

Table des matières

Résumé.....	iii
Abstract.....	v
Table des matières.....	vii
Liste des tableaux.....	xiii
Liste des images.....	xv
Remerciements.....	xvii
Avant-propos.....	xxiii
Introduction générale – Étudier la dimension sociale des arts martiaux	1
Partie I – Cadre théorique	7
Introduction de la partie I.....	9
Chapitre 1 : Imaginaire et culture populaire	11
1.1 L’imaginaire	11
1.1.1 Approche disciplinaire.....	12
1.1.2 Composantes de l’imaginaire	14
1.1.3 L’imaginaire comme besoin essentiel de l’homme	14
1.1.4 Le fonctionnement social de l’imaginaire	15
1.1.5 L’imaginaire fantastique.....	17
1.1.6 Rapport entre l’imaginaire et le réel.....	19
1.1.7 Pour une définition de l’imaginaire	20
1.2 La culture populaire	22
1.2.1 La culture : une évolution constante.....	22
1.2.2 L’industrie culturelle	25
1.2.3 Le lien entre les sous-cultures et l’industrie culturelle.....	27
1.2.4 Pour une définition des cultures populaires.....	27
Chapitre 2 : Le cinéma	31
2.1 Agencement des composantes d’un film.....	31
2.1.1 Composante structure	31
2.1.2 Composante temps.....	32

2.1.3 Composante musique.....	32
2.1.4 Composante mouvement	33
2.1.5 Composante de l'environnement symbolique	33
2.2 Réputation et préjugés envers le cinéma	33
2.3 L'imaginaire au cinéma : vision d'une époque	35
2.4 Le cinéma comme produit de l'industrie culturelle	37
2.5 Les publics et les mécanismes de réception	39
2.6 Le héros contemporain : du mythe au cinéma.....	42
2.6.1 Le héros à l'ère des médias.....	43
2.6.2 Les héros : reflet de leur époque.....	45
2.6.3 Portait du héros contemporain.....	46
2.6.4 Fonction du héros dans la postmodernité	49
Conclusion du chapitre 2.....	51
Chapitre 3 : Les arts martiaux au cinéma.....	53
3.1 Recension des écrits sur le cinéma d'arts martiaux.....	54
3.2 Le cinéma porteur de la culture martiale.....	60
3.3 Le héros : vecteur de transmission des arts martiaux.....	63
3.3.1 Le mythe américain du guerrier ou du héros solitaire et l'intégration des arts martiaux.....	64
3.3.2 Le héros dans le cinéma d'arts martiaux asiatique et son adaptation au modèle du héros occidental	69
3.4 La spiritualité dans le cinéma d'arts martiaux	73
3.5 Le mysticisme ésotérique de la magie occulte dans le cinéma d'arts martiaux	74
3.6 Historique des classiques du cinéma d'arts martiaux en Occident	75
3.6.1 L'époque de Bruce Lee.....	76
3.6.2 Chuck Norris prend le relais	78
3.6.3 La vague des Ninjas.....	79
3.6.4 L'arrivée du Karaté Kid.....	80
3.6.5 Deux nouvelles vedettes : Van Damme et Seagal	81
3.6.6 John Woo et l'invasion du <i>slow motion</i>	82
3.6.7 Jackie Chan et l'imaginaire comique des arts martiaux	83

3.6.8 La noblesse de Jet Li	84
3.6.9 La nouveau millénaire : l'ère de l'informatique	85
3.7 Les différents types d'acteurs de films d'arts martiaux	88
Conclusion du chapitre 3	89
Conclusion de la partie I	91
Partie II - Méthodologie	93
Chapitre 4 : Le moyen d'investiguer les représentations sociales de l'imaginaire des arts martiaux au cinéma	95
4.1 Question de recherche	95
4.2 A priori de l'analyse cinématographique	95
4.3 Les représentations sociales comme outil d'analyse	97
4.4 Analyser des films d'arts martiaux	98
4.5 Échantillonnage raisonné pour la cueillette de films	101
4.6 La sélection des scènes de films	108
4.7 Référence des scènes analysées selon les films	110
4.8 Processus d'analyse et opérationnalisation	114
Partie III – Analyse et interprétation	117
Introduction de la partie III	119
Chapitre 5 : Classement des films par catégories thématiques	121
5.1 Les acteurs	121
5.2 Les récits	122
5.3 Le surnaturel et la magie	123
5.4 La temporalité	124
5.5 L'ordre social	124
Conclusion du chapitre 5	126
Chapitre 6 : Les agencements sonores, matériels et spatiaux	129
6.1 Musiques et sons	129
6.1.1 Description des musiques et des sons dans les films d'arts martiaux	129
6.1.2 Description des musiques et des sons dans les films d'action	133
6.2 Prises de vue et jeux de caméra	134

6.2.1 Description des prises de vue et des jeux de caméra dans les films d'arts martiaux	134
6.2.2 Description des prises de vue et des jeux de caméra dans les films d'action.	137
6.3 Périodes de la journée et température	138
6.3.1 Description des périodes de la journée et des températures dans les films d'arts martiaux	138
6.3.2 Description des périodes de la journée et des températures dans les films d'action	140
6.4 Décors.....	141
6.4.1 Description des décors dans les films d'arts martiaux	141
6.4.2 Description des décors dans les films d'action.....	147
6.5 Effets spéciaux	148
6.5.1 Description des effets spéciaux dans les films d'arts martiaux	148
6.5.2 Description des effets spéciaux dans les films d'action	154
Conclusion du chapitre 6.....	156
Chapitre 7 : La conduite des personnages.....	159
7.1 Attitudes et comportements.....	159
7.1.1 Description de l'attitude des personnages des films d'arts martiaux	159
7.1.1.1 Les héros	161
7.1.1.2 Les antagonistes	163
7.1.2 Description de l'attitude des personnages des films d'action.....	164
7.1.2.1 Les héros	164
7.1.2.2 Les antagonistes	165
7.2 Vêtements et apparences	165
7.2.1 Description des caractéristiques vestimentaires des personnages dans les films d'arts martiaux	166
7.2.1.1 Les héros	168
7.2.1.2 Les antagonistes	170
7.2.2 Description des caractéristiques vestimentaires des personnages dans les films d'action	172
7.2.2.1 Les héros	173
7.2.2.2 Les antagonistes	174

7.3 Compétences techniques et prouesses.....	175
7.3.1 Description des compétences techniques et des prouesses des personnages dans les films d'arts martiaux	175
7.3.1.1 L'utilisation du corps	176
7.3.1.2 Les classiques.....	179
7.3.2 Description des compétences techniques et des prouesses des personnages dans les films d'action	179
Conclusion du chapitre 7.....	181
Chapitre 8 : L'objectif poursuivi ou les finalités de l'action	185
8.1 Contextes.....	185
8.1.1 Le contexte dans les films d'arts martiaux	185
8.1.1.1 Déviance et marginalité – hors des normes et de la quotidienneté	186
8.1.1.2 Activités physiques – mise en scène du corps	190
8.1.1.3 Intégration de nouvelles informations	192
8.1.2 Le contexte dans les films d'action	194
8.2 L'orientation des actions	195
8.2.1 L'orientation des actions dans les films d'arts martiaux	195
8.2.1.1 Rechercher ou véhiculer un sens relatif aux arts martiaux	196
8.2.1.2 Montrer ou imposer une morale par le moyen des arts martiaux	202
8.2.1.3 Application pratique des techniques d'arts martiaux.....	205
8.2.1.4 Être résilient et faire face à l'adversité grâce aux arts martiaux	209
8.2.2 L'orientation des actions dans les films d'action	213
8.3 Ambiance et atmosphère sociale.....	216
8.3.1 Ambiances et atmosphères sociales dans les films d'arts martiaux	217
8.3.1.1 L'aspect merveilleux et fantastique des arts martiaux	217
8.3.1.2 Tension, agressivité et conflit	223
8.3.1.3 Paix et bien-être	226
8.3.1.4 Suspense.....	229
8.3.2 Ambiances et atmosphères sociales dans les films d'action.....	230
Conclusion du chapitre 8.....	232
Chapitre 9 : Les intentions exprimées dans les discours et le paraverbal	235

9.1 Formation des thématiques.....	235
9.2 Catégories thématiques des intentions des discours dans les films d'arts martiaux	235
9.2.1 Rapport à la puissance	236
9.2.2 La transmission du sens.....	243
9.2.3 Rapport à l'éthique et aux valeurs morales	250
9.2.4 Expressions émotives et états d'âme	258
9.3 Catégories thématiques des intentions des discours dans les films d'action.....	262
Conclusion du chapitre 9.....	263
Conclusion de la Partie III	267
Conclusion générale.....	273
Bibliographie.....	283
Le thème de la culture	283
Le thème des représentations sociales.....	286
Le thème des arts martiaux.....	289
Le thème du cinéma	292
Le thème de l'imaginaire.....	298
Filmographie	303
Documents filmiques analysés	303
Documents filmiques cités	304
Séries citées.....	309
Annexe 1	311
Annexe 2	321
Annexe 3	325
Annexe 4	331
Annexe 5	339
Annexe 6	343
Annexe 7	357
Annexe 8	361
Annexe 9	377

Liste des tableaux

TABLEAU 1 : LISTE DES FILMS D'ARTS MARTIAUX D'AMÉRIQUE DU NORD CLASSÉS EN ORDRE CROISSANT DES PLUS LUCRATIFS EN DOLLARS CONSTANTS DE L'ANNÉE 2011	103
TABLEAU 2 : LISTE DES FILMS D'ARTS MARTIAUX SOUMIS À L'ANALYSE.....	107
TABLEAU 3 : LISTE DES FILMS D'ACTION D'AMÉRIQUE DU NORD CLASSÉS EN ORDRE CROISSANT DES PLUS LUCRATIFS EN DOLLARS CONSTANTS DE L'ANNÉE 2011.....	108
TABLEAU 4 : LISTE DES 13 INDICES QUI ORIENTENT LE CHOIX DE SCÈNES SOUMISES À L'ANALYSE	109
TABLEAU 5 : LISTE DE DESCRIPTION DES SCÈNES SOUMISES À L'ANALYSE POUR CHACUN DES FILMS SÉLECTIONNÉS	110
TABLEAU 6 : GRILLE D'OBSERVATION	114
TABLEAU 7 : SCHÉMA D'OPÉRATIONNALISATION	116
TABLEAU 8 : CLASSEMENT DES FILMS SELON LES TYPES D'ACTEURS	121
TABLEAU 9 : CLASSEMENT DES FILMS SELON LA THÉMATIQUE CENTRALE DU RÉCIT	122
TABLEAU 10 : CLASSEMENT DES FILMS SELON LA PRÉSENCE D'ÉLÉMENTS SURNATURELS.....	123
TABLEAU 11 : CLASSEMENT DES FILMS SELON LA TEMPORALITÉ DES RÉCITS	124
TABLEAU 12 : CLASSEMENT DES FILMS SELON L'ORDRE SOCIAL DOMINANT DES RÉCITS	125
TABLEAU 13 : IDENTIFICATION DES FILMS AUX CATÉGORIES THÉMATIQUES	126
TABLEAU 14 : MUSIQUES ET SONS DANS LES FILMS D'ARTS MARTIAUX	129
TABLEAU 15 : MUSIQUES ET SONS DANS LES FILMS D'ACTION.....	133
TABLEAU 16 : PRISES DE VUE ET JEUX DE CAMÉRA DANS LES FILMS D'ARTS MARTIAUX	134
TABLEAU 17 : PRISES DE VUE ET JEUX DE CAMÉRA DANS LES FILMS D'ACTION.....	137
TABLEAU 18 : PÉRIODES DE LA JOURNÉE ET TEMPÉRATURE DANS LES FILMS D'ARTS MARTIAUX.....	138
TABLEAU 19 : PÉRIODES DE LA JOURNÉE ET TEMPÉRATURE DANS LES FILMS D'ACTION	140
TABLEAU 20 : LES DÉCORS DANS LES FILMS D'ARTS MARTIAUX.....	141
TABLEAU 21 : LES DÉCORS DANS LES FILMS D'ACTION	147
TABLEAU 22 : LES EFFETS SPÉCIAUX DANS LES FILMS D'ARTS MARTIAUX.....	148
TABLEAU 23 : LES EFFETS SPÉCIAUX DANS LES FILMS D'ACTION	154
TABLEAU 24 : REGROUPEMENT DES TYPES D'ATTITUDE DES PERSONNAGES DANS LES SCÈNES DE FILMS D'ARTS MARTIAUX	159
TABLEAU 25 : REGROUPEMENT DES TYPES D'ATTITUDE DES PERSONNAGES DANS LES SCÈNES DE FILMS D'ACTION	164
TABLEAU 26 : REGROUPEMENT DES TYPES D'APPARENCES DES PERSONNAGES DANS LES FILMS D'ARTS MARTIAUX	166
TABLEAU 27 : REGROUPEMENT DES TYPES D'APPARENCES DES PERSONNAGES DANS LES FILMS D'ACTION.....	172
TABLEAU 28 : REGROUPEMENT DES TECHNIQUES ET DES PROUESSES DES PERSONNAGES DANS LES FILMS D'ARTS MARTIAUX .	175
TABLEAU 29 : REGROUPEMENT DES TECHNIQUES ET DES PROUESSES DES PERSONNAGES DANS LES FILMS D'ACTION	179

TABLEAU 30 : CLASSEMENT DES SCÈNES DES FILMS D'ARTS MARTIAUX EN FONCTION DES CONTEXTES	185
TABLEAU 31 : CLASSEMENT DES SCÈNES DES FILMS D'ACTION EN FONCTION DES CONTEXTES	194
TABLEAU 32 : CLASSEMENT DES SCÈNES DES FILMS D'ARTS MARTIAUX EN FONCTION DES ORIENTATIONS DES ACTIONS.....	195
TABLEAU 33 : CLASSEMENT DES SCÈNES DES FILMS D'ACTION EN FONCTION DES ORIENTATIONS DES ACTIONS	213
TABLEAU 34 : CLASSEMENT DES SCÈNES DES FILMS D'ARTS MARTIAUX EN FONCTION DES AMBIANCES ET ATMOSPHÈRES SOCIALES	217
TABLEAU 35 : CLASSEMENT DES SCÈNES DES FILMS D'ACTION EN FONCTION DES AMBIANCES ET ATMOSPHÈRES SOCIALES.....	230
TABLEAU 36 : CATÉGORIES THÉMATIQUES DES DISCOURS PORTANT SUR LE RAPPORT À LA PUISSANCE DANS LES FILMS D'ARTS MARTIAUX	236
TABLEAU 37 : CATÉGORIES THÉMATIQUES DES DISCOURS PORTANT SUR LA TRANSMISSION DU SENS DANS LES FILMS D'ARTS MARTIAUX	243
TABLEAU 38 : CATÉGORIES THÉMATIQUES DES DISCOURS PORTANT SUR LE RAPPORT À L'ÉTHIQUE ET AUX VALEURS MORALES DANS LES FILMS D'ARTS MARTIAUX	250
TABLEAU 39 : CATÉGORIES THÉMATIQUES DES DISCOURS PORTANT SUR LE RAPPORT À L'ÉTHIQUE ET AUX VALEURS MORALES DANS LES FILMS D'ARTS MARTIAUX	258
TABLEAU 40 : CATÉGORIES THÉMATIQUES DES INTENTIONS DES DISCOURS DANS LES FILMS D'ACTION.....	262
TABLEAU 41 : ÉLÉMENTS DE L'IMAGINAIRE DES ARTS MARTIAUX AU CINÉMA	267

Liste des images

IMAGE 1 : REPRÉSENTATION POPULAIRE DE BRUCE LEE	275
IMAGE 2 : BRUCE LEE DANS LE RÔLE D'UN <i>JEDI</i>	275
IMAGE 3 : PERSONNAGES DE <i>STAR WARS</i> REPRÉSENTÉS EN SAMOURAÏS	276
IMAGE 4 : SCHÉMA DU SYSTÈME STRUCTURANT DES REPRÉSENTATIONS SOCIALES DE L'IMAGINAIRE DES ARTS MARTIAUX.....	277

Remerciements

À ma chère directrice, madame Andrée Fortin, je te remercie pour tout le temps que tu m'as accordé. Durant le parcours de ma thèse, l'aventure du laboratoire en ta compagnie a été l'occasion de mieux se connaître et de prendre exemple sur ton attitude face à la gestion de multiples projets simultanés. Tu es une personne chaleureuse, compréhensive, empathique et très talentueuse. Te côtoyer a grandement amélioré ma formation professionnelle de recherche et surtout mes aptitudes à la rédaction, dont l'art de vulgariser. Ces dernières années ont été riches d'enseignements et de leçons de vie. Je te souhaite la meilleure des retraites et plusieurs projets palpitants comme tu sais si bien les mener. Et je n'oublierai jamais ta marque de commerce qui me fait sourire à chaque fois, celle qui consiste à inonder les documents de commentaires et de noter sur la page couverture : « J'ai beaucoup annoté le texte, mais, tu sais, on ne se refait pas! ».

En 2008, je me suis rendu à Paris pour participer à un colloque universitaire sur les arts martiaux. À cette occasion, je rencontrais monsieur Benoît Gaudin, l'un des organisateurs de ce colloque. Lors de la pause dîner... pardon, la pause déjeuner (nous étions en France), je suis allé m'asseoir avec ce jeune professeur à l'attitude posée et très accueillante pour discuter. À l'époque, j'étais le codirecteur de la revue étudiante *Aspects Sociologiques* du département de sociologie à l'Université Laval. Étant une personne de projet, je lui proposai de diriger un numéro de revue portant sur la thématique du colloque. Ce numéro avait pour objectif de réunir des textes d'étudiants des universités québécoises et françaises. Pendant que nous parlions des possibilités de mettre à jour ce projet de collaboration interuniversitaire, monsieur Gaudin me lance gentiment une invitation : « Si un jour tu as le goût d'entamer un doctorat, ça me ferait plaisir de te donner un coup de main ». Deux ans plus tard, le numéro de revue était édité et Benoît acceptait d'être mon codirecteur pour mon doctorat en sociologie. Merci Benoît, la confiance que tu m'accordes depuis tant d'années a été source de courage et de motivation tout au long de cette aventure doctorale.

Je souhaite remercier monsieur Pierre St-Arnaud, professeur au département de sociologie à l'Université Laval, décédé subitement en mars 2013 en pratiquant son sport préféré, le tennis. Il était toujours intéressé et passionné par les projets des étudiants. À preuve, il avait accepté d'être l'un de mes examinateurs pour la présente thèse. Je me souviens, après la réalisation de mon mémoire de maîtrise, nous discutons dans son bureau et il me disait : « tu ne vas quand même pas t'arrêter là? ». Pour lui, il était naturel d'aller de l'avant avec nos idées. Lors de nos nombreuses rencontres fortuites dans les couloirs souterrains de l'Université, nous marchions côte à côte et il me conseillait sur divers sujets tel un vieux sage. Nous avons tous deux l'intérêt pour l'étude de la culture américaine. Je trouvais chez lui un allié contre le préjugé du sentiment antiaméricain par

rapport à l'étude de cette culture. Pour lui, elle était aussi riche que toutes les autres et ne méritait pas le dénigrement dont elle est victime.

Je ne passerai certainement pas sous silence le rôle que madame Sylvie Hamel a joué dans mon parcours doctoral. En 2009, je commençais un premier doctorat au département de psychoéducation à l'UQTR sous la supervision de cette femme si enthousiaste et dévouée. En plus d'être devenue une amie, elle m'a appris l'importance d'être compris par tous en s'attardant à ce que ressentaient et vivaient les gens à qui je m'adressais. Parfois, l'intellectualisme est une coquille de sécurité dans laquelle on s'enferme pour éviter d'avoir l'impression d'être à la merci des émotions des autres. Cette leçon, je l'ai apprise avec Sylvie, mais ne l'ai comprise que plus tard. Bien qu'elle soit timide aux compliments et aux éloges dirigés vers sa personne, je ne me gênerai pas pour dire que c'est en grande partie grâce à ses conseils et à ses encouragements que j'ai poursuivi mon voyage doctoral en sociologie. De retour dans ma discipline intellectuelle de prédilection, j'étais devenu un homme différent avec de meilleurs outils pour continuer ma quête académique. Merci Sylvie d'avoir pris tout ce temps pour parler avec moi. Je me souviens du jour où nous prenions une photo des premiers doctorants de psychoéducation, lorsque, la main sur mon épaule, tu as dit : « Je me sens comme la marraine... dans la série *Le Parrain* ». À mon avis, ce n'était pas tout à fait faux, tu étais la mécène qui m'avais pris sous son aile pour entrer dans la jungle de l'économie du savoir. Tu as très bien joué ton rôle, car je suis encore vivant et dans la course!

Lors d'une période plutôt sombre où je vivais un creux, autant dans ma vie personnelle que dans mes études doctorales, Nathalie Gagnon me fit l'honneur d'entrer dans ma vie. Et quelle entrée! C'est avec la limpidité du cristal que le souvenir de ce moment me revient à l'esprit et m'accroche un sourire aux lèvres. L'événement en question se produisit un jour où un ami propriétaire d'une école d'arts martiaux me demanda de dispenser un cours pour le remplacer. Le jour venu, cette fameuse Nathalie était dans la salle; placée juste en face de moi, dans la rangée de devant, comme toute bonne première de classe. Tel un aveugle et ses grandes aptitudes visuelles, je ne remarquai rien. Enchaînant les directives pour les étudiants du cours, je propose un entraînement qui nécessite l'aide d'un partenaire. Soudain, la demoiselle me signale qu'ils sont un nombre impair. « Je vais devoir sortir de ma torpeur et m'activer », me dis-je intérieurement. Nathalie s'avance donc vers moi pour venir travailler en équipe avec le professeur... quelle belle opportunité d'apprendre! Ce jour-là, Cupidon était sûrement souffrant, cédant sa place à nul autre que Thor. Seule divinité disponible à ce moment pour un remplacement de dernière minute, à l'instar de ma propre situation. En conséquence, aucune flèche ne transperça mon cœur pour me signaler la rencontre de l'amour de ma vie. Devant cette inaction des dieux, la belle m'asséna un direct du droit à la poitrine digne d'une personne dont l'esprit de décision avait été forgé au royaume d'Hadès. C'est alors que c'est arrivé. La fougue du marteau mythique norvégien s'est activée pour

foudroyer, non seulement mon cœur, mais ébranler l'entièreté de mon esprit et de mes capacités de concentration. J'étais complètement désarçonné. J'ai dû me ressaisir et revenir à la charge la semaine suivante pour exprimer mon intérêt tant la secousse avait été forte. À ma décharge, Thor n'y va jamais de main morte pour s'affirmer. Après cet épisode, ma vie a changé pour le mieux et c'est peu dire. Grâce à elle, j'ai retrouvé une motivation que je n'avais plus connue depuis les débuts de ma scolarité doctorale. Elle a su faire renaître l'espoir et ma fougue de jeunesse, comme nous le rappelle si souvent *Gai Sensei*. Si l'amour donne des ailes, j'ai personnellement hérité de turbos réacteurs. Nathalie, tu es la femme d'exception que je n'attendais plus. Je me suis solennellement engagé à te rendre heureuse et à prendre soin de toi parce que nous avons une complicité qui permet de nous épanouir mutuellement. L'achèvement de mon doctorat en ta compagnie est le meilleur exemple et est, selon moi, garant de nos bonheurs futurs. Je suis à jamais ton débiteur et ton partenaire pour ton propre cheminement doctoral en communication.

À Yvon et Jacqueline, mes parents qui ont toujours été présents pour le soutien moral et financier. Vous avez fait de grands sacrifices et des efforts auxquels je vous serai redevable et reconnaissant éternellement. Nous existons grâce à nos parents. Dans mon cas, bien que les efforts déployés pour me supporter aient été un choix, je me sens doublement choyé et obligé envers vous. La solidarité, pour ne pas dire la « force », est très présente dans ma famille. Je ferai bon usage des dons et des valeurs qui m'ont été transmis. Ces valeurs ne permettent pas, entre autres, de laisser un être humain, auquel on reconnaît les capacités d'un grand potentiel de réalisation et d'expression de soi, choir dans les méandres de la misère humaine. Les étudiants que j'ai pris sous mon aile, comme Lorie Charrier, est la preuve de la transmission de ces valeurs. Mes forces intellectuelles et mes capacités d'adaptation dans diverses situations sont des cadeaux qui me viennent de vous, mes parents. Je me suis fait un devoir d'actualiser et de faire croître ce que je considère comme des faveurs. Ce que l'on ne choisit pas nous est imparti, il n'en tient qu'à nous d'en cultiver les fruits. Je vous aime tous les deux énormément et, n'ayez crainte, je vous ferai honneur, peu importe la situation.

Mon frère David, ma sœur Annie, représentent des parties importantes de ma vie parce qu'ils sont le prolongement et l'extrapolation de mes valeurs et de mon identité familiale. Sans nécessairement comprendre les tenants et les aboutissants de mes projets intellectuels, vous m'avez toujours encouragé et soutenu dans mes démarches. Nos rencontres me redonnaient de l'énergie et du courage pour poursuivre ma quête. Merci à vous deux, je vous adore. Et comme me le rappelle souvent David avec humour : « On a perdu 12 ans là... y faut qu'on se parle plus! ».

Keven Doyon Lacasse, j'ai une reconnaissance infinie pour l'aide que tu m'as apportée pour traduire certains textes anglais. Tu es un ami précieux, dévoué et à l'écoute des sentiments de ton cercle d'amis. De plus, tu es un karatéka de grande qualité qui sait être

un atout dans l'univers social des arts martiaux que nous partageons. Tu as été souvent présent, plus qu'à ton tour, pour me redonner le moral. Merci Keven! Je suis également persuadé que sa sainteté Norris est également très fière de toi.

Cher Pierre-Marc Gagné, tu es sûrement le plus grand passionné que cette terre ait porté en ce qui concerne l'univers cinématographique des arts martiaux. Tu es devenu un excellent producteur et réalisateur de film d'arts martiaux. Tes connaissances et ton expertise m'ont été très précieuses pour peaufiner ma théorie sur les classiques du genre. De surcroît, tu m'as recueilli durant des mois lorsque ma vie s'émiettait. La complicité que nous avons déjà depuis des années dépasse désormais la simple amitié de base. Merci pour tout ce que tu as fait pour moi mon ami, je te dois plus que tu ne l'imagines. Que le futur soit généreux avec tes ambitions professionnelles, tu le mérites amplement.

Francis Lagrange, toi qui est devenu un véritable frère depuis notre secondaire deux, tu as vu et participé à de nombreux épisodes de ma vie. Nous étions colocataires quand j'ai commencé mes études doctorales. En se croisant dans l'appartement tu n'avais de cesse de me dire : « Hoooo mon dieu, je ne sais pas comment tu fais pour étudier encore! ». Eh bien je peux te dire que j'ai fini de payer pour étudier, mais que désormais je serai payé pour le faire. Comme tu me le suggérais si souvent, je suis enfin devenu propriétaire de ma propre compagnie de construction de cumulonimbus! Tu as toujours été respectueux de mes choix et de mon travail, cela a été un privilège et une formidable aventure de demeurer ensemble durant cette période. Ces moments de vie resteront à jamais gravés dans ma section « meilleurs souvenirs ». Merci Frank... et j'espère que nous aurons à nouveau l'occasion de créer des spectacles d'arts martiaux et de nous amuser sur scène.

Jean-François (Djeff) Trembley, tu m'as accepté dans ton sanctuaire quand j'en ai eu besoin. En plus d'être celui qui me proposa un refuge, j'ai découvert un homme très brillant. Nous avons développé une complicité d'échange autant intellectuel que prosaïque, pour finalement aboutir dans le confort d'une amitié sincère faite de compréhension mutuelle et de solidarité à l'épreuve du temps. Nos conversations hors du commun (même après 12 heures de party) étaient d'une telle puissance qu'elles perturbaient et embrouillaient les étudiants du cégep d'en face! Des souvenirs satisfaisants, je dois l'avouer. Tu as contribué avec plaisir à mes réflexions théoriques, à la relecture de mon premier ouvrage collectif et aux projets parfois un peu déjantés et empressés concernant les modifications de l'appartement. Merci Djeff! Je n'oublierai pas les centaines de conversations que nous avons eues tout en buvant notre nectar préféré. Comme tu le dis si bien : « Il n'y a rien qu'un homme ne puisse accomplir s'il a assez de rhum ».

Enfin, je veux souligner l'importance du soutien de mes amis praticiens d'arts martiaux. Ce sont toutes des personnes qui, chacune à leur manière, ont éveillé mes intérêts intellectuels pour le phénomène social des arts martiaux. Je pense ici à Sébastien Bernard,

mon cher cousin, qui m'initia aux philosophies contemporaines des arts martiaux et à la critique des théories non rationnelles ou qui semblaient tout simplement inaccessibles. Éric Drapeau, mon premier coach de kenpo-karaté, avec qui les discussions étaient toujours passionnantes. Je pense que mon orgueil me vient en grande partie de cet homme! Alain Bernier, coach de l'équipe olympique de taekwondo canadienne, a été mon professeur dans cette discipline. Cet homme est une mine d'or d'informations et d'expériences dans le domaine du sport de haut niveau. Georges-André Bernarchez a connu plusieurs statuts à mon contact. Il a été la personne qui a accepté que je fasse des entrevues pour mon mémoire de maîtrise dans son école, celui qui me donna des cours de karaté shotokan jusqu'à la ceinture noire, mais, plus que tout, est devenu un ami et un collègue de réflexion philosophique et sociologique à propos de la thématique des arts martiaux. Jonathan Morissette et Dgina Girouard, deux êtres extraordinaires avec qui discuter. En plus d'être des gens de projet, ils m'ont permis d'user de leur école pour une multitude de projets d'études. Merci à vous tous d'avoir partagé votre passion avec moi. Ces dons de temps ont été d'une valeur inestimable pour la motivation et la continuité de mes recherches sociologiques à propos de l'univers social des arts martiaux.

Avant-propos

Je pense qu'il est de bon aloi de mettre cartes sur table avant d'entrer dans le vif du sujet. Cette section sera donc l'occasion de poser mes aprioris épistémologiques en mettant en lumière mes motivations de recherche en lien avec mon statut de praticien des arts martiaux. Expliquer ce lien me semble nécessaire et même incontournable pour comprendre et saisir ma démarche scientifique.

Mon parcours académique en sociologie est ponctué d'une volonté de comprendre une incohérence apparente entre mes expériences dans le monde des arts martiaux et le contenu médiatique présenté à la population. Il s'agit d'un univers où j'ai été en bonne partie socialisé et face auquel je suis très critique, sous divers angles : pédagogique, théorique, éthique, etc. Ces nombreuses remises en question ont fait germer des préoccupations intellectuelles à propos de cet univers social. Cette relation a également servi de pont entre la nature subjective de mes intérêts professionnels et l'approche sociologique de mon objet de recherche. Ce lien permet de comprendre les étapes qui, dans mon cas, mènent au développement de connaissances sociologiques à propos de la dynamique sociale dans laquelle évoluent les nombreuses sphères d'existence des arts martiaux.

Selon Booth (2003), ceux qui pratiquent les arts martiaux depuis plusieurs années possèdent forcément des théories personnelles au sujet de leur nature ou de leur fonction. Dans mon cas, les propos de cet auteur sont justes. À l'époque de mon entrée à l'âge adulte, mes idées et mes réflexions théoriques ont été instigatrices de mes motivations à étudier les arts martiaux par la voie de la sociologie. Toujours selon Booth, cet effet est encore plus grand lorsque la personne entretient une spécialisation académique dans un domaine en rapport avec les arts martiaux. Pour un praticien-chercheur, comme dans bien d'autres domaines d'ailleurs, admettre la nature construite du rapport entre l'un de ses milieux d'appartenance et la plupart des finalités ou vertus auxquelles on l'associe risque de signifier une remise en question de son système de croyances personnelles, ce qui peut provoquer certaines résistances, voire une cécité volontaire.

Mon rôle d'acteur dans le milieu des arts martiaux est celui de la recherche-action, de la sociologie d'intervention et, ultimement, du regard théorique et critique. À l'appui, j'ai dirigé dans la dernière année un ouvrage collectif où, dans l'un des chapitres, je soutiens un argumentaire qui va à l'encontre du sentiment d'appartenance habituel des adeptes. Avec la participation d'un coauteur, Georges-André Bernatchez, nous avons soutenu qu'une grande part de ce qu'enseignent les clubs d'arts martiaux et de ce que promeut l'imaginaire des arts martiaux au cinéma est inutilisable pour la défense personnelle

(Bernard et Bernatchez, 2014). Cet exemple n'explique pas l'entièreté de ma position épistémologique, mais montre une situation où je me pose en expert en appliquant les règles de la méthode sociologique pour avoir un regard objectif sur un environnement social auquel je participe.

J'aimerais prendre encore quelques lignes pour approfondir la manière dont j'aborde mon rôle de chercheur. Il s'agit d'un aspect épistémologique en soi, mais aux répercussions pratiques dans la manière de toucher, de concevoir et d'étudier mon objet de recherche : le monde des arts martiaux.

Depuis quelques années déjà, j'étudie le phénomène en question. Je commence à mieux saisir ce milieu particulier, que je qualifierais même de singulier. Je ne peux pas dire que mon questionnement s'est estompé, car plus j'étoffe mes réflexions et plus mes interrogations se multiplient. Bien entendu, je comprends mieux les mécanismes sociaux qui régissent les univers sociaux qui mettent en scène les arts martiaux. Par contre, c'est l'ampleur et la complexité de ces mêmes mécanismes auxquels sont soumis les arts martiaux qui me permettent de concevoir et de découvrir chaque fois des aspects nouveaux. Avec le temps, je me suis aperçu que la vision que j'avais des arts martiaux s'est transformée de manière incommensurable et irréversible. Dans mon esprit, tant comme praticien d'arts martiaux que chercheur en sciences sociales, tout un monde de représentation s'est rebâti sur celui qui s'était écroulé... et ce processus est sans cesse renouvelé. C'est grâce aux outils, aux concepts et aux théories que j'ai acquis durant mes études que ces changements sont survenus.

Aussi, plus j'étudie et approfondis la thématique des arts martiaux, plus je m'éloigne idéologiquement de la sous-culture que ces disciplines constituaient dans ma vie privée. Toutefois, cette affirmation ne signifie pas que je n'aime plus performer dans cet univers, mais que mon rapport identitaire s'est considérablement modifié. Ces changements se sont opérés dans la considération que j'accorde à l'autorité du savoir sur le thème des arts martiaux. J'ai graduellement procédé au transfert d'une autorité que j'accordais aux professeurs et aux maîtres de ces disciplines à une autorité que je concède désormais aux chercheurs de différentes disciplines scientifiques. Une personne qui pratique un ou des arts martiaux et qui souhaite les étudier de la manière la plus objective possible, ne doit pas attendre la reconnaissance de l'accomplissement de ses recherches de la part de ses compagnons de pratique, de ses professeurs ou de ses maîtres. Ayant moi-même tenté de l'obtenir durant mes premières années de recherche, c'est un phénomène que je constate encore quelquefois chez d'autres et que je considère comme des coups d'épée dans l'eau. En fait, le désir de cette reconnaissance est une méprise, parce qu'elle dénote une valorisation et un attachement exagéré aux personnes qui possèdent le statut de maître ou de professeur d'arts martiaux et une soumission à un type d'autorité qui ne possède pas les compétences pour porter un jugement sur ce type de travail intellectuel. Par exemple, l'objectif de plaire et, dans une certaine mesure, de recevoir des félicitations de la part

d'une autorité hiérarchique d'un club d'arts martiaux, a de fortes chances d'orienter ou d'influencer certaines étapes de l'étude du chercheur afin de s'assurer une reconnaissance. Ceux qui recherchent cette approbation demeurent assujettis, souvent de manière inconsciente, à un mécanisme de contrôle qui devient restrictif dans les manières de voir et d'interpréter le monde des arts martiaux.

Dans cette perspective, j'essaie toujours de mieux comprendre ce qui a contribué à faire de moi ce que je suis, mais qui continue aussi à influencer d'autres individus. Aujourd'hui, nous sommes une petite communauté à étudier les arts martiaux dans sa dimension sociale et tous s'accordent pour dire que beaucoup de travail reste à faire pour mieux comprendre ce phénomène. Personnellement, je souhaite participer à cette entreprise.

Le constructivisme est l'angle théorique qui, dans mon cas, mène à l'appréhension sociologique des arts martiaux. Sans contredit, cette appréhension est teintée de mes expériences personnelles et professionnelles, mais, comme le disait Max Weber, elle est beaucoup plus relative aux valeurs du chercheur qu'à une quelconque motivation intrinsèque. L'objectivité sociologique, ou de toute autre science, est un but ou un idéal en soi qui ne peut être porté que par des personnes héritières d'un bagage de vie, voire d'une richesse intellectuelle et existentielle. Ces éléments du passé et du présent contexte nourrissent la motivation du chercheur. Cette dimension individuelle vient incontestablement déterminer le choix et l'orientation du sujet des études menées, mais n'influence aucunement les méthodes de recherche utilisées.

Je m'intéresse donc à l'imaginaire des arts martiaux pour des raisons au départ personnelles, mais qui, en fin de compte, ont des répercussions qui rayonnent dans un champ qui dépasse celui de ma vie privée. Ces intérêts me poussent à toujours examiner davantage les mécanismes sociaux qui influencent la production et la reproduction des arts martiaux sous toutes leurs formes. Ma vision sociologique des valeurs des arts martiaux peut alors se centrer sur l'étude des représentations véhiculées dans les médias. Je pense qu'elles sont tributaires d'une réalité commune et socialement partagée, tant par les praticiens que par la population en général.

Il faut également se demander en quoi il est pertinent de comprendre socialement les arts martiaux. Cette question est légitime pour un lecteur, car l'exercice de parcourir une thèse d'une couverture à l'autre exige une grande motivation. Et à cette interrogation, je ne puis que répondre par l'émancipation intellectuelle. Que l'on soit praticien ou non, prendre conscience de la dimension sociale des arts martiaux peut mener à développer une attitude critique qui engendre, entre autres, une autonomisation et une indépendance par rapport aux figures d'autorité des multiples disciplines des arts martiaux, mais aussi face aux produits culturels qui relèvent de l'imaginaire des arts martiaux. Et, plus globalement, cela permet de s'initier à des concepts abstraits pour sortir de sa zone de

confort intellectuel et, du même coup, explorer les outils du paradigme sociologique pour parfaire sa vision du monde.

À un certain moment, j'ai remarqué, sans pouvoir l'expliquer clairement à l'époque, qu'il y avait une différence entre ce que proposait la publicité des écoles ou des clubs et ce qui était enseigné à l'intérieur de leurs murs. Plus encore, cette dissonance se percevait lorsqu'on s'attardait à comparer le discours des maîtres ou des professeurs à propos des codes de conduite morale à adopter, la plupart du temps proposés aux adeptes, et leurs comportements dans la vie de tous les jours. Bien entendu, dépendamment des personnes, cette distance entre les principes moraux et l'agir varie. Depuis ce constat, que l'on peut qualifier de vérité de La Palice, j'ai rencontré une multitude de personnes évoluant dans le monde des arts martiaux, toutes disciplines confondues, et heureusement tous n'affichent pas un décalage béant entre ce qu'ils enseignent et ce qu'ils font. Néanmoins, malgré l'évidence de la distance qui existe entre les publicités et le quotidien des clubs et des écoles d'arts martiaux, je demeure toujours en questionnement face à ce phénomène. Je pense qu'avec un grand pas de recul il est possible d'apercevoir des dynamiques sociales d'une envergure plus large qui entrent en jeu.

Aujourd'hui, je comprends mieux les mécanismes économiques qui poussent certains clubs à attirer une clientèle en affichant une image séduisante des arts martiaux. Toutefois, cela crée le mécontentement d'une certaine clientèle. Je dirais même une frustration dont l'origine du problème se trouve ailleurs que dans les clubs. Que les gens rencontrent les détenteurs de tel ou tel niveau, le sentiment de frustration vient du fait que les gens s'attendent à autre chose, voire à des compétences qui dépassent quelquefois l'entendement : une surpuissance, des pouvoirs surnaturels, des capacités physiques hors du commun, le tout arrosé d'un mysticisme naïf. Bref, les gens s'attendent à être impressionnés, voire fascinés, par différentes facettes des individus qui pratiquent les arts martiaux. Il est à noter que la capacité de prêter des attributs aux praticiens fait référence à une connaissance préalable. Cette connaissance est le cœur de cette thèse. Cette connaissance semble être un fait collectif, car elle est très facilement repérable dans la population. Voilà pourquoi je la soupçonne de faire partie intégrante de la culture populaire au Québec, en Amérique du Nord et, à une plus grande échelle, en Occident. La connaissance des arts martiaux véhiculée par la culture populaire est, selon moi, la pierre angulaire d'une réalité sociale qui dépasse largement l'univers des disciplines elles-mêmes.

Introduction générale – Étudier la dimension sociale des arts martiaux

L'existence est une entreprise où chacun tente d'échapper au vide en le niant, où chacun croit accomplir son existence en nourrissant le leurre de l'individualité. Cependant, ce leurre est, pour Schopenhauer, la seule manière de supporter l'existence, car nous tirons nos forces et nos énergies en partageant les représentations de nos contemporains (La Chance, 2006).

La société n'est pas faite uniquement de structures sociales et de rapports de domination, d'individus et de stratégie, elle est également faite de savoir, de fiction et de croyances. Par exemple, les mythes sont des récits qui informent sur ceux qui les racontent. Par ce moyen, les êtres humains se parlent à eux-mêmes, parlent de leur société et de ce qu'ils en imaginent. Les récits mythiques ne sont donc pas à négliger. Que ces récits soient vrais ou non n'a aucun intérêt. L'essentiel est la dimension symbolique du message, soit la morale ou l'enseignement qui se trouve entre les lignes du récit. Aussi, les mythes n'existent pas que dans les sociétés traditionnelles et dans les bouquins poussiéreux des bibliothèques. Ils sont présents dans notre propre société et nous renseignent sur nous-mêmes. Les arts martiaux n'échappent pas à ce jeu du miroir social. Le mythe de la ceinture noire en est, entre autres, un exemple intéressant.

Ce mythe parle des hommes qui ont atteint les grades supérieurs en arts martiaux. Ces grades seraient une manière de reconnaître des personnes hors du commun, le signe d'une distinction remarquable, voire extraordinaire. Ces grades peuvent prendre plusieurs formes, mais la plus connue est la fameuse ceinture noire. L'acquisition de cette ceinture est source de grande fierté et de prestige. Elle apparaît comme la marque d'un travail acharné et du rite initiatique accompli. Elle se comprend donc comme l'aboutissement d'une démarche dont le but est non seulement de maîtriser des enchaînements de mouvements techniques d'une puissance inouïe, mais aussi de forger un esprit immuable qui fusionne avec son environnement. La ceinture noire est méritée et vécue comme une valeur intrinsèque. Nécessairement, la ceinture noire est portée par une personne honorable et distinguée par ce qu'elle a accompli. Son cheminement disciplinaire consume entièrement sa vie. Ses compétences sont exceptionnelles et reflètent une certaine perfection. Le sens de l'abnégation, du devoir et du sacrifice par l'investissement de soi sont les qualités qui forgent l'identité de cette personne. De fait, le détenteur de la ceinture noire est impart de responsabilités comprises comme une attitude juste et une conduite morale envers autrui, bref, il est un exemple de droiture irréprochable et un

modèle d'éthique comportementale. Ce rôle d'émulation le destine à transmettre une riche expérience de vie et l'héritage d'une tradition authentique des arts martiaux.

Ce mythe de la ceinture noire est toujours d'actualité. Par exemple, l'autorité et la crédibilité des praticiens d'arts martiaux sont fortement tributaires de cette image prestigieuse et romancée. Et si ce mythe existe toujours, c'est aussi parce qu'il évolue et appartient à un ensemble plus grand qui permet de le véhiculer. Cet ensemble est un amalgame d'éléments épars que se partagent les gens pour parler des arts martiaux. En effet, la majorité des gens sont capables de parler d'arts martiaux. Chacun possède une ou plusieurs références qui lui permettent d'exprimer des idées ou des opinions sur le sujet. Pourtant, ces personnes n'ont pas nécessairement pratiqué un art martial et ne savent pas comment agissent les praticiens dans le quotidien. Outre le fait que cette connaissance soit partagée par la majorité, elle est aussi facilement repérable. Comme le propose le mythe de la ceinture noire, le commun des mortels a des préjugés positifs à propos de ces praticiens. Les gens sont souvent impressionnés, voire fascinés par les individus qui sont associés d'une quelconque manière à l'univers des arts martiaux. La possibilité de prêter des attributs aux praticiens suppose une connaissance d'éléments préalables qui se situent dans le réservoir d'un imaginaire encore plus vaste et complexe que ce que les gens en disent.

La connaissance des arts martiaux passe donc par des représentations que l'on retrouve au sein de notre propre culture. Cependant, il faut d'abord cibler un endroit où trouver une concentration de ces représentations. D'où proviennent-elles? Comment sont-elles construites? Quels en sont les éléments constitutifs? Comment s'organisent ses composantes? Ces questions s'insèrent dans un débat sociologique qui n'est pas nouveau : la difficulté de délimiter et de définir les concepts de culture, de représentation et surtout d'imaginaire. La plupart du temps, ces concepts se chevauchent et s'articulent dans des dynamiques qui les rendent difficiles à identifier ou à saisir dans leur essence. La modeste contribution de ma thèse ne viendra certes pas clore le débat, ni circonscrire définitivement ces concepts, mais tentera plutôt de faire la lumière sur un point précis de leur articulation. En effet, j'ai étudié les représentations sociales véhiculées par le cinéma. Le cinéma peut se comprendre comme une courroie de transmission de la connaissance populaire des arts martiaux. Le mythe de la ceinture noire n'est qu'un élément parmi d'autres véhiculé par ce médium. Le cinéma (incluant les DVD, les cassettes et les rediffusions) s'est imposé presque lui-même pour mon étude parce qu'il vise, plus que le théâtre, la peinture ou la littérature, un très large public. Il assure un lien que ces médias n'assurent qu'à moitié et qui s'explique par sa localisation ou par son ancrage, si l'on peut dire, territorial et politique.

Par exemple, très peu de personnes ignorent l'icône cinématographique qu'est devenu Bruce Lee depuis les années 1970. Sa marque est si profondément ancrée dans l'imaginaire que les publicités, les livres, l'humour et même les films récents reprennent

ces clichés. Son passage au cinéma a laissé une empreinte indélébile. À ce titre, il a créé des références qui se sont intégrées à la culture populaire, dont le cinéma. Le cinéma n'est certes pas l'unique source de connaissance des arts martiaux, mais il demeure vraisemblablement la source d'information qui contribue le plus à une connaissance générale des arts martiaux. Selon mes enquêtes de terrain, mes observations et mes analyses (2005 à 2014), la connaissance générale sur les arts martiaux se rapporte souvent aux clichés, aux stéréotypes et aux idées préconçues que l'on retrouve au cinéma. En fait, même les praticiens s'abreuvent à cette source de connaissance pour parler des arts martiaux. La population dans son ensemble utilise aussi ce raccourci pour accéder à un savoir relié aux arts martiaux. Ceci est la prémisse de notre recherche.

Comme nous venons de le suggérer, lorsque des références sont facilement accessibles et que la majorité les partage, il est justifié de penser qu'elles font partie de représentations imaginaires organisées. Les éléments de cet imaginaire sont observables. Ils servent de matrice communicationnelle entre les individus à propos des arts martiaux, une grille de lecture qui interprète un univers culturel singulier. Lors de discussions, quand il s'agit d'arts martiaux, les individus échangent des informations qui sont la plupart du temps déjà connues de tous. Ils parlent d'un univers commun, aussi fictif et imaginaire soit-il, qui rend possible la communication à son sujet.

Dans la littérature spécialisée, plusieurs auteurs affirment que l'influence des arts martiaux au cinéma n'est pas anodine. Seulement, peu d'entre eux se sont aventurés à étudier directement les arts martiaux au cinéma. Même si certains travaux existent à ce sujet, ils sont à notre avis incomplets pour ce qui est de la compréhension plus globale du phénomène des arts martiaux. Plusieurs éléments de l'imaginaire des arts martiaux ont été recensés, mais les interprétations laissent à désirer. Le rôle du chercheur n'est pas d'ajouter une interprétation, mais de comprendre comment les interprétations et les usages avérés d'un film se sont construits. Ce hiatus pourrait être comblé par notre thèse qui propose de recadrer les éléments de représentations des arts martiaux dans une sociologie de l'imaginaire contemporain.

Comprendre les arts martiaux contemporains ne relève pas d'un problème de définition, mais exige de prendre un peu de recul pour les concevoir comme un phénomène de société. Notre objectif est donc de brosser un portrait de l'ensemble des références communes et socialement partagées des arts martiaux grâce au cinéma. Cet univers cinématographique spécifique nous semble un tremplin pour appréhender l'imaginaire social à propos des arts martiaux dans sa totalité. L'imaginaire des arts martiaux est un phénomène social. Il produit des communications, des œuvres artistiques, des informations circulent à ce sujet dans la société, il anime bon nombre de discussions dans les médias et aussi entre amis. Il est donc possible de s'y attarder grâce à la sociologie et tenter de comprendre les mécanismes qui le sous-tendent.

Tous sont également susceptibles de consommer des produits culturels cinématographiques qui mettent en scène les arts martiaux. Toutefois, pour participer à cette activité de consommation, les individus doivent avoir préalablement une petite idée de ce que sont les arts martiaux pour apprécier ce qui est montré dans le récit. Qu'elle soit partielle ou même fictive, cette idée ou cette représentation des arts martiaux demeure utile pour partager et échanger des appréciations, des jugements et des opinions à propos de produits ou d'événements qui présentent un quelconque aspect de ces mêmes arts martiaux.

Afin de comprendre davantage cette représentation des arts martiaux, nous proposons de parcourir les différentes parties de cette thèse. La partie I constitue le cadre conceptuel et se divise en trois chapitres : – l'imaginaire et la culture populaire (chapitre 1), – le cinéma (chapitre 2), – les arts martiaux au cinéma (chapitre 3). Ces chapitres posent le socle des concepts et des notions nécessaires pour appréhender l'imaginaire des arts martiaux comme un phénomène de société.

La partie II expose la méthode d'investigation des représentations de l'imaginaire des arts martiaux au cinéma (chapitre 4). Notre manière d'analyser les films révèle leur imaginaire grâce à l'utilisation du concept de représentations sociales. Pour y parvenir, nous avons sélectionné 16 films du genre « arts martiaux » et 4 films du genre « action » au moyen d'un échantillonnage raisonné. De ces films, nous avons choisi certaines scènes qui ont été soumises au processus d'analyse, préalablement organisé par une opérationnalisation des concepts.

La partie III révèle l'analyse de contenu. Elle propose une mise en relation des éléments qui constituent l'imaginaire des arts martiaux dans les films. Le premier chapitre de l'analyse met au travail une approche globale du corpus selon un classement thématique (chapitre 5). Ce classement permet d'avoir une vue d'ensemble. Les chapitres subséquents présentent chacun des dimensions observables des représentations sociales des arts martiaux au cinéma : – les agencements matériels et spatiaux (chapitre 6), – la conduite ou l'attitude des personnages (chapitre 7), – l'objectif poursuivi ou la finalité de l'action (chapitre 8), – le contenu des discours (chapitre 9).

Le contenu est traité, dans un premier temps, comme champ structuré et, dans un deuxième temps, comme système (ou noyau) structurant. Le champ structuré est dégagé à partir des constituants des représentations : les agencements matériels et spatiaux (musiques, prises de vue, températures, décors, effets spéciaux), la conduite ou l'attitude des personnages (comportements, apparences, compétences techniques), l'objectif poursuivi ou la finalité de l'action (contextes, objectifs des actions, ambiances), le contenu des discours. Ce type d'analyse recherche le principe de cohérence structurant ce champ de représentations. Le système structurant, quant à lui, s'affaire à dégager les structures élémentaires autour desquelles se cristallisent les systèmes de représentation.

Cette perspective systémique structurale a donc pour finalité de mettre en évidence des propriétés et des processus généraux par-delà les contenus particuliers.

Cette démarche vient éclairer nos questions de recherche. Nous cherchons principalement à savoir comment se structure l'imaginaire des arts martiaux dans le cinéma, c'est-à-dire investiguer les différentes dimensions des représentations cinématographiques des arts martiaux à l'intérieur des scènes sélectionnées. Grâce à cette structure, nous explorons les éléments qui caractérisent les différentes représentations des arts martiaux dans ce même cinéma. Nous amenons également une réponse à cette autre sous-question : y a-t-il une représentation centrale (système structurant) ou fédérative des arts martiaux, autour de laquelle s'élaborent les films du même genre?

Partie I – Cadre théorique

Rapport-Gratuit.com

Introduction de la partie I

Cette partie comporte trois chapitres qui constituent le cadre conceptuel : 1) l'imaginaire et la culture populaire, 2) le cinéma, 3) les arts martiaux au cinéma. Le fil conducteur auquel s'attacheront tous les concepts est celui des arts martiaux au cinéma comme une connaissance partagée par la population, mais aussi par les publics de ce genre cinématographique.

En épistémologie, le constructivisme est une approche de la connaissance reposant sur l'idée que notre image de la réalité, ou les notions structurant cette image, sont le produit de l'esprit humain en interaction avec cette réalité, et non le reflet exact de cette réalité elle-même. Le produit de cette construction n'est pas qu'individuel et découle des interactions sociales, car elle est de nature symbolique et nécessite des a priori culturels. Une construction symbolique s'appuie sur un consensus social qui requiert l'échange d'informations avec d'autres individus à propos d'une réalité X ou, encore, la consommation de produits culturels préalablement chargés de sens pouvant être décodés par certains groupes d'individus. Il est alors possible d'envisager la réalité sociale et les phénomènes sociaux comme étant construits, créés, objectivés ou institutionnalisés, souvent transformés en traditions. Dans ce cadre, on étudie des institutions, des actions et des idées en s'interrogeant sur la manière dont ils construisent la réalité des individus qui y participent ou contribuent à cette construction.

En tant que phénomène social, les arts martiaux ne font pas exception à ce qui vient d'être dit. La notion d'arts martiaux est d'abord une idée partagée par plusieurs, dont la définition varie souvent d'une personne à l'autre. Ces différences révèlent que tous n'ont pas la même compréhension de cette chose parce qu'elle est construite à partir de matériaux et d'agencements variés. Les matériaux de départ sont probablement les mêmes pour tous, seul l'agencement des matériaux différerait. Benoît Gaudin (2009) affirme à ce sujet que les arts martiaux n'ont pas d'essence en soi. Cette affirmation signale simplement que les arts martiaux n'existent pas en dehors des personnes qui en portent l'idée. La notion d'arts martiaux est alors tributaire du phénomène de construction sociale.

L'un des points de départ de cette thèse est que la manière de comprendre les arts martiaux provient, entre autres, de la culture cinématographique. Les différents acteurs occupant des positions sociales dans le champ des organisations en rapport avec la pluralité des disciplines des arts martiaux y participent également, mais ne font pas l'objet de notre recherche. Si l'idée des arts martiaux, peu importe les variations de définition, existe chez la majorité des individus, il y a sans aucun doute un médium qui a contribué à cette diffusion, et celle-ci coïncide avec l'avènement du cinéma et des

émissions télévisuelles. Cet aspect sera explicité dans la section sur les arts martiaux au cinéma.

À choisir, non pas le moindre mal, mais la meilleure référence, le cinéma semble être le vecteur de popularité par excellence des clichés et des idées reçues à propos des arts martiaux. De ses succès découlent les ventes de DVD, les productions de *remakes*, les séries d'épisodes ou de films thématiques, etc. Bref, le cinéma introduit ou influence les représentations que chacun entretient à propos d'une multitude de sujets, notamment les arts martiaux.

La connaissance populaire d'un objet a quelque chose d'imprécis, mais pas d'indéfini. Il s'agit de références, ou d'éléments partiels, appartenant à un nuage d'idées communes et de représentations que l'on peut qualifier d'imaginaire. Nous cherchons donc précisément à comprendre l'imaginaire des arts martiaux véhiculé dans la culture populaire du cinéma, ainsi que ses changements dans le temps. Mais avant toute chose, il faut s'attarder à définir ce qu'est l'imaginaire.

Chapitre 1 : Imaginaire et culture populaire

1.1 L'IMAGINAIRE

Eliphas Lévis (dans son livre *Dogme et Rituel de la Haute Magie*, 1856), un kabbaliste de la philosophie occulte, disait que « l'imagination est comme l'œil de l'âme » (Alexandrian, 2008 : 127).

L'individu est moins ce qu'il fait que ce qu'il imagine. L'imagination précède l'essence humaine, ou du moins actualise sa plasticité par son pouvoir d'infinie métamorphose. Par elle, il s'arrache à lui-même, au présent, à toute forme réifiée de l'humain en soi, peut vivre plusieurs vies et s'ouvrir à celle des autres en s'inscrivant *en leur place* comme dit Montaigne : *les plus belles âmes sont celles qui ont le plus de variété et de souplesse*. Du moins les plus heureuses sont les plus imaginatives (Cournarie, 2006 : 140).

Les syntaxes de la raison ne sont que des formalisations extrêmes d'une rhétorique baignant elle-même dans le consensus imaginaire général. Ensuite, d'une façon plus précise, il n'y a pas de coupure entre le rationnel et l'imaginaire, le rationalisme n'étant plus, parmi bien d'autres, qu'une structure polarisante particulière du champ des images (Durand, 2008 : 88).

L'imaginaire est un concept complexe. Il fait encore objet de débats quant à sa définition et à la manière de l'utiliser dans le cadre de la recherche. Il est donc nécessaire de le cerner adéquatement pour ne pas se perdre dans les méandres interprétatifs et usages multiples.

Néanmoins, avant d'entamer cette section théorique, il faut avoir à l'esprit que l'approche contemporaine de la sociologie de l'imaginaire y repère différentes fonctions sociales (Legros, 2006) : le besoin de rêverie (fonction anthropophysiologique); rassurer face à l'inconnu (fonction de régulation par l'intermédiaire du mythe, du rite, du rêve ou encore de la science); la capacité de relativiser sa vision du monde (fonction de créativité sociale et individuelle offrant une ouverture épistémologique sur le réel); et communiquer (fonction de communication sociale favorisée notamment par le mimétisme, les idéaux-types, les systèmes de représentations et la mémoire collective).

Le concept de l'imaginaire n'est pas essentiellement présenté ici sous l'angle des fonctions sociales, mais en reprendra les grandes lignes. Nous verrons comment la sociologie appréhende l'imaginaire, les éléments composant le socle théorique, les besoins auxquels il répond chez l'individu, les dynamiques de fonctionnement social, le rôle du fantastique, le rapport qu'il entretient avec le réel et, enfin, la définition retenue pour la présente étude.

1.1.1 Approche disciplinaire

En sociologie, l'imaginaire est affaire de civilisation¹ : il circule à travers l'histoire, les cultures et les groupes sociaux (Descolas, 2010; Legros, 2006). Il se comprend donc comme un phénomène collectif qui permet à l'être humain d'agir dans un contexte social et historique. L'imaginaire constitue une dimension substantielle de l'univers social, soit une matrice psychique des individus, contribuant à la création d'institutions. Une sociologie qui ne tient pas compte de cette dimension est incomplète. Aussi, pour donner une définition positive de l'imaginaire, il faut écarter l'opposition imaginaire / rationnel. Sortir de cette opposition permet de comprendre l'imaginaire comme un fait réel.

La pensée mythique est une pensée concrète qui, fonctionnant sur le principe de l'analogie, s'exprime par des images symboliques organisées de manière dynamique. Elle détermine des perceptions de l'espace et du temps, des constructions matérielles et institutionnelles, des mythologies et des idéologies, des savoirs et des comportements collectifs. Mais l'anthropologie de l'imaginaire conteste l'idée d'une pensée mythique qui serait primitive, pré-logique, inférieure à la pensée rationnelle (Legros, 2006 : 2).

En d'autres termes, l'être humain ne se représente que ce qu'il perçoit ou imagine parce qu'il a appris à discerner par ses impressions sensibles un rapport au monde qui n'est reconnaissable que dans son imaginaire (Descolas, 2010). Reprenant à son compte cette vision anthropologique, la sociologie de l'imaginaire propose un point de vue sur le social qui s'intéresse à toutes les activités humaines. Investissant de manière transversale les domaines de la société (vie quotidienne, travail, politique, religions, science, littérature, divertissement, loisir), son objet est considéré, soit imprécis ou impalpable, soit comme une polysémie (Legros, 2006). Ces deux visions divisent également les points de vue des professionnels qui oscillent dans leur compréhension de l'imaginaire entre une science complexe, pour les initiés, et peu fiable, pour ses détracteurs. Néanmoins, la sociologie de l'imaginaire tente d'atteindre les motivations premières, les courants dynamiques qui sous-tendent et animent les sociétés humaines.

¹ Le terme civilisation est compris comme une identité culturelle associée pour chaque individu à la plus grande subdivision de l'humanité à laquelle il peut s'identifier. Elle représente donc un groupe plus étendu que la nation. Les civilisations sont fortement liées à des systèmes de croyance, de développement technique et politique, et des normes générales de comportement.

L'imaginaire est le produit direct des tensions et des relations que l'être humain entretient avec son environnement tant physique que mental (D'Amato, 2009). Ses contenus sont principalement abstraits, mais les symboles, les images et les idées ont un impact concret et presque toujours affectif.

D'Amato (2009) expose le pan psychologique de l'imaginaire, nécessaire à la compréhension de la capacité à imaginer d'un individu. Comme toute image isolée ou complexe (un tableau, un film, un récit, un conte, etc.), l'imaginaire comporte un aspect représentatif, donc verbalisable, et un aspect émotif, affectif, qui touche le sujet. Il est autant associé aux perceptions qu'aux conceptions abstraites des expériences et des souvenirs. L'imaginaire existe dans un ensemble plus ou moins cohérent d'images et de récits, en mesure de produire un sens qui dépasse le local et le momentané.

C'est pourquoi l'imaginaire a souvent été étudié à partir de signes, de caractéristiques linguistiques et de thématiques individuelles; mais il peut aussi être interprété globalement puisque les images et les récits sont porteurs d'un sens général. Lorsqu'il crée pour son plaisir une autre image du monde, une autre façon de représenter les choses, l'être humain modifie à la fois son monde intérieur et le monde qui lui est extérieur (D'Amato, 2009). Il crée des images objectivées de ses expériences sensorielles, affectives et fantastiques. Par exemple, à travers la création d'un objet, l'artiste objective une représentation qu'il offre à la vue de tous. Grâce à leur imagination et à la capacité de faire des liens avec des représentations déjà acquises, ceux qui verront son œuvre créeront un certain nombre d'images mentales nouvelles qui feront à leur tour partie de leur subjectivité. L'imaginaire joue là un rôle fondamental, puisqu'il extériorise la subjectivité pour privilégier une relation intersubjective qu'il étend à la communauté.

Dans cette perspective de création, une philosophie de l'imaginaire est nécessairement une phénoménologie de l'imagination et, en cela, l'imagination est une forme de conscience intentionnelle² (Cournarie, 2006).

L'imaginaire est donc le terme de référence pour parler de la faculté de l'imagination. Cette faculté vient combler des vides explicatifs et donne une cohérence à l'existence, peu importe qu'elle soit réelle ou non. Pour l'individu ou une collectivité, l'imaginaire est une condition d'existence (Castoriadis, 2007). Il ne suffit pas que les gens puissent reconnaître le réel, il faut également qu'il y ait du non-réel pour que l'être humain puisse prendre ses distances par rapport au réel et pour se l'approprier. L'imagination est donc la faculté qui permet à une personne de transformer ou d'ignorer le réel pour avoir une vision cohérente du monde. L'illimitation caractérise l'imagination, car elle ne se borne pas au réel, mais permet au contraire d'en sortir et de se figurer l'infigurable.

² Par exemple, les praticiens d'arts martiaux vont souvent définir l'ensemble des disciplines par l'intention qui les motive à pratiquer (Bernard, 2008).

1.1.2 Composantes de l'imaginaire

La compréhension du concept, de la structure et du fonctionnement de l'imaginaire implique a priori trois définitions fondamentales : le signe, l'image et le symbole (Grassi, 2005).

Le terme « image » a la même racine que le verbe « imiter ». L'image est la première forme qu'assume l'activité imaginaire. Elle est une représentation mentale face à un modèle. L'aspect fondamental de l'image est sa potentialité de vecteur de communication. Ce qui importe est moins le message qu'elle est censée transporter que l'émotion qu'elle fait partager. Le monde des images est en quelque sorte l'ensemble matriciel au fondement de la vie quotidienne. Le potentiel d'interprétation des objets et des événements par l'image lui confère un aspect qui semble parfois plus vrai que le réel.

