

**From Comic Book to Animated Film:
Reinterpreting Old Boy Through the Animated Medium**

Dr. Bouthayna HAMMI¹

Institut Supérieur des Cadres d'Enfance, Carthage Dermich,
University of Carthage Tunisia

Science Step Journal / SSJ

2024 / Volume 2 - Issue 7

To cite this article: Hammi, B. (2024). From Comic Book to Animated Film: Reinterpreting Old Boy Through the Animated Medium. Science Step Journal, 2(7), 303-323. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.28121456>. ISSN: 3009-500X.

Abstract

This study explores the adaptation of Old Boy, a graphic novel (manhwa), into an animated film, focusing on how animation reshapes storytelling, audience engagement, and thematic depth. It highlights the growing trend of multi-format adaptations, examining how animation brings a fresh perspective to complex themes like vengeance and redemption.

Unlike the static nature of the graphic novel, animation offers unparalleled creative freedom, adding movement, symbolic richness, and emotional depth. By comparing the manhwa, Park Chan-wook's 2003 live-action film, and the imagined animated version, this study delves into how each medium portrays the narrative and internal struggles of the characters.

The research demonstrates that while preserving the original work's essence, animation reimagines it visually and emotionally, making the story more dynamic and accessible to a wider audience. It sheds light on the unique potential of animation as a medium to enrich storytelling and deepen thematic resonance.

Keywords

Animation cinema, visual aesthetics, narration, adaptation, comic book, old boy.

¹ Doctor in Arts, Design, and Artistic Mediations, University of Carthage, Higher Institute of Childhood Educators, Carthage Dermich, Tunisia.

bouthayna_guizani@yahoo.fr

**De la Bande Dessinée au Film d'Animation:
La Relecture de Old Boy à Travers le Médium Animé**

Dr. Bouthayna HAMMI ²

Institut supérieur des cadres d'enfance, Carthage Dermich
Université de Carthage, Tunisie

Resumé

Cette étude analyse l'adaptation d'Old Boy, une bande dessinée (manhwa), en film d'animation. La variable principale est le médium d'adaptation (animation), tandis que la variable dépendante concerne l'impact sur la narration, la perception des spectateurs et l'enrichissement thématique.

Le contexte de la recherche s'inscrit dans une dynamique contemporaine d'adaptations multi-formats, où les œuvres passent de la bande dessinée au cinéma, notamment en prise de vue réelle ou en animation. Le problème spécifique abordé est de déterminer comment l'animation, par sa nature visuelle et créative, permet de mieux retranscrire les thèmes complexes tels que la vengeance et la rédemption, tout en offrant une interprétation nouvelle et immersive du récit original.

Il est crucial de se concentrer sur cette question car la bande dessinée, bien qu'elle propose déjà une stylisation narrative et visuelle forte, reste limitée dans son dynamisme et sa temporalité. L'animation, quant à elle, offre une liberté exceptionnelle pour manipuler le temps, l'espace et les métaphores visuelles, créant une dimension psychologique et symbolique plus marquée.

La méthode adoptée repose sur une analyse comparative entre la bande dessinée, le film live-action de Park Chan-wook (2003) et l'adaptation potentielle en animation. Cette comparaison met en lumière les spécificités de chaque médium et les possibilités uniques offertes par l'animation pour traduire visuellement les dilemmes internes des personnages.

Cette étude contribue à une meilleure compréhension de l'impact de l'animation comme outil narratif et esthétique pour adapter des œuvres issues de la bande dessinée. Elle démontre que l'animation, tout en respectant l'essence originale du manhwa, permet une réinvention visuelle et émotionnelle qui enrichit le récit et amplifie son potentiel à toucher un public plus large.

Mots clés : Cinéma d'animation ; esthétique visuelle ; narration ; adaptation ; Bande Dessinée ; Old Boy

² Docteur en Arts, design et médiations artistiques, Université de Carthage, Institut supérieur des cadres d'enfance, Carthage Dermich, Tunisie, Bouthayna_guizani@yahoo.fr

Introduction

Publié pour la première fois en 1996, *Old Boy* est une bande dessinée japonaise (manga) écrite par Garon Tsuchiya et illustrée par Nobuaki Minegishi (Tsuchiya, G., & Minegishi, N. 1996). Composée de huit volumes, cette œuvre est un thriller psychologique intense qui suit l'histoire de Goto, un homme enlevé et emprisonné pendant dix ans sans qu'aucune explication ne lui soit donnée. Une fois libéré, il entreprend une quête acharnée pour découvrir l'identité de son geôlier et les raisons derrière son emprisonnement. Le manga explore des thématiques universelles telles que la vengeance, la justice, la manipulation et la rédemption, tout en s'appuyant sur une narration complexe et un graphisme puissant. Avec sa construction narrative captivante et ses personnages énigmatiques, *Old Boy* a rapidement acquis une reconnaissance internationale, devenant une œuvre culte (Park, C. W. 2003. Film: *Old Boy*).

L'impact culturel de cette œuvre a été amplifié par son adaptation cinématographique réalisée en 2003 par le cinéaste sud-coréen Park Chan-wook. Ce film, salué pour son style visuel audacieux et son exploration profonde de la psyché humaine, a introduit *Old Boy* à un public mondial et a établi de nouveaux standards pour le thriller psychologique. Malgré ce succès, l'histoire n'a pas encore été transposée dans le domaine de l'animation, un médium pourtant riche en possibilités pour revisiter et réinventer cette œuvre. L'animation, avec sa liberté esthétique et narrative, pourrait offrir une nouvelle dimension à *Old Boy*, en accentuant ses éléments psychologiques et son atmosphère singulière.

L'adaptation d'une œuvre d'un médium à un autre est un processus à la fois artistique et technique, qui soulève des questions complexes. Elle nécessite de transposer des idées, des ambiances et des récits en exploitant les spécificités du médium d'accueil tout en restant fidèle à l'essence de l'œuvre originale. Dans le cas d'*Old Boy*, le passage de la bande dessinée à l'animation ouvre un large éventail de possibilités, mais aussi de défis. L'animation permettrait de dynamiser les compositions graphiques du manga, d'explorer des transitions visuelles fluides et de plonger encore plus profondément dans l'univers psychologique du récit. Cependant, elle impose également des contraintes, notamment celles de préserver le suspense, l'intensité émotionnelle et la densité narrative qui caractérisent l'histoire originale.

Cet article se propose d'explorer les spécificités et les implications de l'adaptation d'*Old Boy* en film d'animation. En examinant les composantes narratives et visuelles de la bande dessinée, ainsi que les opportunités uniques offertes par l'animation, nous chercherons à comprendre comment ce médium peut enrichir l'expérience du spectateur tout en respectant l'identité de l'œuvre. Par cette réflexion, l'objectif est non seulement de mettre en lumière le potentiel d'une telle adaptation, mais aussi de contribuer à une compréhension plus large des dynamiques de transformation intermédiatique dans le domaine artistique.

