jouée contre des personnages forts et crédibles. Comme le Rival est proche du Héros, comme leurs compétences sont complémentaires, et en ajoutant des liens communs (même maître d'arme, même spécialité, même âge...) la victoire du Héros sur le Rival est d'autant plus écrasante. Le Rival, par son comportement et son échec, légitime le Héros comme tel. « Oui, le héros de cette histoire est bien celui qui incarne le mieux les valeurs du shônen ».

Mais il s'agit là d'un sujet autre que celui répondant à notre première problématique. Vient le moment de rappeler que le choix du Rival plutôt que d'un autre

personnage a été presque aléatoire. Il vient certes du fait que ses attributs, et particulièrement son aspect, sont relativement aisés à étudier, ainsi que ses fonctions particulièrement typiques et récurrentes. Mais l'étude d'un autre personnage aurait conduit tout autant à un canon et à une liste de fonctions spécifiques. Bien entendu, cela restera une hypothèse tant que ce travail n'aura pas été effectivement réalisé, mais une hypothèse soutenue, et c'est là le but de ce mémoire, par le résultat très satisfaisant de l'étude de l'un des personnages. Rappelons les objectifs de notre travail et les hypothèses à étudier en retournant à notre étude de la structure narrative. La structure narrative d'un récit est l'ensemble des fonctions des personnages. Or si l'on repère en étudiant ces fonctions et en les listant une récurrence et un ordre précis dans tous les récits étudiés, alors on peut en conclure en une structure commune à ces récits. Notre étude du Rival nous amène effectivement à une liste de ses fonctions, ces dernières étant récurrentes et se présentant dans un ordre proche. Nous prouvons donc par ce biais qu'il existe au moins une branche commune à la structure narrative des shônen mangas. Cette simple affirmation suffit déjà à confirmer notre première hypothèse : oui, la méthode de Propp pour analyser les contes est applicable aux shônen mangas. Mais nous avons aussi montré que cette branche était particulièrement rattachée à celle du Héros. Le schéma de comportement de ces deux personnage entre eux est le même d'un manga à l'autre. Ainsi se n'est pas seulement le Rival mais aussi le Héros du manga qui présente des fonctions récurrentes. Or le Héros, par définition, est au centre du récit. Si ce dernier présente des fonctions narratives récurrentes à tous les shônen manga alors l'hypothèse d'une structure commune à tous, si elle n'est toujours pas prouvée, est largement soutenue.

Ces conclusions nous amène à poser une nouvelle hypothèse. Si ce n'était pas le Rival que nous avons choisit pour être étudié mais un autre personnage secondaire, ce dernier ne nous aurait-t-il pas menés, comme le Rival, aux fonctions du Héros ? Il suffit d'être lecteur assidu de mangas, bien avant de réaliser une analyse précise, pour remarquer que tous les personnages se tournent vers le Héros. Comme si chacune de leurs fonctions n'existait que par rapport à ce dernier. Rappelons-nous la manière dont les fonctions du Rival comportent en grand nombre le mot Héros. Bien entendu, ce dernier étant le centre du récit par définition, cette observation peut sembler à première vue peu intéressante. Mais ces fonctions ne se rapportent pas seulement au Héros, elles le font

bouger, évoluer, s'améliorer. En réalité en observant bien, les fonctions observées chez le Rival sont souvent passives : il « reconnaît les capacités du Héros », il « se sacrifie pour la cause du Héros », il « pousse le Héros à le poursuivre », etc. Et rappelons nous *Slam Dunk*, le Héros décide de faire du Basket pour plaire à une fille. Fonction narrative de cette jeune élève ? Pousser le Héros à débiter sa quête. Dans *Shaman King*, le Héros, qui n'aime pas les problèmes, compte rester vivre tranquillement tel qu'au début de l'histoire. Mais sa fiancée l'oblige à s'entraîner pour le Shaman Fight. Fonction narrative de cette jeune fille ? Pousser le Héros à débiter sa quête. Ce n'est donc pas simplement le Rival, mais tous les personnages qui, de par leurs actions, poussent le Héros en avant.