Le signe est l'unité de base d'un système de signification, soit la combinaison d'un concept (ex : l'amour), le signifié, et d'une image résonante (ex : un cœur), le signifiant. Le signe est une création arbitraire. Les techniques de représentation sont propres aux arts plastiques, alors que l'analyse des modes de signification est propre aux sciences de la langue et de l'esprit. La représentation est l'activité de symbolisation qui est propre à l'imaginaire.

Le symbole procède d'un processus complexe dont le résultat est soit une image, soit un mot. La différence fondamentale entre un simple signe et un symbole dérive du fait que celui-ci possède un sens figuré : une chose (la mort) qui est remplacée par une autre (l'image de la faucheuse). Un élément devient symbole dans la mesure où il est porteur d'une charge sémantique qui transcende le sens propre et s'insère à l'intérieur de la structure de signification imaginaire.

En considérant ces a priori, l'imaginaire d'un individu ou d'un groupe se comprend comme une construction symbolique à trois dimensions. Ces dimensions sont toutes faites de représentations : 1) des représentations de l'environnement physique où l'espace inconnu devient un territoire approprié, un lieu parcouru, habité, aménagé, investi de sens, de conscience et d'appartenance; 2) des représentations individuelles et collectives servant de mémoire (passé), d'identité (présent) et d'espoir (futur); 3) des représentations de l'autre, pour le reconnaître comme différent de soi (Bouchard, 2003).

1.1.3 L'imaginaire comme besoin essentiel de l'homme

Notre époque a été pourfendeuse de mythes et de mystique. Cependant, cette tendance subit un retour de balancier. « Notre civilisation rationaliste et son culte pour la démystification objective se voit submergée en fait par le ressac de la subjectivité brimée et de l'irrationnel » (Durand, 1992 : 495). Nombreux sont ceux qui revendiquent le droit ou la légitimité de laisser libre cours à leur imagination. S'évader comble un besoin qui s'illustre aujourd'hui de plusieurs façons. Par exemple, pensons aux hobbies associés aux

univers fantastiques, aux doctrines irrationalistes et à diverses formes d'arts. Par ces moyens, les contemporains tentent d'échapper au rationalisme ambiant, façonné par le productivisme exacerbé de l'Occident.

Cependant, il ne faut pas oublier que les idées modernes de progrès et de performance découlent d'un imaginaire de la société. Ces idées sont elles-mêmes une des formes historiques de l'imaginaire (Morissette, 1984). Pour Gilbert Durand (2008), Michel Foucault (dans Deleuze, 1986) et Edgard Morin (1978), ces idées participent au récit imaginaire de la société qui permet une communication et une organisation cohérente. L'imaginaire répond à des besoins profonds, devient une approche du monde et s'impose comme élément constitutif du comportement spécifique de l'homme (Constantopoulou, 2008). Le champ de l'imaginaire est garant de la liberté, car il est le lieu où reposent la spontanéité et l'expression créatrice de l'esprit humain.

De la sorte, l'imaginaire est d'une importance capitale pour la compréhension et l'analyse de la société (Morissette, 1984). D'une part, il permet aux significations de prendre forme et, d'autre part, il joue le rôle singulier d'un « tenir ensemble » de la société par la constitution d'un univers de significations partagées. Le monde est investi de significations qui répondent aux interrogations des individus d'une société à un moment donné. Cette création d'un univers de significations répond à des exigences fondamentales.

[L]'humanisation est indispensable d'une adaptation intelligente au réel à travers la langue et la technique, mais elle est caractérisée aussi par le besoin d'échapper à ce qui est donné par le souvenir, le songe, l'ivresse, l'art, ce qui transforme effectivement l'*homo demens* (ontogenèse : formation de l'individu) en un complément de l'*homo sapiens* (philogenèse : devenir de l'espèce) (D'Amato, 2009 : 44).

En marge des activités nécessaires à la survie, comme le travail, l'imaginaire se nourrit d'activités gratuites, désintéressées, telles le jeu, l'amusement ou les arts. Les êtres humains inventent, développent et légitiment leurs croyances dans un imaginaire dans la mesure où cette relation au monde obéit à des besoins et des satisfactions accompagnés d'effets à long et à court terme.

1.1.4 Le fonctionnement social de l'imaginaire

L'imagination est une faculté individuelle, mais commune à tous, qui produit les mythes et impulse la démarche de connaissance. Elle fournit l'éclairage initial, pourvoit en images et soutient les opérations psychiques de mises en relation des choses pour la compréhension du monde. Elle est le principe de fécondité de la pensée. De ce principe découle l'existence de l'imaginaire. Un imaginaire qui est de l'ordre du fait. Un fait de collectivisation des imaginations individuelles pour maintenir vivant le réservoir de

l'imaginaire social. Cet imaginaire est réciproquement une condition de la perception et de la pensée (Castoriadis, 2007). En cela, l'être humain est irrationnel, un être imaginant, un être de fantasmes, capable de délire et de déraison. Si sa vision du monde est tissée dans le symbolique, la place de la raison est à la fois celle de l'arbitre et du débiteur de l'imaginaire (Bouchard, 2003).

[L]e symbolique suppose la capacité imaginaire des individus comme support, tandis que la capacité imaginaire nécessite le symbolique pour s'exprimer. Cela constitue le rapport fondamental entre le symbolique et l'imaginaire (Morissette, 1984 : 21).

Sans l'imagination, aucune opération de l'esprit ne serait possible. Elle permet de mettre toutes les autres facultés de l'esprit en mouvement. « L'imagination est la seule faculté impliquée dans toutes les opérations » (Cournarie, 2006 : 23). Les pensées les plus abstraites sont revues par une imagination qui dépasse la seule reproduction des images, et propose un corpus qui s'agence et se recompose grâce à la sensibilité aux choses. L'imagination est symbolique, c'est-à-dire qu'elle possède la faculté de présenter, sur le mode indirect du symbolisme, les idées qui dépassent l'entendement et excèdent la connaissance des phénomènes observables. Elle ouvre la subjectivité à une activité libre et infiniment riche.

[L'imagination] donne forme au phénomène de signification au concept (schématisation), comme imagination symbolique dans l'art qui révèle le domaine du sens au-delà du concept. Il suffit ensuite [...] de conférer à l'imagination symbolique un pouvoir créateur en lui reconnaissant la capacité d'une connaissance ontologique, pour voir dans l'imagination la faculté même de l'absolu (Cournarie, 2006 : 24).

Un symbole peut donc avoir différentes significations imaginaires (Morissette, 1984). Par exemple, la Bible est une référence pour les chrétiens. Cependant, quand des fidèles la placent sous leur lit pour qu'elle guérisse leur maladie pendant la nuit, elle est investie d'une toute autre signification imaginaire. Cette différence d'interprétation du symbole se joue entre les possibilités infinies de l'imagination et les limites des capacités de la raison à mettre en mots une image grâce aux procédés de transposition du sens (Jacquet-Montreuil, 1998; Legros, 2006).³

L'imaginaire peut être considéré comme un système dynamique, organisateur d'images, qui prend sens grâce à l'interaction. L'imaginaire met en place un rapport au monde qui possède une efficacité réelle. Il est considéré comme un instrument pour entrer en relation avec le cosmos (ensemble des présupposés touchant le monde, la nature humaine et

³ Toute la rhétorique repose sur ce pouvoir métaphorique (*translatio*) de l'individu.

l'univers qui nous entoure), à travers un acte de reconstruction active, sans quoi le cosmos demeure inconnaissable (Grassi, 2005). Par exemple, les êtres fantastiques, bien qu'imaginaires, lient les individus entre eux, confortent le sentiment d'appartenance, pour faire face à une menace invisible. Ils constituent, par opposition à cette menace, un agent de communion sécurisant (Legros, 2006).

1.1.5 L'imaginaire fantastique

Tout au long de l'histoire, les monstres ou les êtres fantastiques ont été des protagonistes essentiels. Ce sont les aspects sémantiques que les gens projettent sur ces monstres qui changent. Ils sont, à chaque époque, le reflet de l'univers incompréhensible, le plus souvent angoissant, vers lequel on tend pour comprendre le sens de l'existence (Legros, 2006).

D'abord, l'image des êtres fantastiques s'éloigne toujours de la réalité des individus, de là l'usage du terme « fantastique ». En fait, l'être imaginaire est le reflet magnifié de l'ego, tantôt positivement, tantôt négativement (Legros, 2006). Ces êtres possèdent les mêmes caractéristiques culturelles que leurs contemporains, pour que les gens puissent s'y associer, mais ces aspects sont exagérés ou magnifiés. Par exemple, la force, la beauté, la laideur, l'intelligence ou l'habileté sont amplifiées. Ensuite, l'être fantastique sert à reconstruire la réalité afin d'exacerber ce que l'ordre moral établit comme qualités et défauts (Legros, 2006). Pour échapper à ces standards durant quelques instants, des monstres ou des êtres imaginaires sont projetés avec l'objectif d'effrayer, pour faire ressortir et mettre en évidence les envies d'excès et les pulsions secrètes des individus. Ici, il faut comprendre le terme « effrayer » à partir de son sens latin *exfridare* : faire sortir de la paix.

Cette tension des sentiments (magnifier et effrayer) renvoie aux notions de bien et de mal. Cette importance demeure une constante parce que l'être humain oscille sans cesse entre un désir de croire à l'imaginaire et une volonté de le dénigrer (Vax, 1963). Cette oscillation exprime plus profondément le va-et-vient continu entre le désir de se conformer à un modèle de reconnaissance et le besoin de se libérer d'un cadre normatif inhibiteur.

Pour la sociologie de l'imaginaire, les êtres fantastiques, qu'ils soient objets de croyance ou motif littéraire, ne sont pas seulement un support de projections psychologiques, ils symbolisent aussi des traumatismes collectifs, historiques, que le discours rationnel est incapable d'exprimer (Legros, 2006 : 206).

Les êtres fantastiques représentent une source d'informations sociologiques de première importance. Ils situent non seulement l'être humain face à lui-même, mais la société face aux angoisses de sa dynamique. Les monstres ou les êtres imaginaires servent donc à

anéantir l'incertitude. Ils sont la marque d'un besoin qui veut diminuer le pouvoir angoissant de l'inconnu, tel que le trépas. D'un point de vue anthropologique, la fonction d'imagination tente de faciliter la situation de l'être humain dans le monde par le moyen de l'euphémisation. Par exemple, l'art tout entier, du masque sacré à l'opéra-comique, est avant tout une entreprise pour s'insurger contre le pourrissement de la mort (Durand, 2008). Figurer la mort par un squelette portant une faux est un des procédés qui permet de réguler l'angoisse de la finitude. S'il est possible de personnifier la mort et de l'observer, il devient hypothétiquement possible de la maîtriser. Face à un phénomène incontrôlable comme la mort, l'homme est dépourvu de moyen concret ou matériel de protection, mais face à une faux, il est possible de développer une panoplie d'armes et de préparer une stratégie de riposte.

La dimension fantastique de l'imaginaire imprègne la culture. Par exemple, les jeux sont une mise à l'essai des mythes, des légendes et des contes. Si des enfants jouent aux cow-boys et aux indiens, c'est que « toute une littérature de bandes illustrées a habillé l'archétype de la lutte, du vêtement historique et culturel de Buffalo Bill et d'Oeil de faucon » (Legros, 2006 : 200). Les créations cinématographiques mettent en évidence la permanence de l'imaginaire, assis sur les fantasmes les plus archaïques. « De sorte que les prouesses des savants et des techniciens ne font pas obstacle aux prétentions du surnaturel, du paranormal et du fantastique » (Tacussel, 1995 : 27).

Aussi, tout monstre ou être fantastique est un livre ouvert sur la société. Il est une surface d'inscription, un support de projection de l'imaginaire collectif. D'un côté, le monstre est une charpente creuse de l'être humain qui rappelle ses caractéristiques. Ce creux se manifeste par le manque de sang, l'absence de reflet dans le miroir, une invisibilité, ou encore une absence d'intelligence. D'un autre côté, les monstres peuvent accueillir des signifiés divers et successifs. Du latin *monstrare*, monstre signifie monstration, démonstration, signe. Cette étymologie indique qu'à travers l'altérité du monstre est révélée et mise en scène une partie de l'être humain : le discours sur les monstres est, en réalité, un discours sur l'être humain. « Toutes les études sur les monstres se rejoignent dans l'idée d'une nécessité herméneutique » (Legros, 2006 : 205).

Toutefois, il faut se méfier des fausses continuités. Un dieu peut hériter du nom et de l'apparence d'un ancien dieu sans reprendre intégralement sa fonction. Il subit alors un changement radical par rapport à sa fonction précédente. Le même personnage peut donc jouer des rôles divers à travers les âges en étant interprété différemment à chaque reprise. Le fantastique se manifeste dans l'existence quotidienne et rend caduque l'opposition du réel et de l'imaginaire, pour autant qu'il soit recadré dans le contexte de son époque (Tacussel, 1995).

1.1.6 Rapport entre l'imaginaire et le réel

L'imaginaire « est beaucoup plus et essentiellement autre que la simple mise à distance du réel par la représentation ou sa néantisation par la conscience » (Castoriadis, 2007 : 153). Le réel n'existe pas avant et indépendamment de l'imaginaire. L'un et l'autre ne peuvent être considérés séparément. L'imagination est une matrice qui permet aux gens de concevoir ce qui existe, ce qu'ils voient et comprennent de ce qui les entoure.⁴

L'imaginaire est essentiellement créateur, c'est-à-dire qu'il permet l'émergence de quelque chose qui n'est pas réel, mais qui existe par l'esprit. Il n'y a pas de perception sans imagination. Par exemple, la fiction « n'imité pas illusoirement ce qui est, mais le donne à voir autrement » (Cournarie, 2006 : 43). Une représentation, qu'elle soit image, parole ou représentation mentale, ne peut être entendue en tant que telle que si nous y adhérons jusqu'à un certain point. « Se représenter quelque chose et se le représenter comme existant est une seule et même chose » (Schaeffer, 2006-2007 : 6).

Par exemple, il est connu que les dragons n'existent pas, mais pour en imaginer un dans une histoire ou pour suivre ses aventures dans un film, il est nécessaire d'en avoir une représentation, une image de référence. Par conséquent, le dragon existe dans l'imaginaire. L'adhésion à la fiction est possible parce qu'elle est créatrice d'univers mimétiques, soit des univers de modèles virtuels fondés sur une relation de ressemblance avec la manière dont la réalité est généralement conçue. Il suffit que la fiction immerge les gens dans un univers dont la réalité soit de l'ordre du concevable pour qu'une personne la considère comme vraie, tout en sachant qu'il est possible qu'elle n'existe pas en dehors de son esprit. Le critère de réussite d'une œuvre de fiction ne réside donc pas dans la fidélité au réel. La puissance fonctionnelle du fantastique ne tire pas sa force du fait que la représentation ressemble à quelque chose de réel, mais bien aux dispositions que l'individu a de rendre réelle cette représentation. Ces dispositions d'actualisation ou d'appropriation sont à la source de la cohérence ou de l'incohérence du monde fictionnel et justifient que l'on puisse adhérer à l'univers fantastique le plus éloigné de la réalité, du moment qu'il possède une cohérence interne propre.

Issue de l'imaginaire, la fiction suggère la capacité de « croire à la vérité de ce que je sais être faux où à l'existence de ce qui n'existe pas » (Perret, 2006-2007 : 9). C'est ce qui se passe lors du visionnement d'un film par exemple. Pour un moment en retrait du quotidien, le spectateur s'appuie sur un réservoir d'imaginaire « Dans la genèse des représentations à travers les interactions et la communication, les croyances fournissent

⁴ Le personnage de Kail vulgarise très bien cette idée lors d'un épisode de *Southpark* : « Est-ce que Luke Skywalker ou le Père Noël n'ont pas plus changé nos vies que toutes ces vraies personnes autour de vous? Que Jésus soit vrai ou pas, il a eu un plus gros impact sur le monde que vous ou moi, et on peut en dire autant de Bugs Bunny, de Superman ou de Harry Potter. Ils ont changé ma vie, changé ma façon de voir certaines choses. Est-ce que quelque part ça ne les rend pas vrais? Alors, ils sont peut-être imaginaires, mais ils sont plus importants que beaucoup d'entre nous et ils vont continuer à l'être quand nous serons tous morts. Dans un sens, on peut dire qu'ils sont plus vrais que n'importe qui ici » (Parker, 2007).

un arrière-fond culturel des significations partagées » (Apostolidis et al., 2002 : 8). La pratique de la fiction entretient l'articulation de l'individuel et du collectif, car elle façonne l'idée que se font plusieurs personnes d'une même chose. Toutefois, cette pratique ne garantit pas le rapport de référence entre les choses réelles et leurs images.

Il est pernicieux d'opposer le fantastique ou la fiction au monde réel. Ce n'est pas une réalité divorcée du monde ou, encore, quelque chose de faux, une erreur. La frontière entre le réel et l'imaginaire, comme au cinéma, est mince. Typiquement, le réel est associé au tangible, au matériel, au physique, au corps, à la nature, tandis que l'imaginaire est associé à l'intangible, à la psyché (la pensée, l'esprit), à la culture. La pièce de théâtre, le roman, l'opéra et, plus récemment dans l'histoire, le cinéma, sont tous des systèmes qui ont pour fonction de faire voyager l'individu dans un autre monde.

L'écriture, une pas-très-nouvelle technologie avec laquelle chacun est familier aujourd'hui, est, en elle-même, un élément de virtualité troublant énormément la supposée frontière entre le réel et le virtuel en permettant aux idées, aux concepts, aux croyances, aux souvenirs de se former à l'extérieur de l'esprit, de se partager, de se détacher de l'esprit qui les a créés et, ainsi, voyager, se propager et lui survivre à travers les âges. L'idée devient un livre, l'éthéré devient tangible, le virtuel devient réel (Poulin-Lamarre et Saucier, 2013 : 8).

1.1.7 Pour une définition de l'imaginaire

En s'inspirant du concept d'« institution imaginaire » (Castoriadis, 1999, 2007), nous allons parler de l'imaginaire comme d'un phénomène d'émergence et de vecteur des idées et des images.

Le fonctionnement social de l'imaginaire suppose l'existence de l'interaction dialectique entre la dimension psychique individuelle et celle du réservoir d'éléments significatifs que l'on nomme « institution ». Ces deux dimensions n'existent pas de manière indépendante, mais exercent une influence réciproque l'une sur l'autre. Ces deux dimensions distinctes correspondent à deux types de connaissances et, donc, deux discours qui leur sont propres. L'une parle de l'imaginaire social (représentations, idéologies, ontologies, formes discursives, le tout communément partagé, donc produisant des prototypes d'imagination spécifiques) et l'autre de l'imaginaire individuel (capacité individuelle à produire des images nouvelles). C'est ainsi que l'imaginaire joue avec l'offre d'un répertoire d'éléments pour créer et inventer des agencements nouveaux qui utilisent la matrice sous-jacente du symbolique, socle qui rend possible l'imagination.

L'interaction de ces deux dimensions inextricablement liées se résume comme suit : la capacité individuelle d'imagination puise dans un imaginaire social héritier d'une

historicité nourrie par la culture ambiante, tandis que l'imaginaire social existe et évolue grâce à l'ajout constant d'idées et d'images sans cesse renouvelées, actualisées et réinventées qui sont déversées dans le réservoir communément partagé d'une culture donnée. Cette interaction des dimensions individuelles et collectives imaginaires est incontournable pour comprendre les phénomènes sociaux et historiques.

L'imaginaire est un système de représentations servant à régler les comportements sociaux, à légitimer certains à l'exclusion d'autres. Ces représentations sont ordonnées selon une logique interne qui accorde à certaines d'entre elles une position plus centrale, comme la clef de voûte d'un édifice.

L'imaginaire est à la fois exprimé et façonné, du point de vue individuel et collectif, notamment, par la culture populaire.

1.2 LA CULTURE POPULAIRE

Cette section a pour objectif de comprendre le concept de culture populaire et de saisir l'articulation des éléments qui en font la complexité. Nous verrons comment la culture populaire est définie en opposition à la culture « noble ». Pour les tenants de la culture populaire, mais aussi les autres, la consommation et l'identification à des produits culturels participent à véhiculer un imaginaire, des idées et des valeurs. Cette participation ne réfère en rien, ici, à une connotation péjorative. Il s'agit d'un partage de goûts et de passions avec ceux qui éprouvent des sentiments analogues pour un même objet. La culture populaire, en fait, procure des moments et des lieux de socialité, même si les choix qu'offre l'industrie culturelle sont limités par la logique d'un système économique dont la finalité est le profit. La culture populaire n'est pas à l'abri des rapports de force et des conflits entre les groupes et les individus qui s'adonnent à une même pratique.

L'imaginaire dont nous parlions à la section précédente est véhiculé notamment par certains mécanismes qui sous-tendent la culture populaire et les pratiques sociales contemporaines qui la constituent. Reste maintenant à décortiquer ces éléments. Attardons-nous d'abord au concept de culture et de sous-culture. Ces deux concepts sont interdépendants et doivent être traités dès le début du parcours pour ensuite saisir le concept de culture populaire. Par la suite, nous aborderons les rapports qu'entretient la culture populaire avec les signes de distinction propres aux classes sociales, ainsi qu'avec ceux de l'industrie culturelle. Finalement, nous poserons les balises d'une définition opératoire de la culture populaire qui permettra d'examiner, au chapitre suivant, l'industrie du cinéma et plus particulièrement le domaine des films de fiction où les arts martiaux tiennent une place centrale.

1.2.1 *La culture : une évolution constante*

La culture est une grille de lecture et d'interprétation du monde. Cette grille est modelée et remodelée constamment. Elle se transmet et évolue au fil des générations pour perpétuer et reproduire les références communes d'une société ou d'une communauté. Ces références englobent aussi bien les domaines de l'art, de la littérature et de la science que ceux de la consommation et des modes.

En général, la culture est définie plus comme un milieu qu'un objet, un processus plus qu'un produit. « La culture est une cible mouvante, un riche jardin d'interrelations et d'influences dynamiques, de thèmes et de motifs en évolution qui se nourrissent mutuellement dans une magnifique imprévisibilité » (Grant, 2004 : 413). Cette dynamique découle, en grande partie, de tensions et d'une volonté de distinction des individus.

Il existe un clivage fondamental lorsqu'on parle de culture. D'un côté, il y a une culture qui se qualifie de plusieurs façons : cultivée, artistique, noble, savante, érudite et, dans la littérature anglophone, *high culture*. De l'autre côté, on parle de culture de masse, de culture populaire et, encore une fois pour les anglophones, *low culture*. Cependant, ces distinctions ne sont pas toujours nettes.

Selon cette dichotomie, les individus adhèrent à des goûts culturels qui reflètent leur classe sociale et particulièrement le type d'éducation (Bourdieu, 1971; Gans, 1999). La culture populaire (*low*) est associée à un faible niveau d'éducation, tandis que la culture noble (*high*) est associée à une éducation qualifiée de bonne, supérieure ou prestigieuse. Mais cette association n'est pas figée. La vie concrète est teintée de nuances entre, d'une part, une culture héritée, assimilée au cours de l'enfance et des apprentissages spontanés par l'interaction quotidienne (culture première) et, d'autre part, le produit de la rétroaction réfléchie de la conscience critique sur la conscience, le construit d'un effort délibéré pour assimiler le monde et s'y assimiler (culture seconde) (Dumont, 2008). L'accession à cette « culture seconde » nécessite des conditions d'accès spécifiques, soit une socialisation qui pose les cadres de référence permettant une interprétation et une compréhension spécifique (Barthez, 1979).

On comprend donc que ceux qui ont un passé scolaire long et qui ont accédé à ses niveaux supérieurs forment le noyau majoritaire des pratiquants de la culture, grâce à l'accumulation des connaissances qu'ils ont pu y amorcer, et grâce surtout, à cet apprentissage des mécanismes d'abstraction, si marquants de la pensée cultivée (Barthez, 1979 : 44).

Cette socialisation passe par la maîtrise et l'acquisition d'un langage (posséder différents registres de langue), de temps disponible (nécessitant argent et contraintes pour accéder aux endroits prescrits et y consommer) et d'un type particulier de modes de relations (savoir alimenter les conversations d'usage, les convenances, s'introduire dans un réseau, entretenir des relations sociales et posséder un mode de pensée). Barthez décrit les codes de cette sphère sociale :

C'est un langage porteur d'informations générales, de symboles, d'abstraction, qui s'éloigne autant que possible de l'affectif. Son usage dans le cadre professionnel renforce la maîtrise qu'en donnent les études théoriques et longues qui prolongent un apprentissage déjà largement commencé au sein du milieu familial. Ainsi se conjuguent la situation au travail et les acquis antérieurs pour rendre ce langage accessible et habituel aux catégories du haut de l'échelle sociale et, en contrepartie, pour le rendre étranger aux catégories populaires (Barthez, 1979 : 49).

Les conditions de la mise en œuvre de ces pratiques de haute culture apparaissent moins évidentes dans la mesure où elles sont devenues, pour ceux qui les exercent, comme une seconde nature. Pour Harouel (2002), l'accession à cette culture nécessiterait un effort, une distance à parcourir pour s'élever vers un modèle supérieur, voire d'éducation supérieure. À ce titre, une notion comme celle de la culture populaire n'est pas recevable dans l'acception académique du terme. Elle relèverait d'un emploi ethnologique et sociologique du terme, et désignerait les mœurs, les croyances, les mentalités et les sensibilités des milieux populaires. Bien que certains auteurs concèdent que l'on retrouve de la culture dans le peuple, ils ne reconnaissent pas le fait d'une culture populaire. « Il n'y a pas plus de culture populaire qu'il n'y a de culture bourgeoise, de culture de masse, de culture ouvrière ou de culture jeune. Il n'y a que la culture et l'inculture » (Harouel, 2002 : 25).⁵

La culture comme langage, comme manière de s'exprimer, s'associe donc fortement à un milieu social et à une classe particulière. Cela va également de pair avec la manière de s'habiller, d'organiser les loisirs, et, plus fondamentalement, la manière de percevoir, d'estimer, de juger les faits et les individus. En associant la haute culture à une classe sociale, on retrouve les clivages et les jeux de forces de la structure sociale en général (Barthez, 1979).

Il importe donc de distinguer les différentes acceptions du terme culture. Comme pour Harouel, il y a la culture comme éducation livresque abstraite qui s'oppose à l'inculture, à ne pas confondre avec les cultures, celles des ethnologues, qui correspondent dans les sciences sociales aux façons de faire et de penser de chaque communauté. Dans les deux cas, ce sont des outils intellectuels qui servent à comprendre le monde.

À ce point, force est de constater que nous ne pouvons définir la culture populaire hors de son rapport avec la haute culture. La culture populaire est ainsi parfois considérée comme un accès partiel ou morcelé à la haute culture par la grande majorité des individus qui n'en ont pas, a priori, les moyens.

L'ordre de la différence, de la culture plurielle, est escamoté et transmué en termes d'inégalité : inégalité d'accès au pouvoir, de partage des privilèges, d'appropriation d'un patrimoine dont la jouissance est étroitement conditionnée par la fortune et la position sociale (Imbert, 1979 : 13-14).

⁵ Pour Harouel (2002), un tel aplanissement du concept de culture peut devenir un frein à l'incitation et à la motivation de se cultiver, puisque tous auraient déjà une culture. De plus, il affirme, non sans raison, qu'il est actuellement mal vu dans les sociétés occidentales de marquer la supériorité de la culture sur le divertissement médiatique. L'idéologie égalitariste dominante interpréterait ceux qui prônent l'intellectualisme cultivé comme une manifestation d'élitisme qui insulte le droit à l'égalité. Cette idéologie se veut populiste, car « constater qu'il y a fort peu de culture dans les prétendues pratiques culturelles, souhaiter que les gens lisent davantage et regardent moins la télévision sont des propos jugés élitistes » (Harouel, 2002 : 29).

Ce type de discours fait de la culture populaire une culture dominée, différenciée ou retardée, voire une négation (Besnard, 1979). Certains la nomment la « culture des autres » (Varine, 1976).

Cependant, il existe une autre dimension importante à la culture populaire, soit celle de la production industrielle de biens symboliques pour tous (Besnard, 1979). Par exemple, les traditions et les œuvres du terroir, entre autres, peuvent être manufacturées sous forme de biens de consommation. À ce processus industriel ont été accolés les termes « culture de masse » et « industrialisation ». Chacun de ces concepts suppose l'établissement d'une économie politique du signe, basé sur la production en série et la consommation en immense quantité de biens et de services dont la destination est avant tout symbolique, communicationnelle, expressive, virtuellement capable d'investir de sens la vie des êtres humains et le monde qui les entoure.

1.2.2 L'industrie culturelle

Les nombreuses innovations technologiques et le développement des marchés ont grandement contribué au développement des industries culturelles. L'extension des marchés a effectivement touché les domaines de l'édition, de l'enregistrement sonore et du cinéma, la diffusion télévisuelle, ainsi que le multimédia et les œuvres numériques interactives (Grant, 2004). Cet élargissement s'est produit après la Seconde Guerre mondiale.

Le vocabulaire, pour parler de l'industrie culturelle, a été emprunté aux affaires industrielles et commerciales : le langage de la technicité, de la rentabilité, de l'efficacité. Les biens symboliques sont produits par des industries culturelles, avec les mêmes techniques de production et de mise en marché que les autres industries (Rioux, 1984; Simard, 1984).

Il y a donc un clivage profond qui s'opère autour de la double valeur d'un produit culturel, soit sa valeur simultanément marchande et symbolique (Dubois, 2005). Cette distinction est le cœur même du « marché des biens symboliques » (Bourdieu, 1971). Depuis la fin des années 1970 et le début des années 1980, les industries de la culture et de la communication se sont largement ouvertes au capitalisme grâce aux mouvements de libéralisation sectoriels (télécommunications et audiovisuel), des échanges de biens, des services et des mouvements de capitaux qui se produisent à l'échelle internationale (Bouquillon, 2008). Cette ouverture au marché mondial concurrentiel a mené à une diversité culturelle qui s'est métamorphosée en pluralité de l'offre des produits et services. Les produits auparavant standardisés pour la majorité ne correspondaient plus aux attentes multiples des consommateurs, la production s'est alors diversifiée (Mattelart, 2008).

Cependant, cette régulation par les industries culturelles se caractérise par un aspect hautement aléatoire (Lipovetsky, 1987). L'incertitude de la réaction des publics face au marché culturel a pour effet de maintenir constant le renouvellement de l'offre. Par exemple, en multipliant les titres mis sur le marché, une compagnie de films ou de disques prend une assurance contre le risque. Elle accroît les chances d'avoir dans le lot un produit à succès permettant de compenser les pertes monétaires dues au grand nombre de produits mis en vente. Bref, le renouvellement accéléré et la diversification sont stratégiques pour les industries culturelles. L'industrie de la culture existe pour la consommation, l'entièreté de sa fabrication vise le plaisir immédiat et la récréation de l'esprit. Ainsi, la réussite de l'entreprise de séduction tient en grande partie à la simplicité de ses produits et à leur facilité d'accès. De plus, la production des produits culturels est destinée à des publics et à des marchés bien précis, ce qui minimise les risques de pertes financières.

Avec l'industrialisation de la culture et la possibilité de consommer selon ses goûts et ses préférences, s'est développée une nouvelle manière d'entrer en communication avec les autres (Simard, 1984). Les produits de l'industrie culturelle permettent d'affirmer des préférences plus ou moins personnalisées s'appuyant sur des valeurs, des idées, des symboles et des imaginaires sociaux diversifiés (Rioux, 1984). Étant symboliques et communicationnels, les produits culturels sont des images sur lesquelles se fixe le désir des consommateurs. Cette industrie de la culture a contribué à

détacher les êtres de leurs enracinements culturel et familial, [...] promouvoir un Ego disposant plus de lui-même. Par le biais de l'évasion imaginaire, la culture frivole a été une pièce maîtresse dans la conquête de l'autonomie privée moderne : moins d'imposition collective, davantage de modèles identificatoires et de possibilités d'orientations personnelles, la culture médiatique n'a fait que diffuser les valeurs de l'univers petit-bourgeois, elle a été un vecteur de la révolution démocratique individualiste (Lipovetsky, 1987 : 262-264).

L'industrie culturelle est une industrie qui vend des produits culturels, mais plus spécifiquement, elle vend de l'imaginaire. Plus important encore, cette industrie ne vend pas la même chose à tous. Néanmoins, on ne peut réduire la culture populaire à la simple consommation. La culture populaire est aussi produite hors de l'industrie par divers publics grâce, par exemple, au folklore, aux arts, aux traditions populaires, aux pratiques en amateur, etc. Dès lors, la culture populaire ne conjugue plus au singulier, mais au pluriel. Nous devons parler des cultures populaires.

Dans cette diversité des cultures populaires, les produits mis en marché par l'industrie culturelle sont appropriés, voire détournés, par les consommateurs qui s'y identifient. Nous reviendrons plus loin sur cet aspect de l'appropriation des produits par les

consommateurs. Ainsi, n'importe quel groupe social peut revendiquer une culture propre (Cuche, 2010). Cela rend possible des expressions comme : culture hip-hop, culture jeune ou encore culture du jeu vidéo. Notons que cette proclamation de cultures parcellaires est souvent une réaction à une certaine domination sociale, une volonté de distinction dirait Bourdieu. L'affirmation « c'est ma culture » tente d'anoblir et d'effacer les signes de l'infériorité en dotant toutes les cultures d'une valeur égale.

1.2.3 Le lien entre les sous-cultures et l'industrie culturelle

Les biens et les services culturels de la production industrielle véhiculent du sens, des idées, des valeurs auxquels peut se fixer le désir des individus de s'identifier à quelque chose. Les individus s'associent et se reconnaissent par leurs manières similaires de concevoir ce qu'ils consomment.

Les sous-cultures se forment autour des pratiques sociales et répondent, à des degrés divers, à un besoin identitaire d'appartenance. Une sous-culture est entre autres une culture, revendiquée ou non, partagée avec un groupe d'individus, se différenciant ainsi d'une culture plus large à laquelle ils appartiennent (Gelder, 2007). Ce groupe possède un ensemble de valeurs, de représentations et de comportements spécifiques. Ses membres partagent des traits culturels différents qu'on ne retrouve pas dans les autres groupes sociaux qui composent la société. En fait, une pratique sociale ou culturelle est une pratique de différenciation et, par le fait même, de distinction. Ces pratiques culturelles comportent un principe de satisfaction qui unit les adeptes, actifs ou réceptifs, de cette pratique (Sorlin, 1977).

Autrement dit, l'appartenance à ces sous-cultures peut être motivée par une dynamique consommatoire qui comble un sentiment de vide identitaire, influencée par une industrie qui amène des changements structurels modelant les façons de penser et d'agir des individus. Ces manières d'être peuvent correspondre à des signes de distinction relatifs à un type de culture en particulier.

1.2.4 Pour une définition des cultures populaires

La notion de culture populaire souffre d'une ambiguïté sémantique, compte tenu de la polysémie de chacun des deux termes qui la composent (Cuche, 2010). Dans un premier temps, les cultures populaires seraient des dérivés de la culture dominante, des cultures marginales caractérisées par un processus d'appauvrissement, l'expression d'une aliénation sociale des classes populaires dépourvues d'autonomie. Dans un deuxième temps, les cultures populaires seraient des cultures authentiques, considérées à part entière, des cultures complètement autonomes qui ne devraient rien à la culture des classes dominantes, toutes seraient égales à la culture dite des élites.

Cependant, la réalité est plus complexe que ne la présentent ces deux thèses. Les cultures populaires ne sont ni entièrement dépendantes ni entièrement autonomes, ni de pure

imitation ni de pure création. En fait, tous les types de cultures sont un assemblage d'éléments originaux et de clichés, d'inventions propres et d'emprunts. Cet assemblage est possible parce que la culture ne possède pas de solidité sémantique centrale, ce qui amène un sentiment d'indétermination à son égard. Comme ses homologues, une culture populaire se comprend comme un ensemble de « manières de faire avec ». Les consommateurs inscrivent en effet un autre sens de l'existence que celui qui était projeté dans les produits standardisés. La mode, ainsi que la consommation culturelle en général, offre du rêve et de l'imaginaire, contribuant en partie à la construction et au renouvellement de l'identité des individus. Il existe donc un rapport complexe entre l'industrie culturelle et l'appartenance identitaire.

Ce rapport complexe ouvre la voie à une autre dimension de la culture populaire, celle qui est vécue par les groupes d'individus qui comblent des besoins affectifs d'appartenance et partagent des intérêts affinitaires. Alors, ce qui réunit certaines personnes est non seulement l'intérêt pour un type de produit spécialisé, mais surtout ce qu'ils en font, la manière dont ils l'abordent et se l'approprient. L'identité se construit dans un processus influencé par une production culturelle qui permet aux personnes intéressées de se reconnaître ou de se retrouver entre elles. Par exemple, certains amateurs de mangas japonais peuvent se réunir durant une fin de semaine pour se déguiser en leurs personnages favoris. Ils peuvent alors créer de toutes pièces des costumes qui rappellent les produits qu'ils consomment, pour une activité de groupe, sans pour autant se limiter à ce qui est offert comme produits dérivés des mangas.

Dans une certaine mesure, pour des individus à la recherche d'eux-mêmes, il y aurait des pratiques culturelles qui peuvent être considérées comme des sous-cultures. Autrement dit, l'appartenance à ces sous-cultures demeure toujours dans une dynamique consommatoire de l'industrie culturelle, donc de culture populaire, qui comble un possible vide identitaire, influencé par une industrie qui amène des changements idéologiques et structurels modelant les façons de penser et d'agir des individus. Ces manières d'être peuvent correspondre à des signes de distinction relatifs à un type de culture en particulier.

Concrètement, aux fins de notre recherche, nous définissons la culture populaire à partir d'une sphère de pratiques sociales s'inspirant des produits de l'industrie culturelle. Lorsque les particularités caractéristiques de cette culture unissent des individus, peu importe leur origine sociale, et créent chez eux un sentiment d'appartenance, il est possible de concevoir que ce groupe devienne porteur d'une sous-culture à l'intérieur d'une culture plus large. Les tenants d'une culture populaire consomment des produits culturels qui véhiculent un imaginaire, des idées et des valeurs qui les caractérisent et s'y identifient. Il s'agit de partager des goûts et des passions avec ceux qui éprouvent des sentiments réciproques pour un même objet. La culture populaire offre, en fait, un contexte ou un environnement social propice à l'expression de l'individu contemporain,

même si les choix qu'offre l'industrie culturelle sont limités par la logique d'un système économique dont la finalité est le profit.

Par cette définition des cultures populaires, nous pouvons avancer l'affirmation selon laquelle il existe des publics qui s'intéressent à la thématique des arts martiaux; des individus qui accordent de l'importance à cette représentation imaginaire. Aussi construit soit-il, des gens ont appris à aimer ou à apprécier cet univers fantastique qui peut être produit, reproduit et récupéré sous de multiples formes. Tous ceux qui portent un intérêt aux arts martiaux, sous une forme ou une autre, peuvent être vus comme des clients potentiels de produits dérivés par l'industrie culturelle. C'est dans cette optique que l'on peut concevoir des pratiques sociales contemporaines des cultures populaires concernant le domaine thématique des arts martiaux, tout en se rappelant qu'elles n'existent pas uniquement par la consommation de produits de l'industrie culturelle.

Dans cette thèse, l'industrie culturelle du cinéma est la porte d'entrée pour étudier et mettre en lumière l'univers social de production de l'imaginaire des arts martiaux. Mais avant cela, il faut comprendre spécifiquement comment l'univers du cinéma fonctionne.



Chapitre 2 : Le cinéma

Depuis Descartes, notre urgence était de nous libérer de l'expérience faussée d'un monde vrai et limité. Aujourd'hui, nous nous éloignons de ce statu quo philosophique pour lui substituer l'expérience réelle d'un monde faux et illimité. Nous préférons l'image d'un monde parfait, qu'un immonde incohérent. Nous organisons notre existence autour de sensations factices, issues d'un monde simulé, résonnant comme quelque chose de vrai et qui satisfait comme quelque chose de vrai et qui satisfait notre besoin de sentir le réel, soit un sentiment fort d'exister par lequel nous éprouvons le corps et vivons les possibilités de notre esprit (La Chance, 2006-07).

2.1 AGENCEMENT DES COMPOSANTES D'UN FILM

Pris dans son ensemble, un film est une construction où sont imbriqués une histoire, les jeux des personnages avec les éléments de la fiction et les implications de cette configuration sur le spectateur (Hadj-Moussa, 1988). Le spectateur est en partie juge de la vraisemblance et des significations des actes des personnages. Cet ensemble est construit comme un cadre général où se dessinent des pistes pouvant se plier à l'analyse.

Une étude filmique est toujours une recherche sur la construction du sens (Sorlin, 1977). L'anecdote ou le récit est agencé de manière à ce que les parties d'un film demeurent cohérentes. Le traitement de l'image conduit le spectateur à adhérer au déroulement de l'action. La construction du film se comprend alors comme l'agencement des divers matériaux, visuels et sonores, qui donnent forme au récit. L'analyse d'un film doit donc tenir compte des différentes composantes qui le constituent : la structure, le temps, la musique, le mouvement et la dynamique de l'environnement symbolique.

2.1.1 Composante structure

Dans un film, la structuration est l'ensemble des lois de composition interne qui règlent l'organisation et la transformation des matériaux visuels et sonores (Sorlin, 1977). La succession des images est un enchaînement continu d'éléments proposés à une lecture transversale. Un des modes d'imposition du sens consiste à contrôler à la fois le contenu de chaque plan et l'ordre de passage entre ces plans. Au cours du tournage, les réalisateurs ciblent des objets, ou des personnages, qui se trouvent séparés de leur environnement par les limites du cadre de la caméra. L'image met en vedette des fragments découpés de la réalité. L'emploi qui est fait des signaux « sons » et « images » permet de les répartir selon des ensembles distincts que sont les plans, les séquences et les scènes. Ces ensembles sont partiellement arbitraires, partiellement codifiés. Le cinéma

apparaît ainsi comme un langage : une série de moyens techniques dont la combinaison permet de lancer des messages.

L'assemblage ordonné de ces messages forme le récit : l'ensemble des événements et des circonstances constituant la manière dont un vaste récit est montré. Les principaux éléments sont généralement : 1) la fixation sur la vedette dont la présence constante est un fil conducteur; 2) le montage des scènes qui relaie les étapes de la progression du récit; 3) la structuration rigoureuse des points de vue complémentaires aboutissant à une synthèse finale; 4) et le recours à des procédés classiques comme le champ/contrechamp.

2.1.2 Composante temps

Le cinéma expurge et morcelle la chronologie. Il raccorde les fragments temporels selon un rythme particulier qui est celui, non de l'action, mais des images de l'action. Le montage unit et ordonne en un continuum la succession discontinue et hétérogène des plans (Morin, 1978). Ce rythme constitue un temps nouveau et fluide, soumis à des compressions et à des élongations volontaires. Il est doté de plusieurs vitesses et éventuellement de la marche arrière. Les films dilatent et ralentissent les moments intenses du récit. Ainsi, le film n'est pas un « temps vécu », mais un temps dirigé pour le spectateur (Sorlin, 1977). Réglé par des mécanismes d'association précis, le temps contribue à mettre en perspective, les uns par rapport aux autres, les éléments constitutifs du film. Le « temps du récit » est cette temporalité filmique fondée sur des ruptures, des hiatus plus ou moins perceptibles qui font que la continuité n'est pas toujours évidente d'un plan à l'autre. Ce découpage du temps n'a rien de spécifiquement cinématographique, mais le cinéma l'utilise pour donner un rythme et porter l'attention sur des éléments ou des événements significatifs du récit. Ces choix de construction révèlent une manière de décrire et de classer, entre autres, les phénomènes sociaux au cinéma.

La plupart des films juxtaposent deux formes de temporalité, selon des proportions et des modèles variables (Sorlin, 1977). D'une part, le temps d'une scène peut être le temps réel, comme un plan-séquence (sans coupure de caméra) et, d'autre part, le temps accéléré ou ralenti, comme un arrêt sur une image marquant une pause. La temporalité est une retraduction sur l'axe de la durée. Le film utilise tour à tour le temps pour opérer une division dans la perception des lieux. Aucun des matériaux mis en œuvre dans un film ne fonctionne indépendamment des autres.

2.1.3 Composante musique

La musique règne dans l'univers du cinéma. Elle est sans doute l'élément qui confère au film sa dimension la plus invraisemblable, celle de la présence affective (Morin, 1978). De véritables catalogues d'états d'âme, les musiques apportent aux scènes des teintes gaies, tristes et sentimentales. Ces expressions sonores ont un caractère de mise en forme émotive : elles expriment un sentiment intérieur en même temps qu'elles décrivent un

spectacle. Sans la musique, la signification littérale des images semble plus ténue. Pour bien des gens, la majeure partie de la sensation de l'expérience cinématographique est musicale. À tel point que, lorsque la musique est présente, l'image tire réellement le meilleur de sa suggestion expressive (Morin, 1978).

2.1.4 Composante mouvement

Le mouvement restitue la corporéité du film. Il apporte un irrésistible sentiment de réalité au spectateur parce qu'il se passe quelque chose qui sollicite ses sens (Morin, 1978). Le mouvement exerce simultanément un réalisme qui se transpose sur les sensations physiques des spectateurs et une activité psychique qui agit sur l'affect. Ce mouvement est lié à une expérience qui apporte aussi bien l'impression de la vie que sa réalité extérieure. Grâce au montage qui organise le rythme du film, tout est en mouvement. Même la musique est là pour éperonner le mouvement des images.

2.1.5 Composante de l'environnement symbolique

Chaque film suggère l'interchangeabilité des hommes et des choses, des visages et des objets. En fait, ce principe est commun à toutes formes d'expression artistique. Le visage de la terre s'exprime dans celui du laboureur et réciproquement, l'âme du paysan apparaît dans la vision des blés agités par le vent. De même, l'océan s'exprime dans le visage du marin, et le visage du marin dans celui de l'océan (Morin, 1978). À l'écran, le visage devient paysage et le paysage devient visage. Les paysages sont des états d'âme et les états d'âme sont des paysages. Dans un film, la température, l'ambiance et le décor sont à l'image des sentiments qui animent les personnages. Les plans de nature ou de paysages urbains alternent ou se superposent aux plans humains, comme si une symbiose affective liait nécessairement l'anthropos et le cosmos.

Les différentes composantes ici décrites sont essentielles à l'analyse d'un film, car elles permettent de décortiquer ou d'isoler séparément les éléments du tout filmique. De plus, ce tout n'est pas agencé par simple hasard, mais correspond à des critères bien précis liés à une époque et à un milieu, car cet agencement est celui d'un auteur ou d'un réalisateur. L'existence même de ces agencements cinématographiques a des répercussions sur la société. Au fil des années, ces répercussions ont donné naissance à une réputation et à certains préjugés à propos de l'univers du cinéma. Avant de recadrer le fonctionnement social et les milieux de création, prenons un moment pour prendre connaissance de ces jugements hâtifs pour les dépasser.

2.2 RÉPUTATION ET PRÉJUGÉS ENVERS LE CINÉMA

L'un des critères pour qu'un film puisse plaire aux spectateurs, est de reprendre ou de combiner des images connues. L'écran révèle le monde tel qu'il est découpé et reconstruit, comme il est compris à une époque déterminée. La caméra montre ce qui est important pour tous et néglige ce qui est tenu pour secondaire. « Le film ne persuade que

parce qu'il se conforme à un savoir antérieur qu'il vient en quelque sorte authentifier » (Sorlin, 1977 : 38).

À cette tendance cinématographique à montrer des images communes à tous, s'additionnent des présuppositions à propos des spectateurs. Pour certains analystes critiques, les spectateurs sont des êtres passifs recevant sans résistance des messages et subissant leur influence. Surtout lorsque ces spectateurs proviennent des classes sociales moins nanties (Jullier, 2005). Ils sont systématiquement associés à l'indigence critique et à la pauvreté intellectuelle. Les goûts populaires deviennent alors, sans plus de procès, l'expression d'un « mauvais goût » (Montebello, 1992).

En fait, les différents individus qui composent le public ne reçoivent pas les messages comme de simples automates. Ils comprennent les messages en fonction de leur vision du monde et des principes qui règlent les actes de leur vie quotidienne, toujours influencés par leurs conditions sociales (Montebello, 1992). On ne parle alors plus de « cinéma populaire », mais d'usages populaires du cinéma. Cette différence implique une acception plus large de la réception du film par les spectateurs. Il suffit de prendre l'événement de visionnement d'un film dans sa globalité, ne se réduisant pas au seul fait de le regarder. Cela comprend le fait de se le remémorer, d'en parler autour de soi, de la préparation d'autres visionnements. Alors pour saisir sociologiquement le cinéma comme phénomène, il faut tenir compte de l'avant et de l'après, de la somme des actes et des investissements dont les films sont l'objet de la part des spectateurs.

De plus, l'intérêt pour les films qualifiés de populaires va souvent de pair avec certaines appréhensions, notamment la peur que les gens subissent une mauvaise influence. Ce phénomène n'est pas nouveau. Déjà dans l'Antiquité, Platon présente, dans *La République*, un Socrate qui souhaite expulser les poètes de la Cité parce que leurs discours sont susceptibles d'influencer négativement les jeunes ou, à tout le moins, de corrompre leur morale. « Cette condamnation épouse des formes différentes dans le temps, elle atteint son apogée pour chaque média lorsque ce dernier devient socialement très visible » (Maigret, 2011 : 46). Dans notre société, la musique rock des années 1950-1960 a été accusée d'accroître la délinquance juvénile. Le cinéma et la télévision sont maintenant taxés des mêmes maux. En fait, ils sont au sommet de la hiérarchie des médias considérés comme néfastes, supposés véhiculer la violence. Les jeux vidéo et Internet sont également au cœur de ces préoccupations. Cependant, ces critiques tirent davantage leur origine d'une inquiétude relative à une perte de pouvoir qui menace l'ordre établi par les anciennes générations (Maigret, 2011). Cette inquiétude se rapporte à l'insécurité ressentie face à un monde qui est différent et où les points de repère et les références morales ont changé. La plupart du temps, ces critiques identifient des groupes victimes qu'il faudrait prendre en charge et protéger. Par exemple, les plus âgés se disent qu'il faudrait mieux encadrer moralement les jeunes. En réalité, il s'agit d'un problème

qui se trouve ailleurs, soit dans les angoisses face à une remise en cause des relations entre les générations.

L'explosion de la violence urbaine et l'utilisation des armes à feu par les mineurs, au cours des années 1990, est souvent mise en relation avec l'explosion du câble, des jeux vidéo et des productions hollywoodiennes d'action, alors qu'elle est en rapport direct avec le délabrement économique et social de certaines villes, le retrait de la force publique, la constitution de gangs et la persistance d'une tradition individualiste qui autorise la vente libre des armes [aux États-Unis] (Maigret, 2011 : 49).

Le cinéma américain a réussi à créer une esthétique de la violence et à imposer au monde sa conception de la violence. Toutefois, il s'agit d'un certain type de violence : une violence physique, spectaculaire et presque toujours individuelle (Brulé, 1976). Les récits qui véhiculent ce type de violence montrent, le plus souvent, un individu sortant de l'ombre, menant son propre combat et qui arrive seul à vaincre les forces du mal. La violence du cinéma américain est fortement idéologisée et, comme tout discours idéologique, cette violence est porteuse d'une interprétation des valeurs de cette société. Chose certaine, la violence présentée dans les films américains est en grande partie déconnectée de la réalité, même américaine, mais cette violence fait partie de l'imaginaire des films d'action, dont les films d'arts martiaux. Cependant, la violence des images cinématographiques exacerbée sur les écrans est devenue des représentations stéréotypées du réel, un moule imaginaire reproductible. Ce modèle de violence active désormais la fascination des spectateurs et constitue un point de repère qui garantit la satisfaction. Cette violence figurative représentée produit un état de rêve (ou de cauchemar) chez le spectateur.

Dès lors, pour certains spectateurs, la violence n'amène plus à être apeuré, mais provoque une réaction apprivoisée et appréciative, voire une vibration émotive qui envahit le spectateur. Plus le travail de l'artiste-cinéaste sur les images s'étoffe et se peaufine, plus le spectateur en redemande (Warren, 1994).

2.3 L'IMAGINAIRE AU CINÉMA : VISION D'UNE ÉPOQUE

Le cinéma est un des lieux de la modernité, un espace où il définit lui-même sa vision des choses et du monde.⁶ Il a la possibilité d'agencer l'ensemble des dimensions sociales d'une thématique pour appréhender un aspect de l'imaginaire social. Le thème de la violence précédemment évoqué en est un exemple patent. Toutes les représentations

⁶ La modernité est, entre autres, une forme de civilisation et de mode d'être d'une société qui se définit par la rupture avec la tradition, soit toutes les autres formes de société qui la précèdent. À l'intérieur de celle-ci, l'individu n'est plus soumis à une quelconque transcendance divine ou d'ordre cosmologique, mais peut désormais se définir par lui-même. Il se réapproprie le monde et se considère comme source créatrice de sens.

sociales composées d'images visuelles et de systèmes linguistiques (métaphores, symboles, récits, histoires, etc.) peuvent être perçues comme cohérentes et dynamiques (Hadj-Moussa, 1988; D'Amato, 2009).

Tout l'intérêt de cet imaginaire au cinéma et du cinéma est d'être constitué de forces et de dynamiques invisibles se nourrissant à volonté de matières premières représentationnelles de toutes sortes, qu'elles proviennent du passé ou du présent, du réel ou du fantasme, de l'Asie ou de l'Occident (Coppola, 2004 : 18).

Le cinéma est générateur d'émotion et de rêve, car il crée et est simultanément issu de l'imaginaire. Le cinéma possède donc une vertu « surréalisante » (Morin, 1978). Il transporte hors de la réalité tout ce qui lui est associé (Sorlin, 1977).

Dans la perspective d'une sociologie de l'imaginaire de notre temps, le cinéma a le pouvoir de montrer le monde selon une logique et une construction de représentations qui lui sont propres. Il contribue à la mythologie de notre époque, tout comme les bandes dessinées, la littérature ou les jeux vidéo (La Chance, 2006). Mieux, ces univers fantastiques contemporains seraient la mythologie du monde moderne en train de se faire (Constantopoulou, 1998). Comme pour toute mythologie, le fictionnel devient le lieu de tous les fantasmes. Le cinéma est une puissance qui maîtrise le temps et l'espace. C'est-à-dire qu'il possède le pouvoir de changer les perceptions en offrant une quelconque dimension spirituelle qui peut influencer l'orientation et les quêtes de sens des individus qui s'y abreuvent. Cette influence cinématographique se trouve donc dans les récits des films où les mythologies s'enracinent dans les réalités sociohistoriques de notre époque. « Les mythes ne sont jamais aussi puissants que lorsqu'ils se trouvent ancrés dans une réalité. Pour les faire accepter par l'inconscient collectif des spectateurs, les scénaristes ont donc glissé dans le récit des références historiques » (Labuzan, 2006-07 : 24).

La reprise d'un personnage, d'un sujet, d'une situation ou d'un événement qui sont déjà présents dans la culture plaît aux spectateurs. Le plaisir provoqué par la répétition explique, en partie, le succès de certains films ou de certaines séries. Cela produit chez les spectateurs un phénomène d'accoutumance (Sorlin, 1977). Par exemple, avant d'être un héros de films contemporain, le personnage d'un mythe ou d'une époque ancienne pouvait très bien ne pas être un modèle de moralité ou de conduite. Mais, pour répondre aux aspirations aujourd'hui, au désir d'aventure et à l'idéalisation des valeurs d'honneur et de code qui, dans la réalité, s'effritent, on reconstruit le mythe (Labuzan, 2006-07). On idéalise le personnage qui devient un aventurier et un homme au grand cœur. Désormais romanesque, il incarne de nombreux fantasmes. Il poursuit sa quête de liberté et échappe au carcan de la société. Le personnage du pirate en est un exemple patent avec la série *Pirates of the Caribbean* (2003, 2006, 2007, 2011), et aussi avec le samouraï japonais,

historiquement belliqueux et renfrogné, mais attentionné et loyal dans *The Last Samurai* (2003).

Bref, le cinéma est un des moyens qu'a la société de parler d'elle (Hadj-Moussa, 1988). Il est un mode de production de son imaginaire et une des manifestations particulières de celui-ci. Le cinéma est une véritable mise en scène du social, une combinaison particulière de sa fantasmagorie. Il se réfère à son lieu d'origine, à sa société, et s'en détache en même temps. Le réalisme cinématographique est une construction. Aussi, il est inutile et improductif de saisir le cinéma et la société selon des relations d'équivalence et d'homologie parce que le film échappe au réel par la fiction. Il est préférable de s'attarder à son procédé de production et à son mode de consommation.

2.4 LE CINÉMA COMME PRODUIT DE L'INDUSTRIE CULTURELLE

Les mondes imaginaires cinématographiques existent et se perpétuent parce qu'une expertise y travaille. De ce fait, il n'existe pas de cinéma sans argent. La plus modeste réalisation suppose une dépense pour le processus de production. Le milieu du cinéma constitue donc un ensemble social et économique de production culturelle : un groupe de personnes qui travaillent sur un produit déterminé : le film. Ces personnes se définissent vis-à-vis de l'« ensemble de production » par la place occupée dans le processus de fabrication, ainsi que par la formation sociale et l'appartenance au groupe qui a le monopole légitime de la réalisation filmique (Sorlin, 1977).

Il devient alors essentiel de connaître les groupes sociaux producteurs de films et leur place dans la société. La manière dont ils choisissent de mettre en images, d'associer les objets, les personnages, les systèmes relationnels, autrement dit de construire un film ou une série de films, renvoie à une manière de concevoir et de rendre intelligibles les rapports sociaux (Sorlin, 1977). Le cinéma filtre et redistribue certains aspects du monde, ce qui fait des films des propositions sur la société. Ces propositions interprétatives ne sont pas faites au hasard, mais par des institutions cinématographiques, comprenant des créateurs et des artistes, qui s'affairent à les organiser selon un système de directives.

Les milieux de réalisation et de production cinématographique représentent donc des instances de médiation où s'organisent une pluralité de besoins, de normes et de stratégies (Esquenazi, 2007). Toute institution cinématographique dispose d'un ensemble de modèles à partir desquels sont exécutées les directives et grâce auxquels on fabrique les films. Ce modèle mobilise un certain rapport au monde, une certaine vision du monde. Tout film devient une paraphrase de son institution de production. Un film est toujours tributaire de processus symboliques intentionnels.

Comme tous les produits commercialisables, les films naissent d'une attente de profit. Et en tant qu'objets culturels, ils sont soumis à des normes, comme pour tous les objets à finalité mercantile. En conséquence, les messages contenus dans les films offerts sur le

marché ne dévoilent que ce qui est tolérable dans le cadre du mode de production auquel ils sont intégrés. Franchir les limites des attentes des expressions idéologiques des publics serait risqué. Néanmoins, ce risque n'empêche pas certains producteurs d'explorer de nouvelles avenues.

De nos jours, l'industrie du cinéma passe par un ensemble de médias complémentaires que sont le DVD, la télévision et les jeux vidéo. Ce type de stratégie multimédia favorise ainsi un type de cinéma tourné vers la continuité des éléments des récits. Cette stratégie accentue la visibilité et la popularité des contenus, un facteur clé du succès des films. En témoigne la multiplication des *remakes* de succès anciens, des suites, des adaptations de séries et de films d'acteurs vedettes. Le spectateur (re)découvre ainsi les images qui circulent autour de lui (Tsikounas, 2002). Les médias audiovisuels recyclent continuellement les images des siècles précédents. Sciemment ou non, les artistes reconvertissent des figures anciennes. Héritiers d'un énorme bagage, les auteurs recourent souvent aux éléments culturels des époques passées. Cela détermine, pour une très grande part, le style des œuvres. Nonobstant, la manière de filmer le monde permet d'innover. Les clichés présents dans la très longue durée ne sont pas tous des archétypes. Il est possible d'avoir un autre regard sur les images fabriquées.

Un budget élevé est l'une des caractéristiques marquantes du cinéma commercial (Sorlin, 1977). Cependant, la distinction entre le cinéma commercial et le cinéma d'auteur est souvent exagérée (Brulé, 1976). Tout cinéma s'inscrit dans un circuit industriel. Plus le budget d'un film est considérable, plus les liens qui attachent les artisans du cinéma au capital sont grands et plus le produit risque d'être influencé par les intérêts des bailleurs de fonds, dont le but avoué est de faire des profits.

C'est ainsi que la culture cinématographique et son processus de production s'inscrivent généralement dans l'économie du « star-système » (Rousselière, 2005). Cela a pour effet d'aboutir à une concentration de la consommation culturelle sur un type d'œuvres plus restreint. La massification de la distribution incite au développement d'actions promotionnelles et commerciales qui favorisent les producteurs disposant de moyens importants et les produits visant les marchés les plus larges, ce qui renforce la standardisation des produits, même quand ils sont ancrés dans un terreau culturel spécifique. Par rapport aux autres industries culturelles, le cinéma occupe une situation où la concentration capitaliste s'ajoute à une concentration géographique : les États-Unis investissent plus dans le cinéma que l'ensemble des autres pays. Bien que les titres américains ne représentent que 39 à 46 % de l'offre des films, ils représentent, selon les pays, entre 56 et 83 % des entrées en salle de cinéma (Rousselière, 2005).

Malgré la diversité des publics, les gens ont des goûts remarquablement constants en matière de sujets ou de thématiques de film (Cousineau, 1961). En général, le public s'intéresse aux films divertissants accusant une bonne dose de fantastique, qui permettent

de sortir de soi-même et de s'éloigner de la quotidienneté. Toutefois, il y a des genres qui plaisent plus que d'autres. Les spectateurs s'intéressent davantage à ce qu'ils connaissent, à ce qui leur est proche, à ce qui leur ressemble.

2.5 LES PUBLICS ET LES MÉCANISMES DE RÉCEPTION

Pour de simples raisons de rentabilité, le film est réalisé en fonction du fait qu'il doit rencontrer au moins minimalement les désirs latents du public (Bazzo, 1986). Ces désirs peuvent être des désirs de nouveauté ou d'originalité, ce qui n'est pas forcément un désir qui correspond à la mode du moment. Néanmoins, la mode demeure la tendance la plus prise en matière de consommation cinématographique. La plupart du temps, le cinéma suit et modèle les sujets et les thèmes à la mode. Dans un film de fiction, bien des éléments sont faux sauf les valeurs qui sous-tendent le récit. Comme nous l'avons vu, le cinéma répond à des besoins : imaginaire, rêverie, esthétique. Des besoins que la vie quotidienne ne satisfait généralement pas. Besoin de fuir, c'est-à-dire de se perdre dans l'ailleurs, d'oublier ses limites pour avoir l'impression de mieux participer au monde. Bref, se fuir pour se retrouver ou se retrouver pour fuir. Se retrouver ailleurs qu'en soi, se fuir à l'intérieur de soi (Morin, 1978).

S'engager dans les espaces imaginaires du cinéma correspond, pour certains publics, au besoin de sentir d'être en vie, pour apaiser l'angoisse de certains désirs qui n'ont pas été comblés ou de sentiments qui n'ont pas été sollicités (Pavel, 2006-2007). Les personnages vus à l'écran vivent dans un monde fantastique et, en se projetant en eux, il est possible d'avoir l'impression de vivre l'émotion à leur place, comme si leur multitude d'intérêts et de désirs concernaient directement le spectateur. Ce besoin correspond à certains publics. Par exemple, les films d'arts martiaux sont souvent considérés comme des films pour adolescents, car ils sont porteurs de thématiques comme la recherche de soi (Donohue, 1994). Cela dit, dans l'histoire du cinéma asiatique, la majorité des spectateurs des films d'arts martiaux était les ouvriers et les employés (Coppola, 2004). De même en Occident, l'amour des films de combat est propre aux familles moins nanties (Esquenazi, 2007).

Chacun cherche en lui-même ce qu'il trouvait auparavant dans le système social de sens et de valeurs où s'inscrit son existence. La quête de sens de chacun est donc fortement individualisée (Le Breton, 2010). Le cinéma, par ses mécanismes de jeux psychiques, contribue à offrir et, surtout, à perpétuer un sens lorsque les films consommés participent à l'univers social d'une sous-culture. Les films ont le pouvoir de rendre réel un univers imaginaire auquel adhèrent des groupes de personnes. Même isolées, ces personnes participent au caractère collectif du sens d'un film, du moment que d'autres ont une interprétation similaire d'un même imaginaire. À cet instant de collectivisation du sens, les consommateurs de films deviennent des publics.

En sociologie, le concept de public est particulièrement difficile à manipuler (Esquenazi, 2003). Ce qui forme le public est très malaisé à prévoir et à définir. De plus, dresser le portrait d'un public particulier est risqué, car de nombreux publics sont hétérogènes et parfois imprévisibles. Il faut être critique envers les usages trop précis du terme. La difficulté de définition d'un public a trait au fait qu'il ne se comprend pas à travers l'objet autour duquel les consommateurs se rencontrent. Bref, il n'existe pas un public, mais des publics. Le monde des publics est celui de la recombinaison et de la décomposition permanente (Fleury, 2008). La relation entre le public et un objet culturel est perceptible à un échelon local ou territorial.

Les perspectives compréhensives peuvent aider à définir un public. Elles décrivent comment les communautés agissent face à un produit. Par exemple, le renouvellement des publics peut s'appréhender comme un phénomène de génération. Pour Fabiani (2002), ce renouvellement générationnel se comprend comme un résultat complexe de la combinaison de cinq facteurs sociologiques : 1) le poids respectif des autres dynamiques à l'œuvre dans le secteur culturel (cinéma, lecture, etc.) définit la fréquentation et la manière dont certaines pratiques dominantes, comme le cinéma, enclenchent souvent d'autres pratiques de fréquentation ; 2) la place prépondérante des pratiques en amateur et des œuvres qui touchent le cinéma ; 3) l'approche des formes scéniques – comme la danse, le cirque, l'acrobatie – qui aiguïsent le regard critique que les nouvelles générations portent sur le cinéma, notamment du genre « arts martiaux » ; 4) l'importance de la manière dont est organisé le premier accès à la fréquentation d'une pratique sociale qui valorise l'univers cinématographique, « la première fois » où le spectateur s'y confronte ; 5) l'efficacité des relations au cinéma construites hors des parcours scolaires et celle des références explicitement scolaires dans le cercle de sociabilité où entrent ces nouveaux spectateurs : contrairement à l'école, les cercles familiaux et amicaux initient les jeunes générations avec l'intérêt de transmettre le goût de fréquentation. La combinaison discrète de ces facteurs permettrait de construire une pérennité, un renouvellement générationnel d'une appréciation toujours réinterprétée d'un intérêt pour un genre cinématographique.

A priori, le public ne peut être connu qu'à travers les actes précis accomplis par ses membres. Les actes de réception sont souvent dépendants de paramètres que l'on appelle secondaires : les conversations et discussions tenues après la « consommation » proprement dite. Toutes les descriptions des comportements de fans montrent les répercussions d'un imaginaire sur l'institution de la société. Par exemple, l'irruption d'un produit peut ouvrir la voie à un réexamen de la vie sociale ou de valeurs jusqu'ici tenues pour acquises (Esquenazi, 2003).

Après le visionnement, un spectateur est travaillé par des bribes de sons et des fragments d'images. Le spectateur est celui qui « finit le film » (Boukala et Laplantine, 2006). Il n'est pas passif, mais concerné et impliqué. Impliqué dans l'optique d'une véritable

expérience anthropologique dans l'image. De spectateurs au cinéma, les individus deviennent de véritables porteurs des images qui les ont marqués lors de leur visionnement du film.

L'objet filmique est saisi sous ses divers aspects, sous divers angles : c'est un document objectif consommé de manière subjective. La perception objective est le terme, la conclusion, la globalisation de prises de vue partielles, d'images enveloppantes présentées et consommées par le spectateur (Morin, 1978).

Une personne possède une capacité d'attention limitée et, de surcroît, utilisée de façon sélective. La capacité à traiter l'information disponible est également limitée (Pelletier et Vallerant, 1994). Par exemple, si des personnes regardent ensemble une séquence de film, l'image vidéo et le son sont accessibles à chacun. Par contre, il est possible qu'une personne soit concentrée sur le rythme de la musique, tandis qu'une autre le sera sur les mouvements ou le jeu des acteurs et une autre sur le dialogue. La perception résultante du film risque donc d'être différente pour chacun, bien que tous aient été exposés à la même source de stimulation externe. Bref, les films ne sont pas perçus de façon passive par les individus. Le percevant interprète activement ce qui est projeté à l'écran.

Aussi, la notion de corps est d'une importance capitale pour comprendre le phénomène des publics envers la réception cinématographique. Les technologies de l'information et de la communication sont des extensions de notre corps, des extensions pour voir, entendre, sentir et penser (Michel, 2000). Devant l'écran, le corps du spectateur suspend sa motricité, diminue sa perception proprioceptive, se confine dans un état d'affectivité morcelée, puis s'abandonne à une continuité imaginaire (La Chance, 2006). Les valeurs et les caractéristiques du personnage sont projetées sur le corps du spectateur (Guigou, 2000).

Durant le film, le corps du spectateur est présent et absent, soit dans un état corporel de passage. Ce passage constitue le principe temporel qui gouverne la projection qui conduit à l'état de joueur et de rêveur. Le spectateur est un joueur par sa présence attentive au film et rêveur par la virtualité de son appréciation d'ensemble des événements du film (Esquenazi, 1994). Le spectateur est celui qui donne vie au film. Il le cadre, mais aussi est entraîné dans des états émotionnels et moraux. Ces états varient beaucoup selon les films et les spectateurs. L'interprétation du film commence dans le mouvement de réception et de participation à la vie du film.

Le film permet au spectateur de se projeter dans le désir des interdits, vivre pour un instant un ailleurs et autre chose, par le moyen de la conscience face à une image stimulant la projection de l'imaginaire. Le spectateur entretient avec les films de véritables relations d'objet (objectivisation psychique), relations fantasmatiques bien distinctes des relations réelles et des objets réels. Il s'agit d'une relation imaginaire qui

s'opère sur le mode de l'absence : le spectateur quitte en partie son corps pour se projeter sur un autre dans un univers fantasmé. La perception au cinéma est un enjeu imaginaire entre présence et absence allant au-delà d'une simple simulation d'impression de réalité. En cela, le corps « spectatorial » se trouve à être pris entre un narcissisme⁷ et une mélancolie du désir d'être. Le soi comme autre, c'est la procédure mortifiante du récit cinématographique (Ishaghpour, 1982).

2.6 LE HÉROS CONTEMPORAIN : DU MYTHE AU CINÉMA

Comme nous venons de le mentionner, le spectateur participe à une aventure imaginaire par le moyen du film. Toutefois, cette aventure ne se déroule pas sans une ligne directrice. Les spectateurs suivent cette aventure grâce à un personnage central (parfois plus d'un) autour duquel s'agglomèrent la grande quantité d'éléments filmiques qui composent le récit. Ce personnage d'une importance capitale est le héros.

Depuis les mythes des sociétés traditionnelles jusqu'à nos sociétés contemporaines, le héros est porteur de l'essentiel des valeurs qu'une génération souhaite transmettre à la suivante. Le mythe joue un rôle fondamentalement pratique et central dans la vie humaine, il constitue « la somme du savoir utile » (Frigerio, 2002). Ce savoir se comprend comme un ensemble d'enseignements présentés sous forme symbolique qui garantissent la validité des actions individuelles qui en sont inspirées. Les actes accomplis par des dieux, des héros ou des ancêtres ne se limitent pas à la répétition d'un schéma, mais offrent à l'être humain la possibilité d'assumer à son tour le rôle de porter les mêmes valeurs à sa manière. « L'existence d'un modèle exemplaire n'entrave point la démarche créatrice. Le modèle mythique est susceptible d'applications illimitées » (Frigerio, 2002 : 243).

Ce modèle mythique n'est pas une armature abstraite et atemporelle, mais est fermement ancrée dans l'époque où elle s'exprime. La structure est toujours la même, mais agrémentée et enveloppée différemment à chaque fois qu'elle est mise en scène (Drucker et Cathcart, 1994). Encore aujourd'hui, le héros moderne continue à jouer ce rôle. Il est important pour l'inspiration de la jeunesse (Drucker et Cathcart, 1994). Il aide l'être humain contemporain à affronter le quotidien en lui offrant un modèle d'inspiration, un désir de dépassement (Julien, 1991).

⁷ Cette acception du narcissisme se retrouve chez Freud et Lacan (Debauche, 2015). Il s'agit d'un amour de soi qui succède à la découverte de la réalité extérieure durant l'enfance. L'individu utilise une partie de ses pulsions en les projetant sur des objets extérieurs. À la suite de frustrations ou de difficultés, les pulsions se détachent des objets et il y a un retour sur soi de l'amour porté aux objets. Ce retour peut se formuler de la manière suivante : « Puisque je ne peux pas posséder, je vais être comme... » (Debauche, 2015). Cette étape du narcissisme secondaire se poursuit le reste de la vie adulte et joue un rôle fondamental dans le désir d'individus qui souhaitent se projeter sur un alter ego cinématographique.

Pour comprendre les formes et les fonctions du héros au cinéma, il est nécessaire de prendre en considération tant le rôle des médias dans la construction sociale de la mythologie des héros que l'analyse des mythes traditionnels (Drucker et Cathvart, 1994).

2.6.1 *Le héros à l'ère des médias*

Auparavant, les héros traditionnels étaient maintenus et perpétués par les traditions orales et par différentes formes de représentations picturales. Aujourd'hui, ce sont les médias électroniques et les films qui assument ce rôle (Drucker et Cathvart, 1994). L'héroïsme existe toujours, mais il s'est transformé par le rythme et la forme des médias contemporains. De nos jours, les héros doivent aussi être des célébrités, sans que le contraire ne soit nécessairement vrai. Ils doivent être en mesure de montrer l'esthétique et la performance que les publics des médias demandent, notamment dans le domaine cinématographique (Drucker et Cathvart, 1994).

La réputation médiatique de Chuck Norris en est un excellent exemple. En étant déjà une célébrité dans le monde de la compétition de karaté, il est devenu une vedette du cinéma d'action. Par la suite, la population en a fait une icône de la performance et de la surpuissance en le consacrant par les *Chuck Norris Facts* sur les réseaux sociaux (Ptitlu, 2015).⁸ Comme nous le verrons plus loin, ces propos d'internautes à propos de Chuck Norris sont le reflet des caractéristiques du héros contemporain.

Le cinéma participe, en effet, à la transmission du mythe du héros. Le contenu des divertissements modernes, comme le cinéma, regorge de figures mythiques. « Aujourd'hui, [...] les masses, la presse, les feuilletons illustrés et le cinéma, véhiculent l'inaliénable répertoire de toute la fantastique » (Durant, 1992 : 498). Pour paraphraser

⁸ Les *Chuck Norris facts* sont l'expression des caractéristiques les plus exacerbées du superhéros. En voici quelques exemples triés sur le volet à partir d'un site Internet francophone (Ptitlu, 2015). Nous avons regroupés ces *facts* sous 5 catégories après une brève analyse thématique : **1) Il est capable de l'impossible** : « Chuck Norris a déjà compté jusqu'à l'infini. Deux fois » ; « Chuck Norris peut diviser par zéro » ; « Chuck Norris peut encercler ses ennemis. Tout seul » (Ptitlu, 2015). **2) Il est supérieur aux figures mythiques et religieuses** : « Chuck Norris et Superman ont fait un bras de fer, le perdant devait mettre ses sous-vêtements par dessus son pantalon » ; « Chuck Norris est mort depuis 10 ans, mais la Mort n'a pas encore trouvé le courage d'aller lui dire » ; « Jésus Christ est né en 1940 avant Chuck Norris » ; « Dieu voulait créer l'univers en 10 jours. Chuck Norris lui en a donné 6 » ; « Les ennemis de Chuck Norris lui disent souvent d'aller au diable. Le Diable aimerait bien qu'ils arrêtent » (Ptitlu, 2015). **3) Il est surpuissant** : « Chuck Norris mesure son pouls sur l'échelle de Richter » ; « Un aigle peut lire un journal à 1400 mètres de distance. Chuck Norris peut tourner la page » ; « Quand Chuck Norris fait des push-up, ce n'est pas lui qui monte mais la terre qui descend » (Ptitlu, 2015). **4) Il est un modèle de virilité** : « Chuck Norris donne fréquemment du sang à la Croix-Rouge. Mais jamais le sien » ; « Chuck Norris joue à la roulette russe avec un chargeur plein » ; « À l'école, c'est le professeur qui devait lever la main pour parler à Chuck Norris » ; « Une larme de Chuck Norris peut guérir du cancer, malheureusement Chuck Norris ne pleure pas » ; « Chuck Norris ne dort pas. Il attend » (Ptitlu, 2015). **5) Il est la référence ultime ou divine** : « Chuck Norris ne porte pas de montre. Il décide de l'heure qu'il est » ; « Quand Google ne trouve pas quelque chose, il demande à Chuck Norris » ; « Il n'y a pas de théorie de l'évolution. Juste une liste d'espèces que Chuck Norris autorise à survivre » ; « La force de gravité, c'est ce qui fait que la terre tient sous Chuck Norris » ; « Chuck Norris mesure très précisément 1 Chuck Norris » ; « Les amnésiques se souviennent quand même de Chuck Norris » (Ptitlu, 2015).

Élémire Zolla (1962, dans Frigerio, 2002), le cinéma naît pour compenser le manque des rites initiatiques disparus de nos sociétés. Grâce aux péripéties du héros, les spectateurs peuvent participer à une quête mystérieuse ou à un univers plein de mystères. La participation des individus à ces visionnements pallie au retrait de nos institutions sociales qui fournissaient autrefois cette part de mystère. Un mystère nécessaire à l'affrontement d'un avenir inconnu, imposé comme rite de passage pour être crédité de courage et identifié comme membre initié d'un groupe.

Le héros médiatisé se conçoit alors comme une continuité. Il ressemble fortement au héros des contes et légendes des sociétés traditionnelles. Les héros du cinéma américain, par exemple, agissent comme les héros traditionnels. Cette parenté établie entre les films américains et les contes traditionnels explique en partie le succès des blockbusters américains (Julien, 1991).

Comme certains récits traditionnels se retrouvent dans presque toutes les cultures, ces films pourraient être considérés aujourd'hui comme les formes narratives qui donnent une vie nouvelle à ces contes et pourraient alors être assimilés à d'authentiques conteurs médiatiques (Julien, 1991 : 104-105).

La conception du héros médiatisé s'appuie sur une réorganisation de l'imaginaire qui s'adapte à notre époque. Une réorganisation qui se réalise à partir de trois moments principaux autour desquels gravite l'action du héros : le départ, l'initiation et le retour. Bref, le héros vit une aventure qui change sa vision du monde et sa manière d'agir (Julien, 1991).

Ces moments qui caractérisent le héros mythique sont présents dans le cinéma contemporain. La persistance de situations, de thèmes et de personnages aux origines mythiques plus ou moins déclarées est inhérente à tous récits, soit la permanence de héros-rédempteur devant se battre contre des monstres, aussi symboliques soient-ils, dans le cadre d'une initiation (Frigerio, 2002).

Ce qui importe est le renouvellement de la structure des anciens mythes par un même archétype. Mieux, le héros traditionnel a un caractère d'archétype et revit sans cesse ses aventures dans les récits contemporains sous une forme qui semble nouvelle, mais qui ne fait que reprendre l'ancienne (Julien, 1991). Par exemple, la popularité des films comme la saga *The Matrix* (1999, 2003, 2003) indique que les Américains s'inspirent toujours du même mythe, le mythe du héros traditionnel remis au goût du jour (Lawrence et Jewett, 2002).

Le héros s'est adapté à notre type de société. En fait, il se transforme et évolue en même temps que les sociétés. Un exemple de cette évolution est identifiable si l'on compare les

figures mythiques du héros de deux périodes éloignées dans le temps, soit le mythe des sociétés traditionnelles et celui de l'industrie contemporaine du cinéma. Cette évolution montre, entre autres, que le héros a subi graduellement un retournement de sens, passant d'un personnage qui condamne l'individualisme à celui qui en fait l'éloge et la promotion.

De fables à but essentiellement pédagogique censées représenter le triste sort réservé à ceux qui se laisseraient envoûter par la dangereuse magie de l'individualisme, ces mythes littéraires passent au statut de véhicules privilégiés pour la diffusion d'une image positive et héroïque de cette même idéologie (Frigerio, 2002 : 247).

Le héros est le catalyseur des valeurs du récit. À travers lui se forge la réalité d'une vision idéologique, éthique, philosophique ou religieuse du monde (Frigerio, 2002).

2.6.2 Les héros : reflet de leur époque

Le héros subit effectivement une reconstruction pour s'adapter à l'imaginaire d'une génération. De cette manière, il est davantage révélateur du contexte sociohistorique de ses contemporains. Les valeurs de chaque génération s'expriment au travers de héros désormais à la page des faits de leur époque. Isabelle Casta l'exprime en ceci : « Comment ne pas sourire en voyant Superman livrer Hitler (et Staline !) au tribunal de la [Société des Nations] SDN, en Suisse, ou Captain America gifler le même Hitler de toutes ses forces? » (2012 : 104).

Cette adaptation est utile à un tel point que même les autorités gouvernementales s'en soucient et en influencent de manière coercitive la tangente. Par exemple, durant les années 50, aux États-Unis, se met en place une censure officielle face aux bandes dessinées de superhéros considérées d'une violence et d'un érotisme trop explicite pour l'époque. Les auteurs ont été convoqués devant le Sénat américain afin qu'ils se plient à une autocensure pour continuer à publier. « La *Comics Code Authority* va donc obliger à un certain nombre d'accommodements : Dans tous les cas, le bien doit triompher sur le mal et le criminel doit être puni pour ses actions » (Casta, 2012 : 99).

Les héros sont donc, tantôt le reflet du contexte sociopolitique dans lequel leurs publics évoluent, tantôt l'expression directe d'une visée politique. Les enjeux de la diffusion médiatique prennent cependant une portée plus générale, plus sociétale. Par exemple, en 1963, les comics X-Men abordent les thèmes de l'exclusion et de la xénophobie. Dans les années 1990, le héros populaire sert encore des causes politiques même s'il ne s'agit plus d'intérêts patriotiques ou de propagande officielle (Pigeat, 2012). Quant aux années 2000, elles correspondent à un renouveau de la figure du héros américain.

Sa relation au pouvoir civil se trouve directement posée, aussi bien dans les publications de Marvel que dans celles de [Detective Comics] DC, à travers les craintes suscitées par les superpouvoirs. Les héros se trouvent mis en cause, tout comme l'évidence de la justesse des causes qu'ils défendent. Censés aider le peuple, les héros se heurtent à la méfiance voire à l'hostilité de celui-ci. Le superhéros, dans la fiction, de populaire devient impopulaire, et d'allié politique devient ennemi des politiques (Pigeat, 2012 : 316).

Dorénavant, le héros est sommé de se justifier sur son positionnement politique et par là de témoigner d'un engagement complexe par des enjeux éthiques. Le héros qui portait les aspirations, les rêves et les valeurs de la population se trouve profondément remis en cause. Le film *Iron Man 2* (2010) nous en fournit un exemple. Tony Stark (alias Iron Man) est sommé de comparaître devant la commission sénatoriale des États-Unis, parce que les élus craignent que son armure de haute technologie soit récupérée par des terroristes. Un autre exemple est le film d'animation *The Incredibles* (2004). Les citoyens entament des recours collectifs accusant les interventions musclées des superhéros de ne pas être dans leur intérêt. De plus, ces interventions détruisent les infrastructures des villes et coûteraient trop cher aux contribuables. Les superhéros sont forcés de cesser leurs actions de sauvetage du monde et de mener une vie rangée dans l'anonymat.

Ce rapport du héros à la société témoigne d'une crise d'identité du héros populaire américain, ainsi que d'une crise concernant les valeurs qu'il doit défendre à travers ses actions. « Ce questionnement propose un reflet intéressant des mouvements politiques des États-Unis durant cette période [des années 2000], et de la manière dont l'imagerie super-héroïque peut être utilisée ou récupérée » (Pigeat, 2012 : 324). Les mutations profondes de la société et du politique obligent les héros à réévaluer les actions, les finalités et les valeurs qu'ils promeuvent.

2.6.3 Portait du héros contemporain

En considérant que le héros est représenté selon les valeurs de son époque, il est possible de cerner ses caractéristiques et d'en élaborer une description. Notons que le héros ne va pas sans la structure du mythe (Lévi-Strauss, 1964, 1967, 1968, 1971), il existe de manière holistique. Les caractéristiques présentées ici ne sont donc pas uniquement des traits physiques et psychologiques d'un personnage, mais un ensemble global qui montre le héros dans son rapport au monde. Cette description reprend plusieurs notions de l'univers du cinéma pour les articuler autour du personnage du héros.

Certains éléments caractéristiques sont plus dominants que d'autres pour nos sociétés. Par exemple, les origines occupent une place de choix. L'évocation des origines est toujours très prisée dans l'imaginaire américain. Conformément à l'importance que porte la nation aux pionniers, aux pères fondateurs ou au commencement de l'Histoire, la référence à

une cosmogonie mythologique propre au récit est garante de satisfaire aux valeurs des publics et au succès des personnages héroïques (Casta, 2012).

Ces origines peuvent être divines ou plus prosaïques, mais dans les deux cas ils atterrissent dans un contexte d'exotisme. Les récits contemporains dans lesquels évoluent les héros sont des milieux la plupart du temps connus des spectateurs, car les enjeux sont ceux de notre monde. Bien que cela soit connu, il revient au héros de révéler la face cachée et exotique de ce monde. Cet exotisme est le plus souvent social. Le parcours du héros a pour but de rendre familière la démesure propre au récit en la réinscrivant dans un espace proche du nôtre. La facette exotique de notre propre monde participe de cet effet d'irréalité qui engendre le plaisir romanesque (Letourneux, 2007).

Participant à cet exotisme, le thème de la violence est un élément privilégié pour comprendre la cohérence de l'univers du héros des films d'action et, par extension, des films d'arts martiaux. Dans ce genre de films, la violence est vue comme un moyen légitime de régler les conflits. Les récits où évoluent ces héros sont une entreprise de réflexion critique et politique sur les fondements, les formes et les usages de la violence dans un contexte qui est souvent celui de la sécurité nationale. En fait, le héros a un double rapport à la violence, soit entre la cruauté et le jeu. L'expression crue de la violence par le héros dénote une noirceur qui se comprend comme un déchaînement, un dévouement incontrôlé et incontrôlable face à une trop grande aliénation des événements. À l'opposé, la situation conflictuelle peut être vécue comme un jeu. Le duel est alors réduit à une mascarade de divertissements où le danger est compris comme factice. Le pan « cartoonnesque » de la violence est le moyen d'exploiter le caractère sécurisant du manichéisme de l'univers du héros, soit une division tranchée du monde entre les bons et les méchants (Bouilly, 2007).

Peu importe la manière dont la violence est présentée dans le récit, le héros est soumis à certains paramètres esthétiques lorsqu'il participe à des combats. En effet, les scènes de bagarre du héros frappent par leur étonnante efficacité. Grâce au montage, aux effets d'accélération et aux bruitages exagérés, les combats donnent l'impression d'une authentique brutalité. Ces différents éléments témoignent de la réappropriation des codes visuels, narratifs et esthétiques du cinéma d'action (Maillart, 2007).

Si la manière de montrer le corps du héros passe par une certaine esthétique de performance, il n'échappe pas non plus à une attitude tout aussi à la mode, celle de la jeunesse éternelle. Le héros a quelque chose à voir avec la « culture jeune » (Maillart, 2007 : 217), dans le sens où il est un adulte rêvé par l'adolescent. Mieux, il est à la fois un adulte et un adolescent. « [Le héros] peut dès lors nous apparaître [...] comme une sorte d'incarnation épique de l'immaturité occidentale, une joyeuse personnification de la Jeunesse comme valeur, comme rapport au monde et, surtout, comme sensibilité » (Maillart, 2007 : 217).

Ce trait personnifié de la jeunesse apporte au héros une fougue hors du commun qui légitime son désir de changer le monde et, de surcroît, justifie les pouvoirs qu'il acquiert pour y parvenir. De fait, la quête du héros prend habituellement la forme de rites initiatiques correspondant en grande partie à des contes de rédemption : des drames judéo-chrétiens combinant le sacrifice de soi pour la majorité et une croisade zélée pour détruire le mal. Dans un sens, le héros reprend la fonction de la figure mythique du Christ. Les pouvoirs surhumains du héros rappellent l'attrait pour le divin, un attrait qui n'a jamais quitté les désirs collectifs (Lawrence et Jewett, 2002).

Le héros doté de pouvoirs surhumains est une constante de l'imagination populaire. Toutefois, ces pouvoirs se situent sur une échelle du fantastique qui départage le héros du superhéros. Dans le cas du héros, ses vertus sont la réalisation parfaitement aboutie de talent commun comme la ruse, la rapidité, l'habileté guerrière ou, encore, le sens aiguisé de l'observation comme chez le personnage de Sherlock Holmes. Quant au superhéros, il possède des pouvoirs surhumains qui relèvent de la magie. Cependant, cette échelle n'effectue pas un clivage entre les pouvoirs des héros et des superhéros. L'un peut très bien posséder les aptitudes de l'autre. Dans certains cas, les étiquettes de héros et de superhéros peuvent être interchangeable. L'essentiel est que les pouvoirs du personnage mythique soient en mesure de lui donner les moyens de tenir tête aux antagonistes. Le reste n'est qu'une question de degré de fantastique constituant le récit et qui justifie le type de pouvoirs que possède le héros.

Comme nous venons de le dire, cette justification du type de pouvoir est en grande partie attribuable aux personnages des antagonistes, plus communément appelés « méchants ». Leur présence est nécessaire à l'existence du héros, ils sont leur Némésis. Comme l'explique le personnage de *Megamind*, dans le film d'animation du même nom : « Je suis un super-méchant sans superhéros à combattre. En d'autres mots, je n'ai aucune raison d'être » (*Megamind*, 2010). De plus, les ennemis des héros sont moins des États que des bandes organisées. La conspiration délaisse le domaine politique pour s'en tenir aux machinations d'un petit groupe. L'extravagant de cette situation est l'idée même que le monde puisse dépendre d'une poignée d'hommes (Letourneux, 2007).

Ce monde n'est plus peuplé que par une poignée de protagonistes qui compensent par la démesure de leurs actions la réduction du cosmos à une île. L'isolement de l'univers de fiction, séparé symboliquement du nôtre, se traduit, du fait de la simplification qu'il engendre, par une concentration extrême de la violence (Letourneux, 2007 : 36).

Exclus d'un système politique, les personnages antagonistes sont réduits à être des pervers et des monstres qu'il devient nécessaire d'éradiquer (Letourneux, 2007).

Cet univers de règlements de comptes est fortement associé à la masculinité et, par extension, le héros est défini par le genre masculin. Dans les cultures occidentales, la représentation du héros reflète effectivement des valeurs typiquement et traditionnellement masculines : courage, commandement et conquête. Les caractéristiques de la définition du héros deviennent donc celles de l'homme (Fayer, 1994). Au cinéma, le héros exprime une virilité fantasmée, une virilité archaïque rassurante servant de contrepoids à la remise en question du statut de la masculinité contemporaine. Face à cette virilité archaïque, la femme est souvent amenée à solliciter la protection du héros. Néanmoins, cette sollicitation a pour but de dédouaner le héros d'une misogynie et d'une immaturité notoire (Brassart, 2007). Le mythe du héros contribue donc à perpétuer les stéréotypes masculins. Les mots « héroïque », « héros » et « héroïne » sont par conséquent tributaires d'un parti pris sexiste (Fayer, 1994).

L'héroïne a hérité de ce modèle masculin. La définition de l'héroïne est celle de la femme indépendante. Quand la femme n'est pas identifiée comme conquise ou sous l'autorité d'un homme, elle peut accéder à la définition du héros. Malgré cela, l'image de la femme héroïne devient une antithèse. Différente de l'homme, dont le signe évident est sa génitalité, elle menace son autorité et le système qu'il soutient. L'héroïne est un emblème de l'instabilité et de l'insécurité patriarcale. Sa dominance questionne les associations conventionnelles entre le genre et le comportement masculin (Fayer, 1994).

2.6.4 Fonction du héros dans la postmodernité

Dans les sociétés contemporaines où l'individu est majoritairement cantonné à sa fonction de travailleur, les qualités de force et de puissance sont vécues au travers des héros qui incarnent le fantasme du déchaînement des passions et de la surpuissance (Eco, 1993). C'est dans ce contexte social que s'est produit le passage de la notion de héros à celle de superhéros, nécessitant l'addition de pouvoirs surhumains au héros pour compenser le besoin de contrôle et d'aliénation.

Clark Kent [alias Superman] incarne exactement le lecteur moyen type, bourré de complexes et méprisé par ses semblables; ainsi, par un évident processus d'identification, n'importe quel petit employé de n'importe quelle ville d'Amérique nourrit le secret espoir de voir fleurir un jour, sur les dépouilles de sa personnalité, un surhomme capable de racheter ses années de médiocrité (Eco, 1993 : 133).

Le héros devient alors un archétype : la somme des aspirations collectives reconnaissables par la majorité (Eco, 1993). Ainsi, le héros contemporain incarne les désirs d'une pluralité d'individus; des individus isolés qui doivent s'élever à la hauteur de leur sentiment d'aliénation symbolisée sous l'apparence d'adversaires. Pour ce faire, le héros doit trouver une arme secrète qui soit à la hauteur de la tâche qu'il s'est donnée.

Cette arme s'acquiert par l'exercice de la volonté (Frigerio, 2002). Une volonté qui agit comme remède face au mal de vivre de l'individu contemporain (Ehrenberg, 2008). Ce vouloir signifie l'engagement dans les affaires du monde, mais aussi paradoxalement d'accepter de se noyer dans la passion, résultat d'une volonté débridée. Cette volonté sans bornes est à la solde de l'affectivité. L'intensité de l'affectivité nourrit proportionnellement la volonté qui assure l'énergie nécessaire à la quête du héros. Cependant, cette volonté énergisée échappe à tout conditionnement extérieur et est soumise au service des passions et des désirs du héros (Frigerio, 2002). L'ambiguïté et l'ambivalence caractérise ce concept d'énergie, car il appartient autant aux antagonistes (énergie négative) qu'aux héros (énergie positive) des récits.

Positivité et négativité échappent à des définitions immuables et demeurent des concepts flous susceptibles de changement ou même d'inversion selon l'horizon idéologique des auteurs, le développement de l'intrigue ou les conditions sociales d'écriture et de réception (Frigerio, 2002).

La démesure de ce pouvoir montre le rapprochement avec les figures divines et diaboliques ayant la capacité de créer ou de détruire l'ordre social. En effet, le manichéisme des récits met ces deux puissances sur le même plan. Dans ce jeu de force, l'individualité du héros est magnifiée d'une déification de sa personne. Cette possibilité de s'élever au niveau des dieux est la célébration du héros dans la postmodernité (Frigerio, 2002).

L'expression cinématographique du héros contemporain peut alors être considérée comme un produit culturel postmoderne parce que les auteurs, réalisateurs et producteurs peuvent désormais s'adonner à des créations et à des hybridations symboliques dont les limites du possible sont l'imagination elle-même. Le héros postmoderne se construit, entre autres, sur une revendication au droit de mélanger les références sociohistoriques et les inspirations créatrices orientées par la demande des publics. Une demande qui est tributaire d'un sentiment de manque de contrôle, de frustration diverses et d'aliénation. En fait, la postmodernité se conçoit en partie comme l'éloge d'un individualisme exacerbé où les choix de tous se réalisent dans l'esprit d'une sécularisation qui a reléguée à la sphère privée la moralité et le religieux. Cette sécularisation a laissé un vide qui a permis une organisation sociétale basée sur une économie globale capitaliste, délaissant la structure institutionnelle de la dite modernité et tout le bagage de la société traditionnelle. Ce contexte modifie la manière d'être des individus par une « perte de toute capacité d'orientation normative globale du système » (Freitag, 2002 : 116). En cela, le héros est une création de l'industrie cinématographique qui répond en quelque sorte à un besoin de purge des tensions de la population. Le mythe du héros est un des éléments régulateurs des sociétés traditionnelles qui a été récupéré et adapté pour

participer, dans une certaine mesure, à la prise en charge des individus en y réinsérant de manière réorganisée et fantasmagorique des notions de morale et de religieux.

La toute puissance prêtée au héros par un exercice absolu de la volonté, en dehors de toute limitation sociale, est en effet la conséquence d'une vision philosophique et (anti)religieuse qui met l'individu au centre de tout et qui, en le sortant d'une société précédemment considérée organique, le sort en même temps de la réalité telle qu'elle est pensée par les tenants de l'ordre traditionnel, le plongeant dans le seul domaine réservé exclusivement au moi : le rêve (Frigerio, 2002 : 251).

Dès lors, le moi du héros, comme celui du spectateur, aspire à retrouver une totalité, une cohérence holistique comme remède à la douleur de l'existence. Cette quête ne conduit le héros que vers deux possibilités : une fuite vers la nature ou une participation à la société. La fuite vers la nature est une fuite hors du monde. Cette fuite offre le calme et la tranquillité pour que le héros trouve son intériorité. Ainsi, il peut accéder à une contemplation du monde qui lui avait été arrachée, ou qu'il n'avait jusque-là jamais connue. En contrepartie, la participation à la société est, pour le héros, une nouvelle manière d'aborder le monde. Il s'agit d'une extériorisation de ses valeurs pour tenter de changer ou de transformer l'ordre du monde par l'élaboration de nouvelles formes de coopération et d'appartenance. Ces deux processus plutôt philosophico-religieux se concrétisent par l'identification du héros à un concept supérieur qu'il fait sien et qu'il utilise comme outil pour parvenir à son but ultime de reconstruction de totalité de soi, parallèlement à une cohérence holistique du monde (Frigerio, 2002).

CONCLUSION DU CHAPITRE 2

Finalemnt, aborder le cinéma comme objet d'étude n'est pas une mince affaire. Les pratiques du cinéma sont de plus en plus diverses et les écrits à son sujet rendent difficiles les généralisations et les conclusions (Ishaghpour, 1982). Le cinéma utilise conjointement plusieurs moyens d'expression : paroles, images, musique, etc. L'échelle des plans, les angles de prise de vue, le cadrage, le montage sont des moyens d'expression dont l'interprétation ouvre la porte à toutes les approximations. Les multiples significations de l'image entraînent la pluralité des lectures (Bazzo, 1986). Dès lors, l'intérêt du film est non pas d'avoir un sens, mais de constituer un support pour de multiples lignes de sens. Il n'existe donc pas une signification unique inhérente au film. Le sens d'un film est le résultat d'un processus interprétatif particulier. La sociologie révèle l'existence de cette multitude de significations, chacune d'elles résultant de la rencontre entre le film et un public spécifique (Esquenazi, 2007). Un film est alors plus qu'un filtre de lumière. À chaque étape du parcours du récit, son sens se déplace, se transforme, parfois se

métamorphose. Dans ces récits, le héros est le point de rencontre des éléments constitutifs du film et le catalyseur des valeurs sociales transmises aux publics.

Déjà, nous pouvons dire que l'analyse de notre corpus de film portera sur le « message », sur le film comme « objet » en tant que tel et non sur les publics. Notre investigation des publics est nécessaire pour parler de la visée mercantile des scénarios et de l'intérêt des producteurs. Parler des publics comme objet d'analyse nécessiterait un autre type de recherche.

Voyons maintenant comment le monde du cinéma a utilisé de la thématique des arts martiaux pour en faire un produit culturel jusqu'ici apprécié de plusieurs publics. Les arts martiaux sont présentés comme l'arme secrète qui permet au héros contemporain d'exprimer sa puissance et d'imposer sa volonté passionnelle.

Chapitre 3 : Les arts martiaux au cinéma

La sociologie peut et doit se saisir des œuvres les plus populaires, non pour les consacrer par des analyses savantes ou valider les commentaires issus d'autres champs en les revêtant d'un discours d'apparence plus « scientifique », mais pour les reconstruire comme faits sociaux (Ferrette et Ledent, 2007 : 148).

Il existe une grande diversité de disciplines martiales provenant d'une multitude de cultures. Pour la plupart des chercheurs, il faut éviter d'amalgamer des pratiques qui sont issues de cultures différentes en les regroupant sous l'étiquette des « arts martiaux en général » (Booth, 2003). Formellement, il n'existe pas de véritable unité des arts martiaux. « L'art martial est une notion plurielle » (Dervaux, 1997 : 84). La plupart du temps, pour expliquer le concept même d'« arts martiaux », les dictionnaires et les encyclopédies spécialisés font référence à l'ensemble des activités (psycho-mentales) de combat propres à l'Inde et à l'Asie du Sud-Est, à la Chine et, surtout, au Japon. Toutefois, il nous semble illégitime d'associer invariablement ce terme aux différentes traditions guerrières extrême-orientales :

Toute technique de combat peut prétendre appartenir à la grande famille des arts martiaux mais à des degrés divers selon son efficacité réelle et le niveau de systématisation des principes d'action auquel elle est parvenue. Et comment ne pas supposer que sous toutes les latitudes et à toutes les époques, quelques hommes versés dans la pratique de combat n'ont effectivement pas souhaité se perfectionner corps et âme afin d'accroître l'efficacité des techniques de combat qui étaient les leurs. Dans cette perspective, il est vrai que toute forme de combat singulier instrumenté ou à mains nues dont le but est d'éliminer efficacement un adversaire peut recevoir le titre d'Art Martial (Fouquet, 1996 : 24).

Dans nos sociétés, les disciplines relatives aux arts martiaux peuvent prendre des configurations et proposer des objectifs qui varient énormément les uns des autres. Ils se classent selon différents modes de pratiques (Bernard, 2014). Ces différences confirment seulement l'existence d'un état de fait montrant que les arts martiaux oscillent entre les pôles que sont le sport et le loisir, ou encore les sports de combat et les loisirs d'inspiration martiale, voire à connotation martiale imaginaire. Il s'agit d'une réalité qui les tire, car ces disciplines doivent se soustraire aux attentes des gens. Conformément à la demande des publics, le discours portant sur le cinéma d'arts martiaux est truffé de

références orientales. Cependant, cela ne signifie en rien que le cinéma d'arts martiaux doit être associé à l'Orient, mais plutôt qu'il utilise des images interprétées et réinterprétées par l'industrie du cinéma, aussi bien hollywoodien qu'hongkongais.

Conformément à cette réalité plurielle, notre recherche est atypique et originale, car elle propose justement d'investiguer et de mieux comprendre cette étiquette ou cette catégorie des « arts martiaux en général ». Nous nous attachons à délimiter les contours des produits culturels qui prennent les arts martiaux comme thématique principale, notamment les films d'arts martiaux. L'idée n'est pas de donner une interprétation de ce que sont véritablement les arts martiaux, ou de montrer ce qui en serait une compréhension « juste », mais de cerner les éléments de la culture populaire cinématographique en tant que savoir partagé pour comprendre les représentations de l'imaginaire des arts martiaux.

Il n'est pas simple de décrire une catégorie aussi large et englobante que celle des arts martiaux. Dans les sociétés contemporaines, le terme « arts martiaux » regroupe une pluralité de disciplines qui, à première vue, varient considérablement entre elles. Chacune d'elles véhicule des techniques d'utilisation du corps propre à une finalité définie par le groupe de praticiens, à partir du réseau auquel il participe. Les arts martiaux sont conditionnés par les dimensions culturelles et temporelles, ils sont perçus différemment selon le lieu et l'époque. Dès lors, il n'y a pas une définition des arts martiaux, mais des définitions lorsqu'on les considère comme des pratiques sociales et culturelles (Bernard, 2010). Cependant, qu'en est-il de la référence que les gens ont en tête lorsqu'il est temps de penser la catégorie des arts martiaux en général, c'est-à-dire de l'imaginaire des arts martiaux? À quelle source s'abreuvent-ils?

De fait, que ce soit dans la littérature, le discours des praticiens ou dans les films, on retrouve une pluralité de définitions des arts martiaux. Même lorsqu'il s'agit d'une seule discipline, on se rend compte que personne ne s'entend sur une définition unique (Bernard, 2008). Par exemple, « une personne peut dire que la capoeira est une thérapie, une autre peut l'interpréter comme un sport, un mouvement de résistance du Noir, une danse, une gymnastique. Chacun définit la forme avec laquelle il aborde la capoeira » (Corneau, 2008 : 45). On dresse un constat similaire en ce qui concerne la manière de présenter les arts martiaux au cinéma.

3.1 RECENSION DES ÉCRITS SUR LE CINÉMA D'ARTS MARTIAUX

La majeure partie des informations ici retenues à propos des arts martiaux au cinéma provient principalement de trois auteurs spécialisés sur ce thème. Antoine Coppola (*Le cinéma asiatique*, 2004) fait une analyse sociohistorique des films orientaux. John J. Donohue (*Warrior Dreams : The Martial Arts and the American Imagination*, 1994) adopte une approche anthropologique pour étudier l'intégration des arts martiaux dans la culture américaine. Enfin, Barna William Donovan (*The Asian Influence on Hollywood*

Action Films, 2008) utilise une vision culturaliste pour montrer l'évolution du cinéma d'action.

Dans l'univers cinématographique, les arts martiaux se comprennent au moyen de représentations qui s'appuient sur un corpus d'images plus ou moins stéréotypées, par exemple, les habits ou les vêtements relatifs aux arts martiaux sont un élément d'attrait important. Ils symbolisent une identité qui se rapporte à quelque chose d'unique et d'exceptionnel. Cette référence identitaire se comprend comme un discours portant sur les valeurs des arts martiaux : la conformité à une tradition et l'allégeance au groupe qui la véhicule (Donohue, 1994). Toutefois, ces valeurs ne se limitent pas à l'unique appartenance à une tradition. Nous développerons ce thème dans les chapitres d'analyse.

En fait, les représentations cinématographiques des arts martiaux sont une synthèse des composantes d'une dimension particulière de l'imaginaire asiatique. Dans cette synthèse, les arts martiaux sont réduits à un imaginaire nostalgique à propos d'une supposée voie spirituelle salvatrice qui mène à révéler l'authenticité de l'individu. Par exemple, les termes *kung fu* (chinois) et *do* (japonais), signifient la réalisation de soi par une activité que l'on érige en discipline. Cette activité peut investir tous les domaines de la vie, de la cuisine à l'artisanat, en passant par les sports de combat. En fait, ces termes confèrent une dimension émancipatrice à une activité et insistent sur le fait qu'une personne souhaite s'améliorer par cette dernière. Lorsque le sport de combat est investi de ce désir, la pratique sportive peut se transformer en art martial.

Par cet éclaircissement, on comprend mieux le rapport qui existe entre les activités à caractère martial et la philosophie. Ce rapport fait référence à une tradition portant sur la transmission de la connaissance, soit la relation de maître à disciple qui est devenue un thème récurrent des films d'arts martiaux. On n'a qu'à penser aux histoires de vengeance par le disciple du maître trahi, ou encore de déchirements psychologiques entre l'obéissance ou la rébellion, souvent tributaire de divergence entre des écoles de pensée.

De nombreux scénarios ont illustré et dramatisé les différences d'orientations idéologiques entre les écoles d'arts martiaux d'une même culture. La plus célèbre d'entre toutes est sans doute celle du temple de Shaolin pour le *kung fu*, l'équivalent de l'île d'Okinawa pour le *karaté*. Un nombre important de films s'appuient sur son histoire. Premier monastère de l'empire chinois, ce temple bouddhiste fut longtemps la demeure des moines-soldats qui soutenaient le pouvoir en place. Ils ont, par exemple, repoussé les envahisseurs mongols en 630, contribué à la chute de la dynastie mongole et à la restauration des Ming, et joué un grand rôle lors de la révolte des Boxers en 1900. L'objectif de Shaolin était de former des résistants capables de pratiquer à la perfection des techniques originales de combat. Cependant, le monastère fut accusé de perdre l'esprit du *kung fu*, du fait qu'il ne formait essentiellement que des combattants, occultant la transmission de la quête spirituelle bouddhiste aux adeptes. Cette tension, ainsi que la

lutte contre l'envahisseur étranger, ont inspiré une multitude de récits cinématographiques, notamment Tsui Hark⁹.

La conception des arts martiaux est également liée à un type de sociétés, celles à régulation traditionnelle (Filion, 2006). Le statut de l'art dans les sociétés traditionnelles est tout particulièrement lié à la forme du pouvoir, de l'idéologie et du droit, ainsi qu'à la nouvelle constitution de l'identité. De plus, la nouvelle forme du travail artisanal, fondé sur la division sociale de la spécialisation technique, joue également un rôle déterminant dans l'art.

Dans la société traditionnelle, l'apparition du droit permet de médiatiser le pouvoir et de reléguer une certaine partie de la culture au domaine privé. Le monde empirique, de l'expérience sensible et symbolique, se détache donc du monde transcendantal de l'idéologie religieuse, tout en lui restant subordonné. Dans cette optique, l'individu a la possibilité de faire des choix dans un certain espace donné, dans un cadre bien délimité. Par exemple, la création de figures représentatives devait absolument mettre au premier plan les valeurs religieuses. « Le monde sensible se charge d'une valeur symbolique propre, en vertu de laquelle [l'artiste] témoigne indirectement mais essentiellement d'un ordre ontologique qui le dépasse ou le surplombe, et qui se manifeste à travers lui » (Freitag, 1991 : 49).

Ensuite, l'artiste doit se démarquer de l'artisan, tout en pouvant être la même personne. L'artisan est celui qui fabrique de ses mains des objets utiles au quotidien. Quant à l'artiste, il doit faire preuve de ses talents à l'intérieur d'un cadre très rigide, en l'occurrence le monde spirituel imposé par la hiérarchie, sans pour autant transgresser les convenances idéalement rattachées au statut social. L'artiste n'est que le chaînon d'un modèle objectif constamment reproduit, et son mérite est celui de l'avoir fidèlement imité. Il est le parfait serviteur qui s'efface devant la grandeur de la cause qu'il sert. En fait, les artistes ne sont jamais considérés comme l'origine du message, mais simplement un relais générationnel de celui-ci. Seulement deux points sont attribués à l'artiste : son habileté technique et la position que l'objet occupe dans la hiérarchie des usages sociaux.

Ce qu'il faut retenir de l'art de la société traditionnelle, c'est la fonction pratique de la symbolisation de la transcendance de la divinité, de la majesté du pouvoir, de la dignité des personnes éminentes, et, enfin, l'unité hiérarchique même de la société, ainsi que sa puissance normative. Dans ce cas, le « beau » (l'esthétique) et le « bien » (la morale) ne sont pas encore dissociables.

⁹ Dans les années 90, Tsui Hark a réalisé la plupart des films *Once Upon A Time In China* (1991, 1992, 1993, 1994) avec comme vedette principale Jet Li qui incarne le légendaire maître d'arts martiaux chinois Wong Fei Hung.

Les arts martiaux traditionnels existent donc en fonction de la régulation de ces types de sociétés, c'est-à-dire une transmission des connaissances et des manières de faire qui se calquent, de génération en génération, avec le plus de fidélité possible dans la signification des gestes. En cela, les arts martiaux sont tributaires de notions comme le *tao* et le *ki*, considérées comme des éléments explicatifs magico-religieux du fonctionnement du monde. À notre époque, ces notions sont souvent traduites et comprises comme des sources magiques de puissance que l'on retrouve sous le vocable d'énergie surnaturelle ou spirituelle. Ce thème de l'énergie a particulièrement stimulé les cinéastes en raison des capacités et des promesses de performances extraordinaires pouvant être mises en valeur par les méthodes cinématographiques. Par exemple, les héros possèdent des corps rayonnant de puissance surnaturelle, pouvant aussi se rendre invisibles, ou encore pratiquer l'alchimie en transformant les éléments. Parfois, cet aspect fantastique prétend même à une certaine vérité historique. Mais en général, les films d'arts martiaux sont l'occasion de mettre en valeur des croyances taoïstes et bouddhistes vulgarisées en matière de flux d'énergie.

Finalement, l'entreprise de combinaison de l'art martial et du cinéma a produit quelque chose de démesuré, tant du côté des conceptions métaphysiques que de ses capacités de représentation. Comme nous venons de le voir, le pan asiatique du cinéma d'arts martiaux comprend ici deux axes : 1) une tension esthétique entre réalisme et fantastique, et 2) des conceptions ancestrales de techniques de combat réinterprétées selon une vision postmoderne¹⁰ de l'art (Coppola, 2004). La compréhension de ces deux axes permet de

¹⁰ L'expression cinématographique des arts martiaux peut être considérée comme un produit culturel postmoderne parce que les auteurs, réalisateurs et producteurs peuvent désormais s'adonner à des créations et des hybridations symboliques dont les limites du possible sont l'imagination elle-même. Le postmoderne se veut, entre autres, une revendication au droit de mélanger les références sociohistoriques et les inspirations créatrices orientées par la demande des publics. En fait, la postmodernité se conçoit en partie comme la mutation de la modernité et simultanément son point de rupture. On peut interpréter la postmodernité sous deux angles : 1) l'éloge d'un individualisme exacerbé où les choix de tous se réalisent dans l'esprit d'une sécularisation qui a relégué à la sphère privée la moralité et le religieux et 2) une nouvelle tendance sociétale, basée sur une économie globale capitaliste, délaissant la structure institutionnelle de la dite modernité et le bagage de la société traditionnelle. La transition ou le passage de la modernité à la postmodernité s'est réalisé par la mise en place graduelle d'un réseau communicationnel et informationnel indépendant où chacun (individus et entreprises) a la possibilité de l'utiliser pour ses propres intérêts. Les répercussions de ce réseau varient en proportion des investissements financiers. De plus, ce réseau indépendant est inextricablement lié à la nouvelle économie globale basée sur le modèle capitaliste. Ce lien explique la généralisation du marché ouvert au monde entier, les inégalités entre cultures différentes, et la tendance des institutions construites durant la modernité à se plier au jeu de l'offre et de la demande. Ce contexte modifie la manière d'être des individus par une « perte de toute capacité d'orientation normative globale du système » (Freitag, 2002). L'avenir de la société est tributaire de la prise en charge que les individus ont d'eux-mêmes; un peu comme si la politique du « laisser-faire » était prise au sens littéral où rien ne peut arrêter ce système autorégulé. « Ontologiquement parlant [selon la dialectique hégélienne], la forme matricielle de cette nouvelle aliénation spécifiquement postmoderne consiste en effet dans la dissolution tendancielle de toute entité synthétique, tant subjective qu'objective [telle qu'anticipé par N. Luhmann] » (Freitag, 2002 : 116). Il semble qu'une logistique systémique refermée sur elle-même, soit désormais constitutive de la société postmoderne en tant que système autorégulé imposant ses propres règles à l'insu de tous.

déchiffrer le réseau de codes, d'articulations, de logiques et de concepts qui constituent les grandes lignes dynamiques d'un système de représentations. Ce système offre une grille d'interprétation des faits et des éléments de films qui ne serait pas cohérente autrement.

En grande partie grâce au cinéma, les arts martiaux occupent une place grandissante dans la culture occidentale (Booth, 2003 : 5). Ils ont été assimilés tout en conservant un parfum indéniablement exotique. Pour bien des gens, la représentation des arts martiaux, incluant leur origine, leur culture et leur histoire, a quelque chose d'éclatant ou d'épique. Cette manière de voir les arts martiaux passe d'abord par l'imaginaire social. Imaginaire dont le cinéma a été le principal véhicule ces dernières décennies. La plupart du temps, les films présentent les praticiens d'arts martiaux sur le modèle du héros solitaire. Ce héros a généralement pour mission de défendre les liens d'amour, d'amitié et de famille d'une communauté ou d'une société.

Fait intéressant, les amateurs de films d'arts martiaux utilisent la même grille de lecture ou le même cadre de référence pour comprendre, par exemple, le samouraï du Japon féodal et le cowboy du farwest américain. Les armes et les contextes changent, mais les caractéristiques morales et les valeurs importantes viennent faire vibrer la même corde sensible. Même si ces scénarios sont invraisemblables du point de vue historique et truffés d'anachronismes, les spectateurs y retrouvent les caractéristiques du modèle romantique qu'ils connaissent déjà (Donohue, 1994). Quels que soient les thèmes qui accompagnent une figure héroïque, les caractéristiques romantiques s'appliquent aux récits et aux personnages relatifs aux arts martiaux.

Cette manière de voir les arts martiaux correspond à une fonction sociale précise : fournir un réceptacle d'exotisme susceptible d'être rempli de ce qui fait justement défaut dans notre société (Booth, 2003).

Si les arts martiaux semblent familiers à notre culture occidentale, c'est grâce à un long processus de réception (Larochelle, 2010). En entrant dans une nouvelle culture, les arts martiaux ont littéralement dû être réinventés pour répondre aux attentes des individus qui les consomment comme produit ou, encore, les pratiquent comme discipline. Par exemple, dans le cas des arts martiaux chinois, non seulement la réception occidentale a modifié l'objet, mais l'objet s'était déjà transformé au sein même de la culture d'origine pour s'adapter à sa propre modernité.

Tout comme les pratiquants occidentaux de la deuxième moitié du 20^e siècle qui cherchaient à intégrer les arts martiaux à la culture occidentale, les pratiquants chinois au début du 20^e siècle ont dû mettre en place des stratégies discursives pour réinterpréter la pratique des arts martiaux, et toute la culture qui l'entoure, pour l'adapter à la nouvelle modernité chinoise.

Il serait donc tout à fait pertinent de procéder à une analyse de cette réception, une réception qui éclairerait sans doute la réception occidentale de ces mêmes arts dans la mesure où ce sont des arts martiaux chinois déjà modifiés, réinventés en Chine même, qui rencontrent les Occidentaux. En cherchant une tradition autre, exotique, orientale, les Occidentaux trouvent finalement une tradition qui est déjà passée par un processus de réception (Larochelle, 2010 : 401-402).

Dans ce contexte d'attentes, le discours moderne sur les arts martiaux porte en lui une lutte constante entre la continuité et la rupture, et entre la transmission et l'interprétation (Larochelle, 2010). L'idée ou l'enjeu derrière cette lutte est de faire oublier que les arts martiaux, peu importe leur origine, se sont transformés à d'innombrables reprises. « L'art martial passe constamment par des processus de réception qui font en sorte qu'il se renouvelle continuellement. Le rôle du discours est de dissimuler ces renouvellements pour reconstituer une continuité, même factice » (Larochelle, 2010 : 402).

En fait, nous l'avons déjà souligné, l'absence d'une origine unique caractérise les arts martiaux dans la réalité. L'imaginaire devient ainsi son lieu d'existence et de légitimité.¹¹ N'étant pas perceptibles et présentables comme totalité, les arts martiaux sont réduits à n'être qu'un symbole. Dans le cas de la construction ou de la constitution symbolique des arts martiaux, le signifié n'est plus présent, mais fantasmé. Il a disparu au cours de l'histoire durant l'évolution culturelle des nations (par exemple : la guerre des boxeurs en Chine et l'abolition de la classe des samouraïs au Japon). Cette disparition du signifié d'origine a permis l'émergence de la fantasmagorie mettant au premier plan les traditions et une transmission de connaissance d'un savoir-faire détaché de son utilité sociale. Reléguées au loisir, au sport et au temps libre, les techniques de combat guerrières des sociétés traditionnelles ont été réunies sous le vocable « arts martiaux » et peuvent prendre des finalités qui n'ont d'égales que les limites de l'imagination à susciter l'intérêt des contemporains.

Ainsi, le cinéma est désormais le détenteur d'un certain idéal des arts martiaux. Les mouvements d'arts martiaux sont devenus de véritables figures imposées du film d'action hollywoodien contemporain (Mandolini, 2004). Dans ce domaine, aucune distinction n'est faite dans la description entre divers arts martiaux lors de la promotion d'un film. Pour le public, la caractéristique dominante doit être la présence d'une violence motivée par la vengeance et la soif de justice. Peu importe qu'il s'agisse de *karaté* japonais ou de *kung fu* chinois. Par exemple, les réalisations et productions cinématographiques de

¹¹ Benoît Gaudin pose une hypothèse sociologique intéressante : à savoir que les films d'arts martiaux pourraient offrir au spectateur praticien d'arts martiaux l'opportunité de voir « enfin » à quoi sert tout ce qu'il apprend. Les entraînements et les combats en salle ne débouchant jamais sur de véritables combats hors salle ou hors ring, sauf dans les films d'arts martiaux ! (Communication personnelle).

Bruce Lee pouvaient être qualifiées de l'une ou de l'autre, ses films se vendaient aussi bien.

Le spectacle passe donc avant tout. L'appropriation des formes de combat étrangères oblige à délaissier les principes devenus inutiles au profit du spectacle (Thibodeau, 2008). Ce spectacle se rapporte invariablement à l'expression de la violence. Elle constitue un aspect important des films d'arts martiaux, un attrait essentiel pour les spectateurs. Parfois, le scénario n'est qu'un faire-valoir pour les prouesses athlétiques et phénoménales de ses vedettes (Grenier, 2009). Ce type de film donne le sentiment aux spectateurs d'être complices ou, à tout le moins, de connivence émotive avec cette violence. Les films d'arts martiaux ont cette particularité d'offrir aux spectateurs un imaginaire qui montre la vigueur des mouvements, l'agilité, la capacité de survivre et à s'adapter à toutes situations (Schehr, 2000).

Ce phénomène de participation émotive du spectateur a mené à une réorientation du sens que véhiculent les arts martiaux en tant que produit culturel. Une part de la fascination pour les arts martiaux est attribuable au fait que ces arts sont perçus comme pouvant être une réponse à certaines craintes et besoins. Que ce soit par rapport à la violence dans les rues ou à la perte d'un sens unique à l'existence, les arts martiaux peuvent, à certains moments, donner une illusion de contrôle. La conception populaire des arts martiaux se présente le plus souvent sous la forme de techniques d'autodéfense. L'imaginaire assimile les termes arts martiaux et autodéfense (Donohue, 1994).

3.2 LE CINÉMA PORTEUR DE LA CULTURE MARTIALE

De nos jours, la plupart des gens sont généralement conscients de l'existence des arts martiaux. Un phénomène qui ne connaît pas de frontière d'âge ou de classe. Cette connaissance des arts martiaux est souvent apprise en bas âge avec les dessins animés et tous les jouets, costumes et accessoires dérivés. Les chorégraphies de danse empruntent de plus en plus de mouvements provenant des séquences gestuelles esthétiques présentes dans les films de *kung fu* ou les compétitions d'exhibition d'arts martiaux gymniques. Les disciplines sportives issues des arts martiaux sont retransmises à la télévision ou sur Internet. Des histoires romanesques racontent les exploits des ninjas. Des hommes d'affaires se réfèrent aux écrits des samouraïs japonais pour orienter leur stratégie commerciale. Aussi, rares sont les films d'action qui ne présentent pas d'éléments techniques ou psychologiques se rapportant aux arts martiaux. Par exemple, les épisodes 1, 2 et 3 de la saga *Star Wars* (1999, 2002, 2005), les derniers films de *Sherlock Holmes* (2009, 2011) et la trilogie *The Matrix* (1999, 2003, 2003) regorgent d'éléments associés à l'univers des arts martiaux.

Aujourd'hui, la mondialisation d'une culture globale des arts martiaux est une des conséquences du développement industriel et sociétal. [...] Principalement liée à l'essor du

capitalisme et des moyens de communication, la mondialisation des échanges a connu une accélération récente qui a bouleversé en profondeur les fondements culturels et sociaux de nos sociétés. [...] Son développement a certes entraîné [...] la diffusion des arts martiaux contemporains à la fin du siècle dernier (Mesli, 2011 : 73).

De plus, certains films d'arts martiaux suggèrent un rapprochement entre l'art martial et la culture noble (Grenier, 2004). Par exemple, le parallèle entre la calligraphie et l'art de l'épée, ou le rapport entre la musique et les combats sont autant d'éléments qui renvoient au fondement même d'une culture martiale. En fait, l'imaginaire du cinéma asiatique est en grande partie composé d'éléments militaires et guerriers du passé. À certaines époques, les guerres foisonnaient en Asie. Cela a donné lieu à de nombreux ouvrages spécialisés et, par la suite, à une littérature populaire. Certains aspects de ces œuvres ont été conservés au cinéma (Coppola, 2004).

Par exemple, la thématique de l'économie de la guerre de Sun Tzu (Sunzi et Sun Bin, 2004) a nourri une multitude de scénarios. Le plus souvent, les stratégies militaires étaient liées à la tradition des arts martiaux, car tous deux s'ingéniaient à défaire l'ennemi sans affrontement direct, mais par les ruses de l'esprit. De cela est issu le personnage du militaire se définissant comme un noble officier, éduqué et cultivé, supposément capable de prouesses physiques et intellectuelles. Le héros apparaît alors comme étant un lettré. Cependant, il n'a pas été évident de dépeindre le héros sous cette forme dans les films qui s'inspiraient des guerres passées. L'histoire témoigne de nombreux conflits à propos des tentatives de séparation des tâches entre soldats et lettrés. Néanmoins, de nombreux films (*Hero*, 2002; *47 Ronin*, 2013; *Once Upon a Time in China*, 1991, 1992, 1993, 1994) attribuent aux militaires des qualités souvent plus intellectuelles que physiques (Coppola, 2004).

Pour Sun Tzu, la rumeur représentait une arme de guerre. Cela constituait encore une fois un potentiel indéniable pour les scénaristes.

Tout ce qui pouvait affaiblir l'ennemi de l'intérieur était à favoriser. Les intrigues de cour fourmillaient donc dans l'histoire de la Chine, de la Corée ou du Japon, et ont fourni la trame d'une multitude de scénarios qui rivalisent d'ingéniosité à outrance pour inventer ou reconstituer la perfidie et le machiavélisme supposé de ces artistes du complot (Coppola, 2004 : 300).

De plus, les armées des guerres anciennes utilisaient des analogies pour exprimer leur puissance. La littérature de guerre est tributaire de symboles puisés dans la nature pour

créer une imagerie métaphysique. Adaptée à l'imaginaire cinématographique, cette imagerie anime une symbolique qui unit les forces armées, leurs stratégies et les forces de la nature. Par exemple, les idéogrammes sur les étendards signifiaient : rapide comme le vent, dévastateur comme le feu, ou inébranlable comme la montagne. Cette symbolique est issue de la culture chinoise antique qui est commune à la Corée et au Japon. Ce n'est donc pas un hasard si l'art de la guerre et la littérature de la Chine ont exercé une forte influence. En effet, les récits guerriers épiques du Japon regorgent d'allusions à la littérature historique chinoise. Les aristocrates japonais étaient particulièrement intéressés par la cruauté des pratiques d'espionnage. De plus, les textes fondamentaux du Bushido¹² établissent un lien entre les théories de Sun Tzu et le contexte japonais. Toutefois, les Japonais ont mis l'accent sur l'éradication des émotions face à la mort et sur les manières de terrasser l'ennemi. Bref, la crainte de la mort entraînait la défaite. « La dimension mystique d'une telle conception de la guerre et de la mort a engendré tout un imaginaire qui a trouvé des représentations littéraires et cinématographiques inédites ailleurs » (Coppola, 2004 : 301).

Grâce à la popularité de ces thématiques, les films d'arts martiaux ont redéfini un paramètre important des genres cinématographiques. Leur influence est inévitable pour l'ensemble du cinéma d'action, qu'il soit chinois ou américain (Vézina, 2001). Ce que les Occidentaux apprécient particulièrement dans les films d'arts martiaux c'est en grande partie la richesse stylistique et esthétique. Le réalisme est moins important que l'expression d'ensemble de toutes les dimensions filmiques présentes (musique, effets sonores, lumière, couleurs, dialogues et mouvements). Néanmoins, le centre d'intérêt demeure les prouesses physiques et les acrobaties embellies par les jeux de caméra (Donovan, 2008).

Les œuvres cinématographiques, au même titre que d'autres biens symboliques, appellent la mise en œuvre d'outils cognitifs particuliers. Ces outils cognitifs sont des savoirs préalables à l'appréciation d'un film, soit les éléments constitutifs du lexique de base de la culture martiale. Ces éléments incontournables pour une connaissance de la culture martiale au cinéma sont : le héros comme vecteur de transmission, la spiritualité, la magie (mysticisme ésotérique) et, enfin, l'histoire des classiques des arts martiaux. Nous les examinerons tour à tour.



¹² Le Bushido est le code d'honneur romancé des samouraïs. Romancé, parce qu'à la parution du document original (comme l'explique Nitobe, 2002), les samouraïs n'étaient pratiquement plus sur les champs de bataille. Ils étaient assignés à des fonctions bureaucratiques dans la gestion de l'État. Hors de danger, ne faisant plus face à une mort potentielle quotidiennement, ils ont fantasmé en quelque sorte sur leur propre rôle de guerrier. La recherche d'une voie par le sabre était devenue plus spirituelle que physique.

3.3 LE HÉROS : VECTEUR DE TRANSMISSION DES ARTS MARTIAUX

L'un des éléments centraux du cinéma populaire est le héros et l'héroïsme, nous venons d'en parler. Les représentations du modèle héroïque sont influencées par des raisons commerciales, politiques et morales.

Le cinéma d'arts martiaux est un produit culturel qui correspond, la plupart du temps, aux désirs des spectateurs masculins. Ce spectateur s'identifie au mythe ou à l'archétype du guerrier, qui serait l'incarnation de ses désirs. Les héros sont stoïques, puissants, sans peur et, surtout, toujours en contrôle. Ce contrôle ne se limite pas seulement aux mouvements que les personnages exécutent, mais concerne également toutes les situations auxquelles ils peuvent être confrontés. Ce contrôle absolu est imagé par des performances techniques hors du commun qui peuvent être qualifiées d'agilité surhumaine. Au-delà même de ces considérations, la recherche d'une vie hors du commun constitue un thème inépuisable qui trouve indubitablement un écho auprès du public masculin (Labuzan, 2006-2007). Parfois, le personnage principal est une héroïne (*Kill Bill*, 2003, 2004; *Charlie's Angels*, 2000). Sa présence facilite l'identification du public féminin, mais perpétue néanmoins le canevas d'un héros basé sur le modèle masculin.

Généralement, dans le contexte des médias, le corps des acteurs doit être considéré comme signifiant parce qu'il véhicule un message de jeunesse, de beauté et de performance. Les acteurs de films d'action et d'arts martiaux font intégralement partie de ces véhicules de messages. Les chorégraphies de combat sont construites pour entretenir la mythologie du guerrier. Cela exige des acteurs d'être d'excellents athlètes, ainsi que de maîtriser les techniques de brise-chute, l'exagération des mouvements et l'utilisation de techniques dangereuses, non appropriées dans un combat réel. Lorsque sont combinés les techniques cinématographiques, soit les angles de caméra, l'éclairage de scène, le son, l'utilisation du ralenti et les décors, les spectateurs sont séduits par une symbiose des éléments où ils reconnaissent ce qu'ils savent préalablement du concept du guerrier (Schehr, 2000).

Le cinéma asiatique a dû s'accommoder de prototypes héroïques venus d'Occident. Bien entendu, ce modèle n'est pas demeuré intact (Coppola, 2004). La riche tradition asiatique, notamment littéraire, a permis la mise en valeur de l'exotisme oriental et de ses héros. Toutefois, la modification du modèle du héros par les cinéastes asiatiques a autorisé des comparaisons et des réflexions. Premièrement, l'actualisation du héros a suscité des comparaisons entre le modèle occidental et le contexte des représentations socioculturelles asiatiques. Le cinéma asiatique a dû insérer dans ses récits la notion de héros selon certains traits du modèle occidental pour parfaire sa légitimité auprès des publics. Deuxièmement, ce travail d'actualisation a forcé les cinéastes asiatiques à

réfléchir sur les formes cinématographiques capables de restituer leurs propres conceptions du héros.

Les héros occidentaux sont dotés d'une force physique hors du commun. De la tradition celtique à la tradition romaine, les héros possèdent une agilité remarquable et un courage sans limites. L'intelligence est un atout supplémentaire, accessoire, alors que la passion dans la lutte contre le mal est absolument fondamentale. Quant aux héros de l'Orient, ils sont marqués principalement par la détermination vers un but qui les dépasse, par l'abnégation totale à une cause parce que leur but est de se dépasser soi-même et que le sacrifice de soi confirme l'identité sociale asiatique (D'Amato, 2009).

Entre ces deux pôles, on trouve une infinité de personnages, mais le nouvel héroïsme, hybride entre le modèle occidental et oriental, symbolise toujours l'élan de courage capable d'affronter les forces du mal. La clé d'interprétation éthico-psychologique qui permet de lire et d'interpréter les héros du nouvel imaginaire fantastique est la métaphore de la victoire ou de la défaite d'un héros dans sa lutte contre quelqu'un ou quelque chose (D'Amato, 2009). Si cette affirmation semble évidente, c'est que le point de rencontre entre les deux modèles se résume à un élément caractéristique fondamental.

Pour que le héros soit un vecteur de transmission des arts martiaux dans notre culture, un travail de familiarisation et d'intégration des techniques d'arts martiaux, déjà importées par l'Occident, s'est effectué auprès du modèle héroïque. Ce travail consistait à joindre et à amalgamer des éléments de l'imaginaire occidental et oriental qui n'étaient pas si éloignés l'un de l'autre. Aborder le phénomène des arts martiaux revient donc à étudier et à explorer différentes facettes qui constituent l'ensemble d'un imaginaire cinématographique, lui-même construit sur des mythes qui ont contribué à perpétuer le modèle du héros à travers l'histoire. Pour explorer cet imaginaire désormais cinématographique, nous verrons d'abord le mythe américain du guerrier solitaire et la manière dont il a intégré les arts martiaux. Ensuite, nous nous attarderons à son homologue de la culture asiatique et son évolution contemporaine.

3.3.1 Le mythe américain du guerrier ou du héros solitaire et l'intégration des arts martiaux

Anthropologiquement, les mythes sont des histoires qui informent sur ceux qui les racontent. La véracité de leurs récits n'a pas d'intérêt. Ce qui en a, c'est la dimension symbolique de leurs messages. Par exemple, quand les histoires américaines parlent de guerriers, il s'agit du pionnier garde-frontière, du cowboy armé de son six coups. La culture populaire américaine perpétue et célèbre, particulièrement par les films, le culte du guerrier dans toute sa grandeur mythique (Donohue, 1994).

Les héros sont considérés comme modèles qui servent d'exemple. En tant que dimension symbolique de la structure sociale, ils existent plus dans l'imaginaire que dans la réalité. Ce sont les héros qui, par leur spécificité, s'élèvent parfois jusqu'au statut de demi-dieux,

et n'ont cessé d'exprimer les besoins, les désirs, les aspirations des humains. Ils dépassent les limites de la médiocrité, ils existent au-delà de leur condition personnelle étroite, au-delà de leurs actions et de leurs possibilités confinées (D'Amato, 2009).

Les combattants prennent une place extrêmement grande dans la mémoire étatsunienne. Les images stéréotypées qui émergent de l'histoire américaine sont celles des hommes armés solitaires. On peut isoler deux thématiques persistantes dans ces images. Premièrement, ces hommes sont capables d'utiliser la violence pour faire avancer une cause particulière. Le guerrier est galvanisé par la souffrance des gens autour de lui. Les actions violentes et viscérales du guerrier sont générées par les tendres émotions qu'il nourrit pour les victimes innocentes. Deuxièmement, les guerriers sont perçus comme solitaires. Ils sont indépendants, des gens hautement motivés dont l'action est le résultat de prise de conscience ou des forces de circonstances, mais jamais de la contrainte ou la coercition. Les Américains préfèrent que les héros soient des héros malgré eux. Notons que ces caractéristiques ne changent pas dans le temps. Les Américains conservent et protègent consciencieusement le concept de l'homme solitaire qui poursuit sa quête morale (Donohue, 1994).

D'autres éléments caractérisent le guerrier américain. Il possède des aptitudes de combat. Ensuite, la solitude et l'absence d'attachement (famille, communauté, épouse) le libèrent des contraintes pour lui permettre de se battre précisément pour ces choses qu'il ne possède pas. Finalement, il est doté d'une forte dimension morale : sa cause est juste et sa motivation est de roc (Donohue, 1994).

Même à l'époque actuelle de la technologie de pointe, l'imaginaire populaire véhicule le modèle d'un personnage indépendant et plein de ressources. Par exemple, le personnage de James Bond nourrit depuis des décennies ce type d'imaginaire (Maillard, 2007). Pour identifier le personnage, les guerriers américains sont séparés de la société par une variété de mécanismes symboliques. Ils sont bien sûr caractérisés par leur capacité à combattre, mais ils arborent aussi une apparence différente. Ils portent souvent des vêtements inhabituels qui les distinguent des gens ordinaires, comme le béret des forces spéciales américaines. Ultiment, ces caractéristiques identificatoires sont révélatrices de leur style de vie (Donohue, 1994).

Le thème du guerrier est soutenu par l'attirail technique du combattant. Les compétences que le guerrier possède lui sont propres. L'importance des armes n'existe que parce qu'elles permettent de révéler le talent, la persévérance et la force de caractère du héros. Les armes semblent extraordinaires grâce à la personne qui les manie. Une personne qui exprime sa force personnelle et qui montre ses aptitudes par le maniement d'armes est typique d'une société qui valorise l'initiative, la réussite et le dynamisme (Donohue, 1994).

Les guerriers américains sont considérés comme socialement isolés, bien qu'ils aient toujours fait partie de groupes sociaux dominants ou militaires. Cela est un indicateur de la tension entre les valeurs individualistes et le fait de fonctionner à l'intérieur d'un nexus social (le héros est autogénérateur d'une matrice symbolique qui l'emmure). Cette vocation demande de la mobilité, c'est pourquoi sont rares les guerriers capables de maintenir leur statut héroïque et simultanément préserver les liens avec une femme et des enfants. Le message est donc clair : la dépendance et les complications inhérentes à la vie communautaire érodent le potentiel d'efficacité à combattre (Donohue, 1994).

Le style de vie du guerrier est essentiellement conçu pour l'action. Dans ce sens, le héros est unidimensionnel et toutes ses qualités sont des compléments à son statut de guerrier. Il semble n'avoir aucune autre activité, obligation et, dans plusieurs cas, il est difficile de discerner une source de revenus. Dans le cas du cowboy, par exemple, il est rarement présenté dans un travail. On le voit plutôt entrer et sortir des villes, des territoires et des situations, allant au-devant des problèmes ou les apportant avec lui. Il existe en marge des responsabilités et de la participation à l'économie. Le cowboy est ainsi pour une très bonne raison; pour demeurer sur la limite qui lui permet d'être entre l'indépendance et le danger (Donohue, 1994).

Cependant, dans le monde contemporain, le combattant est un individu dont le rôle, dans un environnement social complexe, est lié à une position spécifique qui crée des réponses indépendantes à des situations dangereuses. Ainsi, le guerrier américain moderne n'est pas un vagabond sans position sociale spécifique, mais un individu dont le statut et l'emploi le mènent au-devant des problèmes qui lui permettent de remplir son rôle de guerrier. Aujourd'hui, on dépeint les guerriers comme des policiers ou des soldats, car ces types d'occupations ont les qualités requises pour le guerrier (Donohue, 1994).

La dimension morale des actes du guerrier devient également une composante essentielle de son identité. Ce n'est pas seulement ses aptitudes et son statut social qui le définissent, mais son code de conduite et les fortes répercussions engendrées par la combinaison de sa force morale et de sa puissance physique. Aussi, le public considère que le guerrier choisit d'entrer dans un conflit, non pas par la force des choses, mais par un acte de conscience morale qui lui fournit une raison et sa motivation. Habituellement, il se dresse lui-même contre ses pairs. Il se tient seul, ou presque, contre des forces que la société ne peut changer. Il mène son combat avec une ténacité obstinée et ses armes sont nécessairement limitées technologiquement; limitation qui correspond à la situation de la majorité des gens et aussi pour montrer l'attitude de l'homme viril qui ne craint pas le danger malgré le manque de moyens. Cette confrontation n'est pas seulement difficile, bien que le guerrier semble moralement supérieur à son opposant, il est également sous-estimé et ne devrait pas, en principe, en sortir indemne (Donohue, 1994).

Comme dans tous les mythes, l'important n'est pas dans les détails, mais dans la structure générale, les caractéristiques et l'action. À ce titre, le superhéros n'est pas différent du héros. Comme nous l'avons évoqué au chapitre précédent, le superhéros est d'abord un justicier qui agit au nom du bon droit, à la personnalité exceptionnelle, et est un homme capable d'exploits hors de portée du commun des hommes (Rogel, 2012). Il ne se réfère qu'à lui-même pour savoir ce qui est juste.¹³ Comme le guerrier solitaire, le superhéros est seul et familier de la mort, orphelin et enfant unique ou à la fratrie problématique. Ses amours sont au minimum complexes et bien souvent impossibles. Le superhéros est doté d'une personnalité déchirée.

Le héros ou le superhéros est unique parce qu'il est capable d'imposer sa morale. Cette possession d'une quelconque puissance peut être qualifiée de divine. Ce statut exceptionnel fait qu'il est le seul à pouvoir résoudre les conflits, soit être en position de maîtrise sans faire appel à aucune aide. Par exemple, dans le film *Spiderman* (2002), les mots qui résonnent comme un mantra dans l'esprit du héros sont : « à grand pouvoir correspondent de grandes responsabilités ». À la toute fin du film, le personnage conclut en disant : « ce don que je possède est ma fatalité ! ». Une fatalité qui signifie l'endossement d'un devoir moral que seul lui peut accomplir, le fardeau d'une obligation de mettre son talent au service du plus grand nombre.

Les arts martiaux ont été adaptés par plusieurs moyens pour correspondre au mythe du guerrier américain, ce qui a joué un rôle essentiel dans la familiarisation avec ces arts. Le propre de cette familiarisation avec les arts martiaux ne vient pas de la pratique concrète de ces disciplines, mais de l'imagerie que proposent les médias (Donohue, 1994).

Les films de cowboy constituent donc le canevas à partir duquel évoluera l'imaginaire des arts martiaux. Avec le temps, la présence de techniques d'arts martiaux s'intègre dans l'arsenal personnel du héros guerrier, comme dans le film *Lethal Weapon* (1987). Cet ajout souligne le succès avec lequel les arts martiaux ont été réinterprétés et largement intégrés dans cette culture (Donohue, 1994).

Les premiers films d'arts martiaux diffusés aux États-Unis sont issus d'importations chinoises de série B. Les thèmes récurrents sont les guerres de gang, des hommes vagabondant dans les grandes villes de divers pays étrangers, et une haine qui semble éternelle entre les Japonais et les Chinois. Bientôt, les techniques d'arts martiaux ont investi les médias américains. Dès la diffusion de la série télévisée *Green Hornet* (1966-1967), où Bruce Lee apparaît pour la première fois à l'écran, les arts martiaux ont commencé à se répandre dans les séries d'action.

¹³ Il agit comme le ferait par exemple James Bond ou Sherlock Holmes. Batman serait ainsi un personnage à classer dans plusieurs catégories. Ayant un rapport clair à la Loi, en aidant la police dans ses quêtes, Batman se situe à égale distance du superhéros, du détective privé et du justicier masqué (Rogel, 2012).

Comme les arts martiaux sont compris tantôt comme des capacités exceptionnelles et tantôt comme un pouvoir mystique, les personnages principaux de films d'arts martiaux se situent simultanément dans les catégories de héros et de superhéros. Par exemple, chez Marvel, il existe un superhéros spécialiste des arts martiaux.¹⁴ Son créateur, Roy Thomas, s'est inspiré des films de Bruce Lee pour donner les caractéristiques au personnage, ainsi que par la popularité montante des arts martiaux dans les médias au début des années 1970 (Rogel, 2012).

Dans les années 1960-1970, les films étrangers portant sur les arts martiaux devaient s'adapter aux thèmes du genre *Western*. Ne pensons qu'au film classique de Kurosawa *The seven samurai* (1954) dont la reprise western est devenue *The magnificent seven* (1960). Rapidement, l'image du cowboy a commencé à se fondre avec le praticien d'art martial pour atteindre son ultime fusion dans la série télévisée *Kung Fu* (1972-1975).

La possession d'aptitudes guerrières est l'unique thématique commune, et aussi la plus évidente, entre le praticien d'art martial et les autres icônes américaines. De par leur entraînement rigoureux, les artistes martiaux sont considérés comme ayant aussi bien les capacités physiques de faire face à la violence que d'être résilient aux résultats de cette violence. L'arsenal de ces héros adeptes des arts martiaux est souvent plus rudimentaire que ceux de leurs prédécesseurs américains (Donohue, 1994).

Il y a des praticiens d'art martial, comme Chuck Norris, qui passe de compétiteur sportif et professeur de karaté à acteur de cinéma. Ces transfuges se dépouillent quelque peu de leur identification aux arts martiaux pour acquérir un armement plus sophistiqué, sans jamais toutefois évincer la partie culminante de la confrontation, soit le combat corps à corps (Donohue, 1994). Par exemple, l'une des caractéristiques centrales des films de Steven Seagal, adepte d'aïkido, est le moment où il dépose son arme à feu par terre et affronte ses ennemis avec un bâton, une épée ou à mains nues. L'apogée d'un film d'action est toujours la scène où se déroule un combat au corps à corps. Il y a au moins une séquence où le personnage principal est graduellement dépossédé de son armement. Ses armes sont réduites au minimum : ses aptitudes au combat. Des films comme *Perfect weapon* (1991), *Blood and Bone* (2009) et *The Man With The Iron Fist* (2012) le montrent bien. Malgré leur origine exotique, les arts martiaux demeurent une variable ajoutée à une thématique culturelle déjà présente.

¹⁴ Dans l'univers de Marvel, les super pouvoirs sont souvent d'origine magique, occulte et empreinte de caractère religieux. Le personnage d'Iron Fist, créé en 1974, est un enfant devenu orphelin au cours d'une expédition dans l'Himalaya et fut recueilli par les habitants d'une cité secrète d'une autre dimension qui n'apparaît que tous les dix ans. « C'est là qu'il sera initié à la méditation et aux arts martiaux et qu'il obtiendra ses pouvoirs à la suite d'une épreuve rituelle consistant à affronter un dragon » (Rogel, 2012 : 66).

3.3.2 *Le héros dans le cinéma d'arts martiaux asiatique et son adaptation au modèle du héros occidental*

Dans le Japon d'après-guerre, le cinéma s'est vu privé de ses représentations du héros et de l'héroïsme. La représentation des valeurs traditionnelles avait été interdite par les autorités d'occupation d'après-guerre. « Il s'agissait surtout de faire comprendre aux vaincus que dorénavant seuls les nouvelles valeurs et les produits en provenance des États-Unis qui en faisaient la promotion devaient avoir cours » (Coppola, 2004 :179).

Après cette occidentalisation forcée, la culture japonaise se dédouble entre traditions et valeurs importées. Les héros de cinéma prennent désormais en charge les valeurs abstraites et théoriques des étrangers : la démocratisation, le concept d'État, la notion de citoyenneté. De plus, les films produits devaient obligatoirement être des divertissements ou des œuvres pédagogiques en faveur des réformes culturelles et politiques en cours au Japon (Coppola, 2004).

Avec le retour à l'expansion économique et le relâchement du contrôle américain au début des années 1950, les cinéastes retrouvent un peu de liberté. Le Japon assiste aux débuts de l'ère du *yakusa-eiga* au cinéma : l'idée était de transposer la logique des films de samourais vers des films ancrés dans la société contemporaine. Le cinéma sera désormais porteur d'un mythe destiné à développer une filiation historique, tentant de faire des yakusa¹⁵ contemporains les héritiers spirituels des rônins, soit des samourais contraints au chômage par la paix shogunale (ère Tokugawa : 1603-1848). L'enjeu principal de cette construction imaginaire était de donner des ancêtres légitimes aux yakusas dans l'histoire du Japon, peu important de connaître leurs intentions, aussi belliqueuses soient-elles. L'essentiel était de créer, d'approfondir et de faire évoluer leur mythe et non de restituer la véritable existence des yakusas (Coppola, 2004).

Le mythe des yakusas au cinéma est ainsi héritier de l'imagerie des samourais. Ces films étaient le rappel en images de l'ancien Japon, de ses valeurs aristocratiques qui survivent malgré la modernisation occidentalisée du pays. De plus, le yakusa était devenu la figure emblématique de la contestation de la société matérialiste marchande (Coppola, 2004).

Le modèle héroïque du yakusa dans le cinéma japonais est resté minoritaire dans son pays d'origine. Par contre, il a trouvé des échos dans un certain cinéma d'arts martiaux à Hong Kong. En Chine, les traditions martiales sont incorporées dans les films dès le début du cinéma chinois, au même titre que les Japonais utilisaient les légendes du

¹⁵ Un yakusa est un membre d'un groupe du crime organisé au Japon. Les yakusas sont représentés par quatre principaux syndicats, présents sur tout l'archipel, et possèdent également des ramifications dans la zone Pacifique, et même en Allemagne et aux États-Unis. Ils seraient la plus grande organisation de crime organisé du monde sans être pour autant secrète (Dubro et Kaplan, 2002).

guerrier ou les Américains, les histoires de fusillades entre cowboys et indiens (Donovan, 2008).

Issu des représentations mythologiques et historiques de l'opéra traditionnel chinois, le cinéma d'arts martiaux chinois permettait de conserver l'esprit traditionnel tout en touchant à une certaine modernité. Un cinéaste de Hong Kong, Chang Cheh, s'inspira du modèle japonais et en reprit l'esprit héroïque en le mettant au service d'une lutte éthique et politique. Les films chinois conservent relativement peu de choses du genre japonais, outre la personnalité du héros et la portée éthique et politique (Coppola, 2004).

Avec les disciples de Shaolin, des moines combattants, Chang Cheh trouve une référence chinoise historique attestée pour ces héros et leurs valeurs. Il en fait la véritable aristocratie qui défend la société contre les envahisseurs (historiquement la dynastie mongole des Han) et les usurpateurs. Les valeurs que représentent les moines combattants de Shaolin sont les valeurs abstraites de l'honneur, du respect, de la fidélité, de la reconnaissance, du courage et de la volonté. « Il n'y a ni Bien ni Mal pour les héros; il y a ce qui est bon pour lui et ce qui ne l'est pas » (Coppola, 2004 :198).

Ces héros vivent isolés du monde, attendant qu'on les sollicite pour user de la seule chose pour laquelle ils sont doués. Souvent, ce retour dans le monde est déclenché par un processus de vengeance, jamais mesquine toutefois. En fait, ces héros ne retrouveront jamais la place qu'ils méritent. Ce sont des êtres d'un passé idéalisé forcément héroïque et révolu à tout jamais. De plus, rares sont les héros qui échappent à la mort. Le moment de la mort constitue un morceau proportionnellement consistant et spécialement travaillé de ces films.

Le cinéma de Hong Kong veut produire des films qui adapteraient les héros de Chang Cheh à une époque contemporaine. John Woo et Tsui Hark sont réunis par ce projet. Pour les deux réalisateurs, l'essence du nouveau héros s'appuie sur les relations entre le passé et le présent (Coppola, 2004). Cette relation est assurée par une figure emblématique paternelle qui joue le rôle d'un véritable intermédiaire. Dans cette logique de filiation et de réactualisation, la figure paternelle est un passeur de sens qui rappelle les valeurs importantes du passé. Cette figure est au cœur d'une série de films (les *Wu Xia Pian*) qui rendant un hommage nostalgique à des héros chevaleresques d'antan. John Woo nomma même l'un de ses films *Last Hurra For Chivalry* (1979). Notons que ce caractère nostalgique est également le propre du héros américain : un héros souvent hors-la-loi constamment en porte-à-faux du récit parce qu'il ignore, consciemment ou non, les valeurs sociales contemporaines qui condamnent les valeurs épiques et chevaleresques qu'il s'obstine à défendre (Frigerio, 2002).

Dans ce contexte, les héros sont des modèles irréprochables de fidélité et d'honneur, donc l'antithèse des valeurs sociales qu'ils repoussent. Aussi, les héros évoquent souvent

l'existence du monde ésotérique et spirituel. Ils en sont à ce point conscient qu'ils en discutent dans de courts échanges sans fonctionnalité aucune et qui se fondent dans le décor de l'action (Coppola, 2004).

Le comportement des personnages est davantage axé sur le non-dit. Les convenances, les manières et les habitudes sociales des personnages deviennent un véritable texte. « À travers leur travail sur le héros, des formes cinématographiques se créent et des fonctions nouvelles sont attribuées à des formes plus anciennes : ralentis, faux raccords, montage-séquence et montage parallèle, en particulier » (Coppola, 2004 : 214). Ces effets techniques permettent de reconnaître les éléments et les moments forts qui définissent le film.

Pour affronter un monde perçu comme décadent, le héros use de capacités imaginaires illustrées par des formes filmiques spécifiques. Un personnage qui charge une arme à feu au ralenti rappelle la conception du « *ki* »¹⁶, la conception de l'énergie dans les arts martiaux traditionnels. Cette énergie portée par la volonté s'exprime par un jaillissement de flammes gigantesques et totalement surréelles de l'arme, ajoutant un effet de recul exagéré. Cette période de temps ritualisée structure souvent l'affrontement final, dans une proportion déséquilibrée par rapport au reste du film, et permet de mettre en valeur l'invulnérabilité des héros qui jouissent, durant un laps de temps déterminé, du privilège d'immortalité des dieux (Coppola, 2004).

Durant cet affrontement final, la cruauté prend la forme d'une catharsis qui purge les passions. Cette forme est le résultat d'un montage qui illustre les longues séquences d'affrontement où l'on assiste à un recul du vraisemblable. Il s'agit d'une succession d'images qui alternent entre les séquences de combat et les moments dramatiques que le héros a préalablement vécus. L'introduction de ces séquences à haute charge émotive fait comprendre de manière intuitive au spectateur ce qui motive le héros, soit l'atteinte d'un point culminant où les passions vont s'expurger de façon cathartique (Coppola, 2004).

Il existe un champ lexical propre aux représentations et aux figures de destruction des corps dans le cinéma asiatique. Ce champ lexical de l'énergie destructrice, ou de la violence, comprend trois grandes figures de style (Coppola, 2004). La première se réfère à l'univers des arts martiaux et à sa conception de l'arme. En fait, tout type d'armes

¹⁶ Le terme s'écrit *Ki* en japonais, *Qi* (Chi) en chinois et *Khi* en vietnamien. Les films regorgent d'histoires et de légendes en rapport avec le contrôle et l'utilisation du *ki* (le souffle, l'énergie vitale). Phénomène plus ou moins surnaturel qui justifie que ces héros soient capables d'exploits extraordinaires (Laroche, 2002). En fait, ce terme est héritier d'une conception du monde des sociétés traditionnelles holistiques. Elle est une substance éthérée qui lie les choses de l'univers entre elles. Cette théorie appartient à la tradition religieuse orientale. De nos jours, le *Ki* n'est qu'une manière d'exprimer le souci de performance par un investissement total de soi, reprenant un terme symbolique des sociétés traditionnelles orientales, rattaché à une vision du monde particulière, d'après l'application de techniques apprises connues les plus efficaces envers la tâche à accomplir ou l'objectif à atteindre.

devient le pendant des sabres de samouraïs ou des guerriers de la mythologie chinoise. Malgré la différence d'apparence des armes contemporaines, l'esprit de leur usage demeure le même : être l'expression d'une charge symbolique qui matérialise la volonté de son possesseur. Par exemple, la période de concentration du héros qui charge ou vise une cible est synonyme de la volonté de réaliser un acte. Cette concentration avant tout acte décisif tente de reproduire le *ki* des artistes martiaux. La deuxième figure est l'action de l'arme elle-même et l'amplification des apparences de son mécanisme d'efficacité. Le rapport entre l'usage de l'arme et l'effet exagéré de son mécanisme signifie que la volonté concentrée dans l'arme trouve son expression dans la démesure de son action. Ainsi, ce n'est pas l'arme qui frappe, mais le prolongement de l'esprit de celui qui la manie. La troisième figure concerne les répercussions de l'arme sur les corps et les blessures démesurées qu'elle provoque. Exagérée et surréelle, la réaction des corps à ces armes est dévastatrice et rappelle le caractère spirituel de l'acte violent.

Les cinéastes qui suivront John Woo en reprennent systématiquement ses méthodes : le ralenti et le montage à répétition¹⁷. Le ralenti a le rôle de souligner qu'aucun des actes du personnage n'est vain, déconnecté d'un destin, ou encore hasardeux. La valorisation de la destruction des corps est un amalgame entre les conceptions asiatiques anciennes et les réactions dues au contexte contemporain. L'apparente invulnérabilité du héros tient au fait qu'il incarne une morale qui le dépasse. La destruction du corps du héros ne peut arrêter les forces en jeu. Peu importe son état, le héros demeure imperturbable. Il est porté par une farouche volonté d'abattre ses ennemis. La notion de mort elle-même est contestée comme limite de l'existence. Le nouveau héros hybride, qui est en fait le plus petit dénominateur commun entre le héros de l'Orient et de l'Occident, annonce les valeurs de l'ère postmoderne et du rationalisme productiviste occidental : immoralité, magnanimité, iconoclaste, démiurge et exempt de culpabilité. Le cinéma l'a auréolé d'une imagerie qui lui confère une dimension métaphysique. Ce nouveau modèle de héros eut un énorme succès et déclencha une vague de films qui fixèrent ses thèmes et ses figures de style dans le cinéma asiatique (Coppola, 2004).

Ce modèle héroïque porte la nostalgie d'un autre temps dont les représentations alimentent un imaginaire de substitution éloigné du réel. « Le caractère asiatique du cinéma a amplifié cette relation entre le référent et le référé par sa volonté de ne pas séparer l'imaginaire du réel, l'invraisemblable du vraisemblable » (Coppola, 2004 : 291). Bref, les représentations du héros dans le cinéma asiatique rejoignent celles de ses représentations en Occident.

¹⁷ Le montage à répétition est une technique qui consiste à filmer la même séquence sous différents angles simultanément et à montrer de manière successive ces séquences lors du montage final.

3.4 LA SPIRITUALITÉ DANS LE CINÉMA D'ARTS MARTIAUX

Les films d'arts martiaux ont été le véhicule de la dimension spirituelle de ces disciplines (Iwamura, 2000). Cette dimension a pour fonction de départager les « bons » des « méchants ». Prenons par exemple le film *Enter the dragon* (1973) dans lequel la légende des arts martiaux, Bruce Lee, doit affronter un baron de la drogue. La supériorité des compétences en combat et le statut héroïque du personnage de Lee sont considérés comme un signe de son intégrité spirituelle. Une brève citation du dialogue du film montre cette rectitude morale : « You have offended my family, and you have offended a Shaolin temple ». Autre exemple, dans le premier volet de *The Matrix* (1999), le héros (Néo) est libéré de l'emprise des machines et est confronté à la dichotomie corps-esprit de la pensée occidentale lorsqu'il prend conscience de son corps à la musculature atrophiée. « Néo se libère par les arts martiaux et la philosophie orientale dans laquelle esprit, corps et environnement ne font qu'un » (Tron, 2006-2007 : 39). Cette conception de la spiritualité dans les films d'arts martiaux découle en grande partie de l'interprétation cinématographique des traditions religieuses orientales.

Tout d'abord, la pensée orientale propose une vision holistique du monde, considérant chaque partie d'une chose ou d'un être comme inextricable de la dynamique d'un tout. L'ordre céleste est lié en permanence à l'ordre terrestre. Tout ce qui existe dans l'univers a une place et une raison d'être qui est immuable.

Ensuite, il faut comprendre que toutes les interactions entre les choses et les hommes sont possibles grâce à une conception religieuse asiatique de l'énergie vitale. Il s'agit de la notion de *ki* : une force vitale, une énergie cosmique répandue dans tout l'univers. Cette énergie est le principe créateur de toute chose et circulerait davantage à l'intérieur de certains canaux terrestres, comme « les veines du dragon »¹⁸. Quoi qu'il en soit, dans l'imaginaire cinématographique, le *ki* participe grandement à la conception des personnages, des objets et des éléments naturels. « Dans la vision organiciste de l'univers où tout est lié, la lecture des signes (des liens), est une façon de décoder le langage non seulement des dieux, mais de la superstructure totalisante, du Tout » (Coppola, 2004 : 307). Par exemple, les nombreux symboles animaliers constituent un répertoire d'images (le serpent, le tigre, le dragon) faisant référence à la manière dont fonctionne le monde.

La chorégraphie des corps au cinéma s'inspire directement du corps porteur de la tradition spiritualiste des arts martiaux. Par exemple, un personnage qui exécute des figures martiales peut parvenir à dessiner un idéogramme dans le sable sans que l'on s'en rende compte durant la séquence gestuelle. En plus d'exécuter des gestes à connotation

¹⁸ Provenant des croyances religieuses asiatiques, les veines du dragon sont des canaux d'énergie qui parcourent la planète dans une orientation précise. Selon cette croyance, certains endroits géographiques seraient davantage irrigués que d'autres. Le *feng shui* est une pratique basée, entre autres, sur cette croyance.

ésotérique, c'est-à-dire qui portent en eux un sens caché, la réalisation des marques produites par la trajectoire des membres du personnage rend explicite le fait qu'il incarne une symbolique. Cette symbolique est également mystique parce qu'elle apparaît dans la conscience du spectateur uniquement après sa réalisation et fait resurgir spontanément une icône bien souvent religieuse, le symbole du yin et du yang par exemple. Il est voulu que l'application des gestes aille au-delà des apparences et des fonctions.

3.5 LE MYSTICISME ÉSOTÉRIQUE DE LA MAGIE OCCULTE DANS LE CINÉMA D'ARTS MARTIAUX

Comme il vient d'être mentionné, les idées reçues à propos des arts martiaux se rapportent au surnaturel et au mysticisme. Les capacités physiques et les prouesses extraordinaires que l'on attribue aux praticiens d'arts martiaux contribuent à faire croire que ces disciplines recèlent une dimension occulte qui confère des pouvoirs. Cette croyance est le résultat d'un amalgame entre des stéréotypes et des éléments culturels imaginaires que sont les techniques de méditation, le zen, l'illumination, le pouvoir et les techniques de combats asiatiques. L'attrait des gens pour les arts martiaux se rapporte souvent au cliché du « mystère oriental » et à une connaissance occulte qui peut mener à développer les pouvoirs cachés du corps (Donohue, 1994).

La source de pouvoir des arts martiaux paraît donc se situer dans les sombres profondeurs de l'occultisme, soit l'utilisation de techniques secrètes pour obtenir la matérialisation d'un effet concret immédiat grâce à la magie. De fait, les traditions et les courants ésotériques¹⁹ ont trouvé un terrain fertile au cinéma. Aucun autre média ne pourrait mieux rendre le fantomatique, le démoniaque et le surnaturel. Le succès des films fantastiques, auquel participent plusieurs films d'arts martiaux, montre « le retour en force d'une forme de mentalité magique rémanente » (Calvet, 2006-2007 : 13).

Pour les spectateurs, c'est le pouvoir du *ki* qui alimente la performance des maîtres d'arts martiaux. Ce phénomène est compris comme une explication mystique ou quasi magique. En fait, l'idée largement abstraite du *ki* est un concept propre aux religions asiatiques, notamment du taoïsme et du shintoïsme, qui proposent une vision du monde qui conçoit l'univers comme étant investi d'une force qui l'anime. Dans le monde des arts martiaux, sa définition dérive du religieux pour incarner une source de puissance divine palpable, passant d'une symbolique ésotérique à une instrumentalisation occulte. Le *ki* devient alors la chose secrète qui peut changer un débutant en un conduit ou un réceptacle de puissance incroyable. En cela, la notion cinématographique du *ki* est littéralement comprise comme magique.

¹⁹ L'ésotérisme est l'appréciation intrinsèque des théories cachées du fonctionnement des forces invisibles qui soutiennent le monde, contrairement à l'occultisme qui prône l'utilisation instrumentale de ces connaissances pour la recherche de bénéfices personnels.

La dimension surnaturelle des arts martiaux n'est donc pas étrangère à la magie. Elle en use à divers degrés selon les films et les récits. Par exemple, la fascination pour les ninjas est en lien direct avec la conception de la magie (Mesli, 2011). Cet intérêt correspond moins à un besoin de connaître la réalité historique des ninjas qu'à un besoin de satisfaire les croyances à propos des arts martiaux. Associé à ce qui est caché et secret, le ninja a hérité d'une aura qui lui attribue des pouvoirs magiques. Aussi, il y a très peu de différence entre l'image occidentale du ninja et celle du superhéros. Donohue (1994) donne l'exemple des films de Batman dont les caractéristiques seraient les mêmes que celles du ninja. Donnant raison à l'auteur, dans *Batman Begins* (2005), Batman est littéralement formé et entraîné par un clan de ninjas.

Cette introduction du ninja dans le panthéon des héros martiaux est intéressante parce qu'elle représente un effort de réinterprétation majeure de l'histoire actuelle. Leurs costumes peuvent être différents, mais dans l'imaginaire, le ninja est calqué sur le même canevas que celui du samouraï.²⁰ Il est une fusion de pouvoirs occultes et d'aptitudes martiales, dans un personnage enclin au mysticisme et à la violence (Donohue, 1994).

Bref, la fascination pour les arts martiaux tient à une composante magique, soit l'utilisation du *ki* pour acquérir du pouvoir et du contrôle sur le monde. La conception cinématographique des arts martiaux se résume à une force ésotérique qui peut être exploitée et manipulée uniquement par des adeptes initiés aux techniques de manipulations occultes.

3.6 HISTORIQUE DES CLASSIQUES DU CINÉMA D'ARTS MARTIAUX EN OCCIDENT

Le cinéma d'arts martiaux a débuté avec les films d'Akira Kurosawa dans les années 1950 et 1960. Ses films ne correspondaient pas aux valeurs de sa culture nipponne, mais il eut du succès en Amérique. Durant la même période, la globalisation (ou la mondialisation) de l'industrie du film de Hong Kong résulte de la diaspora de la nation chinoise. Cependant, la plupart des films d'arts martiaux de Hong Kong consommés à l'étranger ne se sont jamais rendus beaucoup plus loin que la côte du Pacifique. Leur principal marché demeurait les communautés immigrantes chinoises aux États-Unis (Donovan, 2008). Depuis, le monde du cinéma d'arts martiaux a grandement évolué.

Aujourd'hui, en plus d'être l'un des lieux les plus productifs et lucratifs de film d'arts martiaux, le cinéma de Hong Kong représente une source d'inspiration privilégiée pour de nombreux cinéastes américains (Fonfrède, 1995). En l'occurrence, l'industrie cinématographique américaine s'est adaptée à la présence de plus en plus insistante de

²⁰ Dans les faits, le ninja provient d'une strate sociale différente du samouraï, employé pour leurs différentes techniques de combat, en raison de la nature de leur travail. Essentiellement espion et assassin mercenaire, le personnage du ninja a été romancé et idéalisé en Occident.

films asiatiques, tout comme celle des acteurs, réalisateurs et techniciens orientaux venus y travailler et qui y ont transporté leur culture, mais en l'adaptant aux goûts américains. Par exemple, les triomphes récents de films où on voit des combats chorégraphiés (*The Matrix*, 1999; *Charlie's Angels*, 2000; *The Expendables*, 2010; etc.) ont confirmé le changement dans la manière de montrer ces affrontements dans les films d'action hollywoodiens (Stojanova, 2001; Roy, 2006). Voyons comment la chimie entre Hollywood et Hong Kong a produit des films qui apparaissent désormais comme des classiques du genre. La carrière de Bruce Lee en est l'élément déclencheur.

3.6.1 L'époque de Bruce Lee

On a souvent dit et répété que Bruce Lee (biographie et filmographie, annexe 1) avait changé le monde des arts martiaux et, notamment, l'univers des films d'arts martiaux. Que ses films soient produits aux États-Unis ou à Hong Kong, Bruce Lee offrait un modèle de films et de héros exportable. Un héros chinois qui agissait dans le monde contemporain. Le succès de ce héros fait penser que ses caractéristiques répondaient à un besoin, des conditions qui rendaient nécessaire ou inévitable ce nouvel héroïsme appliqué au quotidien de l'époque.²¹

En tant qu'acteur fortement impliqué dans la réalisation de ses films, Lee désirait améliorer ou transformer la manière de montrer les arts martiaux à l'écran. Ce désir ne faisait cependant pas l'unanimité. Les directeurs de chorégraphies de combats asiatiques lui reprochaient de trop occidentaliser ses films et de s'éloigner de l'esprit des arts martiaux. « En fait, l'acharnement avec lequel combattaient Bruce Lee et les personnages de ses films était la conséquence de sa volonté de contextualiser les arts martiaux pour les rendre efficaces dans la contemporanéité d'une Asie toujours plus occidentalisée » (Coppola, 2004 : 202). Il avait développé une technique de combat, qualifiée de technique « martiale » dans le jargon, qui brisait le moule traditionnel en présentant des aspects transgressifs dans la manière de faire des arts martiaux à l'époque. Lee croyait et enseignait ceci : « Prends ce qu'il y a de bon à prendre et construit sur cette base » (Lee, 1995 : 2). Cette attitude envers les arts martiaux n'a rien d'une approche ou d'une pratique hybride qui dénature les disciplines martiales, mais, au contraire, est révélatrice de leur principe directeur : une efficacité qui justifie de modifier ses outils et de les

²¹ Bruce Lee présentait une vision du héros très engagé politiquement et moralement. Ce héros était l'immigré chinois, humble, prolétaire, fidèle aux doctrines du confucianisme dans la soumission aux autorités et dans l'abnégation. Cependant, le moment fort des films de Lee était celui où le héros révélait la face cachée de sa personnalité : celle de l'aliéné exaspéré déchaînant une cruauté nourrie par toutes sortes de frustrations. Le désir de vengeance le menait à éliminer sans merci ses adversaires. Cette immoralité du héros choqua les mentalités occidentales alors dominantes sur le cinéma de l'époque. Cette rébellion envoyait non seulement des signes de reconnaissances au public asiatique, mais aussi à tous les groupes sociaux dominés du monde. « En ce sens, Bruce Lee est un héros de l'immigration, de l'acculturation, phénomènes courants dans le monde entier en cette époque de mise en application de la nouvelle division mondiale du travail » (Coppola, 2004 : 204).

utiliser en fonction de l'objectif à atteindre. Cette transformation a suscité des réactions énergiques. Qualifié de sacrilège iconoclaste inquiétant, ce changement faisait peur et pouvait signifier la fin de ce qui était conçu comme « véritable » ou « vrai » dans certaines disciplines.

Lee empruntait pratiquement à toutes les disciplines qu'il connaissait, le taekwondo coréen, la boxe thaï, le karaté japonais, la boxe chinoise, ainsi que d'autres apports venus d'Occident pour créer un nouvel art martial : le *jeet kune do*. Ce procédé d'emprunt consistait à récupérer des techniques adaptées à son corps et à sa manière de bouger pour en arriver à construire sa propre méthode de combat, sa manière personnelle d'optimiser son potentiel.

Suivant la norme occidentale du réalisme, Lee considérait que l'action de combat devait être réelle devant la caméra. Lee y mettait tellement d'intensité que plus d'un de ses partenaires furent blessés. Outre cela, Lee renouait surtout avec le caractère démonstratif du spectacle en Asie. Les démonstrations d'arts martiaux étaient présentes dans chacun de ses films et différaient strictement d'avec la manière traditionnelle de les représenter. L'aspect mythologique des combats, grâce aux accessoires comme le trampoline ou les filins, a disparu avec Lee. « Le message politique de Lee devenait clair : la fiction et la réalité devaient s'allier dans la conscience civique. Le maître-héros se devait d'être authentique au cinéma comme dans la réalité » (Coppola, 2004 : 203).

Aujourd'hui, Bruce Lee appartient au panthéon des rares célébrités dont le pouvoir, les répercussions et le charisme transcendent la mort. Son influence post-mortem égale celles de James Dean, d'Elvis Presley, de Marilyn Monroe ou de la princesse Diana (Donovan, 2008). Lee captive et fascine les gens bien des années après sa mort. Il continue d'attirer de nouveaux fans dévoués qui n'étaient pas encore nés à l'époque où il vivait.²²

Hollywood a autant été influencé que Hong Kong par le travail de Bruce Lee. L'homme que l'industrie du film américain avait, dans un premier temps, rejeté établissait maintenant les règles et les conventions qu'Hollywood devait suivre en matière de film d'action. Jusqu'à ce que la « *kung fu* mania » soit sur la pente descendante de sa popularité vers la fin de la deuxième moitié des années 70, Hollywood était sous l'emprise de l'influence du produit médiatique qu'avait réalisé Lee (Donovan, 2008).

Cette influence de Lee sur Hollywood et la culture américaine comporte trois dimensions (Coppola, 2004). 1) Il a décuplé l'intérêt pour les différents arts martiaux existants. 2) Le succès de ses films a contribué à augmenter l'importation de films asiatiques aux États-

²² Aucun documentaire ou film biographique ne montrera jamais Bruce Lee à la juste proportion de sa vie de manière intimiste. Ce qu'il est devenu socialement, la grandeur et la popularité qu'il a atteint, empêche toute production de déconstruire le mythe derrière la légende. Il est voué à demeurer le petit dragon qui est venu subjugué l'Amérique et la sortir de sa zone de confort culturelle.

Unis. 3) Les communautés américaines de productions de films ont même commencé à produire ou à créer des projets centrés sur les cultures asiatiques et les arts martiaux.

Après la mort de Bruce Lee, il fallait combler l'appétit nouvellement développé par l'audience américaine pour les arts martiaux. Les distributeurs de films hollywoodiens ont décidé de retourner à la source et d'importer plus de films de *kung fu*. Pour un bref moment, dans les années 70, les États-Unis s'ouvrirent aux films d'arts martiaux dans le but de trouver un autre Bruce Lee et ainsi satisfaire l'engouement des Américains pour ce genre de film (Donovan, 2008). Un maître de karaté japonais à la morale ambiguë (*Shinichi « Sonny » Chiba*) a atteint, pour une courte durée, une popularité rivalisant avec celle de Bruce Lee.

Cependant, c'est la réaction de l'industrie du cinéma de Hong Kong, face à la mort de Bruce Lee, qui a pratiquement tué le genre cinématographique des arts martiaux. Toujours impliqué dans la réalisation de ses films, Lee les concevait comme un vecteur permettant d'introduire l'audience américaine à la culture chinoise. Les studios de Hong Kong n'avaient cependant pas d'aussi grandes ambitions. Au trépas de Lee, la réponse hongkongaise fut une recherche frénétique pour trouver, non seulement un remplaçant, mais un genre de clone à Lee. Cette tentative fut totalement vaine.

On assiste alors à l'ascension d'une pléiade d'imitateurs et les débuts de ce qui sera connu comme étant la « *Bruceploitation* » (Donovan, 2008). Plusieurs acteurs asiatiques ont tenté de reproduire le style de Lee : la coupe de cheveux, la manière de bouger et même le nom (ex : Bruce Li, Bruce Lai, Rocky Lee). Une pléthore de films a été réalisée pour essayer de trouver ce fameux remplaçant, mais cela n'a eu pour effet que de détériorer l'intérêt pour ce genre de film.

3.6.2 *Chuck Norris prend le relais*

Même avec la popularité momentanée de Bruce Lee, les arts martiaux ne s'étaient pas encore enracinés dans la culture populaire américaine. Lorsque Lee est parti, les arts martiaux ont semblé partir avec lui (Donovan, 2008).

Pour que les arts martiaux s'ancrent dans la culture populaire, il fallait qu'ils soient réinterprétés par un homme issu de cette même culture. Chuck Norris (biographie et filmographie annexe 2), ex-champion du monde de karaté, est celui qui jouera ce rôle. Il viendra redéfinir les conventions du genre et adapter ses éléments culturels. Dans les annales des films d'action, d'aventures et d'arts martiaux, Chuck Norris est connu pour avoir fusionné avec succès des enchaînements de mouvements d'arts martiaux, considérés comme exotiques, et les éléments du code des guerriers issus des arts martiaux de l'Orient.

En ce qui a trait aux thématiques abordées par Norris dans ses films, il a toujours véhiculé des messages teintés d'un patriotisme exacerbé. Cette approche a joué un rôle important afin de rendre l'industrie des films d'arts martiaux plus « américaine ».

Il faut savoir qu'à travers le réseau social de fréquentation des circuits de championnats d'arts martiaux, Chuck Norris était devenu un partenaire d'entraînement fréquent de Bruce Lee. Lee rencontra Norris dans ce milieu, il y exécutait des démonstrations sans participer aux compétitions. Cette rencontre a eu lieu après que Norris ait remporté le *All-American Karate Championship* de 1967. Lee a introduit Norris au monde des chorégraphies de combat des films d'action et lui a permis de faire ses débuts dans les films d'arts martiaux en y apparaissant comme vilain. À travers les suggestions de Lee, Norris a chorégraphié une séquence de combat d'arts martiaux pour Dean Martin en 1968. Cependant, c'est dans le film *Way of the dragon* (1972) qu'il fait ses débuts au côté de Bruce Lee. Rien ne laissait présager qu'il serait la prochaine vedette des films d'action, ni même qu'il deviendrait le sauveur du cinéma d'arts martiaux (Donovan, 2008).

L'apport de Chuck Norris à l'histoire du divertissement est d'avoir ravivé l'intérêt envers les arts martiaux au cinéma à un moment où ils auraient pu sombrer dans l'obscurité. La carrière de Norris est à son plus haut dans les années 80.

3.6.3 *La vague des Ninjas*

Dans les années 80 et 90, les relations de productions avec l'Asie ne font plus partie des priorités d'Hollywood (Donovan, 2008). Toutefois, les audiences semblent toujours intéressées par les arts martiaux et les films qui incorporent des thèmes en lien avec l'Asie. Les spectateurs désirent exclusivement des acteurs américains au centre des récits où apparaissent les arts martiaux.

En fait, cette période est considérée comme le boom des arts martiaux avec ce qui a été le « *ninja craze* » (Donovan, 2008). Cet engouement a commencé avec la sortie du film *Enter the ninja* (1981) et s'est terminé avec l'arrivée des jouets, des bandes dessinées, et des films d'action des TMNT (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, 1987-1996) vers la fin de la décennie 90.

Les romans et les livres portant sur la thématique du ninja ont en quelque sorte servi de canevas pour plusieurs films de cette période.²³ Dans ces histoires, le personnage

²³ L'origine historique des ninjas est mal connue. Par contre, nous savons qu'ils sont devenus rapidement un phénomène culturel plutôt que politico-militaire. Au milieu du 17^e siècle, les ninjas commencèrent à apparaître dans des productions artistiques. Peu à peu, ces personnages devinrent des ninjas du folklore, acquérant en cours de route des attributs mystiques et magiques, comme l'invisibilité, le pouvoir de voler et même celui de se transformer en animal. Au début du 19^e siècle, l'image du ninja commença à évoluer pour se rapprocher de ce que nous connaissons aujourd'hui. Durant cette période, les ninjas continuèrent d'être une source d'inspiration pour la lecture et les arts japonais. Mais pour comprendre l'ubiquité moderne des ninjas comme archétype culturel au même titre que les cowboys ou les pirates, il faut se pencher sur la

principal n'est pas un Japonais d'origine et après avoir complété son entraînement, il est relocalisé aux États-Unis. De plus, ce héros est souvent le seul occidental, ou métis, à maîtriser les anciennes techniques de combat et les secrets des ninjas. Bien évidemment, plusieurs autres ninjas ne sont pas contents qu'un étranger, un barbare, ait été initié aux anciens arts et secrets ésotériques de leur ordre. Habituellement, l'Américain a plus de talent que les Japonais (cliché ethnocentrique!), ce qui frustre les Japonais.

3.6.4 L'arrivée du Karaté Kid

Durant les années 80, les films d'arts martiaux jouissent d'une certaine popularité. Malgré cela, ils demeurent à l'ombre des films à gros budget, tendance dominante à cette époque. Les scénarios hollywoodiens prévoyaient l'embauche d'hommes d'action qui jouaient du fusil (Stallone, Schwarzenegger, Willis, Gibson, Eastwood). Un héros américain des années 80 n'avait pas besoin de techniques provenant de l'Est. Il pouvait combattre à la façon américaine, en faisant usage de la boxe occidentale. Plus que jamais, il employait des armes à feu, des bombes, des tanks, des hélicoptères et toute une pléiade d'armes hautement sophistiquées, bien évidemment conçues par l'industrie américaine.

Les films d'arts martiaux sont alors relégués au grade de série B jusqu'aux premières années de la décennie 1990. Malgré cette tendance, certains praticiens d'arts martiaux ont tenté de se démarquer et quelques producteurs ont bien voulu les aider. Jeff Speakman, un expert en *karaté kempo* américain, en est un exemple notoire avec le film *Perfect weapon* (1991). Il y a une amélioration de la qualité des films, mais cette période demeure tout de même ingrate. Même si Speakman est l'un des meilleurs praticiens de *kempo*, son film n'a fait que des bénéfices médiocres. L'engouement pour les blockbusters a empêché nombre de praticiens d'arts martiaux d'atteindre le statut d'acteur de série A : mentionnons Cynthia Rothrock, Don « *the dragon* » Wilson, Olivier Gruner, Daniel Bernharth, Sasha Mitchel, Billy Blanks et Mark Dacascos, pour ne nommer que ceux-là. Les prestations et prouesses physiques incroyables ne suffisent plus.

Dans la foulée de cette remontée, un film se démarque des autres et constitue l'espoir de voir de meilleurs jours pour ce genre de films. En effet, le film *The karate kid* (1984) n'est pas seulement l'un des films les plus populaires de cette décennie, mais il est également considéré comme un des meilleurs films d'arts martiaux produit aux États-Unis. Le succès du film est remarquable. Il fait usage de plusieurs situations archétypales, de thèmes et de personnages de films d'arts martiaux, de drame et une histoire d'amour

mode des années 60 et 80 qui saisit le Japon et implanta fermement l'image du ninja dans les consciences occidentales. Après la Seconde Guerre mondiale, la tradition japonaise des estampes et fictions illustrées évolua pour donner ce qu'on appelle désormais largement les mangas (bandes dessinées nippones) et les ninjas devinrent un thème répandu de leurs best-sellers. À leur tour, ces livres alimentèrent le cinéma et la télévision et, plus tard, les animés (dessins animés) et jeux vidéo, qui comportent tous des ninjas, souvent baptisés d'après de véritables personnages historiques. Les réflexions sur les caractéristiques culturelles des ninjas ramènent à un sujet habituel de débat, à savoir que leur présence semble plus importante dans la fiction que dans l'histoire (Levy, 2010).

d'adolescent. Néanmoins, ces archétypes semblent complètement originaux pour le cinéma américain. Ce film reprend la philosophie typique des arts martiaux japonais et des *budo*²⁴.

Durant les années 80, l'intérêt envers les arts martiaux asiatiques pouvait toujours être ravivé par la production de bons films, mais l'audience américaine était encore réticente face à la diversité ethnique à laquelle elle était plus ouverte durant les années 70. Un retour en arrière provoqué par le déclin des influences d'ouvertures idéologiques initiées dans les années 60. Dans ce contexte, Jean-Claude Van Damme et Steven Seagal ont profité de la popularité de Chuck Norris pour démarrer leur carrière. Ils optèrent également pour la formule du héros d'origine caucasienne de film d'action ayant un lien avec la culture asiatique.

3.6.5 Deux nouvelles vedettes : Van Damme et Seagal

Jean-Claude Van Damme (biographie et filmographie, annexe 3) et Steven Seagal (biographie et filmographie, annexe 4) débute leurs carrières au cinéma grâce à leurs habiletés martiales et à leur crédibilité en tant que champions de combat (Donovan, 2008). Van Damme, par exemple, a souvent fait référence à ses multiples victoires comme « champion de *kickboxing* en Europe ». Les publicités de Seagal mettent toujours en avant-plan le fait qu'il fut le premier Occidental à opérer un dojo au Japon. Van Damme et Seagal marchent donc dans les pas de Bruce Lee et de Chuck Norris, n'étant pas que des acteurs prétendant jouer des rôles. Le fait que les carrières de ces deux acteurs furent relativement courtes indique surtout un changement majeur dans l'attitude et les perceptions des Américains face à l'Orient.

Van Damme (Van Varenberg, est son véritable nom) a toujours modelé son image et sa carrière comme étant une combinaison de Bruce Lee et d'Arnold Schwarzenegger. Il maîtrisait les mouvements, mais il cultivait également un physique massif aussi défini et « gonflé » qu'un culturiste de compétition. De fait, il a gagné le titre de « Monsieur Belgique » en 1978, lors d'un concours de culturisme.

Van Damme a laissé un héritage en marquant l'imaginaire populaire des arts martiaux. Grâce à ses films et, surtout, à ses capacités physiques exceptionnelles, il a élevé ou amené un nouveau standard esthétique dans la manière de bouger et d'utiliser son corps devant la caméra. Nombreux acteurs et réalisateurs essaieront de l'imiter. Van Damme mettait à profit sa grande souplesse (grand écart parfait). Il bougeait avec élégance et grâce, malgré la dureté des entraînements et la violence des combats. Cet aspect esthétique des mouvements ne lui vient pas de ses années d'expériences dans les arts martiaux, mais de sa formation en danse (Gagné, 2014).

²⁴ Budo : «Voie du combat» ou «Voie du guerrier». De Bu = martial et Do = Voie.

La trajectoire de la carrière de Van Damme est similaire à celle de l'expert en aikido (7^e degré), Steven Seagal. Il est un autre exemple flagrant de la tentative d'américanisation des arts martiaux asiatiques. Seagal, cependant, a eu un tout autre début que Van Damme. Bien qu'il se soit fait des contacts à Hollywood, comme Bruce Lee et Chuck Norris, Seagal a commencé à performer tout de suite au sommet. Il n'a pas eu à jouer des rôles dans des films de séries B, de faire sa place dans le métier d'acteur en étant préalablement cascadeur, acolyte du héros ou, encore, incarner le rôle d'antagoniste. Plusieurs de ses connaissances dans le monde du cinéma ont fait appel à lui et à ses services comme chorégraphe pour des scènes de combat. Ces connaissances étaient déjà, pour la plupart, des élèves de l'école d'arts martiaux (dojo d'aikido) que Seagal opérait à Hollywood. Dès ce moment, un important agent de recrutement d'Hollywood, Michael Ovitz, lui propose de devenir, sans plus attendre, la vedette de film à gros budget.

La carrière de Seagal connut une fin abrupte. Cette chute est, en grande partie, la conséquence du fait qu'il défendait des valeurs antiaméricaines dans ses films (Gagné, 2014). Par exemple, dans le film *Fire Down Below* (1997), il se bat contre l'industrie américaine qui pollue les sols, et dans le film *On Deadly Ground* (1994), il empêche l'exploitation du pétrole pour préserver des terres appartenant à des autochtones. À partir de ce moment, les réalisateurs l'ont laissé tomber. Ce n'est pas l'habitude d'Hollywood d'aller à l'encontre des politiques nationales et des grosses entreprises, il s'agissait plutôt de la volonté de Seagal. Il avait les moyens financiers de produire ses propres films et les relations pour orienter ou imposer des scénarios. De plus, il ne manquait pas une occasion, lors d'entrevues, de discuter du fait qu'il était bouddhiste et disciple dévoué du Dalaï-lama. Aussi, les qualités de ses performances se détérioraient d'un film à l'autre. Son surplus de poids, acquis vers la cinquantaine, ne correspondait plus avec l'obsession du corps parfait des Américains (Donovan, 2008).

3.6.6 John Woo et l'invasion du slow motion

Au début des années 90, John Woo (biographie et filmographie annexe 5) arrive de Chine et s'installe aux États-Unis où il réalise le film *Hard Target* (1993). Le public et les critiques ont rapidement reconnu le talent du réalisateur. Au cœur même des films d'action de John Woo se retrouve un contrôle vertueux des événements, c'est-à-dire une maîtrise exceptionnelle des technologies et des effets spéciaux menant à une explosion de violence extrême. Woo met l'accent sur tous les petits détails permettant de mettre en œuvre cette descente vers le chaos et la confusion. Les regards des personnages, les mouvements des mains, les manteaux permettant les accès rapides aux armes, les pistolets prêts à faire feu sont tous des éléments qui contribuent à particulariser la manière de Woo de tourner des scènes d'action (Donovan, 2008).

Un aspect de chaque film de John Woo est l'équilibre entre le réel et le surnaturel (réalisme et surnaturalisme). Cet équilibre est le facteur clé manquant dans les films de ceux qui ont tenté d'imiter Woo. Les films de Woo sont, la plupart du temps, à la fois réalistes et

fantastiques. Il priorise le réalisme lorsque vient le temps de créer ses personnages. Les héros de ses films ont des personnalités complexes et leurs motivations sont compréhensibles. Ce n'est que lorsque l'action débute que le fantastique prend la relève.

Un autre registre du cinéma d'arts martiaux fait contrepoids aux films de Woo par son manque de sérieux et son humour. Il s'agit des « *kung fu* comédies ». Ces films offrent des performances qui s'éloignent considérablement du réalisme. Ce genre de films a surtout été popularisé par Jackie Chan.

3.6.7 *Jackie Chan et l'imaginaire comique des arts martiaux*

En plus d'être acteur, Jackie Chan (biographie et filmographie, annexe 6) écrit ses scénarios, dirige les plateaux de tournage, travaille comme cascadeur et chorégraphe de combats. Il interprète même les chansons thèmes de ses propres films. Malencontreusement, lorsque Chan s'est vu offrir une première chance de travailler comme acteur, on lui propose de devenir le prochain Bruce Lee. Jackie avait le « mandat » de devenir un clone de Bruce Lee. Chan aussi avait senti que de demeurer dans les anciennes formules rigides et dans les conventions codifiées du genre traditionnel, soit la formule de son prédécesseur, n'était plus d'actualité (Donovan, 2008).

Le travail cinématographique de Bruce Lee était maintenant devenu des conventions préétablies, un dogme inflexible pour le genre. Pour Chan, l'innovation était la seule manière de revitaliser les films d'arts martiaux et de prévenir le démantèlement de sa carrière. *Snake and the eagle shadow* (1978) est le film qui a finalement permis à la carrière de Chan de démarrer et de le distinguer des films de Lee. L'application de ses idées lui valut un succès monstre et sa carrière prit un tournant international. Moins de deux décennies plus tard, soit au milieu des années 90, il devenait le premier acteur hongkongais depuis Bruce Lee à être accepté comme vedette à Hollywood.

En tant qu'acteur et réalisateur, Jackie Chan est passé maître dans l'art des « *kung fu* comédies ». Il choisit un lieu et le transforme en utilisant toute la variété possible de figures de *kung fu*. Il crée une situation burlesque par l'étrangeté de sa présence et des mouvements qui ne se prêtent habituellement pas à ce lieu. Chan est devenu célèbre pour l'une de ses scènes dans le film *Police story* (1985) : l'action se déroule dans un méga centre d'achats.

Dans ces comédies, la pratique des arts martiaux est généralisée et personne n'est surpris que tous soient des initiés. Les arts martiaux occupent la même fonction que le chant dans les comédies musicales. De fait, Chan a une formation classique en théâtre et en danse. Il a appris les arts martiaux dans une école d'Opéra de Pékin. Ainsi, ses montages chorégraphiques s'appuient essentiellement sur les techniques et la dynamique de la danse.

Jackie Chan participe donc à ce que l'on appelle la « *kung fu* comédie ». Ce type de film est le propre du cinéma asiatique. Il y eut quelques tentatives américaines, tel que *Beverly Hills Ninja* (1997), mais sans grand succès. Il s'agit d'un genre original qui se caractérise par une alternance de scènes comiques et sérieuses. Le registre de l'imaginaire qui compose le comique de ces films se présente sous trois facettes : le transformisme, l'invention de figures martiales fantaisistes et la chorégraphie de corps imaginaires (Coppola, 2004).

Le transformisme illustre la manière de concevoir les corps. Elle signifie un éloignement de la réalité et fait référence à des corps qui sont esthétiques et qui peuvent se déformer à volonté. Cette malléabilité des corps participe à un imaginaire où n'existe pas la douleur que provoquent les impacts sur le corps. Par exemple, la réaction des corps et la transgression des lois de la physique rappellent beaucoup l'univers de *Warner Bros. Cartoons* (*Warner Bros. Animation*, depuis 1980). L'illustration la plus littérale du transformisme est le film *Kung-fu Hustle* (2004), où l'on peut voir, par exemple, les corps de certains personnages avoir les propriétés du caoutchouc : les corps se déforment lors des impacts et reprennent leur état d'origine aussitôt les frappes terminées.

Dans leurs formes traditionnelles, les figures de *kung fu* sont, pour plusieurs d'entre elles, basées sur l'observation de mouvements d'animaux. Par exemple, certains styles de *kung fu* imitent le tigre, la mante religieuse, le serpent, le singe ou encore la grue. Même s'il s'agit d'un film d'animation, les animaux traditionnels imités dans les formes de *kung fu* sont littéralement illustrés dans *Kung Fu Panda* (2008). En fait, le cinéma comique joue sur la notion d'imitation et propose d'autres styles d'arts martiaux qui relèvent de la fantaisie et essentiellement chorégraphiés par des mouvements et des poses à saveur humoristique. Jackie Chan en propose un modèle dans le film *Drunken master* (1978) : il imite les mouvements de l'homme ivre. Il réalise des coups frappés alors qu'il semble en perdition. Pensons aussi au cri du lion dans *Kung-fu Hustle* (2005), un cri qui a la capacité de dévaster tout ce qui se trouve en face de la personne qui l'exerce; ou encore le coup de pied d'acier dans *Shaolin soccer* (2001) qui produit des impacts d'une puissance démesurée à la limite du ridicule. Ces techniques imaginaires provoquent le rire de deux manières, comme critique face au formalisme des véritables maîtres de *kung fu*, comme caricature absurde de l'imaginaire à propos du *kung fu*. Toutes ces contorsions des corps, de l'espace et du temps n'ont pour but que d'en faire un vecteur d'imaginaire et de comique burlesque.

3.6.8 La noblesse de Jet Li

La troisième vedette de Hong Kong à se faire reconnaître à Hollywood est Jet Li (biographie et filmographie, annexe 7). Le bouche à oreille des fans d'action implorait le public d'aller voir les incroyables performances martiales de Jet Li. En effet, les prouesses martiales de Li sont spectaculaires dans *Lethal Weapon 4* (1998). La rapidité de ses mouvements les fait paraître comme des effets spéciaux. Les réalisateurs de ses

films ont besoin de caméras et de pellicules adaptées à la vitesse de ses exécutions techniques, sinon son image est floue lors du visionnement.

Il débute sa carrière en Chine en 1982. Dès lors, la force et le sérieux de ses performances font la notoriété professionnelle de Jet Li. Contrairement au genre burlesque hongkongais popularisé, entre autres, par Jackie Chan, il incarne souvent des rôles à portée politique et historique. La seconde marque de commerce de Jet Li est l'image qu'il projette en jouant des personnages nobles à l'éthique inébranlable, celle du héros.

Jet Li est un John Wayne du *kung fu*. Il insiste toujours pour jouer des personnages typiques qui imposent une figure de force morale et d'intégrité incorruptible. Tout comme les personnages de John Wayne représentent le code de l'Ouest, ceux de Jet Li représentent les vertus chinoises, l'éthique et les valeurs chevaleresques des arts martiaux. Il considère lui-même que son rôle dans *Fearless* (2006) représente la quintessence de sa vision des arts martiaux. Ce film s'inspire d'une histoire vraie et se déroule à l'époque où l'Angleterre tente de coloniser la Chine. Jet Li y incarne un jeune homme fougueux et insouciant qui se retire de la société après y avoir causé tant de désastres qu'il en vient à avoir peur de lui-même. Dans son éloignement du monde, il vit une expérience qui l'oblige à voir le monde sous un autre jour, une perspective nouvelle qui le mène vers la compréhension de l'autre. De retour de son voyage initiatique, il s'implique dans les problèmes politiques de sa société en quête de justice et de morale.

3.6.9 La nouveau millénaire : l'ère de l'informatique

Les années 1990 marquent le retour des blockbusters américains, un virage vers les effets spéciaux fantastiques et très coûteux (Donovan, 2008). Dans ce contexte, les films d'arts martiaux ont connu des échecs à plusieurs reprises. Les producteurs de films américains n'arrivaient plus à soulever l'intérêt pour des histoires qui mettent au premier plan deux combattants qui s'affrontent à mains nues. Les arts martiaux semblaient désormais trop terre-à-terre pour les ambitions digitales et commerciales d'Hollywood. Cette période est l'occasion de faire peau neuve pour les films d'action qui mettent en avant plan l'utilisation des arts martiaux.

Les arts martiaux débordent maintenant largement le cadre restreint des films du genre. La nouvelle manière de montrer les arts martiaux est inspirée du théâtre chinois et des films asiatiques. Les personnages peuvent être en suspension dans les airs, faire des mouvements et des déplacements à une vitesse surhumaine et posséder une puissance démesurée. Le film *The One* (2001) avec Jet Li exprime bien l'ajout des effets spectaculaires informatisés pour rehausser les capacités techniques et motrices de l'acteur. De plus, grâce aux technologies informatiques, il n'est plus indispensable que les acteurs soient des praticiens d'arts martiaux pour exécuter des chorégraphies complexes de combat qui soient impressionnantes.

Comme nous l'avons vu, l'arrivée de John Woo, de Jackie Chan et de Jet Li est d'une importance cruciale puisqu'ils ont changé le tempo et l'image du plus populaire genre hollywoodien : le film d'action. Par exemple, le film *The Matrix* (1999) est influencé par le style de John Woo. Le personnage de Néo (interprété par Keanu Reeves) devient un maître d'arts martiaux pouvant rivaliser avec les acteurs classiques du genre. Il combine littéralement tous les styles d'arts martiaux numériquement insérés dans son cerveau.

De plus, la deuxième moitié de la décennie 1990 voit poindre une brève série de films basés sur des jeux vidéo. Par exemple, le film *Street Fighter* (1995), avec Van Damme, s'appuie sur le jeu du même nom. Notons également *Double Dragon* (1994) et *Mortal Kombat* (1995) qui mettent à l'écran des personnages qui pratiquent les arts martiaux et qui sont habituellement contrôlés par des amateurs de jeux vidéo. Cependant, la plus grande influence des années 90 et 2000 sur le cinéma d'arts martiaux demeure celle des producteurs asiatiques qui passent de Hong Kong à Hollywood.

L'un des succès de cette période est le film *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000). Il reçoit des critiques adulateuses habituellement réservées à des films dramatiques. Qui plus est, il s'agit d'un film d'arts martiaux épique embrassant en tous points les racines fantastiques du genre. Au printemps 2001, il reçoit l'Oscar du meilleur film en langue étrangère.²⁵ Réalisé à la base pour un marché d'amateurs de films d'arts martiaux, il est accueilli et acclamé par l'audience américaine comme peu de films étrangers l'ont été auparavant. Avec ce genre de film, les producteurs, chorégraphes et cascadeurs asiatiques ont montré que les arts martiaux et les technologies informatiques pouvaient bien se combiner.

Le succès notoire de *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000) a permis de prendre le pouls du public envers le modèle de conte fantastique chinois. Par exemple, le film ne fait aucun effort pour expliquer ou justifier la violation des lois de la physique : marcher sur l'air, courir verticalement sur les murs, se poser en parfait équilibre sur des feuilles et des branches. Les Américains ont accepté que les personnages flottent, planent et volent. Ils étaient maintenant largement ouverts au paradigme étranger des contes et légendes chinois. Dans les contes de fées chinois, les praticiens d'arts martiaux volants sont aussi acceptables que les dragons, les ogres et les sorcières le sont dans les contes de fées européens. Ils existent tout simplement. Auparavant, il avait toujours une explication pour l'aspect fantastique des choses. Il fallait expliquer leur capacité de voler, de devenir invisible, de faire preuve d'une force surhumaine et la capacité de lancer des rayons lasers de leurs yeux.

Ce succès a inspiré la production et la réalisation de films similaires (*House of Flying Daggers*, 2004; *The Warlords*, 2007; *Three Kingdoms : Resurrection of the Dragon*,

²⁵ Ce film a été très rapidement traduit pour permettre aux Occidentaux d'y avoir accès en leur propre langue.

2008). Mis à part les films fantastiques chinois, un produit japonais a eu un impact important sur la culture populaire américaine. Il s'agit de l'animation japonaise (Kelts, 2006). L'industrie du divertissement japonais s'était déjà accaparée le marché du divertissement pour enfants depuis longtemps. Les jouets et les jeux vidéo japonais faisaient déjà des affaires florissantes. Toutefois, les animations japonaises ont pour but de divertir plus que les enfants. Les bandes dessinées, les jeux vidéo et les dessins animés sont maintenant un marché accaparé par les « baby boomers » désormais adultes. Les adolescents des décennies 70, 80, 90 et 2000 ont vieilli. Tous ces gens consommaient les animations au même titre que les fans des séries cultes *Star Trek* et *Star Wars*. Ayant vu des animations durant leur enfance, ils ont créé une demande grandissante pour un cinéma d'animation, plus mature et plus complexe au tournant du nouveau millénaire.

Les animations et les jouets japonais basés sur ces animations ont capté l'imaginaire des enfants comme peu de genre l'ont fait auparavant (Kelts, 2006). Pensons aux séries animées comme *Yu-Gi-Oh!* (1999), *Pokemon* (1997), *Digimon* (1999) et *Sailor Moon* (1992). La thématique des arts martiaux est explicitement abordée dans certains mangas, comme dans les séries *Dragon Ball* (1986) et *Dragon Ball Z* (1996-2003). Les séries *Naruto* (2002-2007) et *Naruto Shippûden* (2007-en cours) en sont un autre exemple avec l'univers mystique des ninjas. Inspirées des animations, des séries américaines ont été tournées avec des acteurs, par exemple *Mighty Morphin Power Rangers* (1993-1996). Ces animations sont tellement populaires que certaines ont permis la réalisation de films d'animations et de long métrage.

Au milieu des années 2000, le nouveau cinéma thaïlandais rattrape les films hongkongais et japonais comme source d'inspiration pour les films d'action et d'aventures. Cette nouvelle industrie cinématographique tente de laisser sa trace. Né sous le nom de Worawit Yeerum en 1976 à Surin en Thaïlande, l'acteur Tony Jaa est maintenant une vedette de film d'arts martiaux surveillée par les fans de films d'action asiatique. Il prend part aux productions que sont *Ong-Bak* (2003), *Ong-Bak 2* (2008), *Ong-Bak 3* (2010), *The Protector* (2005) et *The Protector 2* (2013). Jaa fait rayonner l'industrie du film thaïlandais.²⁶ Comme bien d'autres, Tony Jaa a été inspiré par ses vedettes d'enfance :

²⁶ Soutenu par les autorités du pays, le film « Ong-Bak » est l'expression d'une tentative de réhabilitation nationale et mondiale des arts martiaux thaïlandais (Rennesson, 2009). Face à la concurrence des combats libres (arts martiaux mixtes : kick boxing, full-contact et K-1), la boxe thaï sportive (muay thaï) perdait son argument commercial, soit l'idée d'être le sport de ring le plus efficace. Le film vient redorer le blason de la boxe thaï en mettant en avant plan de nouvelles techniques de combat dont la caractéristique principale est l'efficacité. Le tout présenté dans une saveur culturelle thaï, un art martial ancestral que l'on appelle le muay booraan. En s'associant à la référence cinématographique des arts martiaux traditionnels, il fait maintenant ombrage à la boxe thaïlandaise professionnelle, mais, en contrepartie, prend le relais dans l'imaginaire de la population. « Le muay booraan incarne désormais le rapport entre le muay thaï et l'efficacité martiale pour la première fois devant le grand public, bien au-delà des pratiquants et des amateurs d'arts martiaux, aussi bien dans le pays que dans le monde entier » (Rennesson, 2009 : 74). Ceux qui ont participé et appuyé la production du film Ong-Bak souhaitent transmettre une vision politique de l'univers des arts martiaux. Cette vision n'est pas explicite dans le scénario, mais transpire la fibre politique

Bruce Lee, Jackie Chan et Jet Li. À l'image de Jackie Chan, Jaa réalise ses cascades lui-même. Il s'adonne à un entraînement intensif en arts martiaux et en cascades de tous genres.

Jaa a été propulsé au rang de vedette à la suite d'une démonstration de ses habiletés. Il maîtrise le *Muay Thai kickboxing*, le *Muay Boran*, l'*Aikido*, la *Capoeira*, le *Wushu*, le *Krabi Krabong*, le *Taekwondo*, la gymnastique, le maniement du sabre et de l'épée, et de l'escrime. Ses talents ont impressionné le directeur et producteur Prachya Pinkaew au point de lui accorder le rôle principal du film *Ong-Bak*. En fait, tout comme Jackie Chan ou encore Jet Li, lorsque celui-ci n'est pas suspendu dans les airs par des cordes ou manipulé par des effets spéciaux informatisés, Jaa possède une vitesse de mouvement si rapide, plus spécialement lorsqu'il fait usage des techniques de combat du Muay Thai kickboxing, qu'il embrouille les caméras.

Aussi, les films tels que la saga *Kill Bill* (2003 et 2004) de Quentin Tarantino font constamment référence aux films des productions des *Shaw Brothers* à celles de Bruce Lee, passant par les animes japonais et les films *chambara*. Cet amalgame d'inspiration est la preuve que le cinéma de l'Orient propose une forme d'art qu'Hollywood peut imiter, reproduire et de laquelle elle peut s'inspirer pour créer de nouveaux opus. Le premier volume de la saga de Tarantino peut même être perçu comme rendant hommage, scène après scène, à tous les grands films d'arts martiaux.

3.7 LES DIFFÉRENTS TYPES D'ACTEURS DE FILMS D'ARTS MARTIAUX

D'après ce que nous venons de dire, les personnes qui interprètent des rôles principaux dans les films d'arts martiaux revêtent différents attributs. Certains sont praticiens des arts martiaux (Bruce Lee, Steven Seagal, Jet Li, Tony Jaa), d'autres danseurs (Van Damme, Jackie Chan), ou encore acteurs (Keanu Reeves, Uma Thurman). Ces attributs déterminent la manière dont les arts martiaux sont montrés à l'écran.

Les praticiens des arts martiaux misent sur le réalisme de l'application des techniques. Symboliser l'efficacité et montrer un modèle d'efficiency est leur souci premier. Les praticiens souhaitent transmettre leur vision des arts martiaux lors de la réalisation du film. La latitude de l'interprétation des scènes de combat est, entre autres, le moment privilégié de cette expression.

Connaissant déjà certains arts martiaux, les danseurs mettent de l'avant l'esthétisme des mouvements. Ils doivent accentuer l'amplitude des mouvements de frappe pour donner l'impression que la volonté et le désir de victoire se situe dans la prestance de la stature des poses esthétiques du combattant. Que ce soient des entraînements en solitaire ou des

en adhérant au modèle de l'efficacité : caractéristique incontournable du modèle des arts martiaux contemporains au cinéma.

assauts d'affrontements, l'accent est mis sur le rythme et la cadence pour être en harmonie avec la grâce et le style.

Les acteurs sont des comédiens néophytes des arts martiaux. Ils s'initient et apprennent des chorégraphies d'arts martiaux, ou s'investissent carrément dans une discipline, expressément pour la réalisation d'un film. Comme pour tous types d'interprètes de scènes d'action, les chorégraphies sont adaptées aux compétences des acteurs par des effets spéciaux techniques ou informatiques.

Bien entendu, ces catégories ne sont pas mutuellement exclusives, elles se recoupent dépendamment de la formation des personnes qui participent aux tournages. Parfois, les praticiens d'arts martiaux sont aussi danseurs, comme Van Damme. Les danseurs peuvent se spécialiser dans les chorégraphies de combat et les cascades, tel est le cas de Jackie Chan. Les acteurs peuvent même se découvrir une passion pour les arts martiaux lors de leur initiation pour un tournage. Par exemple, Jaden Smith a poursuivi ses cours de *kung fu* après sa performance dans *The Karate Kid* (2010).

CONCLUSION DU CHAPITRE 3

Ce qui vient d'être dit à propos du cinéma d'arts martiaux montre que c'est un domaine changeant et une thématique qui nécessite une grille de lecture complexe pour accéder à sa compréhension globale. Les écrits à ce sujet nous éclairent sur l'imaginaire qui compose en partie la culture populaire des arts martiaux. L'évolution du concept de héros nous permet de voir comment il a servi de vecteur intégrateur pour les arts martiaux. Dans ce genre cinématographique, la spiritualité apparaît comme une supériorité morale légitimée par des aptitudes hors pair au combat. Les pouvoirs magiques et le mysticisme font partie de cet univers et se manifestent tantôt comme une symbolique divine tantôt comme la manipulation d'une substance éthérique. Enfin, les auteurs, les acteurs et les films cultes sont des classiques du cinéma d'arts martiaux, des éléments incontournables pour apprécier la profondeur de la présence de plusieurs contenus de ces films. Par exemple, la connaissance des types d'acteurs permet de comprendre la structure des différentes chorégraphies montrées à l'écran. Ces films recèlent donc tout un univers imaginaire qu'il nous faut examiner davantage pour le saisir plus en détails.

Conclusion de la partie I

La première partie de cette thèse constitue une rétrospective théorique de ce que l'on sait déjà de l'imaginaire des arts martiaux au cinéma. Les arts martiaux sont abordés comme une référence imaginaire. Néanmoins, cette référence n'est pas immuable, mais fait partie d'une matrice évolutive, l'imaginaire social, telle que comprise par le paradigme sociologique. Dans cette optique, l'imaginaire des arts martiaux correspond non seulement à un besoin réel, soit une demande des publics, mais a une réalité culturelle qui touche une multitude de personnes : des spectateurs consommateurs qui participent à un univers fantastique. Un univers modelé par les rouages d'une industrie du cinéma qui s'affaire à reproduire, à diffuser et à renouveler ses images par les engrenages sociaux de la culture populaire.

Cette industrie produit des films correspondant à une diversité de goûts et d'intérêts pour des groupes de consommateurs qui s'organisent en sous-cultures. Les individus participant à ces sous-cultures possèdent les codes de décryptage ou de lecture, voire l'abécédaire nécessaire pour apprécier les créations cinématographiques qui leur sont présentées. Par exemple, la présence de la violence est une convention de l'imaginaire qui ne choque pas les publics parce qu'elle fait partie des a priori de l'univers fictionnel. Ces univers filmiques reflètent la vision d'une époque par la construction et l'agencement des matériaux des produits culturels propres à l'imaginaire des arts martiaux. Toutefois, la réception de cet imaginaire par les publics est en constante évolution. Les représentations sociales peuvent servir d'indicateurs pour approfondir la compréhension de ce que nous savons de cet imaginaire.

Partie II - Méthodologie

Chapitre 4 : Le moyen d'investiguer les représentations sociales de l'imaginaire des arts martiaux au cinéma

La relation à une œuvre suppose la reconnaissance de l'intention esthétique qui la définit comme œuvre, et la prise en compte de sa position relative dans un champ historique et générique qui module son action. Cette relativité culturelle s'ajoute à la réalité subjective de l'appréciation qu'elle accentue plutôt qu'elle ne l'annule. En fait, rien n'est plus compliqué que de rationaliser le jugement de goût porteur d'une appréciation esthétique. Être amené à réagir face à une œuvre d'art, c'est au mieux, et pour peu qu'on soit capable de le faire, argumenter sa propre conduite devant ce qu'elle contient de réalité expressive (Ethis, 1999).

4.1 QUESTION DE RECHERCHE

Nous cherchons à savoir comment se structure l'imaginaire des arts martiaux dans le cinéma. Pour ce faire, nous nous pencherons sur les différentes dimensions des représentations cinématographiques des arts martiaux à l'intérieur des scènes d'une sélection préétablie de films. À partir de cette question centrale, nous nous intéresserons aux éléments qui caractérisent les différentes représentations des arts martiaux dans ce même cinéma. Nous tenterons également de répondre à cette autre sous question : Y a-t-il une représentation centrale (un noyau) ou fédérative des arts martiaux, autour de laquelle s'élaborent les films du même genre?

4.2 A PRIORI DE L'ANALYSE CINÉMATOGRAPHIQUE

L'analyse des films suppose l'observation de quelques principes qui relèvent du simple bon sens (Sorlin, 1977). 1) Premièrement, il est absurde de travailler sur le cinéma si on est insensible au plaisir de regarder un film. Un chercheur qui n'a que peu d'intérêt pour le cinéma est mal équipé pour la filmologie. 2) Deuxièmement, on ne peut parler que des films préalablement visionnés. 3) Troisièmement, un film n'est pas un texte. Même s'il existe un scénario écrit, la mise en image le transforme considérablement. L'analyse filmique suppose un minimum de théorisation et la définition d'une méthode adaptée à l'objectif étudié.

Une sociologie du cinéma ne peut être féconde que dans la mesure où elle s'ouvre à la pluridisciplinarité. Cette ouverture n'est pas considérée comme un enrichissement, mais

comme une nécessité, car le cinéma est le lieu de rencontre de bien des éléments qui n'ont rien de proprement cinématographique (Hadj-Moussa, 1988). Cette considération multidisciplinaire oriente l'analyse à partir d'une série de croisements, dont l'utilisation des représentations sociales pour investiguer les données empiriques. Il existe donc plusieurs voies d'analyse.

En choisissant d'analyser un des éléments filmiques en particulier, par exemple l'image, il est possible de repérer l'articulation et la combinaison des éléments visuels retenus pour que la connivence s'instaure avec les spectateurs. Ils doivent pouvoir reconnaître une ville, une campagne, ou toute autre chose. Il faut aussi tenir compte du fait que l'univers iconographique du cinéma commercial est restreint. Il est fondé sur le réemploi d'éléments dont la permanence assure une impression de familiarité, un élément important du plaisir ressenti par les spectateurs. Les mêmes stéréotypes visuels et clichés apparaissent de réalisation en réalisation (Sorlin, 1977).

Il est également possible d'analyser une œuvre à partir d'un détail, même à peine visible pour la plupart des gens. Ce détail peut être au cœur de la construction de sens de l'œuvre. Une scène courte peut donc contenir l'essence du film. « Le critique qui a pu saisir cette scène, et pour qui le film n'existe que pour ces quelques minutes, devrait faire sa critique en conséquence » (Coppola, 2004 : 14). Si on peut apercevoir le tout dans le détail, c'est que l'image perçue fait référence à une totalité cohérente déjà acquise comme sens.

En étudiant les articulations majeures du récit, on peut voir s'il existe des caractères propres à l'ensemble étudié. L'important n'est pas de retenir les sujets qui reviennent le plus souvent, mais plutôt de voir s'il y a des constantes dans l'ensemble envisagé (Sorlin, 1977). Ces constantes permettraient de déterminer comment les récits se développent dans un milieu ou une époque déterminée. Par exemple, la comparaison des scénarios peut faire ressortir des correspondances entre les récits.

Bref, dans le cadre d'analyse d'un film, il ne s'agit pas d'arriver à des conclusions, mais de dégager des axes de recherches (Sorlin, 1977). Par exemple, une structure des rôles fonctionnels des personnages fondée sur des oppositions simples qui manifestent la force des schémas culturels; un modèle de société ou une conception de l'organisation sociale à travers les rapports entre personnages; une perception sélective de l'environnement; ou encore, une conception du temps particulière. Il est également utile de repérer les vides, soit les moments qui orientent ou déroutent les spectateurs face aux liaisons nécessaires à l'histoire.

Nécessairement partiel et arbitraire, le découpage des scènes d'un film est un choix qui s'opère en fonction d'un objet recherché. Avant même de proposer un document pour essayer de le questionner, il est obligé d'en donner les règles de constitution. Négliger

cette contrainte revient à oublier de mentionner les a priori en vertu desquels sont établies les grilles d'observation. L'opérationnalisation légitime une sélection de scènes et un découpage qui sous-entend qu'il y en a d'autres possibles. Il ne faut pas penser qu'un film a un sens ou une signification unique (Esquenazi, 2007). Il faut donc s'attendre à découvrir des systèmes de significations attribuées au film.

4.3 LES REPRÉSENTATIONS SOCIALES COMME OUTIL D'ANALYSE

Les représentations sociales peuvent servir d'outil d'analyse pour atteindre l'imaginaire des arts martiaux. Habituellement, le concept de représentation sociale est plus employé que celui d'imagination ou d'imaginaire en sociologie. Très peu d'auteurs se sont d'ailleurs aventurés à les différencier tout en privilégiant le premier sur les deux autres (Legros, 2006).

La communauté scientifique s'accorde pour dire que la représentation sociale est « une forme de connaissance, socialement élaborée et partagée, ayant une visée pratique et concourant à la construction d'une réalité commune à un ensemble social » (Jodelet, 1994 : 36). Malgré cette définition très opératoire, la notion de représentation sociale propose une vision dynamique complexe qui nécessite des éclaircissements.

La complexité du concept de représentation sociale se trouve tant dans sa définition que dans son traitement. Il se situe à mi-chemin dans un continuum de concepts sociologiques et psychologiques qui implique une double dynamique. D'un côté, il faut prendre en compte le fonctionnement cognitif et le fonctionnement de l'appareil psychique, de l'autre, le fonctionnement du système social, des groupes et des interactions. Ces deux dynamiques affectent la genèse, la structure et l'évolution des représentations (Jodelet, 1994). Les représentations sociales doivent donc être étudiées en articulant et en considérant tous les éléments qui les composent et les influencent.

De fait, les représentations sociales sont généralement reconnues comme des systèmes d'interprétations qui orientent et organisent, entre autres, les communications sociales, la diffusion et l'assimilation des connaissances (Jodelet, 1994). Les représentations sociales des arts martiaux sont donc à la fois le produit et le processus d'une activité d'appropriation de la réalité. Ces représentations correspondent, en effet, à des manières de penser les arts martiaux. Ces manières de penser sont des constructions par lesquelles un sujet se rapporte à un objet. Cet objet peut être une personne, une chose, un événement matériel, psychique ou social, un phénomène naturel, une idée ou encore une théorie. Cet objet peut être aussi bien réel qu'imaginaire ou mythique, mais il demeure toujours requis (Jodelet, 1994). Dans le cas qui nous intéresse, il s'agit de plusieurs éléments cinématographiques.

Les représentations se suffisent à elles-mêmes grâce à leur fonction imaginaire. La représentation entraîne généralement un décalage avec son référent (Jodelet, 1994). L'imaginaire cinématographique n'est qu'un aspect du référent des arts martiaux, toujours en décalage avec les pratiques sportives, de loisir, de santé, etc. Ce décalage produit des distorsions (tous les attributs de l'objet sont présents mais accentués ou minorés de façon spécifique), des suppléments (confère à l'objet représenté des attributs, des connotations qui ne lui appartiennent pas en propres, procède d'un rajout de signification dû à l'investissement du sujet à son imaginaire) et des défalcatons (procède à la suppression d'attributs appartenant à l'objet). Dans les faits, les films génèrent, transmettent et participent à un produit qui s'élabore et se transforme progressivement dans d'innombrables lieux selon des règles variées.

Enfin, l'étude des représentations sociales a une pertinence sociologique pour l'étude de l'imaginaire filmique parce que celles-ci constituent un type de connaissance qui régit dans une certaine mesure le comportement, l'attitude et l'apparence des personnages, l'environnement et les décors, les dialogues et plus globalement la mise en application, voire la transformation, des scénarios.

D'un point de vue épistémologique, le problème qui se pose n'est pas de savoir dans quelle mesure une représentation est vraie ou fausse, ni quel rapport cette connaissance entretient avec la vérité. En effet, une représentation, parce qu'elle est représentation est nécessairement fausse puisqu'elle ne dit jamais de l'objet exactement ce qu'il est, mais en même temps, elle est vraie en ce qu'elle constitue pour le sujet un type de connaissance duquel il peut tirer le principe de ses actes (Mannoni, 2006 : 121).

Les représentations sociales permettent donc de mettre en évidence le sens commun présenté dans l'imaginaire des films. Pour accéder à cette compréhension globale, l'important est de ne pas réduire les représentations sociales à des faits hors de leur contexte. Il faut les réinsérer à leur place dans un réseau de déterminations agencées selon une théorie, encore une fois, compréhensive (Rouquette, 1995).

4.4 ANALYSER DES FILMS D'ARTS MARTIAUX

Dans sa dimension sociale, la notion d'arts martiaux est multidimensionnelle. Dans le quotidien des gens qui s'y intéressent, les arts martiaux peuvent prendre huit formes : 1) un rapport au corps ouvrant sur une nouvelle manière de l'appréhender; 2) une occasion de faire du sport; 3) un marché économique s'appuyant sur un réseau de consommation; 4) une façon de se distinguer en étant associé d'une manière ou d'une autre aux arts martiaux; 5) des techniques dont la finalité peut varier; 6) des activités qui régulent le mode de vie des individus; 7) du merveilleux et du mysticisme qui offrent l'occasion de faire une coupure avec le quotidien; 8) une pratique qui donne l'impression,

réelle ou fictive, d'évoluer ou d'avancer dans un parcours de vie préétablie (Bernard, 2008).

Ces différentes formes, repérées en entrevues, peuvent être reprises pour construire des indices de repérage dans le cadre cinématographique. Toutefois, ces formes ne sont utiles que si elles sont organisées et réinterprétées selon notre outil d'analyse. Elles doivent être jumelées à notre compréhension des représentations sociales. Ainsi, en s'appuyant sur la théorie des représentations sociales et sur la théorie du cinéma présentée au chapitre 2, nous retenons quatre dimensions informatives qui servent à reconnaître une représentation sociale au cinéma : le contenu des discours, l'objectif poursuivi ou la finalité de l'action, la conduite ou l'attitude des personnages et les agencements matériels et spatiaux où se déroule l'action.

Pour être arrimées aux dimensions des représentations sociales, les huit formes des arts martiaux mentionnées plus haut ont dû être adaptées. Ces formes n'ont pas été reprises littéralement parce que leurs énoncés ne correspondent pas au contexte filmique. Nous avons donc procédé à une transformation en plusieurs étapes : l'identification des éléments singuliers constituant ces formes, une réorganisation de ces éléments en les assignant à une des quatre dimensions des représentations sociales et, finalement, une réécriture des éléments sous formes d'indices.

Ces indices ont deux fonctions principales pour la recherche. Premièrement, ils servent de critères d'identification pour les scènes à analyser dans les productions cinématographiques. Deuxièmement, ces indices sont nécessaires pour l'opérationnalisation des concepts (l'opérationnalisation est présentée plus loin). Après transformation, ces indices sont au nombre de 13.

Concrètement, ces indices doivent rappeler ou faire référence, toujours selon une vision globale, à 1) une forme de transmission de connaissances ou d'influence qui implique le corps dans un imaginaire construit qui reprend la thématique de l'affrontement. Autour de ce point central gravitent 2) ceux qui transmettent la connaissance; 3) des techniques et des entraînements mettant à profit des qualités de performance physique et leur amélioration potentielle; 4) des éléments de religiosité orientale, voire surtout des orientalismes; 5) des vêtements et des décors rappelant l'Orient; 6) une attribution de propriétés magico-religieuses aux adeptes versées dans une discipline à caractère martial; 7) des confrontations de type duel ou de combat rapproché; 8) une marchandisation des connaissances techniques ou d'exhibition de performance; 9) un attrait ou un désir d'apprendre un ou des arts martiaux; 10) l'acquisition d'un certain prestige par l'association à une pratique d'un art martial; 11) l'idée que la pratique et les techniques des arts martiaux ne se réduisent pas à l'affrontement, mais possèdent des vertus qui prévalent sur le combat; 12) la pratique d'un art martial consume la majorité du temps libre et modifie les habitudes de l'adepte; 13) le sentiment d'un accomplissement

personnel et de participer à quelque chose qui dépasse l'individu. Cet éventail d'indices descriptifs provient des définitions de chacune des huit formes, représentant les dimensions sociales des arts martiaux, et réunit les aspects visuels pouvant être repérés dans un film. Ces indices ont seulement pour objectif de sélectionner une scène et n'influenceront pas l'analyse qui sera faite par la suite.

De plus, il arrive que des éléments de discours ou des images devenus populaires par l'intermédiaire d'événements publics, d'émissions de télévision, de la littérature ou de film soient repris dans les réalisations filmiques contemporaines. Pensons, par exemple, aux mimiques et aux costumes des films de Bruce Lee, ou encore au katana, le sabre de samouraï, qui sont devenus de véritables clichés. Ce sont des clichés parce que ces images ou ces représentations proviennent de films considérés aujourd'hui comme des classiques. L'habit jaune de Bruce Lee, dans *The Game of Death* (1978), est porté par Uma Thurman en couverture du film *Kill Bill* (2003). *The Last Samurai* (2003) met de l'avant le légendaire samouraï et son fameux sabre, s'inspirant de la littérature populaire classique et des œuvres cinématographiques du passé comme *Seven Samurai* (1954) ou *Shogun* (1980).

Une définition des arts martiaux au cinéma doit donc tenir compte de toutes les dimensions retenues de la théorie des représentations sociales, en tout ou en partie, présents dans l'imaginaire. Il n'est pas nécessaire que tous les indices soient présents pour qu'un film soit identifié aux arts martiaux, mais certains d'entre eux doivent être dominants dans le récit du film. À cela, peuvent s'ajouter des éléments spécifiques provenant des films d'arts martiaux devenus classiques et qui rappellent des moments forts, des personnages ou des acteurs. C'est ce que l'on appelle le phénomène d'accoutumance ou d'horizon d'attente²⁷ (Jauss, 1978).

Voyons maintenant les différentes étapes qui vont mener à l'analyse des données : le choix du corpus de films, la sélection des scènes à analyser, l'opérationnalisation et la grille d'analyse. Les méthodes proposées sont originales.

²⁷ Pour Hans Robert Jauss, l'écart de l'interprétation ou de l'appréciation esthétique d'une œuvre permet de mesurer l'historicité d'un texte. Cet écart est déterminé par l'horizon d'attente (Erwartungshorizont). Jauss reprend de concept de Gadamer et de Heidegger, qu'il adapte à l'histoire de la littérature. Selon nous ce concept est aisément applicable aux œuvres cinématographiques. Il constitue un système de référence objectivement formulable à l'acte de lecture ou de visionnement. Ce système résulte de trois facteurs : 1) L'expérience du public est préalable au genre dont l'œuvre relève. Par exemple, les amateurs du film *Mortal Kombat* (1995) ou *Street Fighters* (1995) avaient dans leur horizon d'attente les films de genre « arts martiaux ». 2) La forme et la thématique des œuvres antérieures présuppose la connaissance de l'œuvre présente. Par exemple, pour les spectateurs des deux volumes des films *Kill Bill* (2003-2004), la thématique du samouraï japonais des séries et des films romancés était connue. 3) Il y a une opposition entre le langage propre au lexique de l'œuvre et le langage pratique des spectateurs, soit un décalage entre le monde imaginaire du film et la réalité quotidienne des amateurs. Une œuvre est reçue et jugée par rapport à l'arrière-plan de l'expérience de la vie quotidienne du spectateur.

4.5 ÉCHANTILLONNAGE RAISONNÉ POUR LA CUEILLETTE DE FILMS

Une difficulté est liée à l'étude des films du genre « arts martiaux ». Il s'agit du classement de genre des films. La catégorie des films d'arts martiaux est très restrictive et évacue plusieurs réalisations qui, pour bien des gens, pourraient être placées sous cette étiquette.²⁸ Cette classification étroite s'appuie sur le principe que l'étiquette « arts martiaux » pourrait détourner certains spectateurs.

Pour mieux comprendre ce fait, prenons un exemple. Le récent film *Warrior* (2011), mettant en premier plan les arts martiaux mixtes (*M.M.A.*), n'est pas classé comme étant un film d'arts martiaux. Pourtant, durant le film, les acteurs mentionnent à plusieurs reprises le terme « arts martiaux ». Cette thématique est l'un des aspects dominants de cette production. Toutefois, si l'on porte attention, l'univers des personnages est assez loin de la plupart des critères typiques d'un film d'arts martiaux. Seule la compétition dans la cage de métal rappelle la confrontation entre les combattants des arts martiaux. On ne retrouve pas de dimension fantastique, de pouvoir surnaturel, mais uniquement de la technique et un désir de régler des problèmes d'ordre personnel. Bien que les arts martiaux mixtes soient bien connus d'un large public, ils n'accèdent pas encore au statut d'arts martiaux dans le monde de la distribution des produits cinématographiques. Au plus, les films d'arts martiaux mixtes sont présentés sous l'étiquette « action ». Bref, le film *Warrior* semblerait ne pas correspondre suffisamment aux caractéristiques de l'imaginaire social des arts martiaux pour être associé officiellement à cette rubrique.

Dans l'univers du cinéma, il existe une panoplie de réalisations cinématographiques qui exploitent les prouesses d'acrobates et de praticiens d'arts martiaux pour en faire des acteurs. Cette réalité rend plus ardue l'étape de la sélection des films du corpus. Une première option semble intéressante, car elle propose de prendre les films les plus vus

²⁸ De plus, dans l'étude du classement des films de genre arts martiaux, il faudra tenir compte du racisme et de l'orientalisme qui leur est associé (Anonyme, 2006). Ces attributs qui collent aux films d'arts martiaux proviennent d'une mythologie négative à propos des arts martiaux, en général, aux États-Unis et d'une tradition de la diffamation des Asiatiques et des Américains d'origine asiatique dans les médias populaires. L'état actuel des films d'arts martiaux hollywoodiens est qu'ils sont un produit de la perception américaine des arts martiaux. Cette perception découle des idées occidentales conventionnelles portant sur l'Asie, les Asiatiques et les Américains d'origine asiatique. Ils deviennent parfaitement acceptables lorsqu'ils sont placés dans le bon contexte, par exemple, le serviteur, chauffeur ou maître des arts martiaux. Dans cette relation complexe, il y a de nombreux problèmes reliés à l'étude du genre cinématographique des arts martiaux. Par exemple, le film *The Matrix* serait probablement considéré comme un *Thriller/arts martiaux/action* s'il avait été produit dans des studios de cinéma chinois, mettant en vedette une distribution entièrement asiatique et une commercialisation utilisant des techniques classiques qui visent le public occidental. Bien que les stéréotypes négatifs soient largement désapprouvés dans le courant politique hollywoodien, la superposition de la culture asiatique et des styles sont facilement observables dans les films. Ne pensons qu'à *Star Wars*, ou encore à *Kill Bill*. Alors que ces combinaisons de styles et de genres sont extrêmement populaires, les Asiatiques et les acteurs d'origine asiatique ne profitent que de quelques rôles principaux dans les productions modernes d'Hollywood. Cette réalité est une composante importante des orientalismes modernes et du problème complexe de la définition des caractéristiques des films de genre arts martiaux.

pour ensuite ne conserver que ceux qui présentent des scènes relatives aux arts martiaux. Cependant, cette méthode demeure trop ouverte aux interprétations de ce que pourrait être une scène comportant des éléments d'arts martiaux. Ce que nous pourrions considérer comme étant des arts martiaux pourrait ne pas l'être par d'autres personnes et vice-versa. Cette méthode présente, de plus, l'inconvénient de devoir visionner les films un à un, jusqu'à ce que nous puissions trouver des scènes relatives aux arts martiaux pour créer un corpus suffisant. Pour ces raisons, nous ne considérons pas cette méthode de sélection comme étant réaliste. La deuxième option suppose de choisir directement les films les plus vus dans la catégorie des arts martiaux. Cette technique a l'inconvénient de mettre de côté des films ou des scènes de films qui ont marqué l'imaginaire des gens en ce qui concerne les arts martiaux. Elle possède à tout le moins l'avantage de ne pas inférer notre propre interprétation pour des films comportant des arts martiaux où la majorité des gens n'en verraient aucun. De plus, le choix des films se réalise dans une catégorie déjà construite. Le genre « arts martiaux » n'est donc pas défini selon nos propres critères d'appréciation, mais par des autorités qui nous sont extérieures. Nous choisissons donc de soumettre notre analyse à ce que les sociétés de productions cinématographiques considèrent comme des arts martiaux.

Comme notre objectif est de rendre compte des représentations sociales des arts martiaux, il est judicieux, à notre avis, de retenir les films qui ont amassé les recettes les plus substantielles durant leur présentation au cinéma. Avec cette stratégie, nous pensons avoir accès aux images et aux discours qui correspondent le plus aux représentations. Nous nous limiterons aux trente dernières années de production cinématographique, afin de nous assurer que les films analysés ont effectivement été vus en salle par un grand nombre de gens de notre époque. Nous n'avons pas choisi de sélectionner les films d'arts martiaux selon les statistiques de location dans les vidéoclubs. Les données sont tout simplement indisponibles.

Après avoir parcouru plusieurs banques de données, 16 films ont été choisis parmi la liste ci-dessous. Cette liste a été constituée à partir d'une base de données Internet, <http://boxofficemojo.com>, dont l'accès est réservé exclusivement aux membres qui ont défrayé les coûts d'utilisation, soit 89 dollars en devise canadienne. Cette transaction a été effectuée le 13 octobre 2011 avec une carte de crédit Visa. Ce droit d'accès est valide pour une période d'un an. En plus d'offrir une liste exhaustive de films, ce site Internet permet d'afficher les recettes en dollars constants durant la période de projection en salle de cinéma en Amérique du Nord. Les montants mondiaux sont également accessibles. Il faut prendre en compte que nous ne présentons ici que le classement en ordre décroissant des recettes en Amérique du Nord. Les revenus à l'étranger ne sont pas à négliger si l'on souhaite comprendre la popularité mondiale de certaines productions.

Tableau 1 : Liste des films d'arts martiaux d'Amérique du Nord classés en ordre croissant des plus lucratifs en dollars constants de l'année 2011

Action - Martial Arts						
1980-Present (dollars constants 2011) (excluding kids movies, spoofs and animation)						
ROWS: #1-100						
Rank	Title (click to view)	Studio	Adj. Gross	Theaters	Opening / Theaters	Date
1	Rush Hour 2	NL	\$317,269,300	3,118	\$94,562,100 3,118	8/3/01
2	The Karate Kid Part II	Col.	\$246,341,100	1,610	\$27,078,000 1,323	6/20/86
3	Rush Hour	NL	\$237,305,600	2,724	\$55,870,900 2,638	9/18/98
4	The Karate Kid	Col.	\$214,605,800	1,111	\$11,890,500 931	6/22/84
5	Crouching Tiger, Hidden Dragon	SPC	\$180,299,600	2,027	\$977,000 16	12/8/00
6	The Karate Kid	Sony	\$176,369,500	3,740	\$56,089,700 3,663	6/11/10
7	Rush Hour 3	NL	\$161,715,100	3,778	\$56,665,000 3,778	8/10/07
8	Under Siege	WB	\$159,877,400	2,248	\$30,152,900 2,042	10/9/92
9	The Last Samurai	WB	\$144,604,300	2,938	\$31,959,300 2,908	12/5/03
10	The Last Airbender	Par.	\$131,606,400	3,203	\$41,528,000 3,169	7/1/10
11	Mortal Kombat	NL	\$128,599,000	2,630	\$42,499,800 2,421	8/18/95
12	Kill Bill Vol. 1	Mira.	\$92,281,600	3,102	\$29,086,100 3,102	10/10/03
13	Under Siege 2: Dark Territory	WB	\$91,308,300	2,150	\$23,043,200 2,150	7/14/95
14	Hard to Kill	WB	\$88,993,400	1,508	\$17,294,600 1,301	2/9/90
15	Marked for Death	Fox	\$86,428,500	1,974	\$22,130,700 1,968	10/5/90
16	Kill Bill Vol. 2	Mira.	\$84,652,700	3,073	\$32,098,800 2,971	4/16/04
17	Shanghai Noon	BV	\$83,874,600	2,751	\$22,990,700 2,711	5/26/00
18	Romeo Must Die	WB	\$82,454,200	2,641	\$26,537,100 2,641	3/22/00

19	Shanghai Knights	BV	\$79,632,900	2,755	\$25,813,100	2,753	2/7/03
20	The Karate Kid Part III	Col.	\$77,912,600	1,569	\$20,729,100	1,560	6/30/89
21	Out for Justice	WB	\$74,823,000	2,010	\$19,848,200	2,010	4/12/91
22	On Deadly Ground	WB	\$73,303,400	2,010	\$24,085,100	2,010	2/18/94
23	Exit Wounds	WB	\$72,608,300	2,830	\$25,932,100	2,830	3/16/01
24	Universal Soldier	TriS	\$69,450,900	1,925	\$19,241,700	1,916	7/10/92
25	The Tuxedo	DW	\$69,071,200	3,022	\$20,568,900	3,022	9/27/02
26	Hero	Mira.	\$68,672,700	2,175	\$23,020,000	2,031	8/27/04
27	Dragon: The Bruce Lee Story	Uni.	\$67,343,800	1,985	\$19,217,000	1,887	5/7/93
28	Hard Target	Uni.	\$62,502,900	1,999	\$19,383,000	1,972	8/20/93
29	Mortal Kombat: Annihilation	NL	\$62,148,900	2,140	\$29,012,500	2,140	11/21/97
30	Street Fighter	Uni.	\$62,055,100	1,738	\$13,029,800	1,671	12/23/94
31	The One	SonR	\$61,592,200	2,894	\$26,811,400	2,894	11/2/01
32	Rumble in the Bronx	NL	\$58,188,400	1,794	\$17,709,400	1,736	2/23/96

Selon la recherche qui a été préalablement réalisée sur ce site Internet, cette liste présente une sélection de films par genre, la catégorie « action – arts martiaux », et propose, selon un ordre décroissant, ceux qui ont recueilli le plus d’argent, le tout en dollars constants de 2011. La présente liste montre les 32 films d’arts martiaux les plus lucratifs au cinéma en Amérique du Nord de 1980 jusqu’à aujourd’hui. Bien que la liste d’origine contienne 141 films, il n’était nécessaire que de retenir les quelques premiers, soit les plus vus, parmi lesquels ont été choisis ceux à analyser. Cette liste exclut également les films pour enfants, les parodies et les films d’animation. Cette exclusion est imposée par le classement des films lui-même.²⁹

De la liste des 32 films, nous n’en retenons que 16. Ces films ne sont pas sélectionnés selon l’ordre d’apparition dans la liste, parce qu’il serait redondant d’analyser une suite

²⁹ Notons que nous avons tenu compte des films d’animations, des séries et des films pour enfants dans notre chapitre portant sur les arts martiaux au cinéma. Ces références ont façonné l’imaginaire et la grille de lecture qui donnent accès à l’appréciation de la majorité des films d’arts martiaux une fois à l’âge adulte!

de productions cinématographiques avec la même communauté d'acteurs, le même canevas et surtout la même histoire. Par exemple, le premier film choisi est *Rush Hour 2* (*Heure limite 2*). *Rush Hour* et *Rush Hour 3* sont donc écartés pour laisser la place au film de la trilogie qui a été le plus populaire.³⁰

Cette stratégie d'échantillonnage raisonné permet une plus grande diversité des films analysés. Si les représentations des arts martiaux montrent plusieurs similitudes à l'intérieur de films aux caractéristiques qui s'éloignent davantage les unes des autres, la reconnaissance d'une représentation sociale est plus évidente que si l'analyse comporte plusieurs films d'une même série produite par un même groupe pour le même public. La diversification des caractéristiques de production, telles la culture représentée ou la communauté d'acteurs, devient donc des critères de sélection.

Dans la même logique, *The Karaté Kid Part II* (*Karaté Kid – Le moment de vérité 2*) a été le plus populaire d'une série de trois films. Le premier et le troisième sont écartés de la sélection des films à analyser.

Puis suivra *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (*Tigre et dragon*), un film d'arts martiaux chinois qui se détache du style de ceux qui viennent d'être choisis. Il est considéré comme une référence qui met de l'avant les représentations classiques des arts martiaux chinois. Ce film a été produit en Chine et est également l'adaptation d'un roman chinois paru en 1940. La différence de culture d'avec les films précédemment retenus pour l'analyse permettra de réaliser des comparaisons entre les genres de réalisations cinématographiques.

Le suivant porte encore le titre de *The Karaté Kid*, cependant, il s'agit d'une reprise du scénario original de 1984. Ce film de 2010, donc 26 ans plus tard, reprend les grandes lignes d'un film à succès d'arts martiaux typiquement japonais pour le recadrer dans le monde des arts martiaux chinois. Ce transfert d'univers culturel a valu au film d'être rebaptisé *The Kung Fu Kid* par les cinéphiles lors de sa production. Cela permet de voir si la représentation des arts martiaux s'est modifiée, car notre liste comprend le deuxième film de la série culte d'origine : *The Karaté Kid Part II*.

Under Siege (*Cuirassé en péril*) est un film d'action proprement américain. Cette situation devrait donner une couleur toute singulière à la représentation des arts martiaux que véhicule ce film.

The Last Samurai (*Le dernier samouraï*) reprend en grande partie la trame du film *Shogun* de 1980. Il s'agit de voir et de comprendre les arts martiaux médiévaux de la

³⁰ Cependant, il faut mentionner que si le deuxième film a réalisé les recettes les plus substantielles, c'est que le premier a sûrement été très apprécié et consommé abondamment par les amateurs en dehors des cinémas. *Rush Hour* est troisième dans la liste. Notons que *Rush Hour 3* se classe au septième rang, ce qui est également exceptionnel.

culture japonaise au travers des yeux d'un militaire américain. Cette reconstruction contemporaine de faits historiques et romanesques, qui nous permet d'analyser la vision que souhaite transmettre le cinéma de la culture militaire et des aléas de cette époque.

The Last Airbender (Le dernier maître de l'air) est une adaptation cinématographique basée sur une série télévisée d'animation américaine très populaire. Ce film récent est le premier chapitre dont les suivants sont encore en production. Un monde fantastique et des pouvoirs surnaturels sont les éléments constitutifs d'une histoire qui met en trame de fond une simplification de la mythologie et de la cosmologie de la société traditionnelle chinoise. La représentation des arts martiaux qui y est mise de l'avant est l'occasion d'étudier la compréhension et la reconstruction contemporaine d'une vision du monde remise au goût du jour.

Mortal Kombat (Kombat mortel) est un film qui reprend l'univers fantastique d'une série de jeu vidéo (1992 à aujourd'hui) dont la renommée est mondiale. C'est un des rares films basé sur un jeu vidéo qui a connu un aussi grand succès. Cette particularité fait de lui un élément d'analyse de choix en raison de ses origines. La popularité du jeu a sans doute fortement contribué à ce qu'il se retrouve en onzième position des films les plus lucratifs. Les représentations contenues dans le film diffèrent sûrement de celles que l'on retrouve dans les jeux, mais elles contribuent néanmoins à influencer l'imaginaire des arts martiaux.

Kill Bill (Tuer Bill) est un film d'action américain qui se découpe en deux volumes, ne constituant qu'une seule histoire. À cet effet, les deux films ne feront l'objet que d'une seule analyse. Sa popularité, outre l'effusion constante de violence, est due au fait que cette production présente un hommage simultané au cinéma d'arts martiaux de Hong Kong et du Japon. Il enchaîne alors ce que l'on considère, de prime abord, comme les clichés et les stéréotypes des films d'arts martiaux orientaux les plus populaires en Occident. Ce film doit être analysé avec précaution, parce qu'il constitue une œuvre qui contribue délibérément à résumer les représentations populaires des arts martiaux.

Hard to Kill (Échec et Mort) est un autre film d'action américain. Étant quatorzième dans la liste des recettes de films d'arts martiaux, il est garant de porter les représentations typiques de la société dont il est issu.

Romeo Must Die (Roméo doit mourir) est encore une fois une production américaine. Ce film utilise une nouvelle technologie informatique pour exprimer visuellement les scènes de combat.

Universal Soldier (Unité spéciale) est un film américain qui reprend le contexte de la guerre du Vietnam. Les arts martiaux y sont introduits dans une histoire de science-fiction militaire.

Hero (Héro) est un film réalisé à Hong Kong. Porteur de mythes historiques de la Chine, cette production est de la même trempe que *Crouching Tiger, Hidden Dragon*.

Dragon : The Bruce Lee Story (Dragon, l'histoire de Bruce Lee) est un film américain semi-biographique. Il relate simultanément sa vie d'acteur et d'expert en arts martiaux. La mort prématurée de Bruce Lee a engendré une popularité sans précédent. En Occident, il est devenu un archétype des arts martiaux.

Street Fighter (Le bagarreur de rue) est un film américain dont l'histoire s'appuie sur celle du jeu vidéo qui porte le même nom. Sa popularité fut moins grande que celle de *Mortal Kombat*. Cependant, il demeure un élément d'analyse important de l'imaginaire qui traverse l'esprit des consommateurs.

Chacun des films sélectionnés provient de la liste tirée de la banque de données Internet. Pour éviter trop de répétition et afin d'assurer un maximum de diversité, certains films ont été laissés de côté. Cependant, les choix demeurent représentatifs des films d'arts martiaux les plus lucratifs de ces 30 dernières années. Voici donc la liste des films d'arts martiaux retenus pour l'analyse :

Tableau 2 : Liste des films d'arts martiaux soumis à l'analyse

Rush Hour 2
The Karaté Kid Part II
Crouching Tiger, Hidden Dragon
The Karaté Kid (2010)
Under Siege
The Last Samurai
The Last Airbender
Mortal Kombat
Kill Bill (Volume 1)
Kill Bill (Volume 2)
Hard to Kill
Romeo Must Die
Universal Soldier
Hero
Dragon : The Bruce Lee Story
Street Fighter

Le fait de se limiter aux films d'arts martiaux pour étudier leurs représentations sociales ne nous semble pas suffisant. Il faut ajouter quelques productions cinématographiques d'autres genres qui incluent des références plus ou moins importantes aux arts martiaux. Nous pensons ici à de courtes séquences de films qui font allusion à des éléments bien précis de l'univers des arts martiaux. L'hypothèse qui est mise de l'avant est que ces éléments, s'ils ont été choisis et introduits, correspondent directement au cœur des représentations sociales des arts martiaux. Peu importe le type de films, bien que les arts

martiaux se prêtent davantage au genre « action », ces éléments ont la faculté d'être facilement reconnus par les spectateurs, soit une référence familière et partagée que tous peuvent recadrer culturellement. Pour procéder à cette sélection, nous avons eu recours à la liste des films les plus lucratifs de tous les temps en Amérique du Nord. Grâce au site Internet <http://boxofficemojo.com> qui tient la même base de données d'où sont tirés les films d'arts martiaux, nous nous sommes arrêtés sur ceux qui étaient susceptibles de contenir des scènes rappelant les arts martiaux ou leur faisant référence d'une quelconque manière. Au départ, cette liste contenait 466 films. Nous n'avons sélectionné que ceux qui se retrouvent dans les 100 premiers et où nous avons repéré, grâce aux critères précédemment établis, des éléments d'arts martiaux, soit la liste ci-dessous :

Tableau 3 : Liste des films d'action d'Amérique du Nord classés en ordre croissant des plus lucratifs en dollars constants de l'année 2011

All Time Box Office								
WORLDWIDE GROSSES								
<u>Rank</u>	<u>Title</u>	<u>Studio</u>	<u>Worldwide</u>	<u>Domestic / %</u>		<u>Overseas / %</u>		<u>Year^</u>
18	<u>Star Wars: Episode I - The Phantom Menace</u>	Fox	\$924.3	\$431.1	46.6%	\$493.2	53.4%	1999
42	<u>The Matrix Reloaded</u>	WB	\$742.1	\$281.6	37.9%	\$460.6	62.1%	2003
76	<u>Mission: Impossible II</u>	Par.	\$546.4	\$215.4	39.4%	\$331.0	60.6%	2000
83	<u>Sherlock Holmes</u>	WB	\$524.0	\$209.0	39.9%	\$315.0	60.1%	2009
99	<u>Mr. & Mrs. Smith</u>	Fox	\$478.2	\$186.3	39.0%	\$291.9	61.0%	2005

Le choix des films, toutes catégories confondues, nécessitait des critères précis de sélection. Ceux-ci sont présentés dans la section qui suit, mais ont néanmoins été appliqués lors du choix final des longs métrages les plus lucratifs de tous les temps en Amérique du Nord et pouvant contenir des scènes d'arts martiaux.

4.6 LA SÉLECTION DES SCÈNES DE FILMS

Le choix de ne pas analyser la totalité des scènes des films tient au fait que le délai de réalisation de cette tâche dépasserait largement le temps normal délimité pour une thèse de doctorat. L'objectif originel de cette thèse n'est pas d'analyser en profondeur l'intégralité des films, mais uniquement d'en dégager les éléments nécessaires pour identifier les représentations sociales des arts martiaux.

Avant de procéder à l'analyse des films, il faut tout d'abord effectuer un repérage des scènes pertinentes. Comme nous l'avons vu précédemment, cette pertinence est balisée par une série de 13 indices servant de critères de sélection, en voici la liste :

Tableau 4 : Liste des 13 indices qui orientent le choix de scènes soumises à l'analyse

- 1) Une forme de transmission de connaissance ou d'influence qui implique le corps dans la thématique de l'affrontement.
- 2) Une ou des personnes détiennent le rôle de transmettre la connaissance des arts martiaux.
- 3) Une application ou un apprentissage de techniques et d'entraînements mettant à profit des qualités de performance physique et leur amélioration potentielle.
- 4) Il y a des éléments de religiosité orientale, soit des symboles ou des objets d'origine orientale dont la signification demeure mystique.
- 5) Il y a des vêtements et des décors qui rappellent l'Orient.
- 6) On attribue des propriétés magico-religieuses ou surhumaines aux adeptes versés dans une discipline à caractère martiale.
- 7) Il y a des confrontations de type duel ou de combat rapproché.
- 8) Le récit relate une marchandisation des connaissances techniques ou d'exhibition de performance reliée aux arts martiaux.
- 9) L'un des personnages principaux a un attrait ou un désir d'apprendre un ou des arts martiaux.
- 10) Par l'association à une pratique d'un art martial, un personnage acquiert un certain prestige.
- 11) La pratique et les techniques des arts martiaux ne servent jamais directement à se battre, mais possèdent des vertus qui prévalent sur le combat.
- 12) Le personnage qui pratique un art martial y voue la majorité de son temps libre et modifie certaines de ses habitudes de vie.
- 13) Le personnage qui s'investit dans la pratique d'un art martial acquiert le sentiment d'un accomplissement personnel et de participer à quelque chose qui le dépasse.

Ces critères ne révèlent pas spécifiquement ce que contient le cinéma d'arts martiaux, mais uniquement les grandes catégories des représentations des arts martiaux. Ces critères ne sont que des indices de repérage pour les scènes de films. Cela ne révèle rien de leur usage, de leur combinaison ou de leur connotation. Ce n'est que dans l'analyse qu'il est possible de mettre à jour l'articulation et la connotation des éléments précis de l'imaginaire des arts martiaux au cinéma.

Une fois ces critères de sélection établis, on peut procéder au visionnement d'un film en les gardant à l'esprit. Pendant le défilement des scènes, il faut prendre en notes les

séquences, soit les périodes de temps où l'on retrouve un maximum de critères et qui correspondent à une section précise du récit du film. Certains films avaient un potentiel de séquences trop élevé pour toutes les analyser. Nous avons seulement conservé les plus parlantes, soit celles qui ne répètent pas les mêmes critères ou qui sont les plus importantes en nombre.

4.7 RÉFÉRENCE DES SCÈNES ANALYSÉES SELON LES FILMS

Les tableaux ne présentent que les séquences qui apportaient un maximum d'informations et qui ne montraient pas des doublons inutiles.

Tableau 5 : Liste de description des scènes soumises à l'analyse pour chacun des films sélectionnés

Rush hour 2		
Code	Temps	Description de la scène
1-RH2	19 :07 à 21 :17	Bagarre au salon de massage.
2-RH2	47 :05 à 49 :35	Le resto chinois de l'ami de Carter (même maître de <i>kung fu</i> que Lee).
3-RH2	1 :07 :16 à 1 :07 :46	Intrusion dans la salle des billets au casino et bagarre.
4-RH2	1 :11 :07 à 1 :13 :46	Bagarre dans la suite du directeur du casino.
5-RH2	1 :14 :43 à 1 :16 :54	Carter se bat avec la femme, bras droit de l'antagoniste.
6-RH2	1 :19 :02 à 1 :20 :20	Combat final entre Lee et l'antagoniste.

Karaté kid 2		
Code	Temps	Description de la scène
1-KK2	3 :42 à 4 :00	Discours du mauvais maître dans son dojo. (Séquence reprise du premier film)
2-KK2	4 :04 à 5 :20	Séquence de la compétition. (Séquence reprise du premier film)
3-KK2	7 :15 à 9 :00	Après la compétition, Miyagi affronte le mauvais maître.
4-KK2	11 :05 à 13 :42	Miyagi enseigne à son élève par le travail.
5-KK2	23 :47 à 24 :43	Discours à propos des traditions filiales et des règlements d'honneur.
6-KK2	47 :42 à 48 :00	Miyagi et Daniel font un entraînement au dojo familial.
7-KK2	59 :40 à 1 :00 :08	Daniel s'entraîne seul sur un quai.
8-KK2	1 :03 :52 à 1 :04 :36	Dojo de karaté de Sato (ami d'enfance de Miyagi).
9-KK2	1 :05 :08 à 1 :08 :56	La casse de pain de glace au bar.
10-KK2	1 :43 :34 à 1 :49 :07	Combat final entre Daniel et Chozen.

Tigre et dragon		
Code	Temps	Description de la scène
1-T&D	1 :29 à 5 :06	Discussion entre Li Mu Bai et Yu Shu Lien.
2-T&D	33 :06 à 38 :40	La Yenne provoque le policier.
3-T&D	43 :51 à	Li Mu Bai suit la voleuse pour la connaître.

	46 :12	
4-T&D	1 :20 :57 à 1 :25 :10	La voleuse au restaurant contre les maîtres.
5-T&D	1 :35 :19 à 1 :39 :23	Li Mu Bai poursuit la voleuse et la sollicite comme disciple.
6-T&D	1 :47 :38 à 1 :50 :40	La mort de Li Mu Bai.

The Karaté Kid (2010)		
Code	Temps	Description de la scène
1-TKK	33 :09 à 34 :51	Dré découvre une école de <i>kung fu</i> avec sa mère.
2-TKK	49 :50 à 54 :49	Han et Dré visite l'école de <i>kung fu</i> pour mettre fin aux agressions contre Dré.
3-TKK	1 :09 :44 à 1 :14 :26	Han explique le <i>kung fu</i> à Dré.
4-TKK	1 :16 :09 à 1 :22 :31	Han fait visiter le puits du dragon à Dré.
5-TKK	1 :46 :53 à 1 :48 :31	Visite du lieu de la compétition durant le montage de la salle.
6-TKK	2 :01 :54 à 2 :03 :50	Blessure de Dré.
7-TKK	2 :03 :50 à 2 :14 :11	Retour et victoire de Dré à la compétition.

Under Siege		
Code	Temps	Description de la scène
1-UnSi	10 :26 à 12 :10	Ryback dans la cuisine.
2-UnSi	29 :40 à 33 :10	Ryback s'échappe du frigo.
3-UnSi	51 :32 à 52 :28	Les terroristes apprennent le contenu du dossier de Ryback.
4-UnSi	1 :09 :37 à 1 :11 :55	Ryback se fraye un chemin.
5-UnSi	1 :30 :10 à 1 :31 :09	Ryback tue les terroristes.
6-UnSi	1 :31 :16 à 1 :34 :33	Ryback contre le chef des terroristes.

The last samurai		
Code	Temps	Description de la scène
1-TLS	30 :33 à 31 :15	Rituel du Seppuku.
2-TLS	38 :54 à 40 :23	Première visite du village.
3-TLS	54 :21 à 54 :50	Observation du comportement des gens du village.
4-TLS	56 :44 à 57 :32	Nathan apprend le maniement du sabre.
5-TLS	1 :00 :21 à 1 :00 :38	Nathan donne une définition du samouraï.
6-TLS	1 :07 :32 à 1 :11 :36	Les ninjas attaquent le village de Katsumoto.
7-TLS	1 :50 :47 à 2 :05 :50	Départ et affrontement final sur le champ de bataille.

The last airbender		
Code	Temps	Description de la scène
1-TLA	0 :56 à 1 :15	Démonstration théâtrale des guerriers qui maîtrisent les éléments.
2-TLA	26 :33 à 30 :17	Aang libère les esclaves d'un camp de concentration.
3-TLA	41 :22 à 43 :05	La définition de l'Avatar au temple.
4-TLA	58 :19 à 59 :53	Aang apprend à maîtriser l'élément de l'eau.
5-TLA	1 :11 :25 à 1 :13 :13	Aang apprend et se remémore le refus de son destin. (introspection grâce au dragon)
6-TLA	1 :27 :06 à 1 :31 :50	Aang sauve le peuple de l'eau avec l'océan.

Mortal Kombat		
Code	Temps	Description de la scène
1-MK	8 :00 à 12 :09	Liu Kang rencontre Rayden au Temple de la Lumière.
2-MK	45 :35 à 50 :56	Combat : Cage contre Scorpion.
3-MK	52 :52 à 56 :04	Combat : Liu Kang contre Sub-Zero.
4-MK	1 :00 :11 à 1 :02 :38	Discours de Rayden aux combattants de la Terre.
5-MK	1 :20 :45 à 1 :28 :38	Combat final contre Shang Tsung.

Kill Bill (Volumes 1 et 2)		
Code	Temps	Description de la scène
1-KB1	49 :17 à 58 :35	La recherche du sabre japonais.
2-KB1	1 :13 :51 à 1 :29 :30	Les féroces 88.
3-KB1	1 :30 :08 à 1 :38 :21	Combat contre O-Ren Ishii.
4-KB2	39 :32 à 42 :42	La légende de Pai Mei et des cinq points de la frappe explosive qui éclatent le cœur.
5-KB2	45 :46 à 55 :34	Entraînement avec Pai Mei.
6-KB2	1 :41 :10 à 1 :41 :56	Proposition d'un duel traditionnel au sabre.

Hard to Kill		
Code	Temps	Description de la scène
1-HTK	42 :14 à 43 :13	Storm raconte son passé et la rencontre avec son maître.
2-HTK	44 :39 à 46 :45	Storm se remet sur pied après 7 ans de coma.
3-HTK	48 :41 à 49 :33	L'apogée de la forme et de la condition de Storm.
4-HTK	1 :24 :12 à 1 :25 :39	Storm et les assassins dans la salle de billard.

Romeo must die		
Code	Temps	Description de la scène
1-RMD	13 :31 à 14 :45	Han dans la cellule de la prison.
2-RMD	42 :28 à 44 :08	Han sort de l'appartement de Trish.
3-RMD	54 :45 à 55 :53	La partie de football.
4-RMD	1 :43 :21 à 1 :47 :40	La vengeance de Han sur le meurtre de son frère.

Universal Soldier		
Code	Temps	Description de la scène
1-UnS	1 :01 :44 à 1 :03 :41	Pas d'argent au restaurant.
2-UnS	1 :26 :33 à 1 :36 :19	Combat final.

Hero		
Code	Temps	Description de la scène
1-He	10 :23 à 15 :29	Duel entre Sans Nom et Ciel Étoilé.
2-He	34 :46 à 39 :22	Lune affronte Flocon de Neige pour venger la mort de son maître.
3-He	43 :02 à 44 :00	Sans Nom prouve son habileté au sabre.
4-He	1 :07 :50 à 1 :09 :02	Calligraphie et art de l'épée.
5-He	1 :19 :48 à 1 :20 :35	L'Empereur décèle l'accomplissement du maître d'arme dans la calligraphie.

Dragon : The Bruce Lee Story		
Code	Temps	Description de la scène
1-BLS	12 :10 à 13 :36	Bruce Lee et son maître.
2-BLS	1 :00 :05 à 1 :05 :43	Bruce Lee défend son droit d'enseigner.
3-BLS	1 :17 :21 à 1 :18 :24	Bruce Lee explique sa vision des arts martiaux.
4-BLS	1 :26 :19 à 1 :27 :38	Bruce Lee tourne une scène dans la série Le frelon vert.
5-BLS	1 :39 :00 à 1 :42 :11	Bruce Lee affronte un frère rancunier sur un plateau de tournage.
6-BLS	1 :56 :49 à 2 :00 :25	Bruce affronte son démon dans son esprit lors du tournage d'Opération Dragon.

Street Fighter		
Code	Temps	Description de la scène
1-SF	51 :38 à 54 :01	Chun Li tente de tuer Bison.
2-SF	1 :17 :38 à 1 :28 :06	Affrontement final entre Guile et Bison.

Mr. and Mrs. Smith		
Code	Temps	Description de la scène
MMS	1 :13 :14 à 1 :15 :09	Querelle d'un couple d'assassins mariés.

The Matrix Reloaded		
Code	Temps	Description de la scène
TMR	41 :07 à 42 :53	Néo contre Séraphin, le gardien chinois.

Star Wars 1 – The Phantom Menace		
Code	Temps	Description de la scène
SW1	1 :50 :25 à 2 :09 :30	Combat Obi-Wan, Kwigon contre Darth Maul.

Mission impossible II		
Code	Temps	Description de la scène
MI2	1 :49 :28 à 1 :53 :38	Confrontation finale entre Hunte et Sean.

Sherlock Holmes		
Code	Temps	Description de la scène
SH	1 :42 à 2 :22	Combat dans l'arène d'un bar clandestin.

4.8 PROCESSUS D'ANALYSE ET OPÉRATIONNALISATION

Pour analyser les représentations sociales des arts martiaux qui se trouvent dans les films, nous devons nous appuyer sur des indicateurs qui s'organisent selon une logique. Cette logique opératoire reprend les quatre dimensions principales qui rendent possibles le repérage des représentations sociales à l'écran : le contenu des discours, l'objectif poursuivi ou la finalité de l'action, la conduite ou l'attitude des personnages, ainsi que les agencements matériels et spatiaux où se déroule l'action. Ces dimensions ont permis l'élaboration d'une grille d'observation des scènes de films dont les données servent à une analyse de contenu.

Tableau 6 : Grille d'observation

Titre original :		
Titre français :		
Durée :		
Acteurs vedettes :		
Scène (temps X) – action?		
* Les / réfèrent à un changement ou à une rupture.		
Éléments	Spécificités	Descriptions
● Personnages principaux	● Attitude et comportement	
	● Vêtements et	

	apparence	
● Action (ce sur quoi la caméra porte notre attention) et enchaînement des événements		
● Environnement	● Température et période jour/nuit	
	● Contexte	
	● Décor	
	● Ambiance et atmosphère sociale	
● Discours	● Thématique (catégorie)	● Sujet précis
● Musiques et sons		
● Prise de vue et jeu de caméra		
● Compétences techniques et prouesses des personnages		
● Effets spéciaux		

Les indicateurs de la grille sont inspirés des 13 indices de repérage pour les scènes d'arts martiaux. Bien entendu, ils n'en reprennent pas littéralement les termes ni le nombre, mais constituent les sous-catégories permettant de retrouver les faits filmiques (décors, sons, personnages, etc.) dans les moindres détails. Chacune des sous-catégories de la grille devient un indicateur qui permet d'amasser les informations nécessaires pour construire les éléments ou les thématiques principales des représentations sociales des arts martiaux.

Par la suite, le schéma d'opérationnalisation reprend les indicateurs de la grille d'observation pour les réorganiser. La disposition des indicateurs dans la grille d'observation permettait une prise de note plus efficace lors des visionnements. La réorganisation de ces indicateurs permet de regrouper les différentes informations recueillies dans les films pour qu'elles correspondent directement aux dimensions des représentations sociales des arts martiaux. Cette disposition des éléments favorise la comparaison des éléments d'une même dimension pour ensuite créer des catégories. Les précisions et les définitions des différents indicateurs se retrouvent dans les chapitres d'analyse. Les éléments du schéma d'opérationnalisation sont présentés dans le même ordre que dans les chapitres d'analyse.

Tableau 7 : Schéma d'opérationnalisation

Les quatre dimensions observables des représentations sociales	Les indicateurs associés aux dimensions du concept de représentation sociale
Les agencements matériels ou spatiaux	Musiques et sons
	Prises de vue et jeux de caméra
	Périodes de la journée et températures
	Décors
	Effets spéciaux
La conduite des personnages	Attitudes et comportements
	Vêtements et apparences
	Compétences techniques et prouesses
L'objectif poursuivi ou les finalités de l'action	Contextes
	L'orientation des actions
	Ambiance et atmosphère sociale
Discours (ce que savent ou pensent les personnages)	Thématiques

Un autre type de classement intervient lors de l'analyse, celui de classement des films par catégories thématiques. Les films seront regroupés pour les classer selon une caractéristique qui les distingue. Ce procédé de classement sera réalisé à plusieurs reprises pour ouvrir des angles thématiques d'analyses. Par exemple, est-ce un film qui met en premier plan les arts martiaux comme centre d'intérêt ou une histoire qui met de l'avant un personnage qui possède, entre autres, des compétences reliées aux arts martiaux? Il se pourrait aussi que la temporalité soit un élément qui départage les différents films, soit l'époque où se déroule l'action. D'autres catégories de classement sont présentées dans l'analyse, mais nous les verrons ultérieurement.

Entrons maintenant dans la partie charnière de l'exploration empirique, soit l'analyse de contenu des représentations sociales de l'imaginaire des arts martiaux. Nous commençons avec le classement des films par catégorie thématique pour saisir notre corpus dans sa globalité. Nous cheminons ensuite dans les différentes dimensions des représentations pour voguer vers une analyse de plus en plus pointue.

Partie III – Analyse et interprétation

Rapport-Gratuit.com

Introduction de la partie III

L'analyse propose une mise en relation des éléments qui constituent l'imaginaire des films d'arts martiaux. Les éléments ont été classés à partir des grilles d'observation, selon une méthode raisonnée d'analyse qualitative. La méthode de classement est expliquée au début de chacun des chapitres de la partie III. Cette explication fait ressortir la stratégie de classement en fonction de ce qui veut être montré dans le chapitre, soit ce pourquoi les données ont été collectées.

Les quatre dimensions observables des représentations sociales (1- les agencements matériels et spatiaux, 2- la conduite ou l'attitude des personnages, 3- l'objectif poursuivi ou la finalité de l'action, 4- le contenu des discours) constituent les quatre chapitres de l'analyse de contenu. Le premier chapitre de l'analyse met au travail une approche globale du corpus selon un classement thématique.

Chapitre 5 : Classement des films par catégories thématiques

La technique de la catégorisation thématique est un type d'analyse qui propose de considérer le récit comme une entité indivisible et de le classer selon une catégorie déterminée. Dans l'application pratique de cette technique à notre corpus, il s'agit de formuler une question thématique qui interroge le récit et de rassembler les films en fonction des réponses identiques. Pour chaque question thématique, le processus de classement sera réalisé deux fois, soit pour chacun des genres cinématographiques qui composent le corpus. Les résultats de cette analyse sont intégrés ultérieurement aux dimensions de l'imaginaire des arts martiaux. Cela permet de fournir une vue d'ensemble, une référence pour les chapitres suivants.

5.1 LES ACTEURS

D'après ce que nous avons dit dans le chapitre 4, les personnes qui interprètent des rôles principaux dans les films d'arts martiaux peuvent être des praticiens d'arts martiaux, des danseurs, ou encore des acteurs. Ces catégories ne sont pas mutuellement exclusives, elles se recoupent en fonction de la formation des individus. Parfois, les praticiens d'arts martiaux sont aussi danseurs. Les danseurs peuvent se spécialiser dans les chorégraphies de combat et les cascades. Les acteurs peuvent même se découvrir une passion pour les arts martiaux lors de leur initiation pour un tournage. Ces attributs déterminent la manière dont les arts martiaux sont montrés à l'écran.

En tenant compte de ces attributs, est-ce que les films de notre corpus présentent des praticiens d'arts martiaux comme acteurs? S'agit-il de films où les acteurs apprennent les gestes et les chorégraphies d'arts martiaux pour l'occasion? Sur cette base on peut départager les films entre ceux qui montrent des praticiens d'arts martiaux dans le rôle d'acteurs et ceux qui montrent des acteurs qui jouent le rôle de personnages connaissant les arts martiaux. Ne connaissant pas le vécu et la formation de toutes les personnes qui jouent des rôles dans les films de notre corpus, la catégorie des danseurs est incluse dans celle des acteurs.

Tableau 8 : Classement des films selon les types d'acteurs

Catégories	Praticiens d'arts martiaux comme acteurs	Acteurs dont le personnage utilise les arts martiaux	Une combinaison des deux
Films classés « action – arts martiaux » par boxofficemojo.com	Crouching Tiger, Hidden Dragon Under Siege Hard to Kill Romeo Must Die	The Karaté Kid Part II Kill Bill (Volume 1) Kill Bill (Volume 2) The Last Airbender The Last Samurai	Rush Hour 2 Mortal Kombat The Karaté Kid (2010)

	Universal Soldier Hero Dragon : The Bruce Lee Story Street Fighter		
Films classés « action » par boxofficemojo.com		The Matrix Reloaded Mission: Impossible II Sherlock Holmes Mr. & Mrs. Smith	Star Wars : Episode I

Les films d'arts martiaux de notre corpus présentent les deux catégories, soit celles d'acteurs et de praticiens en tant que vedettes des récits. Certains films combinent même les deux types pour un même récit. Quant aux films d'action, aucun des rôles principaux n'est tenu par un praticien. Seul l'un des rôles d'antagonistes est joué par un praticien dans le film *Star Wars : Episode I – The Phantom Menace* (1999), celui du personnage de Darth Maul, incarné par Raymond Park.

5.2 LES RÉCITS

Les films soumis à l'analyse sont directement issus d'une catégorie préalablement constituée. Notons que les 16 premiers films sélectionnés du corpus faisaient partie de la catégorie « action – arts martiaux » et que les 5 autres étaient les films du genre « action » les plus lucratifs où l'on retrouvait des scènes d'arts martiaux. Ici, il s'agit de voir si les films, malgré une catégorisation préalable selon boxofficemojo.com, présentent un récit qui place des éléments thématiques relatifs aux arts martiaux au centre de l'intrigue. De cette manière, il sera possible de voir si le classement des films selon le genre ressemble à ce que l'on considère comme un récit d'arts mariaux.

Tableau 9 : Classement des films selon la thématique centrale du récit

Catégories	Arts martiaux au centre du récit, car il est au cœur de l'intrigue	Les arts martiaux en périphérie du récit
Films classés « action – arts martiaux » par boxofficemojo.com	The Karaté Kid Part II Crouching Tiger, Hidden Dragon The Karaté Kid (2010) The Last Samurai Mortal Kombat Kill Bill (Volume 1) Kill Bill (Volume 2) Hero Dragon : The Bruce Lee Story	Rush Hour 2 Under Siege The Last Airbender Hard to Kill Universal Soldier Romeo Must Die Street Fighter
Films classés « action » par boxofficemojo.com		The Matrix Reloaded Star Wars : Episode I Mission: Impossible II Sherlock Holmes Mr. & Mrs. Smith

Ce ne sont pas tous les films classés dans le genre « arts martiaux » qui présentent un récit où les éléments thématiques des arts martiaux sont centraux. En fait, les films de la colonne de droite utilisent les arts martiaux comme des outils secondaires. Les aptitudes aux arts martiaux sont simplement des caractéristiques des personnages des récits. Les films d'action et certains films d'arts martiaux relèguent les éléments thématiques des arts martiaux en arrière-plan.

5.3 LE SURNATUREL ET LA MAGIE

Nous savons que l'utilisation de techniques gestuelles relatives aux arts martiaux est parfois présentée comme des invocations ou des pouvoirs magiques. Par exemple, certains personnages possèdent des pouvoirs surnaturels, maîtrisent les éléments de la nature, utilisent la médecine orientale pour obtenir des résultats miraculeux, etc. Parmi les films de notre corpus, lesquels usent des techniques gestuelles d'arts martiaux en tant qu'expression de phénomènes surnaturels?

Tableau 10 : Classement des films selon la présence d'éléments surnaturels

Catégories	Présence de techniques ou d'effets relatifs à la magie	Absence de techniques ou d'effets relatifs à la magie
Films classés « action – arts martiaux » par boxofficemojo.com	The Last Airbender Mortal Kombat Kill Bill (Volume 1) Kill Bill (Volume 2) Crouching Tiger, Hidden Dragon Hero	Rush Hour 2 The Karaté Kid Part II The Karaté Kid (2010) Under Siege The Last Samurai Hard to Kill Romeo Must Die Universal Soldier Dragon : The Bruce Lee Story Street Fighter
Films classés « action » par boxofficemojo.com	Star Wars : Episode I The Matrix Reloaded	Mission: Impossible II Sherlock Holmes Mr. & Mrs. Smith

Après classement, certains films d'arts martiaux et d'action confèrent des pouvoirs magiques ou surnaturels à leurs personnages grâce à la connaissance de techniques gestuelles relatives aux arts martiaux. Toutefois, comme nous l'avons mentionné dans les chapitres précédents, et nous le constatons ici encore une fois, l'amalgame de la magie et des techniques gestuelles d'arts martiaux est associé avec un récit qui propose un univers aux caractéristiques fantastiques. Notons que pour les films *Hero* (2002) et *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000), la manière d'utiliser les câbles comme des effets spéciaux permet de les considérer comme une manifestation surnaturelle parce que les personnages peuvent voler ou demeurer en suspension dans les airs, tout comme pour les personnages du film *The Matrix Reloaded* (2003).

5.4 LA TEMPORALITÉ

L'époque où se déroulent les récits a une incidence sur la manière de montrer les arts martiaux à l'écran. En ayant comme critère de classement la temporalité, quelles sont les catégories dans lesquelles évolue l'utilisation des techniques relatives aux arts martiaux?

Tableau 11 : Classement des films selon la temporalité des récits

Catégories	Passé romancé	Présent	Futur proche ou fictionnel	Univers atemporel ou fantastique
Films classés « action – arts martiaux » par boxofficemojo.com	Crouching Tiger, Hidden Dragon The Last Samurai Hero Dragon : The Bruce Lee Story	Rush Hour 2 The Karaté Kid Part II The Karaté Kid (2010) Under Siege Kill Bill (Volume 1) Kill Bill (Volume 2) Hard to Kill Romeo Must Die	Universal Soldier	The Last Airbender Mortal Kombat Street Fighter
Films classés « action » par boxofficemojo.com	Sherlock Holmes	Mission: Impossible II Mr. & Mrs. Smith	The Matrix Reloaded	Star Wars : Episode I

Par le classement des films d'arts martiaux et des films d'action, on remarque que les époques peuvent être les mêmes. Selon ces catégories, les récits qui se déroulent dans un passé romancé caricaturent l'expression des références aux arts martiaux en ajoutant une dimension épique et grandiose aux personnages qui en font usage; les récits qui se conjuguent au présent montrent des scènes où les éléments d'arts martiaux oscillent entre le réalisme, l'efficacité et l'extrapolation de la puissance de frappe; les récits qui se développent dans un futur proche ou fictionnel montrent des personnages qui usent des techniques d'arts martiaux, mais assistés par des technologies qui contribuent à rehausser leur performance et leurs capacités; les récits qui se déploient dans un univers atemporel ou fantastique montrent des arts martiaux qui évoluent dans un monde où ils sont la source de connaissances qui donne accès aux pouvoirs magiques et surnaturels. Encore une fois, ces catégories ne sont pas mutuellement exclusives. Plusieurs de ces films recourent les périodes temporelles pour exprimer l'une ou l'autre de ces visions des arts martiaux.

5.5 L'ORDRE SOCIAL

Les films peuvent être classés selon les types d'ordre social qui régissent l'univers des récits. Cependant, la notion d'ordre a un caractère flou, qui renvoie à la présence de forces qui défendent des valeurs de maintien ou de changement de certaines institutions ou structures en place. Ces forces sont incarnées par les personnages principaux des récits pour assurer la continuité d'un ordre ou, au contraire, travailler à la bonne marche des transformations.

Tableau 12 : Classement des films selon l'ordre social dominant des récits

Catégories	Ordre politique	Ordre cosmologique	Ordre ontologique
Films classés « action – arts martiaux » par boxofficemojo.com	Rush Hour 2 Crouching Tiger, Hidden Dragon Under Siege Hard to Kill Romeo Must Die Universal Soldier Hero Street Fighter	The Last Airbender Mortal Kombat Dragon : The Bruce Lee Story	Rush Hour 2 Crouching Tiger, Hidden Dragon The Karaté Kid Part II The Karaté Kid (2010) The Last Airbender Mortal Kombat Kill Bill (Volume 1) Kill Bill (Volume 2) Hard to Kill Romeo Must Die Universal Soldier Hero Dragon : The Bruce Lee Story Street Fighter
Films classés « action » par boxofficemojo.com	Star Wars : Episode I The Matrix Reloaded Mission: Impossible II Sherlock Holmes Mr. & Mrs. Smith	Star Wars : Episode I The Matrix Reloaded Sherlock Holmes	Star Wars : Episode I The Matrix Reloaded Mission: Impossible II Sherlock Holmes Mr. & Mrs. Smith

Ce classement montre que les films d'arts martiaux et les films d'action participent tous les deux aux mêmes catégories d'ordres qui structurent les récits. Dans un premier temps, les récits peuvent présenter un personnage qui évolue et prend part à un conflit politique, l'obligeant à jouer un rôle déterminant dans la résolution des problèmes de l'État. Dans un deuxième temps, il peut y avoir une menace d'ordre cosmologique dont les événements ont la possibilité de bouleverser l'ordre du monde en déstabilisant les forces ésotériques qui maintiennent la place de chaque chose dans l'univers. Le héros doit donc combattre ceux qui souhaitent faire régner le chaos. Dans un troisième temps, il se peut aussi que l'on retrouve un besoin de mettre de l'ordre dans la vie personnelle du personnage principal, soit un stress ou une tension émotionnelle qui mine sa participation au maintien de l'équilibre du monde. Dans ce classement, un même film peut apparaître dans plus d'une colonne, car les problèmes personnels du héros sont souvent liés au sort du monde. Prenons le cas du film *Dragon : The Bruce Lee Story*. Celui-ci est classé dans la catégorie qui décrit le film comme ayant un héros qui a des problèmes personnels à régler, entre autres, avec des forces invisibles. En effet, le démon que Bruce Lee rencontre à plusieurs reprises est le témoin de ces forces invisibles qui le taraudent. Malgré cela, il doit veiller à ce que cette malédiction ne poursuive plus les générations subséquentes de sa famille. Cette malédiction est une menace à l'équilibre des forces qui maintiennent la structure sociale de la famille et oriente la vie de Bruce sous plusieurs aspects.

CONCLUSION DU CHAPITRE 5

Le classement par catégories thématiques a permis de comparer divers critères qui composent les films d'arts martiaux et les films d'action. Ces critères se rapportent à la manière de montrer les arts martiaux à l'écran.

Tableau 13 : Identification des films aux catégories thématiques

Films	Catégories thématiques												
	Types d'acteurs		Place des arts martiaux dans le récit		Surnaturel et magie		Temporalité				Ordre social		
	Praticiens	Acteurs	Centre	Périphérie	Présent	Absent	Passé romancé	Présent	Futur ou fiction	Atemporel ou fantastique	Politique	Cosmologique	Ontologique
Rush Hour 2	x	x		x		x		x			x		x
The Karaté Kid Part II		x	x			x		x					x
Crouching Tiger, Hidden Dragon	x		x		x		x				x		x
The Karaté Kid (2010)	x	x	x			x		x					x
Under Siege	x			x		x		x			x		
The Last Samurai		x	x			x							
The Last Airbender		x		x	x		x			x		x	x
Mortal Kombat	x	x	x		x					x		x	x
Kill Bill (Volume 1) Kill Bill (Volume 2)		x	x		x			x					x
Hard to Kill	x			x		x		x			x		x
Romeo Must Die	x			x		x		x			x		x
Universal Soldier	x			x		x			x		x		x
Hero	x		x		x		x				x		x
Dragon : The Bruce Lee Story	x		x			x	x					x	x
Street Fighter	x					x				x	x		x
Star Wars : Episode I	x	x		x	x					x	x	x	x
The matrix reloaded		x		x	x				x		x	x	x
Mission: Impossible II		x		x		x		x			x		x
Sherlock Holmes		x		x		x	x				x	x	x
Mr. & Mrs. Smith		x		x		x		x			x		x

Les personnes qui incarnent les héros des deux genres cinématographiques sont, soit des praticiens d'arts martiaux, soit des acteurs qui ont appris des techniques gestuelles d'arts martiaux pour un rôle. Cette différence se remarque par le choix des moyens techniques et technologiques pour mettre en valeur les mouvements des personnages. Les gestes d'un praticien d'arts martiaux seront montrés plus longuement pour pouvoir apprécier les dimensions artistiques et esthétiques, tandis que les gestes récemment appris par un acteur seront montrés brièvement et entrecoupés de plusieurs séquences de plans rapprochés. De plus, l'attention pourra être davantage centrée sur les effets spéciaux.

Les récits qui mettent les arts martiaux au premier plan ne sont pas nécessairement le propre des films d'arts martiaux. Certains de ces récits ressemblent davantage au canevas des films d'action où les techniques gestuelles relatives aux arts martiaux ne sont que des outils des personnages; des caractéristiques qui rehaussent les aptitudes des héros et des antagonistes, mais qui n'influencent pas la trame principale du récit.

Le surnaturel et la magie sont des éléments de l'imaginaire des arts martiaux que l'on retrouve uniquement dans les récits qui présentent des univers fantastiques. Les personnages qui évoluent dans cette trame utilisent les gestes des arts martiaux comme expression de forces surnaturelles ou comme formule incantatoire pour user de pouvoirs magiques. Les films qui ne font pas partie de cette catégorie exploitent les gestes d'arts martiaux d'une manière qui peut parfois être confondue avec le surnaturel, mais il ne s'agit que d'une extrapolation ou d'une exagération des capacités physiques des personnages grâce à certains effets spéciaux.

La temporalité influence également les éléments de l'imaginaire des arts martiaux qui sont mis de l'avant. Les récits passésistes romancés présentent une dimension épique et grandiose des personnages qui utilisent les techniques gestuelles des arts martiaux. Les récits qui se déroulent dans la contemporanéité sont plus réalistes, c'est-à-dire qu'ils montrent une utilisation des gestes d'arts martiaux sous l'angle de l'efficacité et de l'extrapolation de la puissance de frappe. Les récits futuristes ou fictionnels utilisent la technologie pour améliorer les capacités des personnages qui emploient des techniques d'arts martiaux. Enfin, les récits qui exploitent les univers atemporels comportent souvent une dimension fantastique qui légitime l'usage de pouvoirs magiques et surnaturels associés aux gestes d'arts martiaux.

Enfin, l'ordre social est l'enjeu des héros qui usent des arts martiaux. Par leurs actes, ils tentent de maintenir ou de transformer l'ordre politique, cosmologique ou ontologique qui constitue souvent l'intrigue centrale du récit. Par exemple, le héros doit résoudre des problèmes politiques pour conserver la paix ou la sécurité nationale. Dans le cas où des forces occultes tentent de conquérir le monde, le héros doit les arrêter pour rétablir les forces ésotériques qui maintiennent l'équilibre de l'univers. Il se peut aussi que le héros

soit déjà un pilier des forces qui œuvrent au maintien de l'ordre du monde, mais qu'il doive résoudre un problème personnel qui entrave sa fonction.

Chapitre 6 : Les agencements sonores, matériels et spatiaux

Pour saisir la manière de montrer les arts martiaux à l'écran, nous devons d'abord nous attarder à l'ensemble des éléments qui constituent le terreau qui les reçoit. Ce terreau est l'équivalent de la scène de théâtre qui permet de faire naître la magie du spectacle. Il s'agit de créer un environnement qui rend crédible les actions des personnages d'un récit. Ce que nous appelons les agencements sonores, matériels et spatiaux réunit les éléments filmiques que sont les musiques, les sons, les prises de vue, la température en lien avec les événements, les décors et les effets spéciaux. Ces éléments constituent le canevas préétabli qui peut non seulement être associé aux arts martiaux, mais suscite également des références dans l'esprit des spectateurs. Pour chacune des sections, des tableaux récapitulatifs présentent la compilation des éléments des scènes concernées. Les catégories des tableaux ne sont pas mutuellement exclusives, certaines scènes peuvent se trouver dans plus d'une catégorie.

6.1 MUSIQUES ET SONS

Les films d'arts martiaux sont accompagnés de musiques et de sons qui leur sont propres ou empruntés à certaines traditions cinématographiques relatives à des films classiques d'arts martiaux.

6.1.1 Description des musiques et des sons dans les films d'arts martiaux

Tableau 14 : Musiques et sons dans les films d'arts martiaux

Descriptions des musiques et des sons	Scènes
Une musique instrumentale rythmée qui fait sentir la tension de l'action, une poursuite ou autre. La musique est dans le même genre que les Looney Tunes de Warners Bros. Elle rappelle et propose un mélange d'humour et d'action, de prise de risque sans conséquence. La musique a un côté festif et impose une aisance, une dimension qui enlève le sérieux de l'affrontement.	1-RH2, 3-RH2, 4-RH2, 5-RH2, 6-RH2, 4-T&D, 2-RMD, 3-RMD, 1-UnS
Une musique instrumentale qui débute uniquement au moment où un combat ou un entraînement commence et se termine lorsque la tension diminue. Par exemple : (la musique rehausse le sentiment de courage), (combat à mort avec tambour rythmé, combat à mort avec musique tribale), (la musique exprime la prise de contrôle de la situation), (musique tribale et entraînante pour appuyer l'esprit de décision du personnage).	2-RH2, 3-KK2, 10-KK2, 7-KK2, 6-UnSi, 2-TLA, 4-TLA, 6-TLA, 1-MK, 2-HTK, 1-RMD, 1-BLS
Musique instrumentale lente, dramatique et pesante lorsque les méchants agissent. On présume que cette musique les identifie. Par exemple : (les méchants complotent entre eux), (briser le genou du héros, infiltration sournoise des méchants).	1-KK2, 2-TKK, 7-KK2, 6-TLS, 4-HTK
Présence d'une musique instrumentale constante qui varie en fonction	2-KK2, 2-T&D, 3-T&D, 5-T&D, 2-UnSi, 3-

de la tension, du danger, de la souffrance et du suspense de l'action : (dès qu'une méchante se met à parler, la musique commence, puis les insultes et le combat, des corbeaux qui survolent et croissent au-dessus de la scène ajoutent au dramatique), (il y a un va-et-vient entre une musique douce et intense, car se succèdent des dialogues et des affrontements), (à mesure que l'action se déroule, la musique devient plus forte et ajoute en gravité des instruments et des sons), (la musique suit les hauts et les bas de la bataille, elle marque les victoires et les pertes en hommes : du tragique et de l'épique dans le même affrontement), (la musique appuie les accélérations avec les élans de courage et les ralentissements avec les craintes et les incertitudes durant le combat), (la musique suit les aléas de la confrontation).	UnSi, 5-UnSi, 7-TLS, 6-TLA, 2-MK, 3-MK, 5-MK, 2-KB1, 4-RMD, 2-UnS, 1-He, 1-SF, 2-SF
Musique douce et calme. La musique rappelle l'Orient, une dimension mystique de la maîtrise de soi et des émotions, une recherche de sérénité, de nostalgie et de salvation. Par exemple : (flûtes de pan revient souvent), (des exercices qui nécessitent de la concentration), (techniques de respiration, formes d'arts martiaux), (musique dans les lieux orientaux : temple, salle sacrée), (procédé mystérieux de médecine chinoise traditionnelle), (utilisation de techniques orientales secrètes et mystiques), (dans la nature : forêt, lieux isolés), (moments de contemplation), (appui le sentiment d'harmonie ente les gestes et les mouvements), (lien ou contact spirituel, état mystique), (le personnage plonge à l'intérieur de lui-même, de ses pensées, prend contact avec soi), (la musique impose la grandeur divine du personnage), (appuie un phénomène surnaturel de la psyché humaine : incantation nécromancienne), (moment magique d'accession à un rêve), (rituel sacré), (un côté mystique au personnage du maître), (satisfaction du travail accompli), (manifestation ésotérique d'esprit).	4-KK2, 6-KK2, 7-KK2, 9-KK2, 4-KK2, 6-KK2, 7-KK2, 2-TLS, 3-TLS, 4-TLS, 5-TLS, 1-TLA, 5-TLA, 6-TLA, 1-MK, 5-MK, 1-KB1, 5-KB2, 3-HTK, 4-He, 6-BLS
Une musique vient mettre l'accent sur l'état émotif d'une personne qui découvre quelque chose d'important ou de déconcertant. Par exemple : (la réalité des combats à mort), (l'existence d'une école de <i>kung fu</i>), (la passation d'un savoir entre maître et élève qui révèle la nature d'un art martial), (musique d'ambiance d'une quête mystique, allant de pair avec les moines méditant et les marches de l'escalier sans fin du temple chinois), (la découverte d'un passé oublié, qu'il soit beau ou triste).	5-KK2, 1-TKK, 3-TKK, 4-KK2, 3-TLA
Une musique calme et douce vient accompagner la sincérité et le respect que deux personnes se portent. Le contexte peut être joyeux ou triste, mais nécessairement sentimental. Par exemple : (deux amis proches se témoignent l'affection et de la reconnaissance), (démonstration d'affection et d'amitié entre maître et élève), (moments de confiance).	1-T&D, 6-T&D, 5-KK2, 1-HTK
Musique joyeuse de la victoire et de la réussite d'une épreuve. Par exemple : (remporter un tournoi).	7-KK2
Sons : (bruits d'orage et d'éclairs qui font ressortir les peurs et les craintes des personnages), (chacun des mouvements est accompagné de sons ajoutés qui donnent une impression de vitesse et de puissance), (ajout de bruits pour les armes, une impression de couper constamment quelque chose), (rapidité d'exécution), (craquement des articulations, rotation des épaules, claquement des frappes, exagération des impacts, etc.).	4-MK, 1-RMD, 1-He, 2-He, 3-He, 2-BLS, 5-BLS, 6-BLS
Musique thème marque l'événement au cœur du récit ou de son dénouement : (« Mortal Kombat », « Don't let me be misunderstood » - pour marquer un combat).	5-MK, 3-KB1, 4-BLS
Caméo : (la musique et sa qualité sonore d'époque rappellent les vieux films d'action), (les gestes sont accompagnés de musique et de bruits de frappes ajoutés qui rappellent les films classiques de <i>kung fu</i> des années 70).	2-KB1, 5-KB2

Les musiques de films d'arts martiaux sont souvent des créations originales. Pour convenir à des scènes spécifiques, des compositions de musiques instrumentales peuvent s'adapter et varier en fonction de la tension, du danger, de la souffrance et du suspense. Par exemple, dès qu'un personnage entame un dialogue avec son opposant, la musique débute. Puis s'en suit un crescendo avec la succession des insultes et des combats. S'impose alors un va et vient entre une musique douce et intense, car se succèdent régulièrement des dialogues et des affrontements. À mesure que l'action progresse, la musique devient plus forte et des instruments et des sons s'ajoutent. Bref, la musique épouse les hauts et les bas de la bataille, elle marque les victoires et les pertes en hommes. Il peut très bien se côtoyer du tragique et de l'épique dans un même affrontement lors d'une scène. La musique suit les aléas des confrontations. Durant le combat, la musique vient donc appuyer les accélérations avec les élans de courage et les ralentissements avec les craintes et les incertitudes. Ces séquences se terminent souvent par des musiques joyeuses lorsque les héros accèdent à la victoire ou à la réussite d'une épreuve ou d'une mission.

Dans certaines scènes, la musique instrumentale débute uniquement au moment où un combat ou un entraînement a lieu et se termine lorsque la tension diminue. Lors de ces scènes, la musique rehausse le courage attribué aux personnages. Par exemple, un combat à mort peut être accompagné d'une musique de tambour rythmé. Selon la séquence montrée par le film, elle peut également mettre en évidence la prise de contrôle de la situation par le héros ou encore l'esprit de décision d'un personnage.

Dans notre corpus, on retrouve aussi les musiques ou chansons thèmes. Ces musiques possèdent la même fonction que les musiques instrumentales, soit ponctuer les aléas des personnages durant leur parcours; elles viennent marquer les événements forts au cœur du récit ou de son dénouement. Par exemple, dans l'analyse, nous avons rencontré les thèmes musicaux du film *Mortal Kombat* (1995) et de *Dragon : The Bruce Lee Story* (1993). Dans les deux cas, les chansons thèmes se modifient pour s'adapter à l'événement ou au contexte. Par contre, il arrive que l'on retrouve des succès de la musique populaire pour associer une ambiance, l'esprit d'une époque ou d'une génération à certains films ou à certaines scènes. C'est le cas dans le film *Kill Bill : Volume 1* (2003) avec la chanson *Don't let me be misunderstood*, version disco-flamenco de 1977 réarrangée par *Santa Esmeralda*. L'aspect esthétique de la danse dans la chorégraphie de combat est d'autant plus mis en évidence avec cette chanson.

Une musique instrumentale, quelle qu'elle soit, vient donc mettre l'accent sur l'état émotif d'un personnage qui accède à quelque chose d'important ou de déconcertant lors du déroulement de l'intrigue ou de la quête lors du film. Par exemple, une scène où un personnage apprend l'existence ou la réalité des combats à mort est accompagnée d'une musique qui révèle sa surprise et son effroi. Encore, l'extase d'un personnage qui découvre une école de *kung fu* dans son quartier est appuyée par une musique qui

souligne sa grande joie. Les révélations sont aussi des moments que les musiques instrumentales mettent en relief. La passation d'un savoir entre un maître et son élève est toujours un moment haut en couleurs dans la palette des émotions du héros. La découverte d'un passé oublié, qu'il soit beau ou triste, se joint à ces révélations.

Les musiques instrumentales lentes, dramatiques et pesantes indiquent habituellement les agissements des antagonistes. L'organisation de complots, la réalisation de plans mesquins et l'infiltration sournoise des personnages qualifiés de méchants sont des scènes typiques où les musiques interprètent des tonalités associées à des actions lourdes de conséquences.

Ensuite, pour distinguer les héros des antagonistes, il y a les musiques calmes et douces. Ces musiques accompagnent les personnages vertueux. Le contexte peut être joyeux ou triste, mais nécessairement sentimental. Il s'agit, par exemple, de deux amis proches qui se témoignent de l'affection et de la reconnaissance, des moments de confiance, ou, encore, une démonstration d'affection et d'amitié entre un maître et son élève.

Les genres de musiques identifient aussi autre chose que les héros et les antagonistes. La musique que l'on retrouve dans plusieurs films d'arts martiaux est souvent associée à l'Orient : une dimension mystique de la maîtrise de soi et des émotions, une recherche de sérénité, de nostalgie et de salvation. Lors de ces scènes, la flûte de pan est l'instrument le plus utilisé. Ces scènes montrent, par exemple, une quête mystique dans des lieux orientaux (temple chinois, salles sacrées, forêts et lieux isolés) ou, encore, elles sont associées à des pratiques orientales considérées comme secrètes (procédé mystérieux de médecine chinoise traditionnelle, des exercices qui nécessitent de la concentration, des techniques de respiration). Cette musique accompagne également les états d'âme vécus par les personnages lorsqu'ils sont associés aux orientalismes : des moments de contemplation, un sentiment d'harmonie entre les gestes des personnages et les mouvements musicaux (rythmes et cadences), les liens ou contacts spirituels qualifiés de mystique, les plonges dans l'intériorité psychique. Cette musique peut aussi appuyer les manifestations associées à une forme d'expression de religiosité : l'aspect divin d'un personnage, un phénomène surnaturel de la psyché humaine, un moment magique d'accession à un rêve, un rituel sacré, une manifestation mystique ou ésotérique de la part d'un personnage.

Il y a également les musiques instrumentales rythmées humoristiques qui appuient certains moments de tension, d'actions ou de poursuites. Cette musique est dans le même genre que celle des *Looney Tunes* de *Warners Bros*. Elle rappelle et propose un mélange d'humour et d'action, de prise de risque sans conséquence. Cette musique induit une ambiance festive et dédramatise le sérieux des affrontements.

Dans plusieurs scènes, les sons et les bruits occupent une place importante. Par exemple, les bruits d'orage et d'éclairs peuvent faire ressortir les peurs et les craintes des personnages. Parfois, les mouvements des personnages sont accompagnés de sons ajoutés qui donnent une impression de vitesse et de puissance. Il en va de même pour les ajouts de bruits pour les armes, donnant une impression de couper constamment quelque chose. Bref, les sons et les bruits ont pour objectif d'accentuer certains aspects que les réalisateurs souhaitent mettre en valeur : la rapidité d'exécution des gestes, le craquement des articulations, le claquement des frappes, l'exagération des impacts, etc. En fait, l'ajout des bruits pour les frappes et les mouvements lors des affrontements est un classique des films d'arts martiaux hongkongais. Ils rappellent les films de *kung fu* des années 70.

6.1.2 Description des musiques et des sons dans les films d'action

Tableau 15 : Musiques et sons dans les films d'action

Descriptions des musiques et des sons	Scènes
Une musique instrumentale rythmée qui fait sentir la tension de l'action, une poursuite ou autre. La musique est dans le même genre que les Looney Tunes de Warners Bros. Elle rappelle et propose un mélange d'humour et d'action, de prise de risque sans conséquence. La musique a un côté festif et impose une aisance, une dimension qui enlève le sérieux de l'affrontement.	MMS
Une musique instrumentale qui débute uniquement au moment où un combat ou un entraînement commence et se termine lorsque la tension diminue. Par exemple : (la musique rehausse le sentiment de courage), (combat avec une musique tribale), (la musique exprime la prise de contrôle de la situation), (musique tribale et entraînante pour appuyer l'esprit de décision du personnage).	TMR, SH
Présence d'une musique instrumentale constante varie en fonction de la tension, du danger, de la souffrance et du suspense de l'action. Par exemple : (il y a un va-et-vient entre une musique douce et intense, car se succèdent des dialogues et des affrontements), (la musique suit les hauts et les bas de la bataille, elle marque les victoires et les pertes en hommes : du tragique et de l'épique dans le même affrontement), (la musique appuie les accélérations avec les élans de courage et les ralentissements avec les craintes et les incertitudes durant le combat), (la musique suit les aléas de la confrontation).	MI2
Sons : (chacun des mouvements est accompagné de sons ajoutés qui donnent une impression de vitesse et de puissance), (ajout de bruits pour les armes, une impression de couper constamment quelque chose), (rapidité d'exécution), (grésillement des frappes laser, exagération des impacts, etc.).	TMR, SW1, SH
Musique thème marque l'événement au cœur du récit ou de son dénouement : (« Vedette Wars » - pour marquer un combat).	SW1

Comme pour les films d'arts martiaux, c'est la musique instrumentale qui ponctue les aventures des personnages des films d'action : les tensions, les dangers, les souffrances et les suspenses. Les musiques débutent aussi au moment où un combat ou un entraînement

commence et se terminent lorsque la tension diminue. La musique accompagne toujours les rapports de forces, appuyant l'état d'esprit des personnages.

Des musiques thèmes existent aussi pour les films d'action. Dans notre corpus, la plus évidente et aussi la plus connue est la musique thème des films *Star Wars*. À l'instar de la musique instrumentale, elle marque les événements importants du récit.

La musique instrumentale rythmée humoristique est également présente dans les films d'action. Encore une fois, elle rappelle et propose un mélange d'humour et d'action, de prise de risque sans conséquence. Elle crée une dimension qui enlève le sérieux ou la gravité de l'affrontement.

Des ajouts de sons et de bruits sont aussi présents dans les films d'action. Par contre, ce qui les rend différents des films d'arts martiaux, c'est l'absence de références des classiques des films hongkongais. Les mouvements accompagnés de sons demeurent plus sobres et naturels. Les ajouts les plus évidents sont ceux des films *Star Wars*, avec le grésillement des frappes laser et l'exagération des impacts.

6.2 PRISES DE VUE ET JEUX DE CAMÉRA

Les manières de filmer les séquences, de placer les caméras, de choisir les angles et, finalement, de réaliser le montage des scènes sont des éléments qui influencent grandement le produit filmique présenté aux spectateurs. Tous les changements et les variations qui sont apportés à la manière de filmer les événements peuvent avoir des répercussions d'envergure sur les publics.

6.2.1 Description des prises de vue et des jeux de caméra dans les films d'arts martiaux

Tableau 16 : Prises de vue et jeux de caméra dans les films d'arts martiaux

Descriptions des prises de vues et des jeux de caméra	Scènes
Alternance entre les plans rapprochés et généraux pour certaines scènes (combats, saisies, immobilisations, rituels symboliques). Les plans rapprochés montrent les parties du corps qui s'entrechoquent pour les rendre plus présents dans l'esprit des spectateurs (douleur, souffrance). De plus, les plans coupés permettent de donner une impression de puissance en ciblant les moments d'impacts. Changement de plan pour chacune des types de frappes ou de transitions de mouvements ou de techniques (détails de la ritualisation du maniement d'arme : katana, seppuku).	1-RH2, 2-RH2, 3-RH2, 4-RH2, 5-RH2, 6-RH2, 7-KK2, 2-T&D, 3-T&D, 4-T&D, 3-TKK, 7-TKK, 1-UnSi, 2-UnSi, 4-UnSi, 5-UnSi, 6-UnSi, 1-TLS, 4-TLS, 6-TLS, 7-TLS, 3-TLA, 2-MK, 3-MK, 5-MK, 2-KB1, 3-KB1, 5-KB2, 6-KB2, 4-HTK, 1-RMD, 2-RMD, 4-RMD, 1-UnS, 2-UnS, 1-He, 2-He, 2-BLS, 4-BLS, 5-BLS, 6-BLS, 1-SF, 2-SF
Caméra mobile, sans trépied (la caméra bouge aléatoirement pour donner l'impression que le spectateur est dans le combat)	7-TKK, 2-MK, 3-MK, 5-MK
Champ/contrechamps pour les dialogues : (parfois plan séquence), (expressions des émotions).	1-RH2, 2-RH2, 2-KK2, 3-KK2, 4-KK2, 5-KK2, 7-KK2, 1-T&D, 3-T&D, 4-T&D, 6-T&D, 2-TKK, 5-TKK, 6-TKK, 1-UnSi, 2-UnSi, 3-UnSi, 4-TLS, 1-MK, 4-MK, 1-KB1, 4-KB2, 6-KB2, 4-HTK, 2-He, 1-SF

Vue de profil et de face (avec cadrage) pour un monologue (raconte une histoire, explication).	1-KK2, 4-KB2, 1-HTK, 5-He, 3-BLS
La caméra cadre le visage des gens qui assistent à l'action pour montrer les réactions émotives (combats, démonstrations techniques, objets symboliques : katana).	7-TKK, 1-TLS, 4-TLA, 1-KB1, 3-RMD, 6-BLS
La caméra simule le regard du personnage pour suivre ses actions : (attirer l'attention des spectateurs), (Bruce regarde sa tombe).	6-TLS, 6-BLS
Plan-séquence pour montrer l'étendu du paysage et l'appréciation des formes d'arts martiaux. Par exemple : (entraînement devant un lagon), (kata au bord de l'eau), (poursuite dans la forêt), (vue d'ensemble des pratiquants d'une école de <i>kung fu</i>), (temple bouddhiste sur une montagne), (montrer les mouvements spectaculaires), (paysage du village japonais), (plans généraux qui rendent réflexif, pensif et contemplatif), (démonstration de formes d'arts martiaux), (permet de suivre la manipulation des objets maîtrisés par la magie des personnages), (traitement d'acupuncture), (suivre le héros qui enchaîne plusieurs adversaires), (arts de la calligraphie), (la caméra fait le tour du personnage lors de son entraînement, les coupures n'ont lieu que pour faire des sauts dans le temps).	6-KK2, 7-KK2, 5-T&D, 6-T&D, 1-TKK, 4-TKK, 7-TKK, 2-TLS, 3-TLS, 5-TLS, 1-TLA, 2-TLA, 3-TLA, 5-TLA, 6-TLA, 1-MK, 4-MK, 5-KB2, 2-HTK, 3-RMD, 4-He, 5-He, 1-BLS
Vue en plongée : (scène de combat sur un champ de bataille), (combat sanglant sur un plancher de verre), (une vallée où se déroule l'entraînement), (dans une cellule où le héros est pendu par un pied), (montre deux femmes chacune de leur côté d'une clairière dans les bois avant l'affrontement).	7-TLS, 2-KB1, 3-HTK, 1-RMD, 2-He
Jeu d'ombre : (pratique de karaté dans un dojo devant une grande porte d'où jaillit la lumière), (maniement du sabre japonais devant le soleil couchant), (appréciation des gestes de wushu au travers un mur d'eau), (des gestes de <i>kung fu</i> en contraste sur fond rouge et personnage noir).	6-KK2, 4-TLS, 6-TLA, 5-KB2
Répétition vidéo (une même frappe est répétée plusieurs fois sous des angles différents).	2-UnS, 2-SF
Les angles de caméra changent rapidement pour cacher que le personnage est tenu par des câbles.	3-He

Dans les films d'arts martiaux, comme dans bien d'autres genres de films, les vues d'ensemble sont utiles pour montrer l'étendue des paysages et des environnements où se déroule l'action. Toutefois, dans les films d'arts martiaux, les plans-séquences servent plus spécifiquement à l'appréciation des formes artistiques dans des lieux typiquement associés aux disciplines des arts martiaux : par exemple, un entraînement ou une exécution de kata au bord de l'eau ou devant un lagon sur l'île d'Okinawa; une poursuite dans une forêt de bambou en Chine; une vue d'ensemble de centaines d'étudiants d'une école de *kung fu* qui exécutent une forme artistique à l'unisson; montrer des mouvements spectaculaires dans un temple bouddhiste sur une montagne; un personnage pensif et contemplatif dans le paysage d'un village japonais; suivre la manipulation des objets maîtrisés par la magie des personnages; etc.

La plupart du temps, les dialogues sont filmés en champ/contrechamp pour mettre en évidence l'expression des émotions lors des échanges verbaux, tandis que pour un monologue, il s'agit d'une vue de profil et de face lorsque, par exemple, un personnage donne une longue explication ou raconte une histoire. Ces prises de vue n'ont rien de spécifique aux films d'arts martiaux.

Pour les scènes de combats, il y a une alternance entre les plans rapprochés et généraux. Les plans rapprochés servent à mettre en évidence les saisies, les immobilisations, ainsi que les frappes aux répercussions importantes pour le déroulement de l'affrontement. De plus, les plans rapprochés montrent les parties du corps qui s'entrechoquent pour les rendre plus présents dans l'esprit des spectateurs. Les plans coupés permettent également de donner une impression de puissance en ciblant les moments d'impacts. Les réalisateurs souhaitent que les spectateurs participent, en quelque sorte, aux douleurs et aux souffrances des personnages. Par exemple, dans le film *The Last Samurai* (2003), il y a un changement de plan pour chacun des types de frappes ou de transitions de mouvements ou de techniques lors du rituel du seppuku. Tous les détails de la ritualisation du maniement d'armes et des moments de souffrances sont mis en évidence par les séquences et les plans de caméra. Notons au passage que l'alternance rapide des plans rapprochés et généraux est utile pour cacher les câbles qui tiennent les personnages lors des scènes qui requièrent cette technique.

Pour certaines scènes de combat, l'affrontement des personnes est suivi par une caméra sans ancrage au sol. La caméra est tenue uniquement par la main d'un caméraman. Ce dernier film le combat de proche et enregistre des séquences où le cadrage du combat donne l'impression que le spectateur est dans la cohue des échanges de coups. Pour immerger davantage le spectateur, il arrive que la caméra simule le regard du personnage pour suivre ses actions, les impacts des frappes, ou mettre en évidence ce qu'il regarde.

Les répétitions de courtes séquences sont une technique qui augmente encore une fois le temps d'attention accordé à un geste. Le plus souvent, cette technique est utilisée pour répéter une même frappe. Toutefois, bien qu'il s'agisse d'un même mouvement, l'image montre successivement deux angles de vue d'une même frappe qui ont été tournés lors d'une prise unique. En plus du supplément de temps accordé au geste, cette technique a pour objectif de rendre la répercussion de la frappe plus intense par l'effet de répétition.

Les vues en plongée montrent des scènes de combats ou d'entraînements. Que ces événements aient lieu sur un champ de bataille, un plancher de verre d'un restaurant, une vallée verdoyante, ou encore la cellule d'une prison, l'objectif est d'offrir au spectateur un angle de vue surplombant. Cette vue permet au spectateur de se retrouver plus facilement dans l'environnement durant les déplacements des personnages dans le feu de l'action.

Plusieurs films d'arts martiaux exploitent les jeux d'ombres. L'utilisation des ombres a pour fonction de ne laisser entrevoir qu'une représentation du personnage, laissant le spectateur fantasmer sur ce qui est en train de se dérouler. Cette technique stimule l'imaginaire dans les scènes où l'on retrouve uniquement des gestuelles classiques propres aux disciplines des arts martiaux : pratique de karaté dans un dojo devant une grande porte d'où jaillit la lumière; maniement du sabre japonais devant le soleil

couchant; appréciation des gestes de wushu au travers un mur d'eau; gestes de *kung fu* en contraste sur fond rouge et le personnage en noir.

La caméra cadre également les visages des gens qui assistent à l'action ou aux affrontements. La vue de ces visages montre au spectateur à quelles réactions émotives associer les événements dont ils sont témoins : un combat, l'exécution de techniques, ou la découverte d'objets symboliques.

6.2.2 Description des prises de vue et des jeux de caméra dans les films d'action

Tableau 17 : Prises de vue et jeux de caméra dans les films d'action

Descriptions des prises de vues et des jeux de caméra	Scènes
Alternance entre les plans rapprochés et généraux pour certaines scènes (combats, saisies, immobilisations). Les plans rapprochés montrent les parties du corps qui s'entrechoquent pour les rendre plus présents dans l'esprit des spectateurs (douleur, souffrance). De plus, les plans coupés permettent de donner une impression de puissance en ciblant les moments d'impacts. Changement de plan pour chacun des types de frappe ou de transitions de mouvements ou de techniques (détails de la ritualisation du maniement d'armes : katana, seppuku).	MMS, TMR, SW1, MI2, SH
Caméra mobile, sans trépied : (la caméra bouge aléatoirement pour donner l'impression que le spectateur est dans le combat), (donne l'impression que le combat est plus intense qu'il ne l'est en réalité).	MMS, MI2
Champ/contrechamp pour les dialogues (parfois plan-séquence) (expressions des émotions).	MMS
La caméra cadre le visage des gens qui assistent à l'action pour montrer les réactions émotives (durant le combat à trois, il y a souvent l'un des trois qui regardent).	SW1
La caméra simule le regard du personnage pour suivre ses actions (un couteau devant l'œil).	MI2
Plan-séquence pour montrer l'ensemble du décor et l'appréciation des formes d'arts martiaux (la caméra fait le tour du personnage lors du combat, pour bien voir les esquives lors des déséquilibres).	TMR, SW1
Vue en plongée (lors d'un combat pour constater les échanges de frappes).	TMR
Jeu d'ombre (combat au sabre laser devant un énorme silo de lumière violette).	SW1

Il n'y a que peu de différence entre les prises de vue des films d'arts martiaux et celles des films d'action. Les techniques demeurent semblables, ce ne sont que les exemples des scènes qui varient.

Les plans-séquences montrent l'ensemble du décor et l'appréciation des formes d'arts martiaux. Les dialogues et l'expression des émotions passent par la technique du champ/contrechamp. L'alternance entre les plans rapprochés et généraux demeure le propre des scènes d'action et de combats. Par exemple, dans le film *The Matrix Reloaded* (2003), les insertions montrent les parties du corps qui s'entrechoquent, les plans coupés

donnent une impression de puissance en ciblant les moments d'impacts, les changements de plan pour chacun des types de frappes ou de transitions de mouvements et mettent également l'accent sur des moments clés de l'action.

Pour donner au spectateur l'impression d'être davantage dans le combat, la caméra peut bouger. Elle peut également simuler le regard du personnage pour suivre ses actions. Par exemple, lorsqu'un personnage est menacé de se faire poignarder dans un œil, la caméra simule la vision du couteau par l'œil. La vue en plongée sert encore à montrer la position des personnages dans l'action. La caméra cadre le visage des gens qui assistent à l'action pour montrer les réactions émotives.

Quant aux jeux d'ombres, ils se rapprochent de la signification des films d'arts martiaux dans le sens où on les retrouve seulement dans les combats du film *Star Wars : Episode I – The Phantom Menace* (1999). Les combats au sabre laser devant un énorme silo de lumière violette rappellent les scènes de gestuelle classique des films d'arts martiaux.

6.3 PÉRIODES DE LA JOURNÉE ET TEMPÉRATURE

Dans certaines scènes, les sentiments des personnages sont rehaussés ou illustrés par les forces de la nature. Comme nous l'avons déjà dit, l'ambiance est à l'image des sentiments qui animent les personnages. Alors, ce principe est aussi valable pour la température. Les plans de nature se superposent pour créer une symbiose affective liant littéralement le personnage et l'environnement.

6.3.1 Description des périodes de la journée et des températures dans les films d'arts martiaux

Tableau 18 : Périodes de la journée et température dans les films d'arts martiaux

Lien entre les personnages et des éléments de la nature	Scènes
Les éléments de la nature sont sans lien avec les sentiments des personnages.	1-RH2, 2-RH2, 3-RH2, 4-RH2, 5-RH2, 6-RH2, 1-KK2, 2-KK2, 3-KK2, 4-KK2, 5-KK2, 6-KK2, 7-KK2, 8-KK2, 9-KK2, 10-KK2, 1-T&D, 2-T&D, 3-T&D, 4-T&D, 5-T&D, 1-TKK, 2-TKK, 5-TKK, 6-TKK, 7-TKK, 1-UnSi, 2-UnSi, 3-UnSi, 4-UnSi, 5-UnSi, 6-UnSi, 1-TLA, 3-TLA, 1-MK, 1-KB1, 2-KB1, 4-KB2, 5-KB2, 6-KB2, 1-HTK, 2-HTK, 4-HTK, 1-RMD, 2-RMD, 3-RMD, 4-RMD, 1-UnS, 3-He, 4-He, 5-He, 1-BLS, 2-BLS, 3-BLS, 4-BLS, 5-BLS, 1-SF, 2-SF
Danger, décès, dénouement triste : temps pluvieux, tempête, orage. Par exemple : (souvent le reste du film est ponctué de journées ensoleillées et de nuits claires), (au début de la bataille il y a de l'espoir, il y a du soleil, mais plus les troupes diminuent et plus le ciel devient gris et menaçant), (les personnages apprennent qu'ils mourront s'ils n'affrontent pas leur propre peur), (les personnages sont dans un monde complètement détruit, sombre et couvert de nuages noirs,	6-T&D, 7-TLS, 4-MK, 5-MK, 2-UnS, 1-He, 6-BLS

symbolisant le danger qui menace leur propre monde), (affrontement à mort dehors sous la pluie, sentiments de souffrance, de colère, de peine, de ressentiments), (affrontement et mort consentante) (affrontement du démon dans l'esprit de Bruce Lee, il y a une tempête).	
Révélation, illumination, accomplissement : le soleil, la lumière. Par exemple : (une lumière qui auréole le maître et qui révèle la signification du <i>kung fu</i> à son élève), (le beau temps accompagne les réflexions à propos de la culture japonaise traditionnelle et du mode de vie des samouraïs), (à la fin de sa remise en forme, le personnage est assis sur une montagne et est entouré de lumière).	3-TKK, 3-TLS, 5-TLS, 3-HTK
Mysticisme: brume. Par exemple : (temple du puits du dragon), (les samouraïs arrivent dans le brouillard), (le monde des esprits où vit le dragon).	4-TKK, 1-TLS, 5-TLA
Les éléments de la nature obéissent à la volonté des personnages. Par exemple : (lien privilégié de maîtrise de l'eau, de la terre, du feu et de l'air), (l'apaisement de l'esprit et laisser les sentiments couler comme l'eau permet de maîtriser cet élément), (ériger un mur d'eau colossale de plusieurs centaines de mètres), (avoir le pouvoir de téléporter quelqu'un en enfer et lui cracher du feu), (maîtrise de l'éther qui a le pouvoir de tout glacer), (les tournois de la femme et les mouvements d'épée contrôlent le vent comme s'il incarnait la volonté de frappe, les feuilles mortes imagent davantage les mouvements du vent).	2-TLA, 4-TLA, 6-TLA, 2-MK, 3-MK, 2-He
La sérénité, pureté : la neige. Par exemple : (la neige avant et durant le combat vient renforcer l'idée que l'affrontement sera un duel loyal, pur et sincère).	3-KB1, 4-TLS

La plupart des scènes analysées sont sans lien avec les éléments de la nature et de la température. Néanmoins, quelques scènes montrent clairement que l'environnement est un prolongement des sentiments des personnages.

Les dangers, les décès et les dénouements tristes sont accompagnés de temps pluvieux, de tempêtes et d'orages. Par exemple, au début d'une bataille il y a de l'espoir, donc une présence de soleil, mais plus les troupes des héros diminuent, plus le ciel devient gris et menaçant. D'autres moments font également les frais des intempéries : des personnages qui anticipent leur mort (temps orageux), constatent l'état d'un monde en perdition (temps sombre et couvert de nuages noirs), un affrontement à mort (sous une pluie battante), etc.

À l'opposé des intempéries, le soleil et la lumière abondante sont des signes de révélation, d'illumination et d'accomplissement. Par exemple, une lumière auréole le maître qui révèle la signification du *kung fu* à son élève (*The Karate Kid*, 2010); le beau temps accompagne les réflexions à propos du mode de vie des samouraïs; à l'apogée de sa forme, le héros est assis sur une montagne et est entouré de lumière. Bref, la lumière accompagne le beau et le juste, soit une compréhension morale du monde. Dans cette conception holistique de l'organisation symbolique, tout est lié. Les actions considérées comme bonnes engendrent le beau temps et le beau temps est une confirmation que les actions sont justes et en harmonie avec ce que désire l'univers, ou une quelconque force

supérieure qui offre des signes d’approbation dont l’être humain possède les clés d’interprétation.

La brume ou le temps brumeux est associé à une certaine manifestation du mysticisme. Par exemple, l’eau sacrée d’un puits se situe dans un temple à la hauteur des nuages. Dans la pièce qui contient le puits, les arches de pierre donnent sur une vaste étendue de nuages, comme si le puits appartenait à un autre univers. Un autre exemple est celui où les soldats de l’empereur vont à la rencontre des samouraïs pour exiger leur reddition ou, en cas de refus, les exterminer. Dans la forêt où les soldats attendent les samouraïs, un brouillard épais gorge l’atmosphère pendant que l’on entend retentir les cris de guerriers d’une époque révolue. Ce brouillard accentue l’aspect fantomatique des samouraïs et du spectre de leur légende dans l’esprit des soldats et des spectateurs. Un dernier exemple est celui d’une brume omniprésente qui symbolise le monde des esprits où vivent des créatures magiques et des dieux, tel un dragon dont le rôle est de guider le sauveur du monde.

La neige est associée à des moments paisibles, à la sérénité et à un état momentané de pureté. Par exemple, la neige avant et durant un combat vient renforcer l’idée que l’affrontement sera un duel loyal, pur et sincère, détaché des pensées belliqueuses des personnages. La contemplation de la neige amène aussi une suspension de la temporalité. Les scènes où chutent tranquillement les flocons de neige servent souvent à montrer des moments de prises de conscience et de réflexions profondes.

Le paroxysme du lien entre l’état émotif des personnages et leur environnement est certes le pouvoir de contrôler les éléments de la nature en fonction de la volonté à canaliser ses sentiments. Par exemple, certains personnages maîtrisent l’eau en appliquant les qualificatifs de l’élément à leur état d’esprit : apaisement des sentiments en laissant couler les pensées, sans être figé ou fixé sur aucune d’elles. Ce pouvoir permet, entre autres, d’ériger un mur d’eau colossal de plusieurs centaines de mètres, ce qui modifie considérablement l’environnement en faveur des désirs et des sentiments du personnage. Autre exemple, les tournolements et les mouvements d’épée d’un personnage contrôlent le vent, comme si les bourrasques et les rafales incarnaient la volonté de frapper. Les feuilles mortes prises dans les tourbillons reflètent les mouvements du vent qui heurtent la cible à distance. Dans un même ordre d’idées, d’autres personnages peuvent téléporter quelqu’un en enfer, cracher du feu, ou encore maîtriser de l’éther frigorifiant.

6.3.2 Description des périodes de la journée et des températures dans les films d’action

Tableau 19 : Périodes de la journée et température dans les films d’action

Lien entre les personnages et des éléments de la nature	Scènes
Les éléments de la nature sont sans lien avec les sentiments des personnages.	MMS, TMR, SW1, SH

Conflit, danger : une mer tumultueuse (le combat pour sauver le monde est sans pitié et violent).	MI2
---	-----

Dans les films d'action, le lien entre les sentiments des personnages et les éléments de l'environnement n'est pas très présent. Ce constat est probablement dû au fait qu'il y a eu très peu de scènes de films d'action qui ont été analysées.

La seule scène analysée où a été relevé un lien entre les personnages et l'environnement est dans le film *Mission : Impossible 2* (2000). Le héros et l'antagoniste s'affrontent pour le destin du monde sur une plage au bord de la mer. Les deux adversaires sont hargneux, violents et sans pitié dans leurs assauts. Les séquences de frappes sont entrecoupées de prises de vue sur une mer tumultueuse, les vagues sont fortes et viennent se briser sur les rochers. Le croisement de ces séquences avec le combat illustre le conflit entre les deux hommes, un affrontement qui n'a d'égal que la force d'une mer déchainée.

6.4 DÉCORS

Dans un film, les décors sont les arrière-plans qui situent et identifient les personnages par rapport à un univers de significations. Les décors contribuent donc à modeler une appréciation émotive, toute construite, qui anime les personnages. Cette construction n'est pas agencée par hasard, mais correspond à différents critères selon l'appréciation recherchée par les réalisateurs.

6.4.1 Description des décors dans les films d'arts martiaux

Tableau 20 : Les décors dans les films d'arts martiaux

Description des décors et des lieux de tournage	Scènes
Espaces sociaux occidentaux contemporains : (salon de massage), (stationnement d'un centre sportif), (intérieur d'un avion voyageur), (infirmerie : briques vert pâle, armoires grises, produits médicaux, table d'auscultation), (salon moderne d'une résidence luxueuse, pièce ronde, murs blancs et bois teint brun, des portes donnent sur la cour arrière de la maison, bar privé), (salon d'une maison de campagne), (salle de billard : pièce luxueuse, murs et portes en bois franc, bar privé, néon rouge, jukebox), (escaliers d'un immeuble appartement, ruelle d'un quartier défavorisé), (parc municipal au centre d'une ville, grand espace vert entouré de jeux pour enfants), (terrasse extérieure d'une résidence luxueuse), (restaurant dans une région éloignée au sud des États-Unis, bord de l'autoroute, banquette en cuir rouge, table de billard, jukebox), (une ferme de région rurale américaine, grange, moissonneuse-batteuse), (agora entièrement faite en béton, une surface pour le combat au centre de la pièce), (milieu carcéraux : cellule de prison avec peu de lumière, sombre et humide, cloisons en béton, porte en acier).	1-RH2, 3-KK2, 5-KK2, 6-TKK, 6-KB2, 1-HTK, 4-HTK, 1-RMD, 2-RMD, 3-RMD, 4-RMD, 1-UnS, 2-UnS
En pleine nature : (forêt de bambou, montagne, chute d'eau, décors majestueux de la nature), (grande grotte, lac intérieur, un feu, des pots en terre cuite), (forêt du Japon, brume), (champs de bataille : herbe verte, buttes et vallons, cerisiers en fleur, armement et équipement stratégique dans les deux camps, barricade de bois, canons), (domaine d'un ranch : une vallée, champs et collines), (paysage d'automne dans la clairière d'une forêt où les arbres perdent leur feuillage jauni).	5-T&D, 6-T&D, 1-TLS, 7-TLS, 3-HTK, 2-He
Salle sportive de compétition pour sport de combat : (compétition de karaté : plateau de	2-KK2, 5-TKK, 7-

combat surélevé, gradins, panneau d'affichage), (compétition de <i>kung fu</i> : quatre surfaces de combat, le centre illustre le symbole yin et yang avec les huit trigrammes chinois, une structure d'éclairage de spectacle, estrades, système de son, le pourtour de l'aire de compétition est délimité par des râteliers contenant des lances et des armes traditionnelles), (salle d'entraînement privée), (centre sportif avec un ring de combat pour une compétition).	TKK, 2-HTK, 3-BLS
Inspiration de la culture chinoise en occident : (restaurant chinois aux États-Unis : décorations, vaisselle et vêtements), (casino « Dragon Rouge », décorations chinoises, statues guerrières en terre cuite), (bureau inspiré de la culture chinoise, à l'intérieur du casino « Dragon rouge »), (décorations extérieures lanternes chinoises).	2-RH2, 3-RH2, 4-RH2, 5-RH2, 6-RH2
Culture chinoise traditionnelle et exotisme des paysages de Chine : (maison chinoise traditionnelle, tout en bois, dalles de pierre pour plancher, meubles en bois sculpté de motifs; plaques, banderoles et panneaux portant des idéogrammes chinois), (cours faites de dalles et de murets de pierre, rampe de pierre sculptée en forme de dragon), (restaurant chinois à deux étages, entièrement fait de bois, des colonnes de bois parsèment la salle, le deuxième étage est un pourtour sous forme de balcon donnant sur le centre du premier étage, lanternes rondes de papier au plafond, une passerelle passe au centre de la salle du deuxième étage, une multitude de gravures et de motifs ornent le bois), (temple chinois sur une montagne : chemin et escaliers de pierre suivent le relief de la montagne jusqu'au sommet, tout est fait en pierre, plantes et fleurs partout, le haut du temple est coloré, un monument culturel préservé du passé glorieux de la Chine, plusieurs gravures et symboles chinois), (cours intérieure d'une maison de <i>go</i> , tout est en pierre et en bois, style d'une dynastie médiévale), (école de calligraphie, tout est vert, sable pour dessiner, cloisons en papier de riz), (palais de l'empereur de la cité interdite, tout en pierre, marbre et granite noir et gris, corridor de colonnes dans la salle du trône, des milliers de gardes).	1-T&D, 2-T&D, 4-T&D, 4-TKK, 1-He, 4-He, 5-He
Chine urbaine contemporaine : (ville, édifices commerces, publicité d'école de <i>kung fu</i>), (école de <i>kung fu</i> : dragon or sur fond d'un cercle rouge, deux statues de moines combattant de chaque côté de la porte d'entrée, cours intérieures en asphalte et en pelouse, plusieurs immeubles d'appartements autour de l'école, gymnase intérieur moderne avec plateforme et estrades, ancienne bâtisse ancestrale rénovée), (maison des quartiers pauvres : brique et béton, vieux meubles de style chinois, voiture en réparation dans le salon, photos encadrées, fanions avec idéogrammes; petite cour arrière cloisonnée, des dizaines de cloches attachées dans un arbre, beaucoup de plantes, toit recouvert de céramique), (école de <i>kung fu</i> , bâtisse traditionnelle, dans un secteur peu fortuné de la ville, cours en pavé de roches taillées, mannequin de bois, plusieurs toiles et fanions aux idéogrammes chinois).	1-TKK, 2-TKK, 3-TKK, 1-BLS
Inspiration de la culture japonaise en Occident : (dojo contemporain aux États-Unis : miroirs, briques blanches, affiches de compétition), (maison de style japonais traditionnel, cloison en papier de riz, céramique arrondie, statues de bouddha, bonzaï, cerisiers en fleur, jardin zen).	1-KK2, 4-KK2
Culture japonaise traditionnelle et exotisme des paysages du Japon : (dojo de karaté à Okinawa : apparence vieillotte, bois franc teint, vue sur un lagon, galerie en bambou, vue sur le village avec maisons sur pilotis, impression d'être à une autre époque, celle du Japon d'avant-guerre), (décors ruraux de la campagne du Japon : bord de l'eau, quai en bois, palmiers), (château délabré qui accueille une fête traditionnelle d'Okinawa : lanternes, lotus de papier flottant sur l'eau), (village rural traditionnel, paysage montagneux, technologie artisanale, organisation sociale autarcique, décors été/hiver), (champ aménagé pour l'entraînement au combat : cercle de roche, herbe aplatie, trois fanions du clan autour du cercle), (scène de théâtre No, maison en bois, toit de paille, tatamis, murs et portes en feuille de papier de riz, tables basses), (jardin japonais zen traditionnel sous une fine chute de neige, système d'eau en bambou).	6-KK2, 7-KK2, 10-KK2, 2-TLS, 3-TLS, 4-TLS, 5-TLS, 6-TLS, 3-KB1
Japon urbain contemporain : (rue de la ville, affiches publicitaires anglais-japonais, les attraits commerciaux rappellent le drapeau américain), (bar : seule différence avec Occident, concours de casse de pains de glace), (grenier de restaurant japonais : tout en bois, fenêtre sale, râtelier de katana fabriqué avec des branches d'arbres), (restaurant-bar japonais de luxe : plancher de verre, passerelle de bois parcourant le tour de la salle de réception, plusieurs salons privés avec des portes en papier de riz, tatamis dans les salons, poutres de bois).	8-KK2, 9-KK2, 1-KB1, 2-KB1
Décor militaire contemporain : (cuisine d'un cuirassé américain : cloisons de métal, étagères de provisions, équipements de cuisine commerciale standard, téléviseur, radio), (poste de commande du cuirassé : panneaux de contrôle, radars, moniteurs télés), (corridors du cuirassé, murs de métal, cage d'escalier, salle des machines), (pont du cuirassé : canons, canot de sauvetage, postes observatoires), (ancien temple thaïlandais transformé en quartier général militaire).	1-UnSi, 2-UnSi, 3-UnSi, 4-UnSi, 5-UnSi, 6-UnSi, 2-SF
Décors fantastiques : (scène de théâtre avec fond rouge pour démonstration de techniques wushu, lumière jaillissant du sol, symboles et idéogrammes orientaux au-dessus des	1-TLA, 2-TLA, 4-TLA, 5-TLA, 6-

<p>personnages), (village de fortune dans une carrière de roche, habitations rudimentaires, village fermé par des murailles en rondin, cuves de feu au centre du village), (ville fortifiée faite de glace, habitations en pierre recouvertes de givre, lanterne un peu partout, ville surplombée par un château, tous les bâtiments arborent des gravures orientales), (monde des esprits : une forêt floue et brumeuse, chemin balisé par des lanternes chinoises, grotte sombre et très humide), (décor infernal avec lumière rougeoyante qui provient du sol, des échafaudages peu fiables, tout est sale et poussiéreux, lambeaux de tissus et toiles d'araignées, plusieurs os et restes humains au sol), (pièce sombre d'un château, tout est en pierre, plusieurs statues dont des gargouilles, des puits de lumières bleues et quelques torches accrochées aux murs, un visage fait en carrelage est dessiné au sol, une brume descend des escaliers de pierre au fond de la pièce), (cour intérieure d'un château : tout est sculpté dans la pierre, des feux et des torches longent les chemins de pierre plus ou moins uniformes, tout semble vieilli et recouvert de calcaire), (pièce ronde tout en pierre dont le centre est gravé de la tête de dragon du « mortal combat », deux escaliers font le tour de la salle, quatre colonnes portent des feux qui éclairent la pièce, les murs sont couverts de gravures et incrusté d'os humains), (désert : feu de camp à l'intérieur des restes d'un solage de maison en brique, roue de charriot adossée au muret, sol en terre tapée ***far ouest), (salle ronde, pièce faite de cercle concentrique, chacun des cercles est un mur fabriqué avec des paquets de bois, tout est bleu, des gravures et des idéogrammes chinois un peu partout), (cimetière chinois avec la tombe de Bruce Lee, statues de guerriers en fer, bâtisse chinoise, statues de lions), (bunker aménagé en salon privé, lustre et chandelier sur pied fait en os, effigie du clan shadaloos partout, foyer en forme de crâne, bibliothèque, système de son, fauteuil, argenterie et statue en or), (plateau de tournage du Frelon Vert, décor d'un sous-sol délabré d'un scientifique fou), (plateau de tournage du film <i>Big Boss</i>, usine de pain de glace) (plateau de tournage du film <i>Enter the Dragon</i>, la scène des miroirs).</p>	<p>TLA, 2-MK, 3-MK, 4-MK, 5-MK, 4-KB2, 3-He, 4-BLS, 5-BLS, 6-BLS, 1-SF</p>
<p>Temple, lieux de culte et de rituels sacrés : (temple chinois sur une montagne : chemin et escaliers de pierre suivent le relief de la montagne jusqu'au sommet, tout est fait en pierre, plantes et fleurs partout, le haut du temple est coloré, un monument culturel préservé du passé glorieux de la Chine, plusieurs gravures et symboles chinois), (lieu de culte, autel de bois, des gravures, des urnes, des têtes de dragon sculptées, sol en dalles de pierre, idéogrammes), (dojo de karaté à Okinawa, lieu de culte familial : apparence vieillotte, bois franc teint, vue sur un lagon, galerie en bambou, vue sur le village avec maisons sur pilotis, impression d'être à une autre époque, celle du Japon d'avant-guerre), (temple bouddhiste dans le village japonais des samouraïs), (temple en montagne : pièce cylindrique et très haute en bloque de pierre débouchant sur un puits de lumière, motifs gravés dans la pierre, des dizaines de statues peintes en or disposées en cercle sur plusieurs étages), (temple de la région de Angkor au Cambodge, entièrement fait de pierre, rideaux bleus, chandeliers, encens, fleurs, grand tapis), (pièce et autel dédié au culte shintô, chandeliers, tapis), (temple taoïste : escalier très long en pierre qui se rend au temple au sommet de la montagne, endroit entouré de sépultures, la forêt arpeute le temple) (salle de méditation bouddhiste).</p>	<p>4-TKK, 3-T&D, 6-KK2, 5-TLS, 3-TLA, 1-MK, 1-KB1, 5-KB2, 2-HTK</p>

Les espaces sociaux occidentaux contemporains associent les personnages à une attitude et un mode de vie moderne. Des endroits comme un salon de massage, un stationnement de centre sportif, une salle de sport, une infirmerie, une salle de billard, un parc municipal au centre d'une ville, un restaurant au bord de l'autoroute, sont familiers aux spectateurs. Les rapprochements avec le quotidien de leur époque sont simples. Là où se crée une distance plus grande avec le quotidien des spectateurs, c'est dans les scènes où l'on retrouve des milieux considérés comme les extrêmes de la richesse et de la pauvreté. Par exemple, les salons modernes d'une résidence luxueuse ou les jardins extérieurs dignes d'une famille royale, sont habituellement exempts de l'expérience vécue des spectateurs. À l'opposé, les milieux de misère comme les ruelles d'un quartier défavorisé, les endroits isolés de règlement de comptes, ou les milieux carcéraux, sont généralement évités par la plupart des gens (*Romeo must die*, 2000). Tous ces endroits font partie de la réalité contemporaine. Toutefois, l'utilisation des milieux sociaux extrêmes de la pauvreté et de

la richesse dans les films d'arts martiaux permet d'introduire davantage de circonstances invraisemblables, car les spectateurs ne connaissent souvent ces univers sociaux que par les médias. Les décors de l'univers militaire contemporain et de l'univers des plateaux de tournage de cinéma sont utilisés pour les mêmes raisons. Bref, il est d'autant plus aisé pour les réalisateurs et producteurs d'exploiter cet univers imaginaire, car ils peuvent modeler cette réalité avec grande latitude.

Certains espaces sociaux occidentaux contemporains sont orientalisés pour accentuer le lien avec les disciplines des arts martiaux. L'influence des idées et des philosophies d'Orient se retrouve dans les décors des récits. Par exemple, les aires de compétitions sportives de karaté ou de *kung fu* sont tapissées de symbole comme le yin et yang taoïste ou les huit trigrammes chinois; le pourtour des plateformes de combat est délimité par des râteliers contenant des armes des sociétés traditionnelles orientales. En fait, plusieurs lieux s'inspirent de la culture japonaise et chinoise. Certaines scènes se déroulent aux États-Unis dans un dojo contemporain décoré selon les standards japonais. Des maisons présentent le style japonais traditionnel avec des cloisons en papier de riz, des statues de bouddha, et à l'arrière un jardin zen avec des bonzaïs et des cerisiers en fleurs. Quant à la culture chinoise, elle décore des salles d'enseignement de *kung fu*, des restaurants chinois américains et même des casinos. Dans le film *Rush Hour 2* (2001), le casino porte le nom du Dragon Rouge pour rendre évident le lien avec la culture chinoise. De plus, il est largement orné de statues de guerriers en terre cuite, d'armes traditionnelles et de lanternes chinoises.

Les récits historiques romancés et fantastiques utilisent des décors des régions sino-japonaises, ainsi que des sites et des bâtiments qui renvoient aux époques traditionnelles de ces cultures.

L'exotisme des paysages ruraux du Japon sert, par exemple, à étayer les références imaginaires de l'origine des arts martiaux japonais. Le film *The Karate Kid 2* (1986) présente les survivances des structures d'un village d'Okinawa d'après-guerre donnant l'impression d'être à une autre époque. Le dojo de karaté a une apparence de bois vieillot, une galerie en bambou et une vue sur un lagon. Une autre scène est jouée dans un château ancestral abandonné où se tient une fête traditionnelle. Dans notre analyse, les mêmes types de décors sont utilisés dans *The Last Samurai* (2003) et *Kill Bill : Volume 1* (2003) : villages ruraux traditionnels, technologies artisanales, champs aménagés pour l'entraînement au combat, scène de théâtre Nô, maisons en bois, tatamis, murs et portes en feuille de papier de riz, tables basses, jardin japonais zen, système d'eau en bambou, etc.

Les régions rurales de Chine sont utilisées pour les mêmes objectifs : plonger les spectateurs dans des décors du passé ou un imaginaire figé dans le temps. Des films comme *Crouching Tiger Hidden Dragon* (2000), *Dragon : The Bruce Lee Story* (1993),

Hero (2002), *Kill Bill : Volume 2* (2004) et *The Karate Kid* (2010), présentent les décors d'une Chine qui participe à l'imaginaire des arts martiaux. Les références demeurent traditionnelles : les constructions chinoises en bois, les planchers et les cours en dalles de pierre, les gravures et statues omniprésentes de lions et de dragons en pierre, les lanternes rondes de papier, des monuments culturels conservés à la mémoire glorieuse de la Chine, les maisons de *go* d'une dynastie médiévale, une école de calligraphie, les cloisons en papier de riz, le palais de l'empereur dans la cité interdite. Le tout accompagné de multiples idéogrammes chinois.

Malgré leur modernité, les régions urbaines de la Chine et du Japon sont des décors populaires pour les récits de films d'arts martiaux parce qu'elles représentent, aux yeux des spectateurs, les lieux orientaux d'origines de ces disciplines.

La Chine urbaine contemporaine est montrée en fonction des récits. Les images des villes, des édifices commerciaux et des publicités sont utilisées pour mettre en évidence, par exemple, une école de *kung fu*. Dans le film *The Karate Kid* (2010), l'arche du portail de l'école de *kung fu* est constituée d'un dragon or sur fond d'un cercle rouge, des idéogrammes et deux statues de moines combattants sont postés de chaque côté de la porte d'entrée. Plusieurs immeubles d'appartements modernes forment le pourtour extérieur des murs de l'école. Cependant, l'école de *kung fu* elle-même est une ancienne bâtisse ancestrale rénovée, conservant son cachet culturel d'origine. Cette différence entre la modernité et les survivances d'une autre époque est une particularité des films d'arts martiaux. De plus, cette différence est soulignée par la proximité du décalage des styles architecturaux. Cette proximité a pour fonction de représenter une barrière temporelle qui semble sceller un endroit précis dans une bulle protectrice face à la modernité.

Il en va du même phénomène pour l'utilisation des lieux urbains du Japon contemporain. Les villes, les affiches publicitaires, les commerces modernes servent à créer un contraste, voire des anachronismes volontaires qui permettent aux spectateurs une accession aux origines de ce qu'est un véritable art martial. Par exemple, dans le film *Kill Bill : Volume 1* (2003), nous suivons l'héroïne dans un restaurant-bar japonais de luxe, où la décoration côtoie le moderne et le traditionnel, lorsque, sans plus d'avertissement, nous arrivons sur le toit de l'édifice dans un décor hivernal typique de la société traditionnelle nipponne. Ce contraste rapide donne une impression de passer par une sorte de porte du temps.

Certaines scènes sont tournées en pleine nature. Peu importe que le choix de ces décors soit en Occident ou en Orient, l'essentiel est que la magnificence émane des paysages. Les décors majestueux des forêts, des montagnes et collines, les grandes grottes, les chutes, les étendues d'eau, les plaines, les champs et les vallées, sont montrés durant diverses saisons, soit au moment où ils sont le plus en beauté. Par exemple, le paysage

d'automne de la clairière d'une forêt est présenté au moment où les arbres perdent leur feuillage jauni. Souvent, les décors de nature ont pour fonction de donner une impression d'authenticité. Par exemple, une rencontre dans un champ éloigné permet aux personnages de sortir de la dimension construite ou factice du jeu des relations sociales. En fait, il s'agit d'une sorte de purification du comportement par l'éloignement des repères sociaux habituels. Par exemple, dans le film *The Last Samurai* (2003), le héros est emmené de force dans un village japonais situé en pleine montagne. Il y subit un sevrage d'alcool malgré lui. Les circonstances et l'endroit sont vécus comme un retour aux sources par le personnage. Le même processus est à l'œuvre dans le film *Kill Bill : Volume 2* (2004), lorsque l'héroïne est isolée sur une montagne et aux ordres d'un maître de *kung fu*.

Outre la nature, les temples et les lieux de cultes sont typiquement des endroits isolés, ainsi que des décors de prédilection dans les films d'arts martiaux. Au cinéma, les disciplines des arts martiaux sont souvent associées aux rites de passage, aux cheminements spirituels et aux traditions sacrées. Les décors sont donc choisis en conséquence de ce rapprochement. L'analyse de notre corpus montre que ces lieux sont présents dans plusieurs des films. On y retrouve les classiques du genre : un temple chinois sur une montagne, parsemé de gravures et symboles asiatiques qui le rendent davantage mystérieux et authentique. Cette connotation d'authenticité dans les films d'arts martiaux contribue à véhiculer l'idée selon laquelle l'Orient regorge de secrets et de vérités philosophiques inaccessibles aux Occidentaux. Dans les films, ces décors sont les lieux privilégiés de la transmission des connaissances et des savoirs originels propres aux arts martiaux. Ces lieux sacrés sont censés transmettre fidèlement, telle une source non tarie, les mystères de techniques occultes très prisées. Un autel de bois, des gravures, des urnes, des têtes de dragon sculptées, un sol en dalles de pierre, des idéogrammes incompréhensibles pour la plupart des spectateurs occidentaux, sont des caractéristiques typiques de ces endroits. Pour la discipline du karaté japonais, les dojos de l'archipel d'Okinawa sont les décors tout désignés. Les films les montrent comme des lieux de cultes familiaux. Ils sont associés à diverses pratiques religieuses, parfois dédiés au culte shintô, mais le plus souvent au bouddhisme. Les dojos sont aussi associés aux samouraïs. Pour certaines scènes, les réalisateurs empruntent à d'autres cultures pour montrer un lieu de culte. Le temple abandonné de la région d'Angkor au Cambodge en est un exemple; il a, entre autres, servi de plateau de tournage pour une scène du film *Mortal Kombat* (1995).

Notons que les décors de nature, de temples et de lieux de culte sont fréquemment utilisés pour mettre en scène les figures des traditions religieuses des arts martiaux : les moines mystiques, engagés dans le monde pour le sauver, et les ermites ascètes, fuyant le monde pour mieux le comprendre.

Enfin, les décors fantaisistes sont les plus malléables d'entre tous. Ces décors sont créés de toutes pièces en studio et, très souvent, ce processus est assisté par ordinateur. L'éloignement ou la distance avec le réel permet une grande latitude de création. Par exemple, les ruines d'un ancien temple ou d'un château peuvent servir à créer des décors fantastiques. Une telle structure possède des pièces sombres, des escaliers de pierre, des gargouilles de pierre, etc. Tout semble vieillot et recouvert de calcaire. À ces éléments peuvent être ajoutés des puits de lumières bleues, quelques torches accrochées aux murs et le long des chemins de pierre plus ou moins uniformes, une brume descendant des escaliers, une tête de dragon gravée sur le sol de pierre et des os humains incrustés dans les murs. L'aspect fantastique des décors constitue une autorisation d'accès ou d'usage à d'autres éléments imaginaires avec lesquels évoluent les personnages. Par exemple, des décors comme des villes fortifiées faites de glace dont les habitations de pierre sont recouvertes de givre, un royaume des enfers avec des lumières rougeoyantes qui proviennent du sol, des pièces faites de cercles concentriques contenant des gravures et de multiples idéogrammes orientaux ou, encore, un bunker aménagé en salon privé où il y a un foyer en forme de crâne, sont tributaires d'éléments fantastiques qui balisent et mobilisent les possibilités de l'imaginaire fantastique des récits de films d'arts martiaux. Les décors fantastiques forment des matrices qui portent le potentiel d'accès à l'imaginaire des arts martiaux et l'éventail de ses possibilités.

6.4.2 Description des décors dans les films d'action

Tableau 21 : Les décors dans les films d'action

Description des décors et des lieux de tournage	Scènes
Espace social urbain occidental contemporain (maison de banlieue de luxe aux États-Unis).	MMS
En pleine nature (une plage au bord de la mer, sur le sable, au pied d'une falaise).	MI2
Inspiration de la culture chinoise en Occident (salle à manger chinoise traditionnelle, plancher et poutres de soutien en bois, plats et baguettes sur une longue table en bois).	TMR
Décors fantastiques (technologies et bâtisses futuristes, colonnes de transfert d'énergie violettes, portes lasers, passerelles sans rampe qui ressemblent à un labyrinthe, science-fiction).	SW1
Temple, lieux de culte et de rituels sacrés (lieu de culte souterrain pour un rituel de magie noire et de possession, sinistre bâtisse en béton).	SH

Il est à remarquer que chacune des scènes de films d'action présente un décor différent qui correspond à ceux décrits pour les films d'arts martiaux : une maison de luxe de banlieue américaine (espace social urbain occidental contemporain); une plage au bord de la mer (pleine nature); salle à manger décorée selon le style oriental (inspiration de la culture chinoise en Occident); une sinistre galerie souterraine où s'exécute un rituel de magie noire (lieu de culte); une architecture futuriste ressemblant à un labyrinthe (décor fantastique).

Toutefois, cette ressemblance ne signifie en rien que les films d'action ont intégré l'ensemble des caractéristiques des films d'arts martiaux. Le seul parallèle existant entre les types de décors des deux genres de films réside dans les possibilités qu'engendre leur fonction. Par exemple, tous ces décors participent à montrer des scènes où les personnages exécutent des techniques physiques d'arts martiaux. Cela montre que ces décors correspondent à des endroits où peuvent s'exprimer les arts martiaux parce que l'imaginaire des savoirs de la culture populaire l'autorise. Par contre, ces décors possèdent une quantité d'autres potentiels qui n'ont rien à voir avec les arts martiaux. Une plage au bord de la mer peut très bien servir à tourner une scène romantique, ou un restaurant chinois à seulement prendre un bon repas si le récit l'exige.

La fonction du potentiel des décors est de venir rehausser ou de préciser la signification et l'identification des actions des personnages aux arts martiaux lorsqu'ils en font usage. Ce n'est qu'après coup que les spectateurs associent certains décors aux éléments de la culture cinématographique des arts martiaux.

6.5 EFFETS SPÉCIAUX

Les effets spéciaux viennent peaufiner les détails d'une scène. Sans eux, les actions des personnages ne seraient pas aussi convaincantes, voire parfois plus vraies que nature. Ces effets accentuent certains éléments précis que les réalisateurs souhaitent porter à l'attention des spectateurs.

6.5.1 Description des effets spéciaux dans les films d'arts martiaux

Tableau 22 : Les effets spéciaux dans les films d'arts martiaux

Descriptions	Scènes
Aucun effet spécial	1-RH2, 2-RH2, 3-RH2, 5-RH2, 1-KK2, 2-KK2, 4-KK2, 5-KK2, 6-KK2, 7-KK2, 8-KK2, 9-KK2, 1-T&D, 6-T&D, 1-TKK, 2-TKK, 4-TKK, 5-TKK, 3-UnSi, 2-TLS, 3-TLS, 4-TLS, 5-TLS, 3-TLS, 4-MK, 1-KB1, 4-KB2, 6-KB2, 1-HTK, 2-HTK, 5-He, 1-BLS, 3-BLS
Coups de feu et explosions : (balles à blanc), (ricochet des balles sur des surfaces solides), (boulets de canon), (un corps explose), (explosion de voitures et grenades).	4-RH2, 6-RH2, 4-UnSi, 5-UnSi, 7-TLS, 2-MK, 2-UnS
Briser du verre : (verre en sucre : vitres de bâtisses, de voitures et objets de verre).	4-RH2, 3-KK2, 1-UnS
Cascades : (chutes), (saut d'un immeuble), (meubles qui se brisent lorsque les personnes chutent dessus), (encaisser de multiples frappes ou impacts).	6-RH2, 6-TLS, 2-KB1, 4-HTK, 4-RMD, 1-UnS, 2-UnS, 1-SF
Blessures par maquillage et trucage : (faux sang), (peau lacérée par un impact), (blessures par balles), (coupures de la peau, décapitations, mutilations), (poutre qui traverse la poitrine), (armes qui entrent dans la chair, épée, couteau, objets contondants), (scie qui charcute un corps), (arracher ou briser des parties de corps :	10-KK2, 4-T&D, 1-UnSi, 2-UnSi, 4-UnSi, 5-UnSi, 6-UnSi, 1-TLS, 6-TLS, 2-MK, 5-MK, 2-KB1, 3-KB1, 4-

une trachée avec la main, crever ou arracher un œil), (saigner de la lave par les blessures), (jets de sang), (trancher un crâne avec une épée), (enfoncez une queue de billard cassée dans le corps d'un assaillant, de la clavicule jusqu'au cœur), (brûlures sur du métal chauffé à rouge), (fracasser la tête de quelqu'un sur une stèle mortuaire).	HTK, 4-RMD, 2-UnS, 2-BLS, 6-BLS, 1-SF
Défier la gravité : (câbles de soutien pour maintenir les corps dans les airs), (trampoline pour accentuer la hauteur et la durée des sauts), (câbles qui tirent le personnage rapidement vers l'arrière pour accentuer un impact), (le personnage se tient debout sur une épée tenue par quelqu'un d'autre), (maintenu dans les airs pour l'exécution de frappes, notamment les coups de pieds, frapper trois personnes avant de revenir au sol ***cela n'est pas impossible, mais assure l'esthétique des mouvements devant la caméra), (les personnages semblent bondir et flotter).	2-T&D, 3-T&D, 4-T&D, 5-T&D, 6-TLS, 2-MK, 3-MK, 2-KB1, 5-KB2, 3-RMD, 4-RMD, 1-He, 2-He, 3-He, 1-SF, 2-SF
Jeu de lumière (donner un effet d'illumination grâce à l'angle du soleil par rapport à la caméra), (effet d'ombre et de lumière montre une dimension surréaliste, épique et désolante), (rayon de lumière floue et blanchâtre pour illustrer une dimension magique), (donner une impression ou la présence d'une aura), (la lumière qui émane du personnage illustre ses pouvoirs mystiques), (des arcs électriques dans les yeux montrent la présence de pouvoirs mystiques), (effet <i>shadow</i> de lumière dans le déplacement d'un personnage signale ses pouvoirs), (lumière de couleur qui provient de derrière un personnage exprime le lien entre la volonté et le pouvoir surnaturel), (l'image devient noire et blanche pour marquer un moment important : arracher un œil avec une technique particulière et marquer la souffrance), (scène de combat en ombre chinoise), (jeu d'ombre sur fond rouge pour marquer l'essence de l'art martial que le personnage a appris, en référence aux films classiques), (combat en noir et blanc pour montrer que le combat se déroule dans l'esprit des combattants), (le paysage tourne graduellement au rouge pour symboliser la mort d'un personnage à la fin d'un duel), (une lumière révèle l'arme à utiliser pour vaincre l'adversaire).	3-TKK, 7-TLS, 5-TLS, 6-TLS, 1-MK, 2-MK, 5-MK, 2-KB1, 5-KB2, 1-He, 2-He, 5-BLS
Ralenti donne de l'importance à un acte que fait ou subit le personnage : (enflammer une allumette pour débiter un rituel de guérison), (rendre spectaculaire et impressionnant des gestes ou des mouvements lors d'un affrontement, des gestes que l'on souhaite montrer comme décisifs pour l'issue d'un rapport de force, une importance capitale), (personnage qui observe une scène de combat de l'extérieur, un arrêt comme prise de conscience du tragique), (marquer davantage la souffrance que le personnage ressent), (courir au ralenti avant une attaque pour allonger le suspense avant le prochain assaut), (appuyer les gestes spectaculaires en augmentant le temps d'appréciation ***ex. voir les gouttes d'eau au ralenti durant l'affrontement) (augmenter l'intensité des actions), (exacerbe l'apparence de la force et des répercussions des frappes, des chutes et des impacts d'objets), (personne projetée par une explosion), (marquer la frustration du personnage par le fait qu'il se lève au ralenti devant les flammes), (pour augmenter l'effet de grâce et de finesse des mouvements des personnages), (porter une attention particulière au danger qui arrive et à la souffrance occasionnée par la blessure), (voir l'explosion des blocs de glace la position décisive de Bruce Lee à la fin de la casse ***cliché de ses films classiques), (porter le coup final d'un combat pour achever l'adversaire).	6-TKK, 7-TKK, 7-TLS, 6-TLS, 3-KB1, 1-RMD, 2-RMD, 3-RMD, 4-RMD, 1-UnS, 2-UnS, 1-He, 2-He, 2-BLS, 5-BLS, 2-SF
Expressions de la magie : (symboles orientaux apparaissent, créent un effet magique qui donne l'explication de ce qui se passe), (modélisation des éléments manipulés par les personnages, soit une visualisation réelle qui concrétise le lien entre un effet magique incompréhensible ou improbable et de simples gestes), (lancer une corde vivante par la paume de la main), (lancer des flammes par la bouche), (création d'une sphère aux capacités glaçantes), (lancer de l'eau qui se transforme en glace), (un corps qui se recouvre graduellement de glace), (tirer une boule de feu avec les mains), (surpuissance : faire un trou avec son poing dans une planche de quatre pouces d'épaisseur), (briser un makiwara avec une simple frappe), (casser une queue de billard sur la tête de quelqu'un), (le personnage maîtrise le vent par des mouvements d'épée), (briser un bureau d'une seule main), (faire éclater des blocs de glace d'un seul coup de poing), (le personnage brise ses menottes d'un seul coup), (de l'électricité émane des mains du personnage pour montrer la puissance de son pouvoir).	1-TLA, 2-TLS, 4-TLS, 6-TLS, 2-MK, 3-MK, 5-MK, 5-KB2, 3-HTK, 4-HTK, 2-He, 4-BLS, 5-BLS, 1-SF, 2-SF
Flou de l'image : (identifie le monde des esprits), (illustre un portail de téléportation vers un autre monde), (exprime la transformation d'une personne en un autre corps), (rendu flou des âmes qui s'échappent d'un corps hôte), (un rayonnement flou émane autour d'un personnage qui donne un ordre d'exécution, comme si son désir ou sa	5-TLS, 2-MK, 5-MK, 2-KB1, 4-He, 1-SF

volonté émanait d'une puissance métaphysique qui influençait les actes de ses sbires), (le flou sert de transition de visage d'un personnage pour montrer son vieillissement par un saut dans le temps), (la superposition floue des yeux et du sourire en feu du foyer en forme de crâne avec le visage du personnage ajoute une touche de sadisme, voire une incarnation de méchanceté).	
Présence de créature imaginaire (dragon).	5-TLS
Voix modifiée : (la voix grave et l'écho mettent l'accent sur le caractère divin du personnage), (la voix résonne comme pour donner un effet de profondeur et de tragique du destin).	1-MK, 3-KB1
Modifications corporelles : (des yeux blancs rappellent le monde des morts ou des esprits), (enlever la peau de sa tête pour laisser apparaître le crâne), (un personnage se transforme en cadavre décomposé en quelques secondes).	2-MK, 5-MK
Effet rayon X : (lors de l'impact, on voit les répercussions sur la structure osseuse de la personne pour que le spectateur voit davantage les effets physiologiques des dommages infligés).	1-RMD, 4-RMD
Répétition de séquence : (la répétition d'une même séquence de frappes sous un angle différent augmente l'impression de la souffrance infligée, ou encore une augmentation de la force de l'impact).	2-SF

Plusieurs scènes de films d'arts martiaux ne présentent aucun effet spécial. Cependant, il est à noter que tous les films d'arts martiaux analysés, sans exception, en font usage à un moment donné. Dans ces scènes, une multitude de types d'effets spéciaux sont à l'œuvre.

Les coups de feu et les explosions peuvent être réalistes ou exagérés. Dans les deux cas, il s'agit d'effets spéciaux contrôlés pour être plus ou moins spectaculaires. Les cartouches à blanc sont utilisées pour produire le son d'un coup de feu et l'effet de recul des armes. Les effets de ricochets et de trous des balles sur des surfaces quelconques sont réalisés par des explosifs à distance. Il en va des mêmes techniques pour les boulets de canon, les grenades et les explosions de voitures. Le répertoire des armes à feu et des engins explosifs vient appuyer la puissance et la volonté des personnages ou l'environnement périlleux ou apocalyptique qu'ils ont à traverser.

Les cascades réalisées par les acteurs ou leurs doublures constituent des effets spéciaux qui soulignent la témérité des personnages. Les chutes, les sauts du haut d'un immeuble, les meubles et les objets en verre enfoncés par la masse des corps, ainsi que les multiples frappes ou impacts encaissés montrent l'endurance à la douleur physique.

Les effets spéciaux de mutilations sont nombreux : coupures et peaux lacérées par armes blanches, blessures par balles, décapiter ou briser des membres du corps, objets contondants traversant toutes les parties du corps, chairs charcutées, crever ou arracher des yeux, jets de sang, brûler la chair selon diverses méthodes, fracasser une tête, faire exploser un corps. Bien entendu, toutes ces blessures sont réalisées grâce à des maquillages, des trucages et des modifications par ordinateur. Ces altérations des corps servent soit à révéler la tolérance des personnages, soit à exprimer des sentiments de colère ou de haine en infligeant des blessures.

Certains personnages défient la gravité de plusieurs manières. Des câbles peuvent soutenir ou maintenir les corps dans les airs ou tirer rapidement les personnages vers l'arrière pour exagérer un impact. Des trampolines peuvent accentuer la hauteur et la durée des sauts. Par ces techniques, les personnages semblent bondir et flotter. Cela permet, entre autres, d'exécuter plusieurs frappes avant de revenir au sol. Ces frappes de pieds et de poings en vol ne sont pas possibles dans la réalité, mais assurent l'esthétisme des mouvements devant la caméra. Ces effets spéciaux participent à la construction du fantastique des films d'arts martiaux en extrapolant les capacités physiques de la force des personnages.

Les jeux de lumière ont une importance particulière dans les films d'arts martiaux. Dans un premier temps, certains personnages baignent dans la lumière pour signaler une dimension ou un caractère divin. Par exemple, un personnage peut être filmé devant le soleil pour symboliser le moment de son illumination ou de sa sélection divine. La lumière peut également émaner directement du personnage pour signaler l'activation de pouvoirs mystiques, une dimension magique ou la présence d'une aura. Dans un deuxième temps, les jeux de lumière marquent des moments importants. Par exemple, lors d'un affrontement militaire, le héros prend conscience de la situation simultanément épique et désolante. Ce moment est marqué par un assombrissement accentué des couleurs. Dans une autre scène, le paysage vire graduellement au rouge pour symboliser la mort d'un personnage à la fin d'un duel. Certaines séquences de scènes de combat se déroulent derrière des paravents et produisent un jeu d'ombres chinoises. Comme nous l'avons déjà mentionné, ce type de jeu d'ombres marque des clichés de certains mouvements techniques des disciplines d'arts martiaux et est une référence classique de ce genre cinématographique. D'autres combats se déroulent entièrement en noir et blanc pour montrer que l'affrontement se déroule dans l'esprit des combattants. De courtes séquences de combat peuvent également devenir noires et blanches pour marquer un moment décisif. À l'opposé, une lumière éblouissante peut cibler un personnage pour exprimer l'apogée de sa volonté lors du point culminant d'un combat. Dans un troisième temps, les effets de lumière servent à identifier des objets dont le rôle a une importance cruciale dans le récit ou pour une scène. Par exemple, la présence d'arcs électriques dans les yeux d'un personnage montre qu'il possède des pouvoirs importants. Une succession d'ombres rouges décalées les unes des autres, soit un « effet *shadow* » lors du déplacement d'un personnage annonce l'utilisation de ses pouvoirs. Dans certaines scènes, une lumière révèle l'arme à utiliser pour vaincre l'adversaire.

Dans les films d'arts martiaux, les images floues possèdent deux fonctions. Premièrement, elles expriment les phénomènes surnaturels. Par exemple, l'accession au monde des esprits est révélée par un flou omniprésent. Toutefois, ce flou peut être permanent ou s'illustrer comme un portail de téléportation vers un autre monde. La représentation des âmes et la métamorphose passent également par une image floue. Dans

certaines scènes, un rayonnement flou émane autour du personnage lorsqu'il verbalise un ordre d'exécution, comme si son désir ou sa volonté prenait une forme métaphysique pour influencer les actes de ses sbires. Deuxièmement, les images floues marquent des associations. Par exemple, les moments où l'image est floue peuvent servir de transition pour montrer le vieillissement d'une personne par un saut dans le temps. Une image floue peut également servir à superposer deux visages pour les fondre en un seul : les yeux et le sourire en feu d'un foyer en forme de crâne s'unissant avec le visage d'un personnage et lui ajoutent une touche de sadisme et une incarnation de méchanceté.

Les effets spéciaux permettent de modifier les voix pour accentuer des traits en fonction des rôles des personnages. Par exemple, une voix grave et écho peut mettre l'accent sur le caractère divin d'un personnage. Dans une autre situation, une voix résonnante avec un effet de profondeur peut correspondre à une plainte face au tragique du destin.

L'utilisation du ralenti est fréquente. Sa fonction est simple, il donne de l'importance à un acte lors d'une scène. Toutefois, dans les films d'arts martiaux, le ralenti sert à faire ressortir des éléments bien précis. D'abord, il ajoute au mysticisme oriental lorsqu'il y a des manipulations techniques qui octroient certains avantages aux héros. Par exemple, lorsqu'un maître enflamme une allumette pour commencer un rituel de guérison. Ensuite, le ralenti augmente l'intensité de l'action et des affrontements par l'augmentation du temps d'appréciation de certains moments. Il rend davantage spectaculaires et impressionnants des gestes ou des mouvements lorsqu'ils sont décisifs pour l'issue d'un rapport de force. Par exemple, le ralenti exacerbe l'apparence de la force et des répercussions des frappes, des chutes et des impacts d'objets lors d'un combat ou, encore, il permet de voir plus longtemps une personne se faire projeter par le souffle d'une explosion. Montrer l'esthétique des corps dans la réalisation de techniques relatives aux disciplines des arts martiaux est un autre élément que le ralenti met en évidence. Il augmente l'effet de grâce et de finesse des mouvements des personnages. Par exemple, il permet d'apprécier le mouvement de frappe qui engendre l'explosion de blocs de glace ou, ce qui est régulièrement le cas, de montrer le héros qui porte le coup final d'un combat. Le ralenti sert aussi à marquer certaines émotions, dont le plus souvent la souffrance des héros. Par exemple, montrer la frustration d'un personnage par le fait qu'il se lève au ralenti devant les flammes ou, encore, porter une attention particulière au danger ambiant et à la souffrance occasionnée par des blessures. Voir ces émotions au ralenti permet d'allonger le suspense avant le prochain assaut. De plus, le ralenti montre des personnages qui observent un combat de l'extérieur. Cela constitue un arrêt qui permet une prise de conscience du tragique par les spectateurs du film.

Les effets spéciaux rendent possible l'expression de la magie. Dans les films d'arts martiaux, la magie apparaît sous différentes formes symboliques à l'intérieur d'un univers holistique où tout est lié. La première forme d'expression de la magie par les effets spéciaux est constituée par les gestes qui forment un symbole. Le personnage

exécute une technique qui trace des traits sur une quelconque surface ou dans l'air. La plupart du temps, ces traits représentent des symboles orientaux ou des idéogrammes qui renseignent les spectateurs sur le caractère mystique des connaissances d'un personnage.

La seconde forme d'expression magique par les effets spéciaux est l'utilisation de gestes incantatoires pour maîtriser les éléments de la nature. De simples gestes, au départ incompréhensibles et vides de sens, prennent un effet magique qui permet aux personnages de manipuler des éléments. Par exemple, certains personnages expriment cette magie en lançant une arme vivante par la paume de la main, en crachant des flammes par la bouche, en créant une sphère aux capacités glaçantes, en tirant une boule de feu avec les mains, en maîtrisant le vent par des mouvements d'épée, en lançant de l'électricité avec les mains, etc.

La troisième forme d'expression magique par les effets spéciaux a une fonction identitaire et révèle le caractère surnaturel d'un personnage. Dans l'univers fantastique des films d'arts martiaux, les personnages qui manipulent des éléments sont liés à l'élément spécifique qu'ils maîtrisent. Par exemple, lorsqu'un personnage associé au feu subit une entaille profonde, il est possible que son corps saigne de la lave. Si le personnage est un adepte de la manipulation d'éther frigorifiant, son corps peut se recouvrir graduellement de glace lors de son décès. Le caractère surnaturel d'un personnage se révèle donc par l'apparence. Grâce aux effets spéciaux, les modifications corporelles singularisent et identifient les personnages. Par exemple, des yeux blancs rappellent le monde des morts ou des esprits, un crâne en guise de tête signifie que le personnage provient d'outre-tombe et la transformation rapide d'un personnage en cadavre décomposé montre qu'il ne vivait qu'en sursis.

La dernière forme d'expression magique par les effets spéciaux est la surpuissance. Dans certains films, les personnages acquièrent ou possèdent déjà une force surhumaine. Cette force est souvent le résultat d'un rite de passage qui s'apparente à un rituel sacré d'invocation ou de transmission de secrets mystiques qui permet l'accès à des connaissances ésotériques qui décuplent le potentiel d'un personnage. Cette force associée à un potentiel magico-religieux s'exprime de diverses façons. Par exemple, un personnage peut être capable de faire un trou avec son poing dans une planche de quatre pouces d'épaisseur, briser un bureau d'une seule main, faire éclater des blocs de glace d'un seul coup de poing, briser des menottes d'un seul élan. Ensuite, grâce aux nouvelles technologies informatiques, il existe l'effet rayon X. Cet effet permet de voir ce qui se déroule dans le corps de la personne qui reçoit un impact dévastateur lors d'un affrontement. En fait, il s'agit de montrer les répercussions sur la structure osseuse de la victime pour que le spectateur constate davantage les effets physiologiques des dommages infligés par la puissance de frappe d'un personnage. Enfin, la répétition de certaines séquences constitue un effet spécial en soi. Par exemple, la répétition d'une

même séquence de frappes sous un angle différent augmente l'impression de la souffrance infligée, ou encore une augmentation de la force de l'impact.

Il y a aussi la présence des créatures imaginaires. Notons que la ligne est mince entre les personnages aux caractéristiques surnaturelles et les créatures imaginaires. Ce qui les départage est le fait que les créatures imaginaires sont entièrement réalisées par ordinateur. Par exemple, les dragons sont présents dans certains films d'arts martiaux, même si parfois ce sont des personnages qui se métamorphosent en cette créature. Grâce aux effets spéciaux par ordinateur, les créatures imaginaires, voire mythologiques, peuvent participer aux récits.

6.5.2 Description des effets spéciaux dans les films d'action

Tableau 23 : Les effets spéciaux dans les films d'action

Descriptions	Scènes
Coups de feu et explosions : (balles à blanc), (ricochet des balles sur des surfaces solides).	MMS, SH
Briser du verre : (verre en sucre : vitres de bâtisses et objets de verre).	MMS
Cascades : (chutes), (meubles qui se brisent lorsque les personnes chutent dessus), (encaisser de multiples frappes ou impacts).	MMS, SW1, MI2
Blessures par maquillage et trucage : (faux sang), (peau lacérée par un impact), (blessures par balles), (ecchymose), (transpercer un corps avec un sabre laser), (pourfendre un homme en deux).	MMS, SW1, MI2
Défier la gravité : (câbles de soutien pour maintenir les corps dans les airs), (saut avec câble pour permettre plus de fluidité aux déplacements durant le combat, toutefois sans exagération comme dans les films de <i>kung fu</i> , plus dans le sens d'une amélioration des capacités physiques de combat, une sorte de rehaussement de l'esthétique), (bonds et sauts prolongés avec des câbles pour donner un effet de pouvoirs spéciaux, mais surtout une maîtrise exceptionnelle de l'environnement et de leurs corps).	TMR, SW1
Jeu de lumière : (donner un effet d'illumination par la vision lumineuse d'une matrice informatique, le personnage apparaît de couleur or, comme s'il irradiait de pureté, de plus il est assis en position du lotus), (les sabres lasers semblent puissants et des boules de lumière sont provoquées lorsqu'ils s'entrechoquent).	TMR, SW1
Ralenti donne de l'importance à un acte que fait ou subit le personnage : (permet d'apprécier les esquives, les mouvements de transition et l'échange des frappes), (les frappes spectaculaires sont marquées par des ralentis, ainsi que l'expression des visages), (le ralenti sert à montrer les cibles et leur stratégie d'application durant la réflexion du personnage).	TMR, MI2, SH
Expressions de la magie : (les Jedis sont capables de déplacer des objets par la pensée).	SW1
Modifications corporelles : (des yeux jaunes, la peau rouge et des cornes rappellent l'image du diable ou du malin).	SW1

Contrairement aux scènes analysées des films d'arts martiaux, celles des films d'action contiennent toutes des effets spéciaux. Toutefois, cette différence n'est redevable qu'au fait qu'il n'y a qu'une scène analysée par film d'action, alors qu'il y a beaucoup plus de scènes et de films pris en compte pour le genre « arts martiaux ». Les films d'action font également usage d'une multitude de types d'effets spéciaux.

Certains types d'effets spéciaux demeurent identiques à ceux utilisés dans les films d'arts martiaux. Par exemple, les coups de feu et explosions sont créés avec les mêmes techniques et servent la même fonction. Il en va de même pour les cascades et les mutilations.

En ce qui concerne les effets spéciaux qui permettent aux personnages de défier la gravité, les réalisateurs de films d'action empruntent les mêmes méthodes pour certaines scènes. Par exemple, l'utilisation des câbles est évidente dans le film *The Matrix Reloaded* (2003). Les personnages exécutent des combats où les corps se déplacent dans les airs. Les câbles permettent plus de fluidité aux déplacements durant le combat et améliorent les capacités physiques de combat. L'effet recherché est de montrer une maîtrise exceptionnelle de l'environnement et des corps dans l'espace, toujours selon des standards artistiques et esthétiques. Cette utilisation est similaire à celle faite dans les films d'arts martiaux.

Les jeux de lumière sont aussi présents dans les films d'action. Dans le film *The Matrix Reloaded* (2003), le héros voit le monde sous la forme d'une matrice informatique illuminée de couleur verte. Le héros remarque un personnage qui apparaît de la couleur or, comme s'il irradiait de pureté, de plus, il est assis en position du lotus, tel un bouddha qui a atteint l'illumination. Cet effet spécial est modelé par ordinateur, non seulement pour véhiculer des images semblables aux clichés d'arts martiaux, mais pour créer un parallèle clair de signification. Ensuite, dans le film *Star Wars : Episode I – The Phantom Menace* (1999) les sabres lasers sont créés par des effets spéciaux. La luminosité des sabres et leurs sons donnent une apparence de puissance. De plus, des boules de lumière sont provoquées lorsqu'ils s'entrechoquent.

Comme pour les films d'arts martiaux, les effets de ralenti donnent de l'importance à un acte lors d'une scène et font ressortir des éléments bien précis. Par exemple, dans *The Matrix Reloaded* (2003), les effets de ralenti sont très exploités. Ils permettent d'apprécier les esquives, les mouvements de transition et l'échange des frappes. Dans *Mission : Impossible 2* (2000), les frappes spectaculaires sont marquées par des ralentis, ainsi que l'expression des visages. Dans *Sherlock Holmes* (2009), le ralenti sert à montrer les cibles de frappe et la stratégie d'application durant la réflexion du personnage. Toutes ces utilisations de ralenti se rapportent fidèlement aux usages qui en sont faits dans les films d'arts martiaux.

Dans les films d'action, l'expression de la magie passe également par les effets spéciaux. Une forme d'expression magique est celle de l'utilisation de gestes incantatoires pour maîtriser l'environnement. Par exemple, dans le film *Star Wars : Episode I – The Phantom Menace* (1999), les *Jedis* sont capables de déplacer des objets grâce à une force éthérique. Les gestes de concentration leur permettent d'activer cette force. Une autre forme de magie s'exprime par la révélation du caractère surnaturel d'un personnage. L'apparence fantastique est modelée grâce aux effets spéciaux. Les modifications corporelles singularisent et identifient les personnages. Par exemple, dans le film *Star Wars : Episode I – The Phantom Menace* (1999), les yeux jaunes, la peau rouge et des

cornes rappellent l'image du diable. Habituellement, ce genre de personnage possède des pouvoirs surnaturels, ce qui est le cas ici. Bref, ces deux formes d'expression de la magie ressemblent à celles décrite pour les films d'arts martiaux.

CONCLUSION DU CHAPITRE 6

Les agencements sonores, matériels et spatiaux modèlent la manière de montrer une réalité cinématographique. Ces éléments orientent la perception des spectateurs en contrôlant certaines variables : la musique et les sons, les prises de vue et jeux de caméra, les périodes de la journée et la température, les décors, ainsi que les effets spéciaux.

La musique et les sons possèdent la même fonction dans les films d'arts martiaux et les films d'action. Comme pour une grande majorité de films, ils sont les révélateurs des émotions vécues par les personnages. Grâce à eux, il est possible de distinguer les héros des antagonistes. La plupart des musiques sont originales et composées pour suivre les fluctuations et les aléas de l'action. Le climax est atteint à la fin des récits, surtout lors des affrontements finaux. Néanmoins, certains films empruntent des pièces musicales autant aux sphères de la musique populaire que de la musique classique. Notons que les éléments mystiques qui apparaissent dans les récits sont souvent accompagnés de musiques orientales. De plus, des musiques amusantes, dignes de dessins animés, viennent parfois dédramatiser le sérieux ou le tragique de certaines scènes. Enfin, certains mouvements et les impacts de frappes sont mis en évidence et rehaussés par l'ajout de sons et de bruits.

Comme pour la musique, il n'y a pas de différence entre les prises de vue et les jeux de caméra des films d'arts martiaux et ceux des films d'action. Les vues d'ensemble, les vues en plongée et les plans-séquences servent à l'appréciation esthétique et artistique des environnements et des corps en mouvement. Les scènes de combat sont ponctuées d'alternances entre les plans rapprochés et généraux. De plus, divers angles de vue et les répétitions de séquences contribuent aux techniques de caméra qui permettent aux spectateurs d'avoir l'impression d'être dans l'action. L'une des techniques qui attisent le fantasme de l'imaginaire des arts martiaux est celle qui montre les ombres des personnages qui réalisent un combat. L'usage des ombres est un classique cinématographique du genre arts martiaux repris par les films d'action. Filmer les visages des personnages qui assistent aux déroulements des combats dans les récits est nécessaire pour indiquer les émotions à partager avec les spectateurs.

Généralement, la température reflète les émotions des personnages. Ce principe est vrai autant pour les films d'arts martiaux que pour les films d'action. Par exemple, la tristesse, la mort et le malheur sont marqués par du mauvais temps, un dénouement heureux ou l'aboutissement d'une réalisation est souligné par un temps ensoleillé, le mysticisme ambiant correspond à un temps brumeux, etc. Le summum du rapport entre le personnage et la température est la capacité de contrôler les éléments de la nature. Cette capacité exprime simultanément une volonté d'imposer un état émotif au monde. Il s'agit, en fait,

d'un sentiment de puissance qui découle d'un besoin de contrôle sur les événements. L'utilisation des périodes de la journée et de la température demeure donc semblable dans les films de genres « arts martiaux » et « action ». Nonobstant, la capacité à contrôler la température relève de la magie, une dimension qui appartient davantage à l'univers des films d'arts martiaux.

Peu importe l'époque représentée, les décors de films d'arts martiaux font souvent référence à des lieux hors de la quotidienneté des spectateurs; par exemple, les lieux d'extrême pauvreté et de richesse, militaire et du cinéma lui-même. Ces lieux laissent une grande latitude pour la création cinématographique, permettant d'élaborer des circonstances invraisemblables et de jouer sur les fantasmagories des représentations populaires. De plus, pour accentuer le rapprochement avec les arts martiaux, il y a une orientaliation des lieux contemporains ou une utilisation de lieux orientaux. Les régions rurales et les paysages culturels historiques et modernes de la Chine et du Japon sont très exploités dans les films de notre corpus. Les décors de nature sont également prisés. Ils sont typiquement utilisés pour donner une impression d'authenticité. Dans la culture populaire, la nature est associée à la pureté des moines (mystiques) et des ermites (ascètes) extramondains; c'est-à-dire des personnes qui se retirent de la société pour contempler la vie hors du monde et apprendre la maîtrise d'eux-mêmes. Cette association mène évidemment les personnages à fréquenter des temples et lieux de culte. Ces décors sont traditionnellement associés aux films classiques du genre cinématographique des arts martiaux. Ensuite, les décors fantastiques sont un terrain fertile pour le mysticisme, la magie et le surnaturel. Ces décors constituent des lieux par excellence pour exploiter les possibilités de l'imaginaire des arts martiaux, tel la surpuissance et ses effets sur l'environnement. En fait, il n'y a que peu de différence entre les décors utilisés pour les films d'arts martiaux et les films d'action. L'éloignement avec la quotidienneté est la même. Les orientalismes, le religieux et le mysticisme sont aussi présents. Les décors utilisés présentent le même potentiel de mettre en valeur les gestuelles des arts martiaux.

Que ce soit pour les films d'arts martiaux ou pour les films d'action, les effets spéciaux servent à mettre en évidence certaines caractéristiques des personnages. Les puissances de feu sont le prolongement de la volonté des personnages ou celle des adversaires qui imposent des situations périlleuses à affronter. Les cascades, l'encaissement des frappes et les mutilations montrent l'endurance et la tolérance à la douleur. La possibilité de défier la gravité montre les capacités physiques et la maîtrise de l'environnement par les personnages. Les jeux de lumière indiquent soit un personnage divin et surnaturel, une prise de conscience lors d'une situation ou la voie de la réussite qui résout un problème. Les images floues sont l'expression de pouvoirs surnaturels ou des raccourcis pour faciliter des associations aux spectateurs. La modification des voix permet d'identifier les personnages à leur rôle et à leur fonction. Le ralenti permet d'apprécier certains actes importants pour le dénouement du récit: acquisition d'avantages techniques; augmentation de l'intensité des actions, dont les prouesses spectaculaires dans les affrontements; montrer l'esthétique des mouvements; marquer les émotions qui motivent les décisions des personnages; montrer les visages de ceux qui assistent à l'action pour

comprendre ou visualiser les conséquences des circonstances. Les effets spéciaux rendent également possible l'expression de la magie et du fantastique : apparition de symbole qui révèle le caractère mystique des personnages; maîtrise des éléments de la nature par des techniques occultes; apparence et modifications corporelles montrent la nature surnaturelle des personnages; application de la surpuissance des personnages sur les corps et les objets. La présence de créatures magiques ou mythologiques est l'expression même du fantastique par les effets spéciaux. Leur présence rappelle l'univers surnaturel dans lequel évoluent les personnages. En fait, les effets spéciaux des films d'action sont les mêmes que pour les films d'arts martiaux. Ce qui est mis en évidence par les effets spéciaux se ressemble de plus en plus selon les différents genres de films. Le degré de fantastique d'un film est le facteur qui oriente ou qui fait varier l'utilisation des effets spéciaux. En général, les films d'arts martiaux sont plus propices à l'élaboration du fantastique et du surnaturel que les films d'action.

Bien que les gestuelles des arts martiaux soient présentes dans les films d'action, la manière de les montrer diffère parce qu'elles ne sont pas nécessairement la thématique centrale du film. La priorité n'est pas de les mettre au premier plan, mais de reléguer les gestuelles des arts martiaux au statut d'outil utile au héros dans les scènes d'affrontements.

Dès lors que nous avons posé les balises des agencements matériels et spatiaux, nous pouvons nous attarder à voir comment s'articulent les actions des personnages et la poursuite de leur quête.

Chapitre 7 : La conduite des personnages

Après s'être attardé à décrire la matrice filmique des agencements matériels et spatiaux, nous en sommes à voir la manière dont les personnages évoluent dans cet univers. Pour ce faire, nous mettons sous la loupe les attitudes et les comportements des personnages, regroupés sous le vocable de conduite. Autrement dit, nous voulons savoir comment se conduisent les personnages au travers de ce que proposent les univers imaginaires auxquels ils appartiennent. Pour chacune des sections, des tableaux récapitulatifs présentent la compilation des éléments des scènes concernées. Les catégories des tableaux ne sont pas mutuellement exclusives, certaines scènes peuvent se trouver dans plus d'une catégorie.

7.1 ATTITUDES ET COMPORTEMENTS

Dans l'étude de la conduite des personnages filmiques, l'attitude et le comportement sont compris comme l'état d'esprit du personnage vis-à-vis d'un autre objet, d'une action, d'un individu ou d'un groupe. On ne peut pas parler ici d'un savoir-être, car le personnage est une forme fictive figée dans le temps, une création artistique achevée qui n'est pas en évolution, mais seulement sujet à interprétation. Contrairement à un individu, le personnage n'affiche pas de prédisposition à agir de telle ou telle façon, mais uniquement une orientation indiquée par son rôle. Le comportement qu'affiche un personnage est donc déterminé par les créateurs du script en fonction de ce qui est attendu par les publics. Il est nécessaire dans l'explication des réactions devant une tâche. L'attitude et le comportement désignent surtout une intention figée et cristallisée et qui est directement observable par l'étude du scénario.

7.1.1 Description de l'attitude des personnages des films d'arts martiaux

Les attitudes sont regroupées en fonction des situations qui suscitent ou commandent une attitude et un comportement similaire.

Tableau 24 : Regroupement des types d'attitude des personnages dans les scènes de films d'arts martiaux

Personnages	Attitudes	Scènes
Héros	Déterminé, décidé, convaincu, persévérant (malgré la douleur), confiant, assuré, combatif, courageux, en contrôle, stoïque, concentré, sérieux, énergique, explosif, optimiste.	1-RH2, 2-RH2, 4-RH2, 5-RH2, 2-KK2, 4-KK2, 6-KK2, 9-KK2, 10-KK2, 2-T&D, 3-T&D, 5-T&D, 3-TKK, 4-TKK, 6-TKK, 7-TKK, 4-UnSi, 5-UnSi, 6-UnSi, 1-TLS, 4-TLS, 6-TLS, 7-TLS, 2-TLA, 4-TLA, 6-TLA, 1-MK, 2-MK, 3-MK, 4-MK, 5-MK, 1-KB1, 2-KB1, 3-KB1, 6-KB2, 2-HTK, 4-HTK, 1-RMD, 2-RMD, 3-RMD, 1-UnS, 2-UnS, 1-He, 2-He, 2-BLS, 3-BLS, 4-BLS, 6-BLS,

		1-SF, 2-SF
	Calme, réflexif (mode solution), analytique, serein, posé, observateur, réservé (mystérieux), patient, méditant, contemplatif, admiratif, attentif.	1-RH2, 2-RH2, 1-KK2, 7-KK2, 9-KK2, 1-T&D, 6-T&D, 4-TKK, 5-TKK, 1-UnSi, 4-UnSi, 6-UnSi, 1-TLS, 2-TLS, 3-TLS, 4-TLS, 5-TLS, 3-TLA, 4-TLA, 3-MK, 5-MK, 6-KB2, 3-HTK, 4-HTK, 1-He, 2-He, 3-He, 4-He, 5-He, 1-SF
	Humour, dédramatisation, amusé, joueur, sens de la répartie (ironie, sarcasme).	1-RH2, 2-RH2, 5-RH2, 6-KK2, 9-KK2, 3-TKK, 1-UnSi, 6-UnSi, 2-RMD, 3-RMD
	Stressé face à une situation périlleuse, craintif.	3-RH2, 4-RH2, 8-KK2, 6-BLS
	Protecteur, aidant, bienveillant, conseillé (même les entités ésotériques), réconfortant, enseignant, exigeant, critique.	4-RH2, 3-KK2, 4-KK2, 10-KK2, 3-T&D, 3-TKK, 5-TKK, 6-TKK, 7-TKK, 4-TLS, 2-TLA, 4-TLA, 5-TLA, 3-MK, 4-MK, 5-KB2, 2-UnS
	Empathique, compatissant, attentionné, soucieux, inquiet, bilieux, chagriné, triste, intéressé, déconcerté, curieux, intrigué, bienveillant, sincère, confessant, ravi, affectueux, reconnaissant, respectueux, cérémonieux, confident, philanthrope.	6-RH2, 2-KK2, 4-KK2, 5-KK2, 8-KK2, 10-KK2, 1-T&D, 3-T&D, 5-T&D, 6-T&D, 1-TKK, 2-TKK, 4-TKK, 5-TKK, 7-TKK, 1-TLS, 6-TLS, 7-TLS, 2-TLA, 3-TLA, 1-KB1, 4-KB2, 1-HTK, 2-UnS, 4-He
	Indécis (dilemme moral entre vengeance et justice)	6-RH2, 2-KK2, 4-He
	Moralisateur, désapprouvateur de comportement violent	1-KK2, 3-KK2, 3-T&D, 1-MK
	Épuisé, fatigué, exténué, découragé, souffrant, troublé, désemparé.	5-KK2, 3-TKK, 4-TKK, 7-TKK, 1-TLS, 4-TLA, 5-TLA, 4-MK
	Vengeur, défensif, répliquant (lorsqu'attaqué).	2-T&D, 1-UnSi, 2-UnSi, 4-UnSi, 6-UnSi, 6-TLA, 1-MK, 4-HTK, 4-RMD, 5-BLS
	Mourant, résigné, sacrifice de soi.	6-T&D, 1-He
	Sollicitant (de l'aide, une trêve, la paix).	2-TKK, 7-TLS, 1-HTK
	Pratiquant, conformiste, démonstratif, étudiant, obéissant, acharné, persévérant (travaillant).	7-KK2, 3-TKK, 1-TLA, 4-TLA, 5-KB2, 3-He, 1-BLS
	Inventif, débrouillard (tacticien, furtif).	3-RH2, 5-RH2, 2-UnSi, 5-UnSi
Opposants	Agressif, violent, véhément, vindicatif, frustré, énervé, hargneux, colérique, guerroyant (sur le pied de guerre), pugnace, fanfaron.	1-RH2, 3-RH2, 6-RH2, 1-KK2, 3-KK2, 9-KK2, 10-KK2, 2-T&D, 3-T&D, 4-T&D, 5-T&D, 1-TKK, 2-TKK, 7-TKK, 2-UnSi, 3-UnSi, 4-UnSi, 5-UnSi, 6-UnSi, 6-TLS, 2-TLA, 6-TLA, 2-MK, 3-MK, 5-MK, 2-KB1, 4-HTK, 1-RMD, 2-RMD, 1-UnS, 2-UnS, 2-He, 2-BLS, 5-BLS, 2-SF
	Sans pitié, assassin, meurtrier, psychopathe, insensible, impassible.	3-RH2, 4-RH2, 2-UnSi, 6-UnSi, 2-KB1, 2-UnS, 6-BLS
	Condescendant, arrogant, belliqueux, diffamant, insultant, sarcastique, méprisant, fourbe.	6-RH2, 1-KK2, 2-KK2, 3-KK2, 9-KK2, 2-T&D, 4-T&D, 7-TKK, 1-UnSi, 3-UnSi, 7-TLS, 3-TLA, 5-TLA, 5-MK, 2-KB1, 1-RMD, 3-RMD, 1-SF, 2-SF
	Autoritaire (voire militaire), sévère, directif, contrôlant, calculateur.	1-KK2, 4-T&D, 1-TKK, 1-UnSi, 3-UnSi, 7-TLS, 2-TLA, 2-KB1, 4-KB2, 6-KB2, 4-RMD
	Provocateur, menaçant, vengeur.	9-KK2, 10-KK2, 3-T&D, 4-T&D, 2-TKK, 2-UnSi, 6-UnSi, 5-BLS, 2-SF
	Insécurité, incertitude, apeuré.	2-T&D, 3-T&D, 5-T&D
	Réfractaire.	3-T&D, 5-T&D
	Repentant (changement d'attitude).	10-KK2, 6-T&D
	Protocolaire, cérémonieux.	3-KB1

7.1.1.1 Les héros

Les héros des films d'arts martiaux sont plutôt optimistes. Ce sont des êtres qui vont au-devant des problèmes de manière énergique. Leur attitude est celle d'un modèle de résilience. Ils sont concentrés, sérieux, déterminés, décidés, mais surtout convaincus et confiants face à leur mission. Ils persévèrent malgré les difficultés et la douleur. Les héros présentent une assurance à toute épreuve qui les conduit à adopter un comportement qui va de l'avant. Être combatif, courageux, en contrôle et stoïque sont donc le lot du héros d'arts martiaux. Par exemple, le personnage de Guile dans le film *Street Fighter* (1995) montre une attitude de détermination obsessive. Seul la mort pourrait l'empêcher d'attendre son objectif. Ces traits de caractère sont non seulement partagés par la majorité des héros de notre corpus, mais aussi communs à tous les héros en général.

Dans les contextes qui ne sollicitent pas leurs compétences physiques d'intervention, les héros d'arts martiaux sont calmes, sereins et posés. Leur tempérament les amène à méditer sur nombre de sujets qui ont été portés à leur attention grâce à des moments de contemplation et d'admiration de leur environnement. *The Last Samurai* (2003) est l'exemple typique de cette attitude : le héros ne cesse de narrer ses réflexions et ses observations à propos de l'environnement et de l'ambiance sociale du village qui apaise son esprit tourmenté.

Avant de se lancer à l'aventure, les héros ont souvent une phase réflexive dans le but de solutionner un dilemme qui se présente à eux. Ils observent et analysent les situations avec grande patience. Dans *Under Siege* (1992), les antécédents militaires du héros font de lui un brillant stratège. Toutefois, la combinaison de sa patience et de sa réserve fait du héros une personne mystérieuse dont le comportement s'apparente à celui de l'ermite. Cette image de l'ermite est admirablement illustrée dans certains films comme *The Last Airbender* (2010), *Kill Bill : Volume 2* (2004) ou encore *Hero* (2002).

Dans certaines situations, les héros usent du sens de l'humour pour dédramatiser les événements. Il leur arrive même d'être amusé et joueur quand il n'y a aucun danger, ou encore s'ils ne veulent pas laisser transparaître la peur ou le stress; parce qu'il arrive parfois aux héros d'être craintifs et stressés face à une situation périlleuse. Ils possèdent habituellement un excellent sens de la répartie qui modèle leurs commentaires sous la forme d'ironies et de sarcasmes. Cet humour existe à divers degrés selon les films. Par exemple le film *Rush Hour 2* (2001), réalisé par Jackie Chan, emprunte un humour qui s'approche des *kung fu comedies*, dont Chan est l'un des maîtres du genre. Tandis que le film *Universal Soldier* (1992) présente un humour plutôt sobre qui ne se veut pas une dimension de premier plan ou d'une évidence qui masque le dramatique de l'action.

Les héros arborent une attitude bienveillante. Ils protègent et aident leurs semblables. Ils sont réconfortants et de bon conseil envers ceux qui les côtoient. Le plus souvent, ils

aident les autres par le moyen de la transmission des connaissances. Dans leur enseignement, les héros sont exigeants et critiques parce qu'ils se soucient qu'un savoir-faire soit intégré fidèlement. Cette bienveillance et ce souci des autres sont redevables au fait que les héros soient des personnes sincèrement empathiques et compatissantes. Leur philanthropie les rend attentionnés et respectueux de l'état d'âme de ceux qu'ils défendent. Ce sont d'excellents confidents qui savent reconnaître et apprécier la valeur de chacun. Toutes ces caractéristiques de bienveillance sont réunies dans les personnages du maître des films *The Karate Kid 2* (1986) et *The Karate Kid* (2010), mais sont aussi présents chez la plupart des héros du corpus.

Les héros désapprouvent les comportements violents. La violence demeure injustifiée jusqu'au moment où ils décident qu'elle est nécessaire au maintien d'une paix sociale. C'est pourquoi les héros traversent souvent une période d'indécision face à un dilemme moral, à choisir entre la vengeance personnelle et la justice sociale. Ce dilemme est magistralement bien montré dans le film *Hero* (2002) : le personnage principal est taraudé par des questions éthiques et morales jusqu'à la toute fin du récit.

Dans le rôle d'élève ou d'étudiant, les héros se conforment à une tradition. Ils sont obéissants, acharnés et persévérants dans l'amélioration et le travail de leurs techniques de combat. Ils le montrent en adoptant le comportement du parfait praticien, avec une piété quasi religieuse. Le film *Dragon : The Bruce Lee Story* (1993) met au premier plan ce type d'entraînement et le rapport du praticien aux différentes pédagogies dites traditionnelles. Ce film montre l'icône des arts martiaux, Bruce Lee, lors d'une remise en question des différentes traditions pour l'insérer dans le paradigme de la postmodernité, soit la possibilité de modéliser des techniques d'entraînement en fonction d'un idéal à atteindre. Cette remise en question n'annule pas la notion de tradition, mais dévoile plutôt son caractère changeant et adaptatif à la vision des valeurs des générations qui se succèdent : l'autonomie, la performance et l'efficacité.

En effet, l'efficacité avec laquelle les héros s'adaptent aux situations problématiques s'appuie sur leur inventivité et leur débrouillardise. Cela fait d'eux de bons combattants et d'excellents tacticiens. Des films comme *Mortal Kombat* (1995) et *The Last Airbender* (2010) montrent des héros qui vivent des remises en question incontournables pour mener leur quête à bien. Les cheminements intérieurs et les réflexions les poussent à comprendre différemment la réalité à laquelle ils doivent s'adapter.

Les héros sollicitent parfois de l'aide, mais seulement dans le contexte où, pour une quelconque raison, ils doivent retrouver la pleine capacité de leurs pouvoirs avant un affrontement. C'est le cas, entre autres, du héros du film *Hard to Kill* (1990). Après avoir été dans le coma pendant plusieurs années, il s'en remet à une infirmière qui lui apporte soins et soutien moral pour sa remise sur pied.

7.1.1.2 Les antagonistes

Quant aux antagonistes, communément qualifiés de méchants, ils sont agressifs et enclins à la violence. Arborant un tempérament hargneux et colérique, voire pugnace et fanfaron, ils sont souvent frustrés et énervés pour un rien. Par exemple, dans *Under Siege* (1992), les antagonistes sont enclins à prodiguer des rafales d'insultes destinées à faire sortir le héros de ses gonds.

Ce tempérament est nourri par l'insécurité émotionnelle et l'incertitude quant au contrôle sur leur vie. Toutefois, ces sentiments de peur ne sont que rarement révélés, soit uniquement dans le cas où le personnage change de camp pour rejoindre le héros. À ce moment, ils deviennent repentants et changent d'attitude. Le film *Crouching Tiger Hidden Dragon* (2000) en est l'exemple parfait. Tout au long du film, le héros sollicite la jeune antagoniste pour qu'elle devienne son élève. Vers la fin du récit, elle rejoint le héros pour lui prêter main forte.

Constamment sur le pied de guerre, les actions des antagonistes sont brutales, véhémentes et vindicatives. Ils adoptent une attitude condescendante avec les autres. Leur discours est empreint d'arrogance, d'insultes, de diffamation, de sarcasme et de mépris. Leurs plans d'actions sont fourbes et leur comportement belliqueux. Ils sont sans pitié avec les personnes vulnérables. Insensibles à la souffrance des autres, ils demeurent impassibles durant leurs tentatives assassines et meurtrières, tels des psychopathes. Plusieurs antagonistes de notre corpus correspondent à tous les critères de ce profil (*Kill Bill : Volume 1 et 2*, 2003-2004; *Mortal Kombat*, 1995; *Under Siege*, 1992), mais le plus virulent est sans doute celui du film *Universal Soldier* (1992) : un soldat incontrôlable en psychose post-traumatique permanente après sa participation à la guerre du Vietnam.

Parfois associés à l'univers militaire ou à un groupe fortement hiérarchisé surconformiste, les antagonistes sont autoritaires, sévères, directifs avec leurs sbires. D'une main de fer, ils contrôlent leurs subordonnés, suivant des desseins froids et calculateurs. Quand les événements ne tournent pas en leur faveur, ils deviennent provocateurs, menaçants et peuvent tenter de se venger sur n'importe qui. Cette attitude les conduit à être réfractaires à toutes formes d'autorité. Le film *Kill Bill : Volume 1* (2003) en montre un exemple patent avec le personnage O-Ren Ishii, une femme impitoyable d'origine sino-japonaise à la tête des clans Yakusa.

Pourtant, dans certaines circonstances, les antagonistes seront adeptes de protocoles et de cérémonies, mais toujours dans l'optique de rendre plus dramatique une confrontation et d'y afficher leur supériorité. C'est le cas, entre autres, du personnage Shang Tsung du film *Mortal Kombat* (1995). Ce dernier préside un tournoi de combat à mort et entreprend d'y participer pour affirmer sa domination. Il y a également le personnage de Bill, dans le film *Kill Bill : Volume 2* (2004), qui propose à l'héroïne de se rendre à une plage de son

domaine pour aller se découper à la lueur du soleil levant. Un comportement digne de la tradition des samouraïs contemporains, tel que le rappelle Bill.

7.1.2 Description de l'attitude des personnages des films d'action

Tableau 25 : Regroupement des types d'attitude des personnages dans les scènes de films d'action

Personnages	Attitudes	Scènes
Héros	Déterminé, décidé, convaincu, persévérant (malgré la douleur), confiant, assuré, combatif, courageux, en contrôle, stoïque, concentré, sérieux, énergique, explosif, optimiste.	MMS, TMR, SW1, MI2, SH
	Calme, réflexif (mode solution), analytique, serein, posé, observateur, réservé (mystérieux), patient, méditant, contemplatif, admiratif, attentif.	TMR, SW1, SH
	Humour, dédramatisation, amusé, joueur, sens de la répartie (ironie, sarcasme).	MMS
	Stressé face à une situation périlleuse, craintif.	MMS
	Empathique, compatissant, attentionné, soucieux, inquiet, bilieux, chagriné, triste, intéressé, déconcerté, curieux, intrigué, bienveillant, sincère, confessant, ravi, affectueux, reconnaissant, respectueux, cérémonieux, poli, confident, philanthrope.	TMR
	Indécis (dilemme moral entre vengeance et justice).	MI2
	Vengeur, défensif, répliquant (lorsqu'attaqué).	MMS
	Mourant, résigné, sacrifice de soi.	SW1
Opposants	Agressif, violent, véhément, vindicatif, frustré, énervé, hargneux, colérique, guerroyant (sur le pied de guerre), pugnace, fanfaron.	SW1, MI2
	Sans pitié, assassin, meurtrier, psychopathe, insensible, impassible.	SW1, MI2
	Condescendant, arrogant, belliqueux, diffamant, insultant, sarcastique, méprisant, fourbe.	MI2
	Provocateur, menaçant, vengeur.	SW1, MI2

7.1.2.1 Les héros

Les héros de films d'action ressemblent à ceux des films d'arts martiaux. Ils sont aussi déterminés et convaincus que leurs homologues. Ils persévèrent et sont tolérants à la douleur. Ils sont combatifs, courageux, en contrôle, stoïques et ont foi en leur mission. Les héros sont résignés au sacrifice de soi. Ils sont également énergiques et optimistes dans leurs décisions de passer à l'action. Par exemple, dans le film *Mission : Impossible 2* (2000), le héros est résolu à vaincre son adversaire, il se relève pour continuer l'affrontement peu importe les coups qu'il reçoit.

Ce sont aussi des personnes posées et calmes la majeure partie du temps. Capables de prendre du recul, elles sont réflexives et analytiques quand s'impose le besoin de prendre une décision. Dédramatiser les situations par l'humour est dans leurs habitudes. Les personnages du film *Mr. & Mrs. Smith* (2005) le montrent bien lorsqu'ils s'affrontent. Respectivement tueurs à gages de profession, les membres du couple s'affrontent en

usant de leurs habiletés spécifiques avec parcimonie et un humour ironique qui rappelle leur aisance avec l'acte du meurtre.

Ce sont également des personnes capables d'empathie. Cette empathie est la cause du stress des héros. Ils craignent pour la vie des innocents. De fait, lorsque vient le moment d'agir et de répliquer par la force, ils vivent eux aussi le dilemme de choisir entre la vengeance et la justice. Cette panoplie de sentiment est d'autant plus vraie pour le héros du film *Sherlock Holmes* (2009). Sa personnalité asociale lui octroie la faculté d'être en retrait dans ses pensées. Cette aptitude décuple son potentiel d'analyse hors du commun et l'aide à prendre en considération les risques pour chacune des personnes impliquées dans l'action du récit.

Bref, l'attitude de ces héros ressemble en tout point à celle des héros de films d'arts martiaux. À un point tel que le personnage de Néo du film *The Matrix Reloaded* (2003) y correspond à s'y méprendre. Néanmoins, les éléments de l'attitude moins nombreux et moins élaborés par rapport aux héros de films d'arts martiaux sont dus à la différence du nombre de scènes analysées. Toutes proportions gardées, les héros possèdent les mêmes caractéristiques attitudinales.

7.1.2.2 Les antagonistes

Le même phénomène de proportion apparaît pour l'analyse des antagonistes des films d'action. Ils sont aussi agressifs et violents que leurs homologues des films d'arts martiaux. Ils possèdent un tempérament équivalent de véhémence et de frustration. Ce sont également des psychopathes insensibles, condescendants, belliqueux et fourbes. La provocation et les menaces vengeresses sont leur mode d'entrer en relation avec les autres. À l'appui, le film *Star Wars : Episode I – The Phantom Menace* (1999) montre un antagoniste qui est l'archétype de la méchanceté.

7.2 VÊTEMENTS ET APPARENCES

Pour reprendre les propos de Thibodeau (2008), il n'y a que les apparences qui comptent au cinéma. En effet, les personnages doivent être distingués d'une quelconque façon pour frapper l'imaginaire, notamment en reprenant certains habits devenus classiques pour les films d'arts martiaux.

Toujours pour l'apparence, l'ethnie (asiatique, africaine, caucasienne) des acteurs n'est pas un facteur déterminant dans la popularité d'un film. Ce qui importe c'est la condition esthétique du corps. Le corps est le reflet de valeurs culturelles qui doivent demeurer présentes : les idéologies, les orientations politiques et spirituelles ou encore le respect des opinions populaires.

En ce qui a trait à la condition physique des acteurs, il n’y a que les héros et les antagonistes qui sont touchés par les critères de beauté stéréotypés. Par exemple, un maître d’arts martiaux peut être âgé et enveloppé, mais l’apprenti qui est le héros en devenir se doit d’être jeune, en forme, musclé, basané, bien coiffé, etc.

7.2.1 Description des caractéristiques vestimentaires des personnages dans les films d’arts martiaux

Tableau 26 : Regroupement des types d’apparences des personnages dans les films d’arts martiaux

Personnages	Apparences	Scènes
Héros	Vêtements discrets, incognito, fondus dans la masse des modes contemporaines, adaptés à l’endroit, aucune distinction apparente : (robe de chambre violette, serviette de bain autour de la taille dans un salon de massage), (tenue de soirée dans une réception mondaine), (chemise avec motif ou couleur, jeans, manteau), (costume de cuisiner, cuistot), (pantalon beige, chandail gris, blouson usé en cuir brun), (pantalon noir, torse nu), (jupe et camisole bleue), (vêtement orange de prisonnier, menottes).	1-RH2, 4-RH2, 5-RH2, 6-RH2, 1-KK2, 3-KK2, 5-KK2, 8-KK2, 9-KK2, 1-TKK, 2-TKK, 3-TKK, 4-TKK, 5-TKK, 1-UnSi, 2-UnSi, 1-MK, 2-MK, 3-MK, 4-MK, 5-MK, 1-KB1, 4-KB2, 5-KB2, 6-KB2, 1-HTK, 4-HTK, 1-RMD, 2-RMD, 4-RMD, 1-UnS, 2-UnS, 1-BLS, 3-BLS
	Habit vestimentaire propre BCBG : (veston cravate), (complet pour bal de promo de fin d’études).	2-RH2, 2-KK2, 3-KK2, 4-KK2
	Apparat voyant pour être remarqué : (tenue de soirée « m’as-tu-vu! »), (costume en peau d’animal).	3-RH2, 4-RH2, 6-RH2
	Vêtements de travail ou mode des jeunes : (chemise défraîchie, t-shirt, pantalon usé).	4-KK2, 6-KK2, 1-TKK, 2-TKK, 3-TKK, 4-TKK, 5-TKK
	Tenue sportive contemporaine : (survêtement ample griffé, espadrille), (habit de jogging gris).	6-TKK, 7-TKK, 3-HTK, 3-RMD
	Vêtements chinois traditionnels et d’époque : (costume de <i>kung fu</i> de style mao, costume de <i>kung fu</i> contemporain de couleurs, souliers noirs), (pantalon de soie blanche), (costume long chemisier blanc, chapeau noir ou cheveux en toc, guêtres pour les jambes, armure thoracique), (femme : maquillage naturel, cheveux longs portés à l’arrière, chemise longue et pantalon ample), (homme : grande robe et pantalon très ample, cheveux rasés du front jusqu’aux oreilles, derrière la tête cheveux longs tressés, souliers ficelés jusqu’aux genoux), (armes d’époque utilisées : sabres demi-lune, couteau, hallebarde, bâton court, épée chinoise), (vêtement ample, pantalon, bâton à la main, style moine chinois), (vêtements de la couleur de l’élément que les guerriers maîtrisent), (tenue de prêtre taoïste : robe noire et blanche, longs cheveux, barbe et moustache blanche, sourcils blancs proéminents), (habit de percepteur chinois, manteau en cuir, bottes tressées, épée), (vêtements chinois d’époque, robe très longue, épée, couteau), (chandail blanc, pantalon de soie noire et sash blanc).	2-RH2, 1-TKK, 4-TKK, 6-TKK, 7-TKK, 1-T&D, 2-T&D, 3-T&D, 4-T&D, 5-T&D, 6-T&D, 1-TLA, 2-TLA, 3-TLA, 4-TLA, 5-TLA, 6-TLA, 1-MK, 5-MK, 5-KB2, 1-He, 2-He, 3-He, 4-He, 1-BLS, 2-BLS, 5-BLS, 6-BLS
	Vêtements japonais traditionnels : (gi de karaté blanc, bandeau japonais blanc, ceinture noire), (Kimono de femme, éventail rouge et coiffure style geisha), (gi, haut gris, bas noir) (armure de samouraï, katana), (vêtements des gens du village japonais : gi, hakama et kimono), (costume blanc de cérémonie shintô), (robe blanche japonaise traditionnelle), (gi de karaté pour entraînement et obi noir).	2-KK2, 10-KK2, 1-TLS, 2-TLS, 3-TLS, 4-TLS, 5-TLS, 6-TLS, 7-TLS, 1-KB1, 2-KB1, 3-KB1, 2-HTK
	Un élément symbolique particulier qui rappelle l’appartenance du personnage, mais le reste des vêtements est ordinaire : (bandeau symbolisant le Japon), (logo du maître ou d’une école sur le veston).	6-KK2, 7-KK2, 10-KK2

	Vêtements militaires : (marine américaine, chemise beige, décorations militaires), (blouson noir, pantalon et t-shirt vert camouflage), (habit militaire d'officier américain style première Grande Guerre).	3-UnSi, 4-UnSi, 5-UnSi, 6-UnSi, 1-TLS, 2-TLS, 2-SF
	Fantastique : (dragon noir, animal mythique, yeux de reptile), (couverture en loque servant de vêtement, ceinture de corde, chapeau chinois de paysan, cheveux longs gris argenté), (démon chinois en armure de guerrier de pierre de l'époque médiéval).	5-TLA, 1-MK, 3-MK, 4-MK, 6-BLS
	Vêtements sexy féminin : (camisole de cuir décolleté, pantalon moulant noir, éventail de métal), (gilet et pantalon serrés noirs, ceinture de cuir), (uniforme sexy d'écolière japonaise), (robe chinoise courte et rouge, coiffure stylisée, maquillage apparent, menottes en cuir capitonnées), (gilet moulant bleu, leggings avec motifs de camouflage).	3-MK, 4-MK, 2-KB1, 1-SF, 2-SF
	Caméo : (costume jaune et noir de Bruce Lee provenant du film <i>The Game of Death</i>), (complet noir et masque de Kato provenant de la série <i>Green Hornet</i>), (reproduction du personnage de Kato dans <i>Bruce Lee story</i>).	2-KB1, 3-KB1, 4-BLS
Opposants	Vêtements discrets, incognito, fondus dans la masse, adaptés à l'endroit, aucune distinction apparente : (serviette de bain autour de la taille dans un salon de massage), (tenue de soirée dans une réception mondaine), (lunettes, bandeau bleu marine, t-shirt noir, jeans délavé, blouson de cuir capitonné), (veste noire en cuir et pantalon), (pantalon noir et chemise bourgogne), (vêtement hip-hop de ghetto).	2-RH2, 3-KK2, 3-UnSi, 6-UnSi, 5-MK, 4-KB2, 6-KB2, 4-HTK, 2-RMD, 4-RMD, 1-SF
	Habit de garde : (costume d'employés : chemise, veston et pantalon sobre), (complet noir, oreillettes de communication), (habit de gardien de prison bleu marine, gilet de protection, matraque et autre attirail).	3-RH2, 3-UnSi, 1-RMD
	Vêtement sobre contemporain : (complet ou robe noire), (maquillage très apparent, rouge et noir vif).	4-RH2, 5-RH2
	Tenue distinguée : (veston cravate de grande qualité).	6-RH2, 9-KK2
	Habit d'arts martiaux japonais : (gi de karaté noir, bandeau noir) (gi de karaté, haut blanc, bas noir, ceinture noire), (gi noir et jaune, ceinture noire), (armure de samouraï).	1-KK2, 2-KK2, 10-KK2, 1-TLS
	Habit de ninja : (femme chinoise toute vêtue de noire, esthétique féminine, un foulard voile son visage, un bandeau retient ses cheveux, une épée longue chinoise), (tous vêtus de noir, sabre ninja « daito », shuriken, sarbacane, griffe, armure, arbalète).	2-T&D, 3-T&D, 5-T&D, 6-TLS
	Survêtement sportif : (costume noir avec ligne rouge ou blanche sur les membres).	1-TKK, 2-TKK, 7-TKK
	Vêtements militaires : (marine américaine), (tenues de camouflage), (assassins tous vêtus de noir, tuque noire, fusils avec silencieux), (pantalon et bottes d'armée, veste sans manche décorée des insignes de ses victimes, collier d'oreilles de ses victimes), (habit de général en cuir rouge, casquette et cap rouge).	1-UnSi, 2-UnSi, 4-UnSi, 5-UnSi, 2-UnS, 2-SF
	Vêtements chinois traditionnels : (armure militaire chinoise rouge et noire) (armure noire et or de l'empereur), (pantalon de soie noire et sash rouge), (robe noire pour homme de cérémonie).	2-TLA, 5-TLA, 5-He, 2-BLS
	Fantastique : (habit de ninja élaboré, tissu noir et cuir jaune, yeux blancs, crâne en guise de tête, lave), (habit de ninja élaboré, tissu noir et cuir bleu, couche de glace sur le costume).	2-MK, 3-MK

L'apparence des héros et des antagonistes a été relevée dans les mêmes scènes de films d'arts martiaux pour s'assurer que les tenues vestimentaires réfèrent aux mêmes événements contextuels. En effet, il faut tenir compte que les tenues vestimentaires dépendent des références sociohistoriques qui inspirent les scénarios, mais peuvent aussi laisser libre cours à une expression postmoderne de la création artistique cinématographique, tels les anachronismes ou le fantastique.

7.2.1.1 Les héros

Dans les films d'arts martiaux, les personnages qui portent des vêtements discrets et conformes à la mode du cadre vestimentaire de référence (imaginaire ou historique) ont trois fonctions. La première fonction est de passer incognito pour se fondre dans la masse. Par exemple, porter une serviette de bain autour de la taille dans un salon de massage, ou encore une tenue de soirée dans une réception mondaine dans l'objectif d'être remarqué le moins possible (*Mr. & Mrs. Smith*, 2005). La deuxième fonction consiste à ne porter aucun vêtement qui montre une distinction apparente, mais, contrairement à la première fonction, l'idée est d'être intégré et accepté de la majorité. Un personnage habillé d'un pantalon beige, d'un chandail gris et d'un blouson usé en cuir brun, et qui va rejoindre des amis pour une séance d'entraînement est un exemple qui sied à un film dont le récit se déroule à notre époque (*Romeo must die*, 2000). Les vêtements de travail, la mode des jeunes, les tenues sportives en sont d'autres exemples. La troisième fonction fait du personnage une attraction et le centre d'attention d'un événement. Les vêtements qu'il porte sont extravagants et détonnent volontairement avec la majorité ou l'étiquette. Par exemple, porter un costume en peau d'animal lors d'une soirée où les convives sont vêtus de façon plutôt classique permet d'être voyant et remarqué très aisément (*Rush Hour 2*, 2001).

Ces trois fonctions montrent que les vêtements portés par les héros de films d'arts martiaux correspondent à des contextes et à des objectifs. Les vêtements portés relèvent d'une cohérence. Les scènes où les personnages font usage de techniques relatives aux arts martiaux ne sont pas nécessairement accompagnées de vêtements propres aux disciplines des arts martiaux. Le fait que les héros d'arts martiaux portent des habits des sociétés traditionnelles orientales en dehors de contextes propices demeure un cliché.

Les personnages qui portent des vêtements chinois traditionnels se rapportent aux scènes de films qui reproduisent en tout ou en partie une vision historique romancée. Les costumes et les vêtements d'époque ont pour fonction de plonger les spectateurs dans un voyage dans le temps en cohérence avec ce qu'ils connaissent déjà un peu de la Chine impériale (*Crouching Tiger, Hidden Dragon*, 2000; *Hero*, 2002). Par exemple, les hommes portent de grandes robes et des pantalons très amples, le devant du crâne rasé, de longs cheveux tressés derrière la tête, des souliers ficelés jusqu'aux genoux, un long chemisier blanc; puis, en temps de guerre, des guêtres pour les jambes et une armure thoracique. Les femmes portent un maquillage naturel, des cheveux longs portés à

l'arrière, un chemisier long et un pantalon ample. Les moines portent des robes amples, bâton à la main, crâne rasé. Les prêtres (taoïstes) ont de longs cheveux, une barbe et une moustache blanche, sourcils blancs proéminents. Ensuite, les fonctionnaires de l'État portent des manteaux en cuir, des bottes tressées et une épée à la ceinture. Dans ces films, plusieurs armes d'époque sont utilisées, notamment le sabre demi-lune, le couteau, la hallebarde, le bâton court et, évidemment, l'épée chinoise.

Il en va de même pour les vêtements japonais traditionnels. Les personnages portent des répliques des habits d'époque correspondant aux rôles de la société du Japon d'antan (*The Last Samurai*, 2003). Les hommes des villages portent des *gi*, des *hakamas*. Les femmes arborent des *kimonos*, des éventails rouges et des coiffures de style *geisha*. Les guerriers, nommés *samourais*, sont vêtus d'une armure, ainsi que d'un katana. Les prêtres de cérémonie shintô portent un costume blanc propre à cette confession religieuse.

Les films qui se déroulent à l'époque contemporaine utilisent souvent les tenues sportives des disciplines des arts martiaux et les modes vestimentaires orientales pour identifier un personnage. Par exemple, le costume chinois de style mao est devenu en Amérique l'habit de prédilection de la discipline du *kung fu*, c'est donc dans ce costume qu'apparaissent de temps à autre les personnages. Le chandail blanc ou simplement le torse nu, le pantalon de soie noire ou blanche et le *sash* de différentes couleurs sont également des habits classiques qui représentent l'appartenance à la discipline du *kung fu*. Ensuite, le *gi* blanc et la ceinture noire (ou obi noire) sont les éléments contemporains qui représentent la discipline du karaté, mais aussi la plupart des disciplines des traditions martiales japonaises. Fait intéressant, les *gi* et les ceintures noires défraîchies octroient aux personnages le prestige et le respect de celui qui sait et qui possède la connaissance.

Toutefois, les habits entiers ne sont pas toujours nécessaires, un symbole sur un vêtement est suffisant pour marquer l'appartenance d'un personnage à un art martial durant les scènes où il n'est pas question d'arts martiaux : un bandeau symbolisant le Japon, le logo d'un maître ou d'une école sur le veston (*The Karate Kid 2*, 1986). De plus, dans les contextes urbains, les robes japonaises longues et effilées rappellent parfois l'appartenance des femmes aux arts martiaux japonais. En fait, les films d'arts martiaux n'échappent pas au stéréotype de la femme sexy : camisole de cuir décolleté, vêtements moulants, robe courte et maquillage apparent. La femme sexy renvoie à l'idée de la femme forte, héroïne ou antagoniste, qui emprunte, comme nous l'avons vu, plusieurs traits caractéristiques du modèle masculin du héros.

Toujours dans l'imaginaire contemporain, les vêtements militaires sont associés à l'emploi de la force et donc indirectement liés aux arts martiaux. Voir des personnages engagés dans la marine américaine, porter des décorations militaires et des vêtements de camouflage est un indice qu'ils maîtrisent le combat rapproché et possiblement les arts martiaux (*Under Siege*, 1992).

Les films d'arts martiaux qui mettent au premier plan un univers fantastique ont des costumes plus élaborés pour habiller leurs personnages. L'objectif de ces parures est d'établir un lien symbolique entre le personnage et ses pouvoirs de combattant. Par exemple, les vêtements d'un personnage doivent être de la couleur de l'élément qu'il maîtrise grâce à la magie. Les vêtements servent de liens qui viennent consolider l'identité des personnages et voiler leur statut d'être humain pour le remplacer par une présence permanente du divin ou du surnaturel. Il y a également un jeu de proportion qui justifie cette métamorphose : moins un personnage est montré comme un humain et plus il possède de pouvoirs. Cette règle s'applique à tous les films d'arts martiaux. Par exemple, les dragons occupent des fonctions spirituelles et sont détenteurs des plus grandes puissances et pouvoirs. Alors, plus un humain acquiert de caractéristiques associées à l'animal mythique, comme des yeux de reptile, plus il est censé être puissant. Le même phénomène s'applique pour un personnage qui a des arcs électriques dans les yeux (*Mortal Kombat*, 1995).

Dans les films d'arts martiaux, certains caméos³¹ agissent comme un don de pouvoirs temporaires, comme si un dieu venait prêter main-forte au personnage. Par exemple, depuis sa mort, Bruce Lee est devenue une légende, voire un véritable mythe de l'incarnation de la puissance. Alors en portant son costume jaune et noir lors du film *The Game of Death*, un personnage peut, l'instant d'une scène, emprunter les caractéristiques de puissance du spectre de Bruce Lee.³²

7.2.1.2 Les antagonistes

Les vêtements contemporains des antagonistes possèdent les mêmes fonctions que celles des héros. Cependant, ces fonctions s'appliquent dans des contextes différents et sont orientées par différents mobiles. La première fonction est de passer incognito. Les vêtements discrets servent à se fondre dans la masse et à s'adapter au lieu et à la situation dans laquelle les personnages se trouvent. La deuxième fonction consiste à être intégré et accepté de la majorité. La plupart du temps, les antagonistes portent des vêtements dispendieux parce que leurs cercles sociaux requièrent ce genre de parures; par exemple des habits avec vestons et cravates de grande qualité (*Rush Hour 2*, 2001). Les survêtements sportifs et décontractés sont aussi de mise pour les milieux criminels moins nantis, comme les vêtements de style hip-hop des ghettos (*Romeo must die*, 2000). La troisième fonction consiste à attirer l'attention lors d'un événement. Par exemple, un personnage peut être habillé en vedette de rock avec des lunettes miroir et un blouson de

³¹ Le caméo est avant tout un clin d'œil et n'est habituellement pas crédité. Il est bref et souvent anecdotique, car il n'influe généralement pas sur le cours du récit. Il peut être ouvertement montré, ou bien décelable par les seuls spectateurs avertis. Un caméo peut se présenter comme l'apparition fugace d'un acteur, d'un réalisateur, d'une personnalité déjà célèbre ou d'un trait caractéristique qui le rappelle.

³² D'autres films qui ne sont pas analysés ici viennent appuyer cette théorie. Entre autres le film *Green Hornet* (2011) où un personnage incarne le rôle de Kato déjà joué par Bruce Lee à l'époque de la série télévisée originale *Green Hornet* (1966-67). Le film fait un lien évident entre le nouvel acteur et Bruce Lee.

cuir capitonné pour détourner l'attention d'une tentative d'infiltration (*Under Siege*, 1992). Souvent, les sbires des organisations criminelles s'affichent de manière voyante lorsqu'ils jouent le rôle des gardes : complet noir avec oreillettes de communication, ou encore des habits de gardiens de prison accompagné de gilets de protection et de matraques.

Encore une fois, les vêtements militaires classent les personnages dans une catégorie à part : ceux qui possèdent les moyens de s'imposer par la force. Toutefois, cette catégorie appartient autant aux héros qu'aux antagonistes, c'est l'usage qui en est fait qui varie. Par exemple, les tenues de camouflage servent aux assassins. Ils apparaissent tous vêtus de noir, utilisant des fusils avec silencieux. La touche du vilain est ajoutée aux vêtements militaires des antagonistes, comme une veste sans manche décorée des insignes de ses victimes ou un collier d'oreilles qui montre le caractère psychopathe du personnage (*Universal Soldier*, 1992).

En ce qui a trait aux vêtements chinois et japonais des sociétés traditionnelles, ils réfèrent encore une fois à un passé romancé de l'Orient. Toutefois, les antagonistes de ce contexte sont rarement des civils, mais appartiennent plutôt aux factions militarisées d'époque (*Hero*, 2002). Ils portent par exemple des armures militaires chinoises rouges et noires. Des dignitaires comme un empereur portent aussi une armure, mais celle-ci est davantage ostentatoire avec de l'or. Les opposants japonais portent des armures de samouraï ou des vêtements militaires d'antan.

Les antagonistes qui exécutent des techniques d'arts martiaux portent également des costumes contemporains inspirés des disciplines sportives (*The Karate Kid*, 2010). Cependant, ces costumes sont souvent plus sombres et foncés que ceux des héros. Par exemple, ils portent un costume de *kung fu* constitué de pantalon de soie noire et un *sash* rouge ou encore des habits noirs taoïstes de cérémonie (*Dragon : The Bruce Lee Story*, 1993). Il en va de même pour les costumes des disciplines japonaises, comme les *gi* de karaté noir et les bandeaux noirs, toujours avec la classique ceinture noire qui confère des compétences techniques et des aptitudes extraordinaires à son possesseur.

L'habit de ninja est particulier. Il est à mi-chemin entre le costume militaire et celui de la discipline des arts martiaux. Pour les antagonistes, il s'apparente à la furtivité et aux missions d'infiltration. Il correspond à la même fonction que celle du personnage militaire tout vêtu de noir, mais l'équipement et les techniques *ninjutsu* en plus : sabre *ninja daito*, *shuriken*, sarbacane, griffes, armure, arbalète. Le costume du ninja semble atemporel, car il demeure identique autant dans les récits contemporains que dans les films historiques romancés (*The Last Samurai*, 2003).

Dans les récits historiques romancés, les femmes peuvent incarner le rôle du ninja. Elles demeurent toutes vêtues de noir, mais leur apparence est toujours soumise aux

coquetteries de l'esthétisme féminin. Par exemple, elles portent un foulard ou un voile délicat pour cacher leur visage au lieu d'une simple bande de tissu, la coiffé des cheveux est souvent mise en évidence et le costume épouse davantage les courbes du corps (*Crouching Tiger, Hidden Dragon*, 2000). Néanmoins, le port de l'épée et de la panoplie d'armes demeure.

Comme nous venons de le mentionner, le stéréotype de la femme sexy est aussi présent chez les antagonistes. Cependant, comme pour les hommes, leurs vêtements sont plus sombres peu importe l'époque représentée dans le film. Il n'est toutefois pas exagéré d'ajouter que les femmes antagonistes affichent régulièrement des attributs hypersexués : des robes ou autres vêtements très sexy et suggestifs, ainsi qu'un maquillage très apparent et vif (*Rush Hour 2*, 2001; *Romeo must die*, 2000).

Les costumes fantastiques occupent la même fonction que pour les héros : être la représentation symbolique des pouvoirs que détiennent les personnages. Cependant, contrairement aux héros, les antagonistes incarnent des supervilains. En conséquence, leurs costumes sont souvent extravagants et révélateurs de pouvoirs qui doivent sembler difficiles à vaincre. Par exemple, le costume du ninja, pourtant classique, est rehaussé d'attributs de couleurs qui rappellent l'élément que maîtrise le personnage grâce à la magie; des yeux blancs et un crâne en guise de tête pour signifier qu'il est un esprit vengeur ou un revenant; de la lave remplace le sang pour montrer que c'est un être surnaturel jusque dans sa chair (*Mortal Kombat*, 1995). Bref, plus le supervilain possède un costume éloigné des conventions vestimentaires, plus il est dangereux. Un général portant un costume de cuir rouge, une cape et une casquette à l'effigie d'un clan terroriste (*Street Fighter*, 1995) est moins craint qu'un démon guerrier de pierre en armure qui prend vie (*Dragon : The Bruce Lee Story*, 1993).

7.2.2 Description des caractéristiques vestimentaires des personnages dans les films d'action

Tableau 27 : Regroupement des types d'apparences des personnages dans les films d'action

Personnages	Apparences	Scènes
Héros	Vêtements discrets, incognito, fondus dans la masse des modes contemporaines, adaptés à l'endroit, aucune distinction apparente : (pantalon, t-shirt, manteau de cuir noir), (costume anglais début des années 1900).	MI2, SH
	Tenue vestimentaire élégante BCBG : (tenue de soirée dans une réception mondaine), (pantalon, veston, cravate), (robe noire de soirée), (manteau long style trench, lunettes noires, cheveux lichés, bottes noires).	MMS, TMR
	Vêtements chinois traditionnels : (costume de <i>kung fu</i> de style mao, pantalon noir, veste blanche, souliers noirs).	TMR
	Fantastique : (Jedis : toge beige, bottes longues, pantalon ample, veste style gi japonais, sash en guise de ceinture, sabre laser vert ou bleu).	SW1
Opposants	Vêtements discrets, incognito, fondus dans la masse, adaptés à l'endroit, aucune distinction apparente : (pantalon et veste	MI2, SH

	de jeans noir), (costume anglais début des années 1900, lanterne à la main).	
	Fantastique : (toge noire, pantalon ample noir, veste noire style gi japonais, sash noir en guise de ceinture, gants noirs, sabre laser rouge, maquillage rouge et noir, couronne de corne autour de la tête, yeux jaunes).	SWI

L'apparence des héros et des antagonistes a été relevée dans les mêmes scènes de films d'action que celles discutées dans les chapitres précédents. Comme pour les films d'arts martiaux, il faut tenir compte que les tenues vestimentaires dépendent des références sociohistoriques qui inspirent les scénarios, ainsi que les anachronismes ou le fantastique qui modèlent les costumes. Moins de scènes ont été analysées que pour les films d'arts martiaux, mais les critères vestimentaires et d'apparence n'en demeurent pas moins importants. Nous nous attardons donc à montrer les ressemblances des personnages de films d'action avec les caractéristiques de ceux des films d'arts martiaux.

7.2.2.1 Les héros

Les héros de films d'action portent des vêtements contemporains qui correspondent aux fonctions des héros d'arts martiaux. Sans les réitérer, nous pouvons constater que les personnages de films d'action portent des vêtements qui leur permettent d'accomplir leur mission, soit en se dissimulant dans une foule, soit en attirant l'attention d'autrui lorsque les circonstances le requièrent. Le personnage de Sherlock Holmes en est un excellent exemple. Il porte un costume anglais du début des années 1900, ce qui ne l'empêche pas de modifier son appareil lorsque vient le temps de combattre pour des paris dans un bar clandestin. Il confronte son adversaire le torse nu, n'étant vêtu que d'un pantalon noir et de ses bottes.

Il arrive que les héros de films d'action portent une tenue vestimentaire élégante lorsqu'ils livrent un combat. Que les héros portent un complet ou une robe de soirée, selon le sexe des personnages, ces vêtements sont un indice de leurs compétences au combat, car ils demeurent intacts après l'affrontement. Par exemple, dans le film *The Matrix*, le manteau long, les lunettes noires et les cheveux lissés de Néo ne subissent aucune altération durant l'affrontement.

Le costume chinois traditionnel de *kung fu* de style mao (pantalon noir, veste blanche, souliers noirs) demeure une référence pour signaler que le personnage connaît les arts martiaux (*The Matrix Reloaded*, 2003). Il en va de même pour tous les films d'action où les personnages portent des costumes associés aux disciplines sportives des arts martiaux.

Les films d'action où les personnages revêtent des costumes ou des apparences fantastiques signifient toujours la possession de pouvoirs. Par exemple, dans *Star Wars : Episode I – The Phantom Menace* (1999), les héros (*Jedis*) portent des toges beiges, de longues bottes, des pantalons amples et des vestes qui rappellent les *gi* de karaté japonais.

Le rapprochement du fantastique et des costumes des disciplines sportives des arts martiaux n'est pas un hasard, car les personnages possèdent bel et bien des compétences de combat au sabre. La nature laser de leurs sabres montre le potentiel dévastateur de l'arme et nécessite un maniement d'une grande habileté. Cette arme distincte ne va pas sans rappeler les nombreux arts martiaux qui utilisent des sabres de toutes sortes. Les costumes fantaisistes des *Jedis* rappellent donc les aptitudes surnaturelles de certains héros de films d'arts martiaux : des initiés à l'apparence étrange qui possèdent des pouvoirs particuliers.

7.2.2.2 Les antagonistes

Les antagonistes des films d'action sont également des personnages qui portent des vêtements contemporains qui correspondent aux fonctions de discrétion, d'adaptation et de distinction. Encore une fois, l'apparence des antagonistes est littéralement différente des héros. Le rôle de vilain commande de refléter une personnalité inquiétante et dangereuse. Dans le cas des sbires, ils ont tantôt des allures malpropres et semblent peu disposés aux manières civilisées, tantôt l'apparence de fier-à-bras accoutrés selon les stéréotypes vestimentaires de la pègre ou d'un quelconque gang de rue. Habituellement, leurs compétences au combat reflètent l'apparence qu'ils arborent : moins leurs accoutrements sont beaux, plus les héros ont de facilité à les terrasser.

Les antagonistes qui affichent un costume ou une apparence fantastique possèdent eux aussi des pouvoirs hors du commun. L'exemple le plus frappant est le personnage de *Darth Maul* dans le film *Star Wars : Episode I – The Phantom Menace* (1999). Cet antagoniste réunit toutes les caractéristiques vestimentaires et d'apparence pour revendiquer le titre de supervilain ou de méchant par excellence. Sa tige, son pantalon ample, sa veste, son *sash* noir en guise de ceinture et ses gants sont tous de couleur noire. Il adhère à l'image sombre des personnages de son espèce. Ensuite, comme les *Jedis*, sa veste rappelle le style du *gi* de karaté japonais, lui conférant des pouvoirs surnaturels similaires. De plus, il manie, non seulement un sabre laser qui nécessite un grand talent et une précision hors pair, mais un *bô* (bâton long) laser rouge.

Donohue (1994) faisait déjà le constat que les films de la série *Star Wars* des années 1970-80 étaient le prolongement de l'imaginaire du guerrier et de certains aspects des arts martiaux, mais avec la présence d'un *bô* laser, une arme spécifique au monde des arts martiaux (sauf la caractéristique laser bien entendu) le rapprochement en est d'autant plus accentué. Dans l'imaginaire collectif de notre société, la couleur rouge du *bô* renvoie à l'agressivité et donc à l'identification du méchant personnage, contrairement aux sabres des *Jedis* qui sont respectivement bleus et verts. Enfin, l'apparence et la morphologie de sa tête et de son visage le classent dans la catégorie des créatures ou des monstres aux pouvoirs démesurés, puisque son apparence s'éloigne considérablement d'un être humain habituel. Son visage et son crâne sont de couleur rouge et noire, des cornes couronnent le pourtour de sa tête et les iris de ses yeux sont jaunes.

7.3 COMPÉTENCES TECHNIQUES ET PROUESSES

Les techniques de combat et les prouesses qu'exécutent les personnages sont directement liées à l'attitude et à l'apparence que revêtent les personnages. Ces éléments forment un tout indissociable qui les identifie et les caractérise. Dans cette section, il n'y a pas de distinction entre les héros et les antagonistes. L'analyse se concentre uniquement sur ce qui est montré à l'écran indistinctement de qui exécute les gestes. Les arts martiaux sont l'atout des personnages principaux. Les opposants possèdent donc les mêmes talents de combattant, c'est l'intensité de la volonté d'imposer un code de valeurs morales qui distingue le héros de l'antagoniste. Le héros principal accomplit des actes normalement interdits en société.

7.3.1 Description des compétences techniques et des prouesses des personnages dans les films d'arts martiaux

Tableau 28 : Regroupement des techniques et des prouesses des personnages dans les films d'arts martiaux

Techniques et prouesses	Scènes
Chorégraphies de combat : (effet de <i>sparring</i> communément appelé pratique de combat simulée), (échange de coups rapides et très techniques), (recherche d'un réalisme).	1-RH2, 2-RH2, 4-RH2, 6-RH2, 4-T&D, 2-TKK, 3-TKK, 7-TKK, 2-MK, 1-RMD, 3-RMD, 4-RMD
Utilisation d'objets de l'environnement immédiat, du quotidien, pour le combat : (chaise, échelle, table, etc.).	1-RH2, 3-RH2, 5-RH2
Utilisation d'armes traditionnelles : (couteau, épée et lance chinoise, maniement rapide), (combat de survie militaire au couteau), (sabre anglais), (katana), (arc et flèches), (panoplie des armes ninja), (nunchaku).	5-RH2, 6-RH2, 2-T&D, 3-T&D, 5-T&D, 6-UnSi, 1-TLS, 2-TLS, 6-TLS, 7-TLS, 5-TLA, 2-KB1, 3-KB1, 4-KB2, 1-He, 2-He, 3-He, 6-BLS
Utilisation d'armes à feu : (fusil, uzi, mousquet).	4-UnSi, 5-UnSi, 1-TLS, 7-TLS
Utilisation de pouvoirs éthériques : (exécution de gestes wushu pour la manipulation des éléments), (téléportation, cracher du feu ou en lancer par les mains, faire sortir une arme de son corps, production d'éther glaçante), (capacité de voler et de projeter de l'électricité avec les mains).	1-TLA, 2-TLA, 4-TLA, 5-TLA, 2-MK, 3-MK, 5-MK, 2-SF
Cascades spectaculaires, chutes, passer au travers d'objets : (***)équipe de cascadeurs et de chorégraphes spécialement formés par Jackie Chan).	1-RH2, 4-RH2, 6-RH2, 7-TKK, 2-UnSi, 4-UnSi, 1-MK, 2-MK, 3-MK, 5-MK, 2-KB1, 4-KB2, 1-RMD, 2-RMD, 2-UnS, 4-BLS, 5-BLS, 6-BLS
Techniques du corps, formes, manières de bouger propre à une tradition d'arts martiaux : (<i>kung fu</i> du tigre : positions), (okinawa-te : jyu ippon), (wushu : tao en groupe, démonstration des différents styles, combat artistique, souple, esquive et esthétique), (aïki-jutsu, jujitsu : corps-à-corps), (Iaï-jutsu, iaïdo : maniement du sabre japonais, combat au sabre), (kyudo : tir à l'arc à cheval), (ninjutsu : espionnage, camouflage et assassinat), (<i>kung fu</i> de la grue blanche), (<i>kung fu</i> : chin-na), (<i>kung fu</i> : wing chun, mannequin de bois), (<i>jeet kune do</i>), (<i>kung fu</i> : Hung Gar).	2-RH2, 6-KK2, 1-TKK, 4-TKK, 1-UnSi, 5-UnSi, 1-TLS, 2-TLS, 3-TLS, 4-TLS, 5-TLS, 6-TLS, 7-TLS, 1-TLA, 2-TLA, 4-TLA, 5-TLA, 1-MK, 2-MK, 5-MK, 2-KB1, 3-KB1, 5-KB2, 4-HTK, 2-RMD, 4-RMD, 1-He, 1-BLS
Exagération et étirement des mouvements de frappes pour que les spectateurs y portent attention : (montrer la puissance). Lenteur des enchaînements de frappes : (beaucoup de pauses et de ralentis entre les frappes qui,	2-KK2, 3-KK2, 8-KK2, 10-KK2, 1-UnSi, 2-UnSi, 5-UnSi, 6-UnSi, 2-MK, 3-MK, 5-MK, 4-HTK, 1-RMD, 2-RMD, 1-UnS, 2-UnS, 2-BLS, 4-

elles, demeurent rapides). Des clés, des projections et des strangulations, techniques de casse.	BLS, 5-BLS, 6-BLS, 1-SF, 2-SF
Chorégraphie artistique de voltige, personnages en apesanteur, les mouvements souples et rapides sont mis de l'avant : (<i>wire-fu</i> : l'idée est d'utiliser le potentiel de l'espace disponible : une pièce restreinte, une grande salle, une forêt, etc. ***référence au mythe de pied léger!), (exagération de l'impulsion des sauts : durée et distances augmentées).	2-T&D, 5-T&D, 2-MK, 3-MK, 3-RMD, 1-He, 2-He, 3-He
Mouvements de gymnastique : (vrille, roue sans mains, front flip, back flip).	7-TKK, 2-MK, 3-MK, 5-MK, 4-KB2, 3-RMD, 2-BLS, 2-SF
Grande souplesse mise au premier plan : (grand écart, les coups de pied très haut, hyperélasticité) ***la souplesse des acteurs est exploitée avec une stabilité d'une position qui semblerait autrement précaire, stabilité après les frappes, donne une impression de force et d'une stature inébranlable, coup de pied sauté (<i>flying kick</i>).	7-TKK, 2-MK, 3-MK, 5-MK, 1-UnS, 2-UnS, 6-BLS, 1-SF, 2-SF

7.3.1.1 L'utilisation du corps

Les compétences techniques et les prouesses réalisées par les personnages peuvent être présentées selon un critère inspiré de Marcel Mauss (2002) : le premier outil de l'être humain est son propre corps. En vertu de ce critère, les éléments sont ordonnés, dans la discussion qui suit, selon un principe de proximité, c'est-à-dire de l'utilisation du corps du personnage à l'utilisation d'outils ou de techniques qui en sont le prolongement.³³

Les chorégraphies de combat à mains nues (communément appelées *sparring* dans le jargon cinématographique) sont le degré zéro par rapport à l'éloignement du corps. Il s'agit d'échanges de coups rapides et très techniques entre deux personnages. L'objectif de cette performance à deux est de rendre les échanges impressionnants à l'écran. Les séquences de frappes suivent un schéma et des règles de fonctionnement strictes qui demandent une grande rigueur dans la précision et l'exécution. La danse avec partenaire est le parallèle le plus évocateur pour imager la chimie et la dynamique interactive que nécessitent les chorégraphies de combat.

Comme nous l'avons dit, dans la construction et l'élaboration des chorégraphies, les personnages doivent respecter certains principes. L'exagération et l'étirement des mouvements de frappes sont l'un d'eux. Pour que les spectateurs remarquent davantage les frappes et leur accordent une valeur de puissance, les coups doivent être évidents à voir. Pour ce faire, certaines frappes se réalisent avec lenteur lors des enchaînements. Il y a donc beaucoup de pauses et de ralentis entre les frappes qui, elles, demeurent rapides. Il en va de même pour les clés d'articulations, les projections et les strangulations.

La souplesse des corps est également un élément très exploité. Premièrement, elle peut être mise au premier plan par des exercices d'entraînement : grand écart, coups de pied

³³ Cet ordre est arbitraire, mais offre l'avantage de structurer la séquence de présentation des catégories d'éléments.

très hauts, hyperélasticité dans des étirements. En second lieu, la souplesse est exploitée durant les chorégraphies d'affrontements grâce à des séquences où les réalisateurs ajoutent volontairement des moments de stabilité du personnage dans une position qui semblerait autrement précaire. Conserver la stabilité après l'impact de la frappe, par exemple un coup de pied au visage, donne une impression de force et d'une stature inébranlable. Cette stabilité est un trait abondamment exploité par l'acteur Jean-Claude Van Damme; il en a littéralement fait sa marque de visite.

Les cascades et les chutes spectaculaires sont un aspect des prouesses exécutées par les personnages. Ces prouesses nécessitent une interaction plus évidente avec l'environnement des combats, soit l'utilisation d'objets. Passer au travers d'une fenêtre, d'un mur ou de toute autre surface préparée à cet effet, demande une des compétences et une formation particulière. Sauter d'un immeuble de 4 ou 5 étages n'est pas plus simple et nécessite beaucoup de préparation. Par exemple, Jackie Chan travaille toujours avec la même équipe de cascadeurs et de chorégraphes spécialement formés par ses soins. Nous pouvons également inclure les mouvements de gymnastique (vrille, roue sans mains, *front flip*, *back flip*, etc.) dans la même catégorie que les cascades et les chutes, parce qu'ils nécessitent les mêmes prédispositions physiques (mise en forme exceptionnelle) et matérielles. Cependant, l'encadrement des cascades et autres prouesses dangereuses est différents en Orient et en Occident (Gagné, 2014). Par exemple, sur les plateaux de tournage de Hong Kong, les acteurs risquent parfois leur vie pour réussir une chute réaliste, c'est valorisé d'être capable de tout faire soi-même. Tandis qu'à Hollywood, les prises de risques sont moins tolérées, car les assurances refusent de couvrir au-delà de certains risques. Les acteurs sont systématiquement remplacés par des cascadeurs. Une autre différence majeure est le type réception des impacts de frappes par les personnages en fonction des publics. En Orient, les publics sont habitués aux frappes rapides et avec peu de conséquence sur la morphologie des acteurs. À l'opposé, les publics d'Occident préfèrent des combats qui mettent l'accent sur la puissance des impacts et la souffrance des personnages. En l'occurrence, lorsque certains films sont réalisés à Hong Kong, il se peut que les scènes d'action soient tournées deux fois, une pour chaque public.

Ensuite, les chorégraphies artistiques de voltige où les personnages semblent en état d'apesanteur sont un autre élément des prouesses exécutées dans les films d'arts martiaux. Les mouvements souples et rapides sont privilégiés pendant que les personnages sont soutenus par des câbles. L'idée de cette technique est d'utiliser au maximum l'espace disponible selon les décors de la scène à tourner : une pièce restreinte, une grande salle, une forêt, etc. Par exemple, la technique des câbles permet une exagération de l'impulsion des sauts, dont une augmentation de la durée et de la distance, à un tel point que les spectateurs ont l'impression que les personnages volent. Cette

technique des câbles est typique du cinéma hongkongais : le *wire-fu*.³⁴ Les films *Crouching Tiger Hidden Dragon* (2000) et *Hero* (2002) en sont d'excellents exemples. Cependant, cette technique de câble est venue influencer quelques films d'arts martiaux hollywoodiens, ici analysés. Exécuter ce genre de scènes demande aux acteurs en bonne forme physique et des compétences d'équilibre. La suspension par les harnais doit paraître le moins possible pour que la crédibilité du personnage ne soit pas remise en question par les spectateurs.

Les cascades et les chutes ont été classées en fonction de la projection des corps sur des éléments de l'environnement. Ensuite, il y a les personnages qui flottent dans leur environnement parce qu'ils sont en symbiose avec lui. L'utilisation d'objets de l'environnement immédiat pour les combats est la catégorie suivante. Elle comprend tous les objets qui prolongent la volonté du personnage d'affronter son ou ses adversaires. Ces objets sont ceux du quotidien : des chaises, une échelle, une table, etc. Dans cette catégorie entre aussi une panoplie d'armes : couteau, épée, lance chinoise, sabre anglais, katana japonais, arc et flèches, grappin, nunchaku. Toutes ces armes correspondent à des cultures, à des époques et à des milieux sociaux différents, passant de l'armée contemporaine, au samouraï, au gang de rue. Les armes à feu (fusil, *uzi*, mousquet) peuvent entrer dans cette catégorie, leur singularité est évidemment leur grande portée. Toutefois, outre la portée, tous les objets qui peuvent se concevoir comme une arme se définissent, non par la nature ou la forme de l'objet, mais par ce que le personnage y investit comme émotion lors de son utilisation. Les intentions et la manière de montrer cela à l'écran illustrent un corps qui fusionne avec l'arme. Dans un cas extrême, une balle de fusil, si elle est montrée comme telle à la caméra, peut posséder l'âme de celui qui a appuyé sur la détente.

L'utilisation de pouvoirs magiques et des substances éthériques a la même fonction que les objets servant d'armes, mais n'entre pas dans la même catégorie. Les pouvoirs surnaturels sont une catégorie à part parce qu'ils n'ont pas besoin d'être portés ou d'être tenus dans la main. Les gestes symboliques suffisent à activer matériellement les forces de la nature. Par exemple, l'exécution de gestes *wushu* (art martial chinois) permet la manipulation des éléments (*The Last Airbender*, 2010). La téléportation, cracher ou lancer du feu, faire sortir une arme de son corps, faire apparaître de la glace (*Mortal Kombat*, 1995), voler et projeter de l'électricité avec les mains (*Street Fighter*, 1995) sont tous des conséquences de l'exécution de gestes relatifs aux arts martiaux.

³⁴ La notion des guerriers volants proviendrait d'une référence au mythe : les guerriers aux « pieds légers ». Ce nom désigne une capacité d'atteindre une grande vitesse qui offre la possibilité de surpasser les aptitudes de l'ennemi et d'avoir facilement l'avantage. Ce mythe a évolué à partir de la région de la Mésopotamie et s'est inscrit différemment dans les cultures orientales et occidentales. En Orient, ce mythe a été véhiculé par le théâtre comme un souffle de volonté des personnages. En Occident, il anime des personnages comme Achille, un guerrier hors pair de la mythologie grecque.

7.3.1.2 Les classiques

Un autre type de classement des compétences et des prouesses dans les films d'arts martiaux est celui de la reproduction des classiques. Les personnages exécutent des gestes classiques : des manières de bouger qui rappellent et transmettent d'anciens archétypes propres à la culture cinématographique des arts martiaux. Dans le répertoire des films d'arts martiaux analysés, ces traditions se divisent en deux groupes : les traditions chinoises et japonaises.

Pour les traditions cinématographiques des représentations chinoises, il y a les manières de bouger qui s'inspirent des animaux : *kung fu* du tigre (*Rush Hour 2*, 2001), de la grue blanche (*Crouching Tiger, Hidden Dragon*, 2000) et *hung gar* (*Romeo must die*, 2000). L'exécution de *tao* (formes artistiques) de *wushu* en groupe (*The Karate Kid*, 2010), montre différents styles esthétiques. En ce qui a trait aux affrontements et aux entraînements, on remarque les *chin-na* (clés articulaires) (*Crouching Tiger, Hidden Dragon*, 2000), le travail des techniques de *wing chun* sur mannequin de bois (*Dragon : The Bruce Lee Story*, 1993) et finalement le *jeet kune do*, créé et rendu célèbre par Bruce Lee. Cette liste est loin d'être exhaustive pour la totalité du répertoire des films d'arts martiaux, et ne se limite qu'à notre échantillon.

Les représentations japonaises sont aussi très présentes. Il y a une illustration des techniques originelles du karaté, soit le *okinawa-te* (*The Karate Kid 2*, 1986). Ensuite, il y a des techniques de travail au corps-à-corps et de maîtrise de l'autre : *aiki-jutsu* et *jujitsu*. Il y a aussi le maniement du fameux sabre japonais : *iaï-jutsu* et *iaïdo*. Plus rare, le tir à l'arc à cheval : le *kyudo*. Finalement, l'incontournable personnage qui excelle dans l'art de l'espionnage, du camouflage et de l'assassinat, le ninja et son art du *ninjutsu* (*The Last Samurai*, 2003). Encore une fois, cette liste n'est pas complète, mais se limite à la liste des films analysés ici.

7.3.2 Description des compétences techniques et des prouesses des personnages dans les films d'action

Tableau 29 : Regroupement des techniques et des prouesses des personnages dans les films d'action

Techniques et prouesses	Scènes
Chorégraphies de combat : (effet de <i>sparring</i> communément appelé pratique de combat simulée), échange de coups rapides et très techniques, recherche d'un réalisme.	TMR, SW1
Utilisation d'armes traditionnelles : (maniement de l'épée « laser » et du bâton long « laser »).	SW1
Utilisation d'armes à feu : (fusil, pistolet).	MMS, MI2
Utilisation de pouvoirs éthériques : (exécution de gestes pour la manipulation des éléments), (capacité de voler et de projeter de l'électricité avec les mains), (capacité de contrôler l'environnement : la gravité, lois de physique, télékinésie).	TMR, SW1
Cascades spectaculaires, chutes, passer au travers d'objets : (***)équipe de cascadeurs et de chorégraphes spécialement	MMS, SW1, MI2

formés par Jackie Chan).	
Techniques du corps, formes, manières de bouger propre aux arts martiaux contemporains : (maniement libre et démonstratif du bô), (frappes des points vitaux, MMA).	SW1, SH
Exagération et étirement des mouvements de frappes pour que les spectateurs y portent attention : (montrer la puissance). Lenteur des enchaînements de frappes : (beaucoup de pauses et de ralentis entre les frappes qui, elles, demeurent rapides). Des clés, des projections et des strangulations, techniques de casse.	MMS, TMR, MI2, SH
Chorégraphie artistique de voltige, personnages en apesanteur, les mouvements souples et rapides sont mis de l'avant : (<i>wire-fu</i> : l'idée est d'utiliser le potentiel de l'espace disponible : une pièce restreinte, une grande salle, une forêt, etc. ***référence au mythe de pied léger!), (exagération de l'impulsion des sauts : durée et distances augmentées).	TMR
Mouvements de gymnastique : (vrille, roue sans mains, front flip, back flip, butterfly).	MI2, SW1

Les personnages de films d'action exécutent des gestes qui s'apparentent aux techniques et aux prouesses des films d'arts martiaux. Nous présentons donc les éléments des films d'action qui rappellent ou qui ont un lien direct avec l'univers imaginaire des arts martiaux au cinéma.

Tout d'abord, on retrouve les chorégraphies de combat, de style *sparring*, aussi appelées pratique de combat simulée. Ces échanges de coups rapides et très techniques se retrouvent dans les films d'action où il y a un univers fantastique. La distance avec les références du monde réel permet d'introduire le jeu des formes artistiques dans la dynamique de combat. Les univers cinématographiques des sagas *The Matrix* et *Star Wars* en sont les meilleurs exemples. De fait, ces univers fantastiques permettent non seulement de présenter de longues séquences de combats chorégraphiés, mais aussi l'utilisation des pouvoirs magiques, éthériques ou surnaturels. Par exemple, les personnages exécutent des gestes qui commandent le mouvement des éléments à distance, ils possèdent la capacité d'enfreindre les lois de la gravité, de projeter de l'électricité avec les mains, etc.

Toujours dans les chorégraphies de combat, il y a la tendance à montrer la puissance et le contrôle des personnages par l'exagération et l'étirement des mouvements de frappes. La lenteur des enchaînements au moment des frappes caractérise ces séquences. Cette manière de monter la puissance des gestes est systématiquement présente dans les films d'action. Le meilleur exemple de notre corpus est une scène du film *Sherlock Holmes* (2008). Le héros bouge d'une manière propre aux films d'arts martiaux contemporains. Il frappe stratégiquement sur les points vitaux de son adversaire, soit des endroits douloureux heurtés de façon précise.

Comme pour les films d'arts martiaux, les combats sont parsemés de cascades et de chutes spectaculaires. Briser et passer au travers des objets sont aussi des actions combinées aux chutes et cascades. Toutefois, ce qui rapproche ces prouesses des techniques d'arts martiaux est la manière de les exécuter. Tomber ou sauter dans le vide en réalisant une vrille, un *front flip*, un *back flip* ou encore un *butterfly*, rappelle les mouvements de gymnastique que les personnages exécutent dans les films d'arts martiaux. Certains de ces mouvements sont mêmes jumelés aux frappes durant les combats dans les films d'action; un signe indéniable que les chorégraphes ont introduit des gestes classiques d'arts martiaux. Par exemple, dans *Mission : Impossible 2* (2000), le héros conclut le dernier combat du film par l'exécution d'un *butterfly kick*, un mouvement de chorégraphie de combat artistique qui provient de la tradition cinématographique chinoise.

Certains films d'action reprennent également les chorégraphies artistiques de voltige où les personnages semblent en apesanteur. Dans notre analyse, le film qui reprend intégralement la technique cinématographique du *wire-fu* pour certaines scènes est *The Matrix Reloaded* (2003). Les personnages utilisent cette technique pour envahir l'entièreté de l'espace des environnements de combat.

Pour les affrontements, l'utilisation des armes, dont les