

Adaptation de la bande dessinée Old Boy de Garon Tsuchiya et Nobuaki Minegishi au cinéma : le cas des films de Park Chan-wook (2003) et de Spike Lee (2013)

Adaptation of the comic strip Old Boy by Garon Tsuchiya and Nobuaki Minegishi to film: the case of the by Park Chan-wook (2003) and Spike Lee (2013)

Pr Mimouni-Meslem Leila Dounia★

1 Professeure à l'université d'Oran 2, Algérie. Email: douniamimouni@yahoo.fr

Reçu le: 14 /04 / 2024

Accepté le: 22 /11 / 2024

Publié le: 05 /12 / 2024

Résumé

Cet article a pour but d'étudier l'adaptation d'une bande dessinée en film. Le cas qui nous intéresse plus particulièrement est celui de la bande dessinée Old Boy de Garon Tsuchiya et Nobuaki Minegishi qui a eu droit à deux adaptations cinématographiques, la première, sud-coréenne, avec Park Chan-wook (2003) et la seconde, américaine, avec Spike Lee(2013). Comment la bande dessinée Old Boy a-t-elle été adaptée par les deux réalisateurs ? Quels sont les points communs et les points divergents ? Sont-ils dus à des aspects culturels entre autres facteurs ? Pour répondre à ces questions, nous comparerons la bande dessinée et les deux films afin de dégager les caractéristiques communes et divergentes. Nous nous appuierons dans cette perspective sur l'étude des structures narratives et des personnages principaux.

Mots clés: cinéma, bande dessinée, culture, intermédialité, manga.

Abstract

The aim of this article is to study the adaptation of a comic book into a film. The case we are particularly interested in is of the comic strip Old Boy by Garon Tsuchiya and Nobuaki Minegishi, which has had two film adaptations, the first, South Korean, with Park Chan-wook (2003) and the second, American, with Spike Lee(2013). How was Old Boy adapted by the two directors? What do they have in common? Are they due to cultural aspects, among other factors? To answer these questions, we'll compare the comic strip and the two films, to identify commonalities and differences. We'll do this by studying narrative structures and the main characters.

Keywords: cinema, comics, culture, intermediality, manga.

Introduction

La bande dessinée et le cinéma se sont longtemps inspirés l'un de l'autre. Ayant pour matériau de base l'image, l'adaptation d'une bande dessinée en film a souvent présenté l'intérêt d'être plus facile par opposition à d'autres œuvres telles que des romans. Ce n'est pas pour autant que l'adaptation est exempte de difficultés telles que celles résultant des attentes d'un public constitué de fidèles lecteurs des albums adaptés : un héros ressemblant, respect de la trame narrative et fidélité dans la transmission du message de l'auteur. S'ajoutent à ces exigences, la vision différente du réalisateur, des publics variés de par leur âge, leur nationalité... Tous ces éléments complexifient le travail du réalisateur et nous conduisent à poser la question de l'adaptation, de sa nature afin de comprendre les facteurs qui entrent en jeu. Dans cet article, nous nous penchons sur le cas de l'adaptation du manga japonais, *Old Boy*, qui a eu droit à deux adaptations cinématographiques, la première, sud-coréenne, avec Park Chan-Wook en 2003 et la seconde, américaine, avec Spike Lee en 2013. Comment la bande dessinée *Old Boy* a-t-elle été adaptée par les deux réalisateurs ? Quels sont les points communs et les points divergents ? Sont-ils dus à des aspects culturels entre autres facteurs ?

Pour répondre à ces questions, nous comparerons la bande dessinée et les deux films en relevant les ressemblances et les différences entre les adaptations. Notre démarche méthodologique s'appuie sur trois axes. Le premier axe se penche sur les structures narratives des trois œuvres afin de voir si la progression narrative est la même et sinon à quel moment diverge-t-elle. Le second axe quant à lui se focalise sur la comparaison des personnages principaux et de leur représentation physique et morale. Le traitement différentiel des personnages et de leurs représentations permet de mieux cerner la vision des auteurs et les raisons des modifications faites durant l'adaptation. Des modifications qui impactent le message tel qu'il pourrait être perçu par les spectateurs. Enfin, le troisième axe a pour but d'analyser les idéologies véhiculées par la bande dessinée et ses deux adaptations.

1. Bande dessinée et cinéma

La bande dessinée et le cinéma ont des rapports forts grâce aux éléments techniques qu'ils partagent. La BD a ainsi beaucoup inspiré le cinéma. L'article de Boillat (2010), « Prolégomènes à une réflexion sur les formes et les enjeux d'un dialogue intermédial », détaille d'ailleurs très bien les différents échanges entre ces deux arts. Gobert déclare aussi : « Il est vrai que le passage d'un médium à l'autre se révèle séduisant au vu des procédés communs qui entrent dans leur conception : deux arts séquentiels où se juxtaposent différents niveaux narratifs ayant recours au symbolisme ou à la métaphore pour exprimer des idées abstraites, des sentiments ou des émotions, et où l'image est langage. » (Gobert, 2015). La BD et le cinéma partagent donc ce langage de l'image organisée en séquences et qui s'expriment parfois par un langage symbolique. Un langage symbolique qui peut être interprété différemment en fonction des lecteurs et des spectateurs. L'intérêt de l'adaptation réside aussi dans le fait que le film profitera de la renommée de la BD attirant à la fois ses lecteurs et un public curieux de découvrir l'œuvre autrement.

Or, bien que les deux formats usent d'images, ils en usent de manières différentes : leur grammaire est différente. Si le cinéma apporte à la bande dessinée le son et le mouvement, cela doit se faire avec prudence et rester en harmonie avec l'univers graphique initial. (...) En outre, le rapport au temps de narration change lui aussi lorsqu'il y a adaptation. Alors que le lecteur était roi et lisait une BD à son rythme, s'attardant sur l'une ou l'autre planche ou revenant en arrière à l'envi, le réalisateur lui impose maintenant sa loi par le tempo du montage qu'il choisit. (Gobert, 2015).

Le cinéma ajoute ainsi aux images la bande sonore, les voix, le bruitage que la BD recrée à travers les phylactères, leur forme, la forme des lettres, les idéogrammes... Le montage lui aussi peut apporter une modification dans le rythme de la narration. Tous ces « éléments graphiques spécifiques au média dessiné (la case, la bulle, la marge, la transition d'une page à l'autre) sont supprimés, et la bande dessinée ne survit que par son scénario et par un univers graphique globalement identifiable. » (Andrieu, 2013). Il ne faut donc pas voir l'adaptation cinématographique d'une BD comme une simple mise en mouvement d'images auxquelles on aurait ajouté le son.

La composition graphique de la planche dans une BD aide également à la construction du sens et à la narration de l'histoire. Cet aspect disparaît complètement dans un film : « Traditionnellement, l'emplacement et les dimensions des encarts de texte participent en BD pleinement à la composition graphique de la planche en raison d'une spatialisation des mentions écrites dont les possibilités sont réduites au cinéma en raison de la permanence (...) du format de l'image. » (Boillat, 2010, p.74). Le travail de compréhension du sens de l'œuvre se fait bien plus par le biais de l'imaginaire du lecteur que dans le cadre du visionnage d'un film :

N'oublions pas que dans la bande dessinée, la plupart des actions ne sont pas montrées, puisqu'elles se passent souvent en réalité dans le blanc entre deux images. Par exemple, au cinéma pour faire un ralenti, on augmente le nombre d'images et inversement, quand on veut accélérer on réduit le nombre d'images. Dans la bande dessinée, c'est un peu le contraire. Moins je montre les actions, plus cela donne une impression de vitesse. Si je dessine Largo démarrant son moteur en case une, et en case deux au volant de sa voiture à 20 km de là, cela va très vite. En revanche, si en case une il démarre son moteur, mais qu'en case deux, il a fait deux mètres, je crée un ralenti. » (CNC, 2020).

Ce rythme de la narration auquel participe pleinement le lecteur de BD n'existe plus chez le spectateur auquel le réalisateur impose son propre rythme.

Ensuite, se pose la question des acteurs sélectionnés pour jouer ces rôles tirés de BD : autant les adaptations en format animé ne posent pas de problème autant les live action, c'est-à-dire une version avec de vrais acteurs, donnent lieu à plusieurs difficultés dans l'adaptation : quel acteur choisir ? Sur quelle base ? La ressemblance avec le personnage principal ? Sa renommée pour attirer les fans de l'acteur ou de l'actrice ? Ou au contraire choisir un acteur inconnu pour qu'il soit plus facilement assimilable aux personnages de papier ?

Il y a aussi la question du budget qui permet l'utilisation, entre autres, d'effets spéciaux de qualité quand c'est nécessaire : « les moyens alloués aux costumes, aux décors ainsi qu'aux effets spéciaux jouent un rôle important pour projeter les spectateurs dans l'univers souvent extraordinaire traduit merveilleusement par les bandes dessinées. Les films tirés des comics books américains ont longtemps pâti du piètre niveau des effets spéciaux avant d'en faire un facteur clé de succès essentiel d'un business colossal. » (Danglade, 2017).

Enfin, afin de mieux cerner le cas de l'adaptation d'une BD sous forme de film nous aurons recours aux concepts développés par Rajewsky (2005) autour de la notion d'intermédialité. Elle a dégagé ainsi trois sous-catégories de l'intermédialité : la « transposition médiatique », la « combinaison médiatique » et la « référence intermédiaire ».

La transposition médiatique consiste dans le fait d'adapter par exemple un roman en film ou inversement. Le format médiatique est ainsi différent car il réside selon Rajewsky (2005) dans le passage d'un substrat vers un autre. Dans le cas qui nous intéresse ici, à savoir l'adaptation d'*Old*

Boy, est-ce qu'on peut parler de transposition médiatique ? Les deux formats, bande dessinée et cinéma, bien qu'utilisant des images, différent car leur mise en forme et mise en scène varient. Il s'agit donc d'une transposition médiatique puisque ce sont deux médias différents.

La deuxième sous-catégorie s'appelle la combinaison médiatique et implique de combiner deux médias différents : film, opéra, théâtre... Les deux médias (ou plus) sont combinés dans une même œuvre. L'auteur utilise ainsi les caractéristiques des deux médias pour en créer un nouveau riche de leurs divers traits distinctifs. Dans le cadre de notre corpus, il n'y a pas de recours à des combinaisons médiatiques.

La troisième et dernière sous-catégorie est la référence intermédiaire. Elle renvoie aux références qui sont faites d'un média dans un autre : « *for example references in a literary text to a film through, for instance, the evocation or imitation of certain filmic techniques such as zoom shots, fades, dissolves, and montage editing. Other examples include the so-called musicalization of literature, (...) references in film to painting, or in painting to photography, and so forth. (...) The given product thus constitutes itself partly or wholly in relation to the work, system, or subsystem to which it refers.* »¹(Rajewsky, 2005, 52-53). Dans les deux films étudiés, aucun ne fait référence à la bande dessinée, elle n'y est citée nulle part.

Rajewsky explique que certaines œuvres peuvent renvoyer à deux voire trois de ces sous-catégories de l'intermédialité. A titre d'exemple, des films adaptés d'œuvres littéraires peuvent être classés dans les catégories de la combinaison médiatique et la transposition médiatique. Et si en plus de cela ce film fait référence à d'autres œuvres littéraires, il englobera ainsi la troisième catégorie à savoir celle de la référence intermédiaire. Dans le cas qui nous intéresse, on ne peut réellement parler d'intermédialité que dans le cadre du film coréen qui répond à la première catégorie puisqu'il est une adaptation d'une BD, s'agissant ici d'une transposition médiatique.

2. Présentation des trois œuvres :

Si on devait résumer *Old Boy*, on pourrait dire que c'est un thriller qui raconte l'histoire d'une vengeance. Mais toute la force du récit réside dans la question : la vengeance de qui au final ? Nous suivons l'histoire de Shinichi Gotō (Oh Dae-su dans la version coréenne et Joe Doucett dans la version américaine) kidnappé et enfermé dans une pièce aveugle avec une télévision, un lit et une salle de bain pendant plusieurs années. A l'instar du Comte de Monté Cristo, le personnage de Gotō est enfermé sans savoir pourquoi et à cause de qui. Quand il est enfin libéré, sa seule obsession est de comprendre pourquoi l'a-t-on fait ? Qui le détestait à ce point ? Son but est de savoir et de se venger. C'est la vengeance qui le garde en vie, qui lui donne un but. Il mène ainsi une enquête qui le conduira à l'homme le haïssant au point de vouloir l'enfermer. Or là où dans le *Comte de Monté Cristo* le lecteur connaît déjà qui sont les personnages à l'origine de la souffrance du héros, dans *Old Boy* le lecteur est au même niveau que le personnage, il ne sait ni qui ni pourquoi et ne le découvre qu'en même temps que le personnage principal.

¹ Nous traduisons cette citation comme suit : « par exemple, les références dans un texte littéraire à un film, notamment par l'évocation ou l'imitation de certaines techniques cinématographiques telles que les zooms, les fondus, les dissolutions et les montages. D'autres exemples incluent ce que l'on appelle la musicalisation de la littérature, (...) les références à la peinture dans le film, ou à la photographie dans la peinture, et ainsi de suite. (...) Le produit donné se constitue donc partiellement ou totalement par rapport à l'œuvre, au système ou au sous-système auquel il se réfère. ».

L'œuvre originale, à savoir le manga *Old Boy*, a été écrite par Garon Tsuchiya et dessinée par Nobuaki Minegishi. Le manga a d'abord été publié au Japon sous forme de chapitres (79 en tout de 1996 à 1998) dans le magazine hebdomadaire Futabasha. Ces chapitres furent par la suite réunis dans huit tomes.

Le film coréen *Oldboy* sorti en 2003, a été réalisé et co-écrit par Park Chan-wook. C'est une adaptation qui a pris certaines libertés avec l'histoire originale, il en sera d'ailleurs de même avec la version américaine de Spike Lee en 2013 qui est plutôt une adaptation du film coréen.

3. La structure narrative des trois récits:

Afin d'étudier la structure narrative des trois œuvres constituant notre corpus, nous allons avoir recours au schéma narratif avec ses cinq éléments constitutifs : situation initiale, élément déclencheur ou perturbateur, péripéties, dénouement ou élément de résolution et la situation finale.

Tableau : Comparaison des schémas narratifs des corpus

Version	Japonaise	Coréenne	Américaine
Durée d'emprisonnement	10 ans	15 ans	20 ans
Situation initiale	Le premier chapitre montre que Gotō est déjà enfermé depuis 10 ans et le moment où il est libéré.	Oh Dae-su est montré saoul au commissariat la soirée où il va être kidnappé et enfermé.	La journée précédant son kidnapping et son enfermement.
Élément déclencheur ou perturbateur	L'emprisonnement et la libération	L'emprisonnement et la libération	L'emprisonnement et la libération
Péripéties	Enquête	Enquête	Enquête
Dénouement ou élément de résolution et la situation finale	Takaki s'est vengé car Gotō avait su lire l'extrême solitude dans laquelle vivait ce dernier ce qui l'humilia. Takaki suite à cette révélation se suicide mais laisse Gotō vivre avec une épée de Damoclès au-dessus d'Eri dont il ignore le dernier commandement hypnotique.	Il y a en fait une double révélation : - Lee Woo-jin s'est vengé car Oh Dae-su avait raconté à son meilleur ami que sa sœur avait des rapports sexuels avec un autre élève sans savoir que cet autre élève était son propre frère. Son meilleur ami s'était empressé de répandre la rumeur la faisant passer pour une fille facile et la conduisant au suicide : « Oh Dae-su parle	Ce film étant un remake de la version coréenne, il fait les mêmes révélations avec quelques modifications : - Adrian Doyle Pryce s'est vengé car Joe Doucett avait raconté à ses amis étudiants qu'il avait vu sa sœur avoir des rapports avec un homme sans savoir alors que c'était son propre père. Ceci conduisit le père, face au scandale d'inceste, à assassiner toute sa famille. - La deuxième révélation explique pourquoi il a été enfermé 20 ans : pour le faire tomber amoureux de sa

		<p>beaucoup trop » (49min17) - La deuxième révélation explique pourquoi il a été enfermé 15 ans : pour le faire tomber amoureux de sa propre fille qu'il n'avait pas reconnue puisqu'elle était devenue une jeune femme. Woo-jin le poussait ainsi à ressentir les mêmes sentiments qu'il avait ressentis à l'égard de sa sœur. Woo-jin finit aussi par se suicider.</p>	<p>propre fille qu'il n'avait pas reconnue. Adrian le poussait à ressentir les mêmes sentiments qu'il avait ressentis à l'égard de sa sœur et de son père. Adrian finit aussi par se suicider.</p>
--	--	--	--

Il y a bien plus de péripéties et de personnages dans le manga que dans les deux films. Ce qui est tout à fait normal étant donné le fait que le mangaka n'est pas limité par le temps : « En bande dessinée, les images restent statiques, le lecteur développe un rythme de lecture qui est sien : il prend le contrôle des images. Au cinéma, le réalisateur et le monteur créent un rythme grâce à des plans, et il est ensuite accepté ou refusé par le cinéphile, à qui il est imposé. » (Antaya, 2005, p.26).

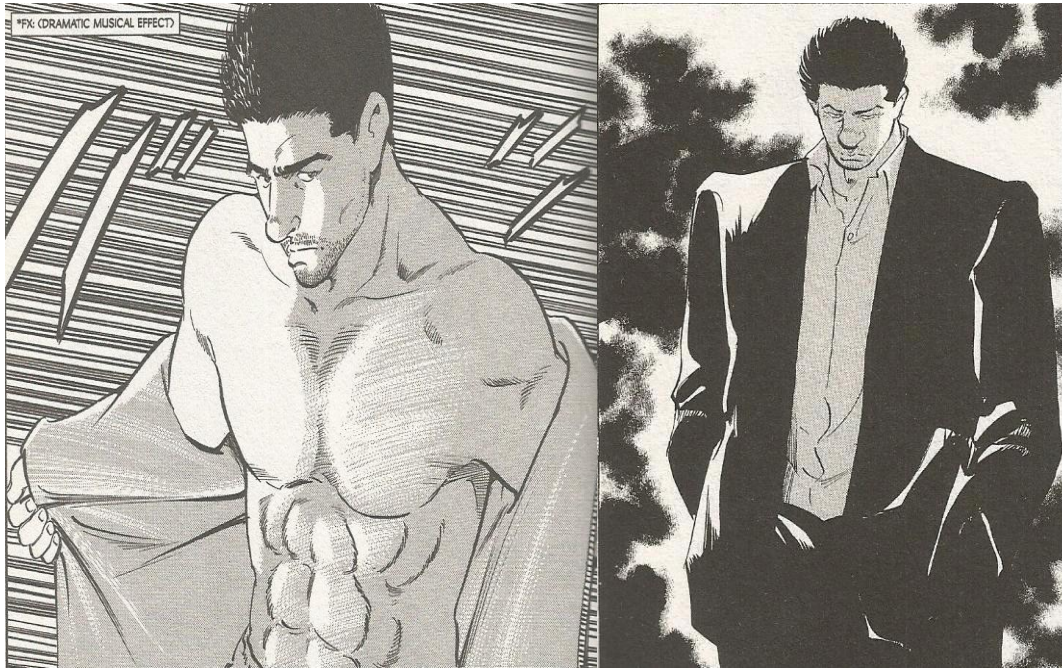
Il y a ainsi plusieurs points communs entre les trois œuvres : l'emprisonnement, la vengeance, l'enquête. Ce sont surtout les révélations qui sont différentes. Les fins sont aussi différentes. Dans le manga, Gotō finit par rester en couple avec Eri avec qui il vit heureux même s'il pense toujours à l'hypnose dont elle est victime. Dans le film coréen, Oh Dae-su est si malheureux et est face à un tel dilemme qu'il demande à l'hypnotiseuse d'effacer sa mémoire pour oublier que Mido est sa fille et continuer à rester avec elle, signe qu'il ne peut pas vivre loin d'elle. Dans la version américaine, la morale est en quelque sorte sauvée car il quitte la ville et surtout sa fille sans lui dévoiler toute la vérité pour ne pas la traumatiser et pour la protéger.

4. Les personnages principaux et leur traitement :

Concrètement il y a quatre personnages principaux dans les trois récits, c'est d'ailleurs la constante entre ces corpus. Néanmoins, leurs liens ne sont pas toujours les mêmes et varient sensiblement d'une œuvre à une autre.

4.1. Shinichi Gotō (Oh Dae-su dans la version coréenne et Joe Doucett dans la version américaine) : est le personnage principal qui se fait emprisonner. Dans la version japonaise, Gotō est un personnage qui a une certaine prestance et beaucoup de charme (mâchoire carrée, torse musclé). Néanmoins, il n'a pas fait en sorte de ressortir du lot. Il était sur le point de se marier et n'avait donc pas d'enfant. Ce n'était pas un raté mais il n'avait pas non plus brillé, il était ainsi dans la moyenne. Il buvait et jouait mais rien d'excessif. C'est ce qui est critiqué par le mangaka. Le personnage principal vivait une vie simple, buvait et jouait de temps en temps mais ne voulait en aucun cas réussir. Il se laissait porter par le courant de la vie au lieu d'en profiter. L'emprisonnement qu'il a subi le poussera à devenir plus combattif et surtout à changer sa vision des choses.

Figure N°1. Shinichi Gotō



Source 1 : Garon Tsuchiya et Nobuaki Minegishi, *Old Boy*, éditions Naban, 2020.

Oh Dae-su dans la version coréenne était un alcoolique marié et père d'une fille de 5 ans qu'il adorait. Il se disputait souvent avec sa femme à cause de son alcoolisme. C'est une loque alcoolique, un peu dragueur. Il avait quelques soucis dont on ignore la nature. Il est rondouillard, pas beau ni attirant mais ce qui est touchant chez lui c'est le fait qu'il adore sa petite fille. Le personnage est plus âgé que dans la version manga et est bien moins séduisant. Le réalisateur a fait ce choix, nous supposons, pour donner une apparence commune accentuant ainsi en quelque sorte le côté insignifiant du personnage mais cela dans le but de faire ressortir par la suite sa transformation en héros tragique. Ainsi, le personnage évolue tout au long du film, sait se battre et s'en sort malgré des combats difficiles et dangereux. C'est le cas par exemple dans le plan-séquence de la scène du combat au marteau entre Oh Dae-su et les hommes du gang qui l'a enfermé. Séquence dont la mise en scène a d'ailleurs largement participé à la renommée du film.

Figure N°2. Oh Dae-su



Source 2 : *Oldboy* de Park Chan-wook, 2003

Joe Doucett, dans la version américaine, est de loin la pire version du personnage : beau et charmeur durant sa jeunesse ayant gardé sa mentalité de winner de l'université. Au début du film, il

possède une bedaine d'alcoolique, c'est un dragueur ostentatoire, vulgaire et très imbu de lui-même. Divorcé, il déteste sa femme et ne se préoccupe pas du tout de sa fille de 3 ans. L'emprisonnement va d'ailleurs le faire évoluer le transformant en une meilleure personne lorsqu'il assume au fur et à mesure son rôle de père en protégeant sa fille.

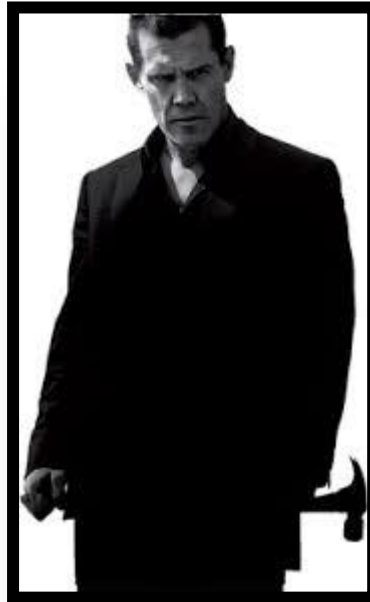


Figure N°3. Joe Doucett

Source 3 : *Oldboy* de Spike Lee en 2013

4.2. Takāki Kakinuma (Lee Woo-jin dans la version coréenne et Adrian Doyle Pryce dans la version américaine) : ce personnage est l'antagoniste du héros, celui qui l'a fait enfermer durant de longues années et qui a fomenté ce plan cruel afin d'étancher sa soif de vengeance. C'est l'un des personnages les plus fascinants car il interpelle le lecteur et le téléspectateur : pourquoi avoir mis au point une vengeance aussi cruelle ? Que lui a fait le protagoniste pour mériter une telle haine ? Chacune des versions du personnage a ses raisons de la moins 'grave' à la plus 'difficile' voire 'complexe'.

Takaki a des raisons d'ordre psychologique qui peuvent être difficiles à comprendre, le lien d'empathie ne sera pas présent pour tout lecteur n'ayant pas connu le sentiment de solitude extrême vécu par l'antagoniste depuis son enfance. Il reproche ainsi à Goto, durant leur enfance, d'avoir compris et d'avoir vu cette solitude. La honte qu'il en ressentit alors le poursuivra toute sa vie et le poussera à vouloir se venger du seul homme à l'avoir découvert et donc à l'avoir humilié. Or, Goto ne fit que pleurer quand il vit cette solitude. Il n'en parla à personne et oublia même l'événement. Goto de ce fait n'a rien fait de mal hormis le fait d'avoir eu de l'empathie pour Takaki qui n'en voulait pas. Néanmoins, pour mieux cerner ce complexe il faut comprendre à quel point le sentiment de solitude est présent dans la culture japonaise ce qui est en fait un facteur fort de suicide. De ce fait, un lecteur non japonais aurait peut-être plus de difficultés à comprendre les raisons de Takaki. A cela s'ajoute le fait que Takaki n'est pas beau physiquement (début de calvitie, un regard sournois accentué par des yeux et des sourcils minces, corps maigre qui manque de musculature) ce qui l'oppose au

personnage principal. Nous nous retrouvons dès lors dans une vision manichéenne : d'une part le héros, séduisant, charismatique, gentil et fort, qui attire les gens vers lui, et de l'autre, son némésis, laid, manipulateur, intelligent, sadique et solitaire.

Figure N°4. Takāki Kakinuma



Source 4 : Garon Tsuchiya et Nobuaki Minegishi, *Old Boy*, éditions Naban, 2020.

Lee Woo-jin dans la version coréenne inverse en quelque sorte la polarité. On comprend mieux son désir de vengeance car Oh Dae-su a été à l'origine des rumeurs répandues au sujet de sa sœur : il avait raconté à son meilleur ami, No Joo-hwan, qu'il l'avait vue flirter avec un autre élève dans une classe du lycée tout en lui demandant de ne répéter l'histoire à personne. Joo-hwan le raconte aux autres élèves qui la harcèlent au point de la pousser à se suicider. Ce décès est accentué par le fait que Woo-jin était très amoureux de sa sœur, les liens du sang et de l'amour ont ainsi renforcé les sentiments de perte et de vengeance. La dualité héros/anti-héros est aussi inversée : le héros n'est pas séduisant, manque du charisme dont pouvait faire preuve Goto, mais il reste touchant de par l'amour qu'il porte à sa fille là où l'antagoniste, bien que faisant preuve d'une grande violence, apparaît comme séduisant (beau visage, corps musclé, grand), charismatique, très intelligent et surtout se venge par amour contre une injustice subie par sa sœur et imposée par une société sexiste qui est très dure avec les femmes puisqu'elle est la seule à être harcelée.

Ainsi, dans le film coréen, le héros, lors de la révélation devient le 'méchant' qui a gâché la vie d'une jeune fille en racontant ce qu'il avait vu. Là où l'antagoniste est représenté comme symbole de réussite et de richesse mais ressentant un insondable sentiment de solitude. Les polarités sont presque inversées, les deux personnages principaux sont ambivalents à la fois positifs et négatifs.

Figure N°5. Lee Woo-jin



Source 5 : *Oldboy* de Park Chan-wook, 2003

Adrian Doyle Pryce est un mélange entre les deux autres versions. Sur le plan physique il n'est pas spécialement beau bien qu'il soit musclé, à l'image de Woo-jin, et ne dégage pas une impression de charisme car se comportant comme un dandy. Il apparaît comme très dangereux surtout après le meurtre de l'ex-épouse de Joe. Ses raisons de se venger sont à la fois similaires et différentes de celles de Woo-jin étant donné que le film de Spike Lee est une adaptation de la version coréenne. Sa sœur est aussi ici harcelée à l'université car Joe a raconté à tous qu'il l'avait vue avoir des rapports sexuels avec un homme. Elle devient la fille facile que tout le monde insulte montrant ainsi que peu importe la société, qu'elle soit coréenne ou américaine, ce sont les femmes qu'on persécute. Ce harcèlement a aussi conduit à sa mort mais c'est là que résident les différences avec le film coréen : la relation incestueuse entre le frère et la sœur était consentie, les deux personnages étant sur le même piédestal, alors que dans la version américaine, dans le cas du père d'Adrian, c'était une relation pédophile abusive dans laquelle il leur faisait croire que c'était de l'amour. La sœur de Woo-jin choisit de mettre fin à sa vie alors que dans la version américaine, le père ne supportant pas le scandale tue toute sa famille et se suicide. Seul Adrian survit accusant Joe de la disparition de sa famille. La relation consentie vs la relation abusive donnent une vision différente des raisons de la vengeance : Oh Dae-su était un adolescent qui n'avait parlé de la relation qu'à son meilleur ami ne voulant pas pour autant répandre des rumeurs là où Joe, plus âgé car étudiant à l'université, en avait parlé à tous dans une volonté malveillante. Mais bien que Joe soit responsable de la situation c'est surtout le père qui est le véritable coupable car pédophile et meurtrier ayant transformé par ses actes son fils Adrian en un homme cruel et profondément solitaire.

Figure N°6. Adrian Doyle Pryce



Source 6 : *Oldboy* de Spike Lee en 2013

4.3. Eri (Mi-do dans la version coréenne et Marie Sebastian dans la version américaine) : Ce personnage féminin est surtout associé à un pion ou à une victime dans les trois récits. Elle est la clé de la vengeance de l'antagoniste et un moyen de pression pour mener le héros là où il veut. Elle est donc un élément essentiel dans l'évolution même du récit et surtout dans sa conclusion. Elle apporte du réconfort au personnage principal, le soigne et l'aide lors de son enquête. Elle est secondaire en comparaison aux deux personnages masculins principaux. Il n'y a pas de réelle différence entre les trois versions du personnage à l'exception du fait qu'Eri n'est pas sa fille dans le manga.

Figure N°7. Dans cet ordre : Eri ; Mi-do dans la version coréenne ; Marie Sebastian dans la version américaine



Source 7 : Dans cet ordre : Garon Tsuchiya et Nobuaki Minegishi, *Old Boy*, éditions Naban, 2020 ; *Oldboy* de Park Chan-wook, 2003; Source 3 : *Oldboy* de Spike Lee en 2013.

4.4. Le meilleur ami de Gotō nommé Tsumakoto (No Joo-hwan dans la version coréenne ; Chucky dans la version américaine) : il apparaît dans la version coréenne dès les premières scènes lorsqu'il récupère Oh Dae-su du commissariat où il a été ingérable pendant qu'il était saoul. C'est l'ami fidèle que le personnage principal connaît depuis l'école/lycée/université. Il le soutient et l'aide à trouver

des réponses à ses questions. La représentation du personnage est assez positive dans le manga mais elle est ambivalente dans les deux films : il est certes l'ami fidèle mais il est aussi celui qui répand dans la version coréenne la rumeur à l'origine du harcèlement que subit la sœur de l'antagoniste. D'ailleurs dans les deux films, le meilleur ami se fait assassiner par l'antagoniste car il insulte la sœur.

5. Les trois idéologies :

Dans le manga, l'idéologie qui prédomine est reliée au sentiment de solitude. Le personnage de Takaki connaît une solitude immense depuis l'enfance et le fait que Gotō ait ressenti et compris cela a été l'élément déclencheur de la vengeance qui aura lieu vingt ans plus tard. Pour l'auteur japonais, cette solitude est un thème majeur dont souffrent plusieurs Japonais et qu'il dénonce ici dans son manga. Le fait que le sentiment de solitude soit si fort au point de pousser quelqu'un à fomenter une vengeance aussi cruelle (puisqu'il condamne Goto à la solitude absolue) montre que c'est un sujet important au Japon, ou du moins pour l'auteur. Les raisons qui mènent l'antagoniste, Takaki, à enfermer Gojo sont ainsi surtout d'ordre psychologique.

Dans le film coréen, c'est la problématique de l'amour sous deux formes qui est au cœur du récit : l'amour familial et l'amour dans le sens romantique du terme. La fusion des deux donnant lieu à l'inceste. Le réalisateur dans une interview (Feldberg, 2023) explique ainsi que les thèmes de vengeance et d'inceste sont des thèmes mythologiques. Ce choix thématique n'est pas anodin, ayant déjà abordé dans ses précédents films les divisions sociopolitiques de la Corée du Sud², il voulait aborder une thématique plus universelle : « I didn't want to handle yet another timely social issue in my next work. I wanted to tell a story that was more foundational, primordial, and universal. And I wanted to go romanticist, rather than realistic. I wanted to tell a story about fate.³» (Feldberg, 2023). Il voulait faire ressentir des sentiments forts aux spectateurs, que le film soit « ressenti physiquement, et pas seulement émotionnellement » (Brzeski, 2023), un mélange entre l'art narratif japonais et la tragédie grecque. Le thème de la vengeance est d'ailleurs traité de manière violente dans les trois œuvres et ne donne pas à la fin la satisfaction de la vengeance accomplie. Le héros a dans les trois cas un sentiment amer.

Quant au thème de l'inceste, le réalisateur coréen dans son approche, ne le montre pas comme quelque chose de sale ou de malsain mais comme quelque chose de profond et sincère ce qui permet de donner une image plus nuancée de l'antagoniste et plus tard du héros. Il ne le critique pas. Ce qu'il critique c'est le regard de la société et l'impact destructeur qu'elle a sur la femme, la poussant par le harcèlement scolaire et sexiste au suicide. Ce que dénonce ainsi le film c'est la maltraitance des femmes.

La version américaine est un remake de la version coréenne bien plus qu'elle n'est celui du manga. Elle traite la même thématique à savoir l'amour familial et l'amour 'romantique' ainsi que la

²Il rejoignait ainsi les thèmes chers au cinéma sud coréen : la critique sociale. La critique sociale a longtemps été assez peu politisée à cause de plusieurs périodes de censures imposées aux cinéastes sud coréens. Ce n'est qu'à la fin des années 80 que la censure est abolie libérant la créativité des réalisateurs : «Pour la première fois les défaillances du système sont abordées avec franchise. Le public montre un vif intérêt pour le sujet politique, néanmoins les aspects social, juridique et éducatif de la société sont aussi remis en question. Depuis l'amélioration démocratique de 1993, d'autres sujets sont abordés : l'égalité entre hommes et femmes, l'émancipation de cette dernière, l'opulence de la société de consommation. Le cinéma retrouve le succès des années cinquante. Il est redevenu un moyen de libre expression, en plus d'être un art bénéficiant des progrès du numérique.» (Payan, 2024).

³ «Je ne voulais pas traiter une nouvelle question sociale d'actualité dans mon prochain ouvrage. Je voulais raconter une histoire plus fondamentale, primordiale et universelle. Et je voulais être romantique, plutôt que réaliste. Je voulais raconter une histoire sur le destin.»

thématique de l'inceste. Le réalisateur, Spike Lee, parle plutôt d'une nouvelle interprétation que d'un remake : « Nous n'avons jamais pensé faire un remake, mais une nouvelle interprétation. Nous voulions un film qui respecte l'original, qui respecte le public, qui respecte toute la passion que le film a généré et qui propose quelque chose de différent. Il y a une vraie réflexion, car beaucoup de gens ne savent pas que la source est un manga japonais et non pas le film coréen. Nous avons voulu rendre hommage au film d'origine, et vous le comprendrez si vous êtes un fan. Nous voulions traiter la violence avec respect, ne pas tomber dans le cartoon, ou la traiter comme une blague. C'est un sujet sérieux qu'il faut approcher avec soin. » (« "Oldboy" : une relecture signée Spike Lee », 2013). On le voit ici c'est la thématique de violence qui a réellement interpellé le réalisateur, son film est d'ailleurs le plus violent des trois œuvres.

Ainsi, là où, dans la version coréenne, le sentiment amoureux est construit entre deux personnages consentants du même âge environ, dans le second c'est un père qui use de sa domination pour abuser de ses enfants en leur faisant croire que c'est de l'amour et qui finit par les assassiner afin de s'éviter à lui le scandale et l'humiliation tout en lui permettant de garder le contrôle sur ses enfants. Dans la version coréenne, la sœur de Lee Woo-jin se suicide car ne supportant plus le poids des rumeurs et des moqueries. Ce choix elle le fait avec sa propre vie. Les personnages d'Adrian et sa sœur subissent ce choix de mort, n'étant que des objets possédés par leur père. Le réalisateur critique ainsi cet aspect monstrueux du père et qui conduit Adrian à la vengeance. Là où dans les autres récits l'antagoniste est un personnage profond, intéressant, dans la version américaine, il est sadique, cruel, un stéréotype du 'méchant' perdant rapidement le statut de victime pour n'être vu que comme un bourreau. Cet antagoniste dans le film américain devient la plus violente et la plus sombre des versions du personnage. Le film fait preuve d'une plus grande violence que dans la version coréenne. Mais surtout il est là pour revenir à une certaine morale : là où le film coréen rend presque belle l'histoire d'amour entre le frère et la sœur donnant un aspect plus tragique et plus humain à l'antagoniste et justifiant le choix final du héros ; dans la version américaine, ce n'est plus une question d'inceste et de suicide mais de pédophilie et de meurtre. A la fin Oh Dae-su efface sa mémoire grâce à l'hypnose pour survivre à l'horreur et pouvoir rester avec sa fille, le but de l'antagoniste ayant au final été atteint : faire en sorte qu'il comprenne ce qu'il ressentait pour sa sœur. Cette fin dans le film coréen pose la question de la moralité : doit-il rester avec sa fille ? Joe, lui, choisit de partir et de laisser Marie sans lui dire la vérité ne voulant pas la traumatiser. La morale est ainsi sauvée : le héros est réhabilité, il a évolué pour devenir une meilleure personne et surtout un meilleur père, rejetant ainsi une relation incestueuse contrairement au père d'Adrian. C'est une fin plus consensuelle, qui peut mettre tout le monde d'accord. Ceci rejoint l'idéologie dominante dans le cinéma américain où la morale doit restée sauvée, où est véhiculée une vision conformiste du monde : « Multiple, le cinéma américain est alors compris à la fois comme art, distraction, « vecteur de propagande » et diffuseur inconscient des valeurs de l'American way of life. Il n'est pas réductible à un « instrument de l'impérialisme culturel » dans lequel l'idéologie est fixée par des décideurs mais s'apparente à un produit qui fait partie d'un vaste ensemble régi en partie par les lois du marché et celles de la diffusion. » (Yazbek, 2008, 26).

Spike Lee même s'il traite d'un thème fort et loin d'être consensuel tel que la pédophilie avec une esthétique originale qui lui est propre, garde un schéma classique : « L'individualisme prime sur la solidarité et l'action collective. Le personnage doit souvent se prendre en main pour régler ses problèmes à lui tout seul. Le héros solitaire demeure une figure centrale du cinéma. La famille devient alors l'ultime refuge avec son harmonie, sa quiétude et sa joie. La famille semble présentée comme

le garant des valeurs traditionnelles et de la morale contre les violences du monde.» (« Hollywood et idéologie depuis 1980 », 2021). Joe Doucett retrouve le besoin de se connecter avec sa fille pendant son enfermement et décide de lui écrire des lettres. Ce sont ces lettres qui lui permettront de survivre pendant ces longues années d'enfermement.

Dans tous les cas de figure la vengeance de l'antagoniste est accomplie et celle du héros non. Le héros paie jusqu'au bout son 'crime'. L'évolution du personnage et la trame narrative est la même. Les grandes lignes sont conservées mais les révélations varient d'assez peu convaincantes dans le manga, à choquantes dans le film coréen mais plus convaincantes pour être encore plus violentes et choquantes dans la version américaine.

Conclusion :

Les trois œuvres traitent la même thématique : la vengeance. Mais bien qu'ayant les mêmes matériaux dans l'ensemble avec parfois de légères modifications (la même trame narrative et les mêmes personnages principaux), elles divergent par la révélation finale qui exprime la raison de la vengeance de l'antagoniste. Ainsi, en fonction des visions des auteurs de ces trois œuvres, le traitement des personnages, l'évolution narrative et le dénouement ont varié parfois légèrement et parfois d'une manière violente et radicale. Dans la bande dessinée, c'est le rapport à soi et le sentiment de solitude qui prédominent ; dans le film coréen c'est le rapport à l'autre, les relations humaines et la vision de l'amour qui font évoluer le récit différemment ; enfin, la version américaine donne l'impression de fonctionner dans le cadre d'une surenchère en termes de violence afin de créer la surprise y compris chez ceux qui ont déjà vu le film coréen. L'adaptation apparaît de ce fait comme un phénomène protéiforme qui se nourrit de l'identité de son auteur.

Liste Bibliographique

- Andrieu, L. (2013). Bande dessinée et cinéma. *Esprit*, n°10, Octobre, 124-125. <https://doi.org/10.3917/espri.1310.0124>
- Antaya, P. (2005). *Utilisation des éléments formels de la bande dessinée au cinéma*. Mémoire de Maîtrise. Université du Québec. https://www.academia.edu/16544736/Utilisation_des_%C3%A9l%C3%A9ments_formelles_de_la_bande_dessin%C3%A9e_au_cin%C3%A9ma
- Boillat, A. (2010). Prolégomènes à une réflexion sur les formes et les enjeux d'un dialogue intermédial. Essai sur quelques rencontres entre la bande dessinée et le cinéma. *Les cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*. Alain Boillat (dir). Genève, Georg, « L'Équinoxe ». https://wp.unil.ch/grebd/files/2014/02/AB_CaseEcran_Prolegomenes.pdf
- Brzeski, P. (2023). 'Oldboy' at 20 : How Park Chan-wook's Violent Mind-Bender Kickstarted the Korean Wave. Consulté le 05/11/2024 sur : <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/oldboy-at-20-park-chan-wook-film-korean-wave-1235559009/>
- CNC (2020). Philippe Francq : « Dans la bande dessinée, le lecteur est le maître du temps, au cinéma, c'est le monteur ». Consulté le 12/04/2024 sur : https://www.cnc.fr/cinema/actualites/philippe-francq--dans-la-bande-dessinee-le-lecteur-est-le-maitre-du-temps-au-cinema-cest-le-monteur_1361088

- Danglade, J.-P. (2017). L'adaptation de BD au cinéma, un pari risqué ?. Consulté le 12/01/2024 sur : <https://theconversation.com/ladaptation-de-bd-au-cinema-un-pari-risque-73787>
- Feldberg, I. (2023). Extremely Grotesque : Park Chan-wook on Oldboy. Consulté le 07/11/2024 sur : <https://www.rogerebert.com/interviews/park-chan-wook-interview-oldboy>
 - Gobert, M.-C. Bande dessinée et cinéma : une longue, tumultueuse mais prometteuse histoire d'amour. Consulté le 12/04/2024 sur : <https://le-carnet-et-les-instants.net/archives/bande-dessinee-et-cinema/>
- Hollywood et idéologie depuis 1980 (2021). Consulté le 05/11/2024 sur : <http://www.zones-subversives.com/2020/12/le-cinema-americain-depuis-les-annees-1980.html>
- « "Oldboy" : une relecture signée Spike Lee » (2013). Consulté le 08/11/2024 sur : https://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19540898&cfilm=140489.html
- Payan, M., « Le cinéma coréen ». Consulté le 06/11/2024 sur : <https://www.iletaitunefoislecinema.com/le-cinema-coreen/>
- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermédialités / Intermediality*, n°6, 43–64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Yazbek, E. (2008). *Montage et idéologie dans le cinéma américain contemporain*. Sciences de l'Homme et Société. Université de la Sorbonne nouvelle - Paris III.