Dans son livre *Story* sur l'écriture de scénario, le scénariste américain Robert McKee nous explique que l'authenticité des personnages tient du fait que chacun de leurs actes doivent être justifiés, et réalisés dans des conditions de pression extrêmes. Il écrit que tant que l'humain a le choix de ne pas bouger, il ne bougera pas. Un personnage honnête n'a pas de raison de mentir si la situation ne le met pas dans une situation de pression telle qu'il est obligé de mentir. Pour le moment, tout cela reste fort classique. Mais ce qui nous a semblé particulièrement intéressant est l'exemple qu'il utilise pour illustrer ce propos. Il invente la situation suivante. Sur l'autoroute, deux voitures. Dans la première, une camionnette, une femme résidant illégalement aux États-Unis et travaillant au noir comme femme de ménage, dans l'autre, une Porsche, un riche et brillant neurochirurgien. Soudain devant eux, un bus scolaire perd le contrôle, s'écrase dans un tunnel et prend feu, emprisonnant les enfants. Lequel de nos deux personnages choisira de s'arrêter, lequel de continuer ? La femme a peur, si elle est mêlée à l'accident, d'être repérée par la police et reconduite à la frontière; le neurochirurgien lui, ne peut se permettre de se blesser ou se brûler les mains au risque de ne plus pouvoir pratiquer son métier. Mis dans cette situation de pression extrême, les deux personnages doivent faire un choix et le scénariste montre par ce choix au lecteur (ou spectateur) les véritables valeurs de ces personnages.

Robert McKee choisit pour cette illustration l'évènement « enfant mis en danger par un accident de la route ». Cet évènement *arrive* aux personnages. Ils le subissent, et doivent faire des choix. Ce sont donc suite à des évènements particuliers que les personnages de McKee progressent dans l'histoire. Mais dans un conte, comme prouvé par Propp, il n'y

pas d'évènements, seulement les fonctions des personnages. De même qu'en manga, comme montré par notre travail. Si nous avions eu à analyser par la méthode de Propp le récit inventé par McKee qu'aurions nous fait ? Cet évènement « enfant mis en danger par un accident de la route » est moteur de l'histoire. Mais ce n'est pas un personnage, donc il n'a pas de *fonction narrative*. Et pourtant il *fait*, car incite les Héros à bouger. Nous aurions été dans l'incapacité d'analyser cette portion de récit. Le fait d'être parvenu à analyser le manga en utilisant une méthode à l'origine destinée aux contes n'est pas du tout anodin. Cela montre en fait que le manga fonctionne comme un conte. Le fait que nous trouvions le même système narratif, celui des fonctions des personnages, et tant de similitudes, le faux héros, la transformation,... tout cela nous amène l'idée que le manga non seulement à une structure narrative récurrente, mais que cette dernière est particulièrement proche de celle des contes. Et c'est à cela que l'analyse des fonctions du Rival nous a finalement menés. Contrairement à une vision franco-belge ou américaine du récit, où le Héros existe pour subir des évènements, le manga, tout comme le conte, voit non seulement son personnage évoluer, mais évoluer par sa rencontre et ses interactions avec les autres personnages. Peut importe les variables (histoire de Ninja, de Basket, ...), ce sont les personnages qui portent l'histoire. Seuls comptent leurs actions et réactions. Pas d'accident de voiture pour Hikaru, il va plutôt rencontrer Saï puis Akira. Et de ces deux rencontres et de la relation entre ces trois personnages naît une histoire de 23 tomes. Un grand nombre de personnages viendront alimenter l'histoire, mais aucun évènement ne viendra la perturber.

CONCLUSION :

Pour une conclusion qui peut paraître simple, telle que « les shônen mangas possèdent une structure commune, très proche de celle du conte, constituée de la somme des actions des personnages dont le but est de faire avancer le Héros », il aura fallu suivre des étapes bien précises. Tout d'abord, choisir un personnage à analyser. Puis déterminer qui il est exactement, et vérifier qu'il est effectivement un personnage récurrent à un grand nombre de shônen mangas en analysant ses attributs. La réussite de l'isolement d'un canon particulièrement remarquable sur un corpus de quinze mangas nous a montré que notre choix était justifié. Ensuite, il a fallu choisir un corpus plus limité afin de noter et de lister la totalité des fonctions de ce personnage remarquables dans ces mangas. Puisque le quatrième des quatre shônen choisis n'a pas apporté de fonctions supplémentaires aux trois premiers, la liste a été jugée suffisante. Mais il était encore nécessaire de vérifier cette dernière car le corpus était tout de même particulièrement restreint. L'analyse d'un cinquième manga à partir de cette liste nous a montré que non seulement aucune nouvelle fonction n'était apparue, mais qu'en plus, l'ordre d'apparition des fonctions était globalement respecté. Ainsi, une première affirmation pouvait être faite, la méthode de Vladimir Propp peut être utilisée sur le manga. Mais cette information en amène une autre. Car non seulement elle peut être utilisée, mais elle fonctionne particulièrement bien, mieux, même, que ce à quoi nous nous attendions. Ainsi la structure narrative du manga serait particulièrement proche de celle d'un conte. Elle en possède en tout cas la première caractéristique, ce sont les personnages et leurs actions, qui sont à eux seuls cette structure. Ainsi l'accent est mis sur les personnages, leurs actions et leurs réactions et non pas sur le scénario. Cette idée est déjà connue des spécialistes, mais nous avons cherché non seulement à le *prouver* mais en plus par un autre biais que ceux qui ont pu être utilisés habituellement. En fait, pour parvenir à atteindre la conclusion que tous les personnages sont tournés vers le Héros, il nous était possible d'analyser n'importe quel personnage, sauf celui, justement, du Héros. Mais cette conclusion amène une question, pourquoi les japonais, plus que les autres, auraient réutilisés le système narratif du conte pour leur bande dessinée. Bien sûr cette problématique devrait être celle d'un nouveau