Problématique de la recherche

Cette recherche implique plusieurs enjeux. Tout d'abord, la traduction des compositions graphiques statiques de la bande dessinée en séquences animées dynamiques constitue un défi majeur. L'animation nécessite une reconfiguration des cadrages, des mouvements et du rythme visuel pour transmettre efficacement les émotions et maintenir l'engagement du spectateur. Ensuite, il est essentiel de conserver l'atmosphère sombre et le suspense psychologique qui font l'identité de l'œuvre. Cela demande une maîtrise subtile des éléments narratifs et visuels pour ne pas diluer l'impact émotionnel du récit.

Par ailleurs, l'animation offre des opportunités uniques pour enrichir la narration grâce à l'utilisation créative de couleurs, de textures et de mouvements. Ces éléments peuvent être employés pour renforcer les émotions, approfondir la tension dramatique et introduire de nouvelles perspectives esthétiques. Enfin, cette adaptation soulève des questions sur l'impact de la transposition sur la réception de l'œuvre. Le passage à un médium perçu différemment par les publics contemporains pourrait transformer la perception de l'histoire et sa place dans la culture populaire, tout en attirant potentiellement de nouveaux spectateurs.

En explorant ces dimensions, cet article cherche à mettre en lumière les défis et les opportunités d'une adaptation intermédiaire tout en soulignant comment le film d'animation peut offrir une réinvention artistique à une œuvre culte comme *Old Boy*.

La problématique centrale de cet article repose sur la question suivante : comment l'adaptation de la bande dessinée *Old Boy* en film d'animation peut-elle préserver l'intensité psychologique, la complexité narrative et l'esthétique visuelle de l'œuvre originale tout en exploitant les potentialités uniques du médium animé pour offrir une réinterprétation artistique innovante ?

L'importance de la recherche

Cette recherche est d'une grande importance, car elle explore l'adaptation d'une œuvre culte, *Old Boy*, d'un support de bande dessinée à un film d'animation. Elle met en lumière le potentiel unique de l'animation pour recontextualiser et enrichir une histoire déjà puissante, tout en offrant une nouvelle perspective visuelle et émotionnelle sur des thèmes profonds tels que la vengeance et la rédemption. En étudiant l'impact de l'animation sur la perception du récit et de ses personnages, cette recherche vise à contribuer à une meilleure compréhension des dynamiques entre les différents médiums narratifs et à démontrer la capacité de l'animation à aborder des sujets adultes et complexes.

Les objectifs de la recherche

L'objectif principal de cette recherche est d'explorer comment l'adaptation de Old Boy en film d'animation peut enrichir l'œuvre originale, tout en mettant en évidence les spécificités du médium animé. L'étude vise à analyser l'impact de l'animation sur la perception des thèmes centraux de l'œuvre, tels que la vengeance, la rédemption et la psychologie des personnages. Il s'agit également de démontrer comment l'animation peut offrir de nouvelles dimensions visuelles et narratives, notamment en exploitant la fluidité du temps et de l'espace, ainsi que la stylisation des émotions. Enfin, cette recherche cherche à évaluer la manière dont l'adaptation peut toucher un public diversifié et réinventer un classique à travers une approche visuelle et émotionnelle unique.

L'échantillon de la recherche

L'échantillon de cette recherche consiste principalement en l'analyse de l'œuvre Old Boy dans ses différentes adaptations, en particulier le film live-action réalisé par Park Chan-wook (2003) et l'éventuelle adaptation en film d'animation. L'étude se concentre également sur des œuvres similaires de bandes dessinées et de films d'animation, afin de comparer les techniques visuelles, narratives et émotionnelles employées pour transmettre des thèmes complexes. L'échantillon inclut également des critiques de films, des analyses théoriques sur l'animation ainsi que des recherches sur l'adaptation d'œuvres en différents médias.

Méthodologie de la recherche

La méthodologie de cette recherche repose sur une approche analytique et comparative des différentes formes d'adaptation d'Old Boy, notamment l'adaptation en film live-action de Park Chan-wook et son potentiel en tant que film d'animation. Elle s'articule autour des étapes suivantes:

1. Analyse du matériau source : une étude approfondie du manga Old Boy et de son adaptation cinématographique en live-action pour en dégager les éléments clés, les thèmes principaux ainsi que les techniques narratives et visuelles employées.

2. Comparaison des médias : comparer la manière dont le film d'animation pourrait exploiter ces éléments narratifs et visuels par rapport au film en prise de vue réelle, en s'appuyant sur des théories de l'adaptation et de l'animation. Cette étape inclut l'analyse des ressources théoriques sur la bande dessinée, le cinéma et l'animation pour mieux comprendre les enjeux spécifiques à chaque médium.

3. Exploration de l'impact psychologique et esthétique : l'étude se concentre sur la manière dont l'animation peut offrir une représentation plus abstraite et symbolique des états d'âme et des

dilemmes psychologiques des personnages, en utilisant des techniques visuelles spécifiques à l'animation.

4. Études de réception et impact : une analyse de la manière dont ces adaptations peuvent être perçues par différents publics, en tenant compte des attentes des spectateurs, des influences culturelles et des critiques spécialisées.

Cette méthodologie combine des approches théoriques et pratiques, ainsi que des analyses critiques pour fournir une compréhension complète des effets du passage de la bande dessinée au film d'animation.

1. Cadre théorique

1.1. Les théories de l'adaptation d'une œuvre d'un médium visuel à un autre

L'adaptation d'un matériau d'un médium à un autre n'est pas un simple acte de reproduction, mais un processus complexe de transformation créative. Linda Hutcheon, dans *A Theory of Adaptation* (2006), définit l'adaptation comme un acte de réinterprétation, soulignant que le terme « adaptation » implique toujours un échange entre fidélité et liberté artistique. L'adaptateur est appelé à s'inspirer de l'œuvre originale tout en modifiant certains aspects pour qu'elle soit efficace dans son nouveau format. Dans le cas de l'adaptation d'*Old Boy* en animation, cette réinterprétation implique un délicat équilibre entre rester fidèle à l'âme de l'œuvre (la vengeance, la souffrance, la rédemption) tout en exploitant les particularités esthétiques et narratives du médium animé. L'adaptation animée doit, en effet, dépasser la simple translation d'un récit pour y ajouter une dimension esthétique et émotionnelle nouvelle, en transformant les moments de tension, de violence et de révélation, pour offrir une nouvelle expérience sensorielle et psychologique au spectateur.

Julie Sanders, dans *Adaptation and Appropriation* (2006), propose que l'adaptation ne soit pas simplement une répétition de l'œuvre source, mais une réappropriation active, où l'adaptateur réinterprète l'histoire selon les besoins du nouveau médium et du contexte culturel. Elle soutient que l'adaptateur "ne se contente pas de reproduire le texte source ; il le reconstruit pour qu'il puisse fonctionner dans un contexte culturel, esthétique et temporel différent". En ce sens, l'adaptation animée d'*Old Boy* s'inscrit dans ce processus de reconstruction et d'élargissement, où l'histoire originale est confrontée aux possibilités visuelles et narratives propres à l'animation. L'animation, contrairement au cinéma traditionnel, permet une manipulation beaucoup plus grande du temps et de l'espace, de même qu'une libre réinterprétation des personnages et des lieux. Par exemple, les scènes d'action, de violence ou de suspense peuvent être étendues ou accentuées par des effets visuels caractéristiques de l'animation, apportant une dimension supplémentaire au récit tout en préservant les thèmes de l'original.

En outre, Thomas Leitch, dans *Film Adaptation and Its Discontents* (2007), critique la notion de fidélité absolue dans les adaptations. Selon lui, l'adaptation n'est pas simplement un acte de reproduction fidèle, mais un processus créatif par lequel une nouvelle œuvre émerge d'une œuvre préexistante. Il défend l'idée que « l'adaptation doit être vue comme un processus dynamique qui engage une interaction entre le texte source et son interprétation dans un nouveau médium ». Dans cette optique, l'adaptation de *Old Boy* en animation pourrait transformer l'essence de l'histoire de manière plus audacieuse, en exploitant la liberté visuelle offerte par l'animation pour accentuer certains aspects du récit. Ce processus de réinvention et d'interprétation permet de renouveler le regard porté sur le matériau source tout en introduisant des éléments qui n'étaient pas présents dans l'œuvre originale. Par exemple, la bande dessinée et le film live-action de *Old Boy* mettent l'accent sur des cadrages réalistes, tandis que l'animation permettrait d'introduire des éléments de style plus oniriques ou symboliques, enrichissant ainsi l'expérience émotionnelle et intellectuelle de l'œuvre.

1.2. De la bande dessinée à l'animation : un passage entre deux médiums visuels

Le passage de la bande dessinée à l'animation présente plusieurs défis et opportunités. La bande dessinée, selon Scott McCloud (1993), fonctionne sur une logique de temps et d'espace fragmenté. L'espace est découpé en cases, chacune représentant un instant spécifique du récit. Cette structure donne au lecteur une liberté dans la gestion du temps, car il peut choisir d'interpréter les moments clés à sa manière. L'animation, quant à elle, impose une temporalité continue et linéaire. Comme le souligne Lev Manovich dans *The Language of New Media* (2001), « l'animation s'impose par la continuité du temps, alors que la bande dessinée est caractérisée par sa discontinuité ». Cette continuité dans l'animation peut rendre l'histoire plus immersive, car elle guide le spectateur à travers une expérience fluide, sans la possibilité de s'arrêter ou de revenir en arrière.

Dans *Old Boy*, cette distinction temporelle entre la bande dessinée et l'animation offre une opportunité de renforcer l'intensité des scènes de violence et de tension. Les scènes de combat et de suspense, qui sont déjà chargées de signification dans le manga, pourraient bénéficier de la capacité de l'animation à prolonger certaines actions et à intensifier les émotions des personnages. L'animation permettrait également d'explorer plus librement les dimensions psychologiques des personnages en jouant sur le rythme et la fluidité des mouvements. Par exemple, une scène de confrontation intense pourrait être prolongée, avec des ralentis animés et une mise en avant de la subjectivité du personnage principal, amplifiant ainsi l'intensité émotionnelle.

Un autre aspect important du passage de la bande dessinée à l'animation réside dans la manipulation de l'espace visuel. En bande dessinée, chaque case peut être perçue comme une entité indépendante, qui repose sur la capacité du lecteur à « assembler » l'histoire. En animation, l'espace est plus fluide et la mise en scène peut manipuler le point de vue du spectateur de manière

beaucoup plus dynamique. Les mouvements de caméra, les transitions et les effets visuels permettent de créer un monde narratif cohérent et interactif, ce qui constitue une grande différence par rapport à la bande dessinée. L'espace peut se déformer, se dilater ou se rétrécir, ce qui permet de renforcer l'expérience psychologique du protagoniste. Par exemple, des scènes où le personnage se retrouve prisonnier d'un espace confiné pourraient être traduites en animation par des éléments visuels qui rendent l'espace de plus en plus oppressant à mesure que l'intrigue progresse.

1.3. L'influence du style narratif et des compositions visuelles dans l'adaptation

Le style narratif d'Old Boy repose sur une succession d'événements surprenants et de révélations qui déstabilisent le spectateur. Dans la bande dessinée, ces changements sont souvent signalés par des changements de rythme ou des détails visuels dans les cases. L'adaptation en animation, cependant, doit être plus fluide et gérer le rythme de manière plus implicite. Comme l'indique Paul Wells dans *Understanding Animation* (1998), « l'animation permet de manipuler le rythme de manière dynamique, avec des transitions visuelles qui peuvent sublimer l'atmosphère du récit ». Dans Old Boy, par exemple, l'adaptateur pourrait jouer sur des transitions visuelles entre les scènes pour accentuer les moments d'introspection du personnage, en créant une sorte de dissonance visuelle où l'action est suspendue, permettant au spectateur de se concentrer sur les dilemmes intérieurs du protagoniste. Ce procédé pourrait être utilisé pour reproduire la tension palpable de l'œuvre originale, mais aussi pour en introduire de nouvelles formes de suspense liées à la fluidité du médium animé.

L'animation permet aussi de manipuler les couleurs et les textures d'une manière qui ne serait pas possible dans la bande dessinée. L'usage de la couleur peut être particulièrement significatif dans Old Boy, car elle permet d'accentuer des aspects psychologiques du personnage. Par exemple, l'animation permettrait d'utiliser des palettes de couleurs sombres, voire saturées, pour refléter l'état d'esprit tourmenté du protagoniste. La couleur devient alors un outil visuel puissant pour traduire l'émotion et la subjectivité des personnages, amplifiant la représentation de la souffrance et de la solitude, thèmes centraux de l'œuvre. David Bordwell, dans *Poetics of Cinema* (2013), note que « chaque élément visuel dans un film d'animation a une fonction narrative et psychologique », ce qui permet à l'animateur de manipuler les éléments visuels pour guider l'expérience émotionnelle du spectateur. En somme, l'animation ne se limite pas à la simple reproduction de l'histoire, mais constitue un moyen de renforcer le propos en exploitant les caractéristiques uniques du médium.

De plus, l'animation permet une gestion beaucoup plus détaillée de l'espace et des compositions visuelles que dans la bande dessinée ou même dans un film live-action. Les mouvements de caméra peuvent être utilisés pour introduire des points de vue subjectifs ou pour déformer l'espace afin de matérialiser les tensions internes du personnage. Par exemple, une scène

dans laquelle le personnage se retrouve à la fois physiquement et émotionnellement enfermé pourrait être amplifiée par l'utilisation de distorsions visuelles ou de transformations de l'espace, des techniques que seul le médium animé permet. En somme, l'adaptation en animation d'Old Boy ne se contente pas de transposer l'histoire, mais la redéfinit à travers une richesse visuelle et narrative qui permet au spectateur de vivre une expérience plus immersive et sensorielle.

2. Partie pratique

Étude de cas : hypothèse d'un film d'animation basé sur Old Boy

2.1. Approche esthétique et technique pour l'adaptation d'Old Boy en film d'animation

L'animation offre une large palette d'outils visuels et techniques qui peuvent être utilisés pour approfondir l'aspect esthétique et émotionnel d'Old Boy, et ainsi renforcer son impact psychologique. L'un des principaux avantages de l'animation est sa capacité à manipuler l'image de manière plus libre et plus fluide qu'un film en prise de vue réelle, permettant ainsi de mieux explorer la complexité des émotions et des états mentaux des personnages. L'atmosphère sombre et oppressante de l'œuvre pourrait être amplifiée grâce à des changements subtils dans la palette de couleurs et l'éclairage, qui jouent un rôle clé dans l'expression des tensions internes du personnage principal, Goto.

L'animation permettrait notamment de jouer sur des contrastes marqués entre les scènes de calme et de violence, en introduisant des nuances dans les couleurs, qui refléteraient l'état mental du protagoniste. Par exemple, dans les scènes où Goto est plongé dans ses souvenirs ou dans des moments de réflexion intense, l'utilisation de couleurs froides et sombres pourrait être alternée avec des teintes plus chaudes et saturées pour marquer l'augmentation de la tension ou l'émergence d'une prise de conscience émotionnelle. Ce jeu de couleurs pourrait également signaler le passage du temps, créant un effet de distorsion temporelle qui accentuerait la subjectivité du souvenir, en particulier dans les flashbacks où le protagoniste se remémore son emprisonnement.

En outre, l'animation pourrait utiliser des effets d'éclairage pour renforcer les scènes d'introspection. Par exemple, une scène où Goto se confronte à la vérité sur son passé pourrait être animée avec un éclairage dramatique, où l'ombre envahit progressivement l'écran pour symboliser l'assombrissement de son esprit, ou inversement, une lumière intense et presque irréelle pourrait percer les ténèbres, signalant une révélation ou un changement dans sa perception. Cette utilisation précise de l'éclairage permettrait de traduire visuellement le dilemme intérieur de Goto et d'immerger le spectateur dans la psychologie complexe du personnage.

En termes de techniques visuelles, l'animation offre une flexibilité remarquable pour manipuler le temps et l'espace, éléments essentiels de la narration d'Old Boy. La distorsion du

temps, particulièrement dans les scènes de violence ou de suspense, pourrait être exploitée avec plus de fluidité qu'en film traditionnel. Par exemple, lors de scènes de confrontation violente, comme la fameuse scène de combat dans le couloir, l'animation pourrait ralentir ou accélérer le temps de manière à accentuer le caractère presque surréaliste de l'action. Ce ralentissement ou cette accélération du mouvement donnerait au spectateur une sensation d'irréalité et de suspension, contribuant à la fois à l'intensité émotionnelle et à la tension dramatique.

L'animation permet également de donner une plus grande amplitude aux mouvements, en jouant sur les proportions et la fluidité des gestes. Les mouvements exagérés ou déformés pourraient rendre les scènes d'action plus visuellement spectaculaires et imprégnées d'une intensité émotionnelle particulière. Par exemple, un coup de poing porté dans un combat pourrait être animé de façon à ce que le mouvement dure plus longtemps qu'en live-action, avec des effets visuels qui accentuent la force du choc et l'impact psychologique sur le personnage.

Un autre élément à prendre en compte dans cette adaptation est l'utilisation de textures et d'effets spéciaux. L'animation offre la possibilité d'introduire des effets visuels qui seraient difficiles, voire impossibles, à réaliser en prise de vue réelle, et qui peuvent renforcer l'aspect psychologique de l'histoire. Par exemple, lors des scènes où Goto est confronté à la manipulation mentale ou à la violence de son passé, des effets de distorsion d'image ou des fractures visuelles pourraient être utilisés pour traduire l'éclatement de la réalité, comme une sorte de fracture psychologique. L'animation permettrait d'introduire des illusions d'optique, des effets de déformation ou des transitions visuelles qui changent la perception du monde autour du personnage, renforçant ainsi l'idée de confusion et de perte de repères. Ces éléments visuels pourraient être subtilement intégrés pour enrichir la narration sans nuire à l'impact émotionnel du récit.

En somme, l'animation offre un champ d'expérimentation visuelle très riche, où l'on pourrait non seulement explorer des concepts tels que la subjectivité de la mémoire et du temps, mais aussi amplifier la tension dramatique et les émotions de manière unique. Par ses capacités à déformer, manipuler et styliser l'image, l'animation pourrait non seulement faire ressortir la dimension psychologique d'Old Boy, mais aussi enrichir l'expérience visuelle du spectateur en apportant une nouvelle perspective à cette œuvre déjà culte.

2.2. Analyse des enjeux narratifs: conserver la complexité psychologique dans un format animé

L'un des défis majeurs de l'adaptation d'Old Boy en film d'animation réside dans la capacité à préserver la profondeur et la complexité psychologique du manga tout en tirant parti des spécificités de l'animation. Le manga, à travers son exploration de la vengeance, de la manipulation et de la rédemption, dévoile une narration riche en retournements de situation et en dilemmes

intérieurs qui nécessitent une transposition soignée. Comme le souligne Linda Hutcheon dans *A Theory of Adaptation* (2006), "l'adaptation est un acte de transformation qui garde l'essence de l'œuvre tout en exploitant les possibilités du médium d'accueil." L'animation offre une liberté inédite pour jouer avec les dimensions visuelles et temporelles, mais il est essentiel de maintenir la fluidité et la cohérence de l'intensité psychologique du récit tout en exploitant pleinement ces possibilités.

La nature de la vengeance dans *Old Boy*, qui est à la fois un moteur et un obstacle pour le protagoniste, peut être amplifiée en animation à travers une manipulation subtile des perspectives et des angles de vue. Par exemple, l'utilisation de perspectives déformées, comme des vues en contre-plongée ou des rotations de caméra, renforcerait le caractère surréaliste et déroutant de certaines scènes, offrant au spectateur une expérience sensorielle qui imite l'état d'esprit du personnage. Cette approche visuelle permettrait d'immerger le spectateur dans la confusion de Goto, où chaque révélation semble à la fois logique et totalement incompréhensible, un effet qui serait difficile à rendre de manière aussi percutante dans un film traditionnel. "L'angle de vue est un outil narratif fondamental dans le cinéma, capable de renforcer l'expérience subjective du spectateur" (Bordwell & Thompson, *Film Art: An Introduction*, 2013). Les angles de vue pourraient également être utilisés pour traduire les moments de tension, en accentuant les ruptures dans la narration ou en augmentant la sensation d'enfermement psychologique.

L'animation permet également de manipuler l'espace et le temps de manière plus fluide que dans le cinéma en prise de vue réelle, ce qui est crucial pour rendre l'isolement mental du personnage principal. En jouant avec les transitions visuelles et les changements de rythme, il serait possible de traduire la manière dont Goto perd progressivement sa perception du monde qui l'entoure. "L'une des caractéristiques de l'animation est sa capacité à transcender les limites de l'espace-temps pour traduire des états intérieurs et des réalités subjectives" (McCloud, *Understanding Comics*, 1993). Lorsqu'il se remémore son emprisonnement, l'animation pourrait exploiter des motifs récurrents ou des images fragmentées qui se superposent, illustrant le caractère envahissant et répétitif de ses souvenirs traumatiques. Des éléments graphiques, comme des motifs visuels qui reviennent sans cesse ou des déformations de l'espace (par exemple, un couloir qui semble se tordre à l'infini), pourraient symboliser la captivité mentale du protagoniste, soulignant le gouffre entre la réalité et sa perception altérée.

En outre, l'animation permet de jouer avec la fluidité des mouvements pour accentuer l'impact psychologique de certaines scènes. Par exemple, dans les moments où Goto est plongé dans une réflexion intense ou une confrontation émotionnelle, l'animation pourrait altérer le rythme du mouvement des personnages ou des objets, créant une sensation de flottement ou de distorsion. Comme le note Julie Sanders dans *Adaptation and Appropriation* (2006), "les adaptations réussies prennent en compte non seulement la fidélité au texte source, mais aussi la

manière dont les moyens spécifiques du nouveau médium peuvent enrichir l'expérience du spectateur." Cette manipulation des mouvements peut se traduire par des effets de ralenti ou de superposition de couches d'images, pour traduire la confusion ou la fragmentation du psychisme de Goto. Une autre approche intéressante serait d'introduire des déformations dans les visages ou les expressions des personnages, augmentant l'intensité de la narration intérieure. Ce type de déformation, tout comme les jeux de perspectives, serait un moyen efficace de matérialiser la rupture entre le monde réel et l'état mental perturbé du protagoniste, un procédé difficile à exprimer de manière aussi visuelle dans un film classique.

L'intensité de la tension psychologique peut aussi être renforcée par l'utilisation d'une bande sonore soignée et par l'intégration subtile des effets sonores animés. L'animation offre une liberté de fusion entre les éléments visuels et sonores, permettant de créer une atmosphère immersive et psychologiquement engageante. "Le son dans l'animation n'est pas simplement un accompagnement, mais fait partie intégrante de la construction de l'univers et de la perception des personnages" (Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, 1994). La manipulation du son peut être tout aussi importante que les éléments visuels dans la mise en scène de la confusion mentale de Goto. Par exemple, la distorsion des bruits de fond ou des effets sonores, comme le bourdonnement d'une porte qui grince ou des murmures incompréhensibles, pourrait augmenter la tension de certaines scènes. Ces effets sonores pourraient également être utilisés pour accentuer les moments de révélation ou de chute, en jouant avec le silence ou des changements abrupts dans la tonalité sonore, afin de surprendre le spectateur et d'amplifier l'impact émotionnel des scènes clés.

L'intégration de la musique dans l'animation permettrait également de créer un lien émotionnel plus fort avec le spectateur. L'utilisation de motifs musicaux récurrents, par exemple, pourrait refléter les luttes internes de Goto et la répétition de ses souvenirs traumatiques, rendant l'aspect psychologique encore plus tangible. Les changements de rythme musical, qui accompagnent les moments de tension ou de confrontation, pourraient être utilisés pour marquer les variations émotionnelles du personnage, avec une intensité qui varie au fur et à mesure que l'histoire progresse. Cette dimension sonore, bien gérée, permettrait non seulement de renforcer les éléments visuels, mais aussi d'ajouter une couche supplémentaire d'implication sensorielle dans l'expérience de l'œuvre animée.

Ainsi, l'adaptation en animation d'*Old Boy* offrirait l'opportunité de rendre la complexité psychologique du manga encore plus perceptible, en utilisant la flexibilité des effets visuels et sonores pour faire émerger des émotions intenses et des conflits intérieurs tout en préservant l'aspect surréaliste et déroutant de l'œuvre originale.

2.3. Public cible et réception attendue

Une des forces de l'animation dans l'adaptation d'Old Boy réside dans sa capacité à toucher une grande diversité de publics. Pour les fans de l'œuvre originale, qu'ils soient lecteurs du manga ou spectateurs du film de Park Chan-wook, l'adaptation animée pourrait offrir un éclairage nouveau tout en conservant les éléments qui ont fait la réputation de l'histoire. Ce public pourrait apprécier la fidélité des thématiques, tout en étant séduit par le potentiel esthétique de l'animation, qu'elle soit 2D ou 3D. Comme l'affirme (McCloud, 1993, p. 105), "les images ont un pouvoir unique d'évoquer des émotions complexes, en jouant avec le temps et l'espace de manière plus fluide que le film traditionnel". La possibilité d'explorer l'âme des personnages de manière plus abstraite et symbolique grâce à l'animation serait également un facteur d'attraction.

Cependant, l'adaptation animée pourrait aussi attirer un public plus jeune et plus large, au-delà des habitués des mangas et des animes. Avec des films comme *Your Name* (Shinkai, 2016) ou *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (Parker, 2018), l'animation a démontré sa capacité à s'adresser à un public adulte tout en offrant une expérience visuelle profondément immersive. Comme le souligne (Parker, 2018, p. 62), "l'animation est devenue un médium capable de traiter des thèmes adultes avec une profondeur émotionnelle et visuelle qui capte un large public". Un film d'animation inspiré d'Old Boy pourrait capitaliser sur ce phénomène en proposant une œuvre complexe et sombre qui va au-delà des attentes habituelles pour un film d'animation, un médium encore souvent perçu comme destiné aux enfants. Il est donc crucial que l'adaptation prenne en compte la diversité du public et propose une expérience de visionnage à la fois visuellement captivante et émotionnellement intense.

Quant à la réception, l'adaptation animée pourrait également offrir une nouvelle perspective sur le thème de la vengeance et de la rédemption, des concepts qui sont intemporels et qui résonnent particulièrement bien avec un public adulte. (McCloud, 1993, p. 120) suggère que "l'animation permet de distiller des concepts complexes, comme la vengeance ou la rédemption, en jouant avec des motifs visuels récurrents qui renforcent le thème de manière plus tangible". Par exemple, l'approche de l'animation pourrait faire ressortir la dimension universelle de ces thèmes, en soulignant la profondeur psychologique des personnages tout en tirant parti des spécificités du médium pour rendre ces concepts plus tangibles et percutants. Il est probable que la réception de l'œuvre en animation soit largement influencée par la manière dont elle réussit à équilibrer les éléments visuels spectaculaires et l'intensité émotionnelle de l'histoire. Comme le précise (Cavallaro, 2009, p. 88), "l'animation permet de jouer sur la subjectivité des personnages et d'explorer des aspects visuels et émotionnels du récit que le cinéma traditionnel peine à rendre". Si cette adaptation parvient à capter l'essence d'Old Boy tout en apportant une nouvelle dimension visuelle, elle pourrait séduire un large éventail de spectateurs tout en apportant à l'œuvre une réinvention bienvenue.

3. Discussion

3.1. Comparaison avec d'autres adaptations (exemple : film live-action Old Boy de Park Chan-wook)

L'adaptation d'une œuvre d'une forme médiatique à une autre, notamment lorsqu'il s'agit de transposer une histoire intense et psychologiquement complexe comme Old Boy en film d'animation, soulève des défis créatifs uniques. En particulier, lorsqu'on compare cette adaptation animée à la version live-action réalisée par (Park Chan-wook, 2003), plusieurs questions émergent sur la manière dont la transformation du médium affecte la perception de l'œuvre et son impact émotionnel.

Le film de Park Chan-wook est un exemple puissant de cinéma d'action dramatique, où la violence et la psychologie des personnages sont rendues de manière crue et percutante. L'utilisation de la caméra, en particulier dans des scènes comme celle du combat dans le couloir, fait écho à un réalisme quasi-documentaire, ancrant le spectateur dans une expérience tangible de la brutalité physique et émotionnelle de Goto. La caméra fluide et les longues prises sans coupe permettent de renforcer la sensation d'immersion dans la violence qui se déroule, créant une sorte de lien direct entre le spectateur et le personnage. Selon (Bordwell et Thompson, 2008, p. 156), ce genre de réalisation permet « une identification forte et immédiate avec les personnages, en particulier dans des scènes d'action où l'immersion dans l'espace devient un moyen de renforcer la tension émotionnelle ».

Cependant, l'adaptation en animation offrirait une approche fondamentalement différente pour transmettre cette même intensité émotionnelle. Comme le souligne (McCloud, 1993, p. 98), « l'animation offre un contrôle créatif sur la réalité de l'image, permettant de transcender les limites physiques du monde réel ». Cela signifie que, contrairement au film en live-action, l'animation permet de manipuler l'espace, le temps et les formes de manière beaucoup plus libre et abstraite. Par exemple, le mouvement fluide et surréaliste de la caméra dans les scènes de violence ou de confrontation pourrait devenir encore plus accentué et déformé, dans le but d'exprimer non seulement la réalité de l'action mais aussi la perception altérée du protagoniste. L'animation permettrait ainsi d'aller au-delà des limites physiques du cinéma traditionnel pour mieux explorer la psychologie de Goto, en jouant sur la subjectivité de la mémoire et de la douleur.

L'animation aurait un impact particulier sur la manière dont le spectateur perçoit la psychologie du personnage. Le film de Park Chan-wook mise sur le réalisme brut pour plonger le spectateur dans la confusion, la colère et la quête de vengeance du personnage, mais cette immersion pourrait être encore plus profonde dans une version animée. L'animation, selon (Smith, 2006, p. 223), permet « une abstraction et une stylisation des émotions et de la réalité qui offrent une plus grande profondeur à la psychologie des personnages ». En ce sens, le médium permettrait

de traduire visuellement les états d'esprit de Goto de manière plus directe et symbolique, en introduisant des éléments visuels complexes qui traduisent son évolution mentale. Par exemple, des transformations subtiles dans les décors ou les personnages, comme des distorsions géométriques ou des jeux de lumière et de couleur, pourraient illustrer l'évolution de la perception de Goto, allant de la confusion totale à la révélation douloureuse de la vérité.

Le passage du live-action à l'animation offre également la possibilité d'introduire des métaphores visuelles qui seraient difficiles à rendre dans un film traditionnel. Dans le film de Park Chan-wook, la violence est non seulement physique mais aussi psychologique, et l'animation pourrait accentuer cet aspect en traduisant visuellement l'aspect fracturé de la mémoire de Goto. Des effets comme des distorsions visuelles ou des changements de forme dans les personnages pourraient rendre plus explicite la fracture entre la réalité et la perception du personnage, un élément crucial de la narration d'Old Boy. Selon (Bordwell et Thompson, 2008, p. 123), l'animation est particulièrement efficace pour exprimer des concepts abstraits et intangibles, comme la mémoire et la perception, en raison de sa capacité à « déformer la réalité d'une manière qui permet au spectateur de saisir visuellement ce qui est au-delà du monde tangible ».

Dans cette perspective, l'animation permettrait de rendre l'histoire non seulement plus visuellement complexe, mais aussi plus émotionnellement dense. Le film de Park Chan-wook, bien que brillant, doit s'appuyer sur des éléments réalistes pour connecter le spectateur à l'intensité du récit, tandis que l'animation peut aller au-delà des limites du concret pour jouer avec la perception du spectateur. Les couleurs, la lumière et la fluidité des mouvements offriraient une toute nouvelle lecture des mêmes thèmes : la vengeance, la rédemption, et la souffrance. Par exemple, dans un passage où Goto se remémore son emprisonnement, l'animation pourrait représenter ses souvenirs de manière fragmentée, en utilisant des effets visuels comme des éclats de lumière ou des déformations des visages pour symboliser l'éclatement de son esprit, un procédé difficile à réaliser en prise de vue réelle.

En conclusion, bien que l'adaptation live-action de Park Chan-wook ait magistralement rendu l'intensité et l'émotion de Old Boy avec son réalisme frappant, l'animation offre la possibilité d'aller encore plus loin en explorant l'aspect psychologique et surréaliste de l'histoire. Elle permet de manipuler l'image de manière plus abstraite, offrant une profondeur émotionnelle et visuelle que le cinéma en prise de vue réelle peine à atteindre, tout en enrichissant la perception du spectateur de l'œuvre. L'animation pourrait donc non seulement servir à préserver les aspects fondamentaux de l'œuvre originale, mais aussi à en offrir une réinterprétation riche et novatrice.

3.2. L'impact de l'animation sur la perception de l'œuvre

La transformation d'Old Boy en film d'animation modifie inévitablement la manière dont les spectateurs perçoivent l'œuvre. L'animation, souvent perçue comme un médium destiné à un public jeune ou réservé à des récits plus légers, pourrait ici élargir ses horizons et se positionner comme un outil puissant pour aborder des thèmes adultes et sombres. Ce genre d'adaptation peut ainsi déconstruire la notion traditionnelle de l'animation en tant que forme narrative "légère", en démontrant sa capacité à aborder des sujets profonds et émotionnellement complexes. L'animation permettrait de manipuler les dimensions psychologiques de l'histoire de manière plus explicite, en accentuant les dilemmes internes des personnages à travers des effets visuels innovants et symboliques.

Comme le souligne McCloud, l'un des grands atouts de l'animation dans une telle adaptation réside dans sa capacité à visualiser l'invisible, ce que l'on pourrait appeler "l'intérieur de l'esprit" des personnages. McCloud observe que « l'animation, par sa capacité à manipuler l'espace, le temps, et les émotions d'une manière que le film en prise de vue réelle ne peut égaler, offre une nouvelle opportunité de visualiser les états mentaux des personnages » (McCloud, p. 98, 1993). Dans Old Boy, où la confusion, la vengeance, et la rédemption sont des thèmes centraux, cette manipulation visuelle pourrait traduire ces émotions de manière plus directe et percutante qu'un film en live-action. L'animation permettrait ainsi de plonger le spectateur plus profondément dans la tourmente psychologique de Goto, rendant plus tangibles ses états d'esprit, tels que l'isolement, la colère ou le désespoir, par des métaphores visuelles telles que des distorsions d'images ou des changements d'échelle visuelle. Ces éléments, qui seraient difficiles à réaliser avec les contraintes du cinéma en prise de vue réelle, deviennent plus aisément réalisables avec l'animation.

L'animation permettrait également d'explorer des métaphores visuelles qui ajouteraient de nouvelles couches de signification. Par exemple, la distorsion du temps et de l'espace, qui est cruciale dans le manga, pourrait être accentuée par l'utilisation de transitions visuelles fluides. Ce jeu avec la perception du temps, qu'il s'agisse d'un ralentissement ou d'une accélération des mouvements, pourrait renforcer le caractère irréel et halluciné de certaines scènes de violence et de mémoire. Comme le suggère Smith, « L'animation permet de manipuler le temps et l'espace avec une fluidité qui rend les émotions et les perceptions plus palpables et concrètes » (Smith, p. 223, 2006). La possibilité d'accentuer ces distorsions temporelles permettrait de rendre plus palpable l'irréalité des souvenirs de Goto, particulièrement lorsqu'il fait face aux scènes violentes de son passé. Ce traitement visuel pourrait capter l'effritement progressif de sa raison, tandis que des transitions temporelles subtiles symboliseraient les fractures mentales de l'histoire.

En outre, l'animation offrirait une plus grande liberté dans la représentation de la vengeance de Goto. Au lieu de s'en tenir à une représentation brute de la violence, comme dans le film de Park Chan-wook, l'animation pourrait styliser ces scènes, offrant une dimension visuellement unique à

la violence psychologique du personnage. L'utilisation de métaphores visuelles, telles que des paysages déformés ou des objets en éclats, pourrait servir à symboliser la rupture intérieure du personnage, en donnant au spectateur un aperçu visuel de ses blessures mentales. Ce traitement permettrait de mieux traduire l'âme fracturée de Goto, tout en évitant l'aspect trop réaliste du film en prise de vue réelle. L'animation, par son caractère intrinsèquement plus abstrait et stylisé, permettrait d'éviter une simple représentation de la violence, en la transformant en une expérience émotionnelle profonde, où chaque geste et chaque image exprimerait des couches supplémentaires d'intensité.

Cette adaptation aurait également un impact sur la réception du film. L'animation pourrait attirer un public plus large, tout en étant fidèle à l'aspect sombre et complexe de l'histoire originale. Bien que l'animation soit traditionnellement perçue comme un médium destiné à un public plus jeune ou familial, des films comme *Your Name* (Shinkai, 2016) ou *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (Parker & Rothman, 2018) ont démontré que ce médium peut aussi s'adresser à un public adulte tout en explorant des thèmes émotionnellement et philosophiquement profonds. L'impact de l'animation sur la perception de l'œuvre pourrait ainsi résider dans sa capacité à offrir une réinvention du récit, tout en réaffirmant l'identité d'Old Boy. En combinant l'intensité émotionnelle du film avec les possibilités visuelles uniques de l'animation, le spectateur pourrait non seulement être plus immergé dans l'univers mental de Goto, mais également réévaluer les thèmes de la vengeance et de la rédemption sous un angle nouveau et enrichi. L'animation, en offrant un point de vue visuel original, pourrait également permettre de renouveler la réception de l'histoire en exploitant la fluidité et l'abstraction du médium pour renforcer la profondeur psychologique des personnages.

Ainsi, l'adaptation animée de *Old Boy* ne se contenterait pas de retranscrire l'intrigue, mais offrirait une réinterprétation visuelle qui, tout en restant fidèle aux thèmes de l'œuvre originale, apporterait une nouvelle dimension émotionnelle et symbolique à l'expérience du spectateur.

4. Résultats

4.1. Comparaison avec d'autres adaptations (exemple : film live-action *Old Boy* de Park Chan-wook)

L'adaptation d'une œuvre d'une forme médiatique à une autre, en particulier le passage de *Old Boy* du film live-action à l'animation, offre une perspective nouvelle sur la narration et les éléments visuels. Le film de Park Chan-wook est reconnu pour son approche réaliste et son intensité visuelle, en particulier dans les scènes de violence, comme le combat dans le couloir. L'immersion physique et l'intensité brute du film sont rendues possibles par la proximité de la caméra avec les personnages, renforçant ainsi l'aspect tangible et réel des événements.

Cependant, l'adaptation en animation pourrait exploiter des techniques visuelles plus expérimentales, permettant de manipuler l'espace et le temps de manière plus libre, ce qui pourrait amplifier la dimension psychologique de l'histoire. En effet, l'animation permettrait d'illustrer la confusion intérieure du protagoniste, Goto, à travers des distorsions visuelles et des transitions surréalistes, ce qui serait difficile à réaliser avec un film live-action traditionnel. Cette approche offrirait ainsi un nouveau moyen de traduire l'évolution mentale du personnage et les thématiques centrales du film, comme la vengeance et la rédemption.

4.2. L'impact de l'animation sur la perception de l'œuvre

Le passage à l'animation modifie profondément la manière dont les spectateurs perçoivent *Old Boy*. Traditionnellement, l'animation est associée à un public jeune et à des récits plus légers, mais elle peut aussi être utilisée pour aborder des thèmes complexes et adultes. Ce phénomène est déjà visible dans des films comme *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, qui a su allier complexité narrative et richesse visuelle tout en s'adressant à un public adulte.

L'adaptation en animation d'*Old Boy* permettrait une exploration plus fine et plus abstraite de la dimension psychologique des personnages, notamment à travers des métaphores visuelles. Selon McCloud (1993), l'animation permet de "visualiser l'invisible" et de manipuler l'espace et le temps de manière plus fluide, offrant ainsi une expérience immersive qui peut mieux exprimer les états mentaux du personnage de Goto. L'utilisation de la distorsion du temps et de l'espace, de ralentissements ou d'accélération des mouvements, renforcerait l'aspect irréel et halluciné de certaines scènes de violence et de mémoire et permettrait de traduire les dilemmes internes du protagoniste de manière plus directe et percutante qu'en prise de vue réelle.

4.3. Attractivité pour un public large et fidèle

L'adaptation animée pourrait attirer à la fois les fans de l'œuvre originale, qu'ils soient lecteurs du manga ou spectateurs du film de Park Chan-wook, mais aussi un public plus large, au-delà des habitués des mangas et des animes. L'animation pourrait ainsi réinventer l'œuvre tout en préservant son essence, en offrant une nouvelle perspective sur des thèmes universels comme la vengeance et la rédemption. Cette réinvention pourrait enrichir l'expérience visuelle et émotionnelle des spectateurs, les immergeant davantage dans l'univers mental de Goto tout en réaffirmant l'identité d'*Old Boy*.

Conclusion des résultats :

L'adaptation d'*Old Boy* en film d'animation pourrait non seulement offrir une réinvention visuelle saisissante de l'œuvre, mais aussi permettre une exploration plus profonde de ses thèmes psychologiques. En utilisant les spécificités du médium de l'animation, l'adaptation pourrait magnifier la complexité des émotions et de la psychologie des personnages tout en attirant un large

éventail de spectateurs, adultes comme jeunes, et en enrichissant l'expérience narrative du film original.

L'adaptation d'une œuvre d'une forme médiatique à une autre, en particulier le passage de *Old Boy* du film live-action à l'animation, offre une perspective nouvelle sur la narration et les éléments visuels. Le film de Park Chan-wook est reconnu pour son approche réaliste et son intensité visuelle, en particulier dans les scènes de violence, comme le combat dans le couloir. L'immersion physique et l'intensité brute du film sont rendues possibles par la proximité de la caméra avec les personnages, renforçant ainsi l'aspect tangible et réel des événements.

Cependant, l'adaptation en animation pourrait exploiter des techniques visuelles plus expérimentales, permettant de manipuler l'espace et le temps de manière plus libre, ce qui pourrait amplifier la dimension psychologique de l'histoire. En effet, l'animation permettrait d'illustrer la confusion intérieure du protagoniste, Goto, à travers des distorsions visuelles et des transitions surréalistes, ce qui serait difficile à réaliser avec un film live-action traditionnel. Cette approche offrirait ainsi un nouveau moyen de traduire l'évolution mentale du personnage et les thématiques centrales du film, comme la vengeance et la rédemption.

Conclusion

L'analyse de l'adaptation d'*Old Boy* en film d'animation met en évidence plusieurs résultats clés, illustrant le potentiel unique de l'animation pour réinterpréter une œuvre complexe et émotionnellement intense. L'animation, grâce à sa flexibilité visuelle, permettrait non seulement de conserver les thèmes profonds de vengeance et de rédemption, mais aussi d'introduire de nouvelles dimensions psychologiques et esthétiques. Contrairement au réalisme brut du film live-action de Park Chan-wook, l'animation propose une liberté créative permettant de manipuler le temps, l'espace et les émotions, offrant ainsi une visualisation fluide et symbolique des états intérieurs du protagoniste, Goto.

Les découvertes principales soulignent que l'animation, en jouant sur les métaphores visuelles, les distorsions temporelles et les abstractions émotionnelles, enrichit l'expérience du spectateur. Cette réinvention visuelle et narrative donne à *Old Boy* une nouvelle dimension introspective et immersive, capable d'élargir son audience tout en attirant les amateurs de l'œuvre originale. En proposant une subjectivité plus marquée, l'animation repousse les limites de la narration classique, comme le souligne McCloud (1993) : « L'animation permet de manipuler l'espace, le temps, et les émotions d'une manière que le film en prise de vue réelle ne peut égaler » (p. 98).

Par ailleurs, l'adaptation des bandes dessinées en films d'animation s'inscrit dans une tendance confirmée par des succès comme *Spider-Man: Into the Spider-Verse* ou les adaptations

animées des œuvres de Batman. Ces exemples démontrent la capacité de l'animation à préserver les aspects iconiques du médium original tout en apportant une profondeur cinématographique nouvelle. Dans le cas d'Old Boy, une adaptation animée aurait le potentiel de sublimer les visuels du manga tout en intensifiant les émotions et les atmosphères du récit.

Cette étude met en lumière l'opportunité offerte par l'animation pour recontextualiser et enrichir des œuvres culte comme Old Boy. Elle ouvre la voie à de futures recherches explorant les possibilités créatives et narratives de l'animation dans l'adaptation d'œuvres visuelles, tout en démontrant sa capacité à traiter des thèmes adultes et complexes avec une profondeur inédite.

Recommendations :

1. Explorer les techniques avancées de l'animation : Il est conseillé aux réalisateurs d'explorer les technologies modernes de l'animation, comme l'animation 3D et la réalité virtuelle, pour créer des expériences plus interactives et immersives.

2. Équilibrer l'aspect esthétique et dramatique : Il est important de maintenir un équilibre entre les aspects visuels des œuvres d'animation et la profondeur dramatique de l'intrigue afin de ne pas sacrifier la complexité des personnages ou du récit.

3. Élargir le public de l'animation : Les créateurs devraient viser un public plus large en dirigeant les films d'animation vers les adultes, afin de permettre à des œuvres complexes, comme Old Boy, de se faire une place dans l'industrie de l'animation.

Propositions:

1. Étudier l'impact de l'animation sur les classiques littéraires : Les études futures pourraient se concentrer sur l'impact de l'animation sur les œuvres littéraires classiques et comment celles-ci peuvent être enrichies à travers les médias numériques.

2. Développer des expériences interactives : Il serait intéressant de créer des expériences de visionnage plus interactives où les spectateurs peuvent interagir avec les éléments visuels de l'œuvre, offrant ainsi une expérience personnalisée et plus engageante.

3. Explorer l'utilisation de la symbolique dans l'animation : Une étude approfondie sur la manière dont l'animation peut utiliser la symbolique pour exprimer les conflits intérieurs et la complexité psychologique des personnages serait bénéfique.

Références bibliographique

- Bordwell, D. (2013). *Poetics of Cinema*. Routledge.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film Art: An Introduction* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Cavallaro, D. (2009). *Anime Intersections: Tradition and Innovation in Theme and Technique*. McFarland.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press.
- Chun, S. Y. (2015). The Adaptation of Manga to Film: A Study of Narrative, Cinematic Style, and Audience Reception in *Old Boy* (2003) and Its Influence. *The Journal of Film Studies*, 30(1), 55-72.
- Eisenstein, S. (1949). *Film Form: Essays in Film Theory*. Harcourt.
- Frampton, D. (2012). *Film as a Subversive Art*. Zone Books.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. Routledge.
- Leitch, T. (2007). *Film Adaptation and Its Discontents*. Johns Hopkins University Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperPerennial.
- Park, C. W. (2003). *Old Boy* [Film]. CJ Entertainment.
- Parker, B, & Rothman, R. (2018). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [Film]. Sony Pictures Animation.
- Parker, S. (2018). *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking*. Thames & Hudson.
- Sanders, J. (2006). *Adaptation and Appropriation*. Routledge.
- Shinkai, M. (2016). *Your Name* [Film]. CoMix Wave Films.
- Smith, A. (2006). *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. Perigee.
- Smith, M. (2006). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford University Press.
- Smith, M. (2006). *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. Abrams.
- Tsuchiya, G., & Minegishi, N. (1996). *Old Boy* (Vol. 1-8). Shōnen Jump.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Routledge.