mémoire, et nous nous amuserons simplement à soulever une première hypothèse. Car les japonais ne sont pas les seuls à réutiliser les contes. Walt Disney a très régulièrement pioché dans les grands classiques des contes pour ses films d'animation. Or Tezuka, nommé « père du manga moderne » n'était-il pas un grand fan de Walt Disney ?

BIBLIOGRAPHIE :

- *Samurai Deeper Kyo*, Akimine KAMIJOU, Kana.
- *Slam Dunk*, Takehiko INOUE, Kana.
- *Fly*, Koji INADA, Riku SANJO, Yuji HORII, J'ai lu.
- *Dragon Ball*, Akira TORIYAMA, Glénat.
- *Shaman King*, Hiroyiku TAKEI, Kana.
- *BT'X*, Masami KURUMADA, Pika.
- *P2*, Tatsuma EJIRI, Shueisha.
- *Kenshin*, Nobuhiro WATSUKI, Glénat.
- *Naruto*, Masashi KISHIMOTO, Kana.
- *Eyeshield 21*, Yûsuke MURATA, Riichirô INAGAKI, Shueisha.
- *Get Backers*, Randô AYAMINE, Yûya AOKI, Pika.
- *Yu-Gi-Oh!*, Kazuki TAKAHASHI, Kana.
- *Yakitate!! Japan*, Takashi HASHIGUCHI, Delcourt/Ataka.
- *Hikaru no Go*, Takeshi OBATA, Tonkam.
- *St Seiya*, Masami KURUMADA, Kana.

- *Morphologie du Conte*, Vladimir PROPP, Seuil.
- *Story*, Robert McKEE, Dikit – synopsis.
- *Mille Ans de Manga*, Brigitte KOYAMA-RICHARD, Flammarion.
- *Manga : Soixante Ans de BD Japonaise*, Paul GRAVETT, Editions du Rocher.
- *L'univers des mangas : une introduction à la bande dessinée japonais*, Thierry Groensteen, Casterman.
- *Manga, histoire d'un empire japonais*, B. MAURER, Timée Eds.
- *Culture Manga*, F. TILLON, Nouveau Monde Editions.



Kyo, dans *Samurai Deeper Kyo*.



Rukawa, dans *Slam Dunk*.



Hyunkel, dans *Fly*.



Végéta, dans *Dragon Ball*.



Tao Ren, dans *Shaman King*.



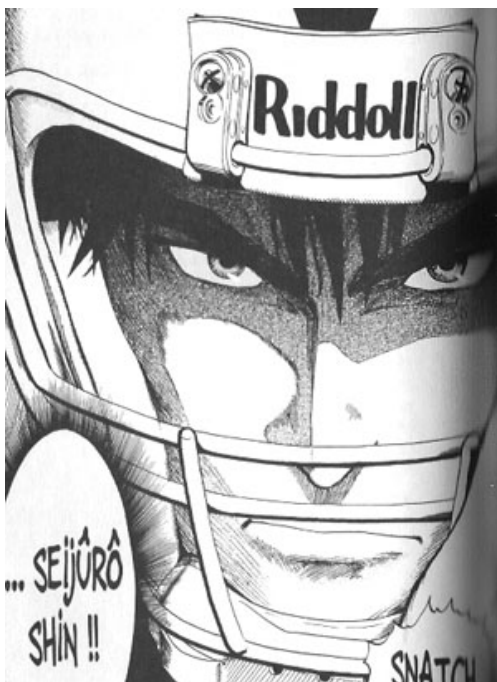
Kawazue, dans *P2*.



Saito, dans *Kenshin le Vagabond* .



Sasuke, dans *Naruto*.



Shin, dans *Eyeshield 21*.



D' Jackal, dans *Get Backers*.



Kaiba, dans *Yu-Gi-Oh!*.



Suwabara, dans *Yakitate!! Japan*.



Akira, dans *Hikaru no Go*.



Ikki, dans *Saint Seiya*.

Groupe Eurasiam
Académie Européenne du Manga et des Arts Japonais
European Academy of Manga and Japanese Arts
Etablissement d'enseignement supérieur privé
7 rue Charles François Dupuis 75003 Paris
t : +33 (0) 1 47 00 18 94
e : art@eurasiam.com

www.eurasiam.com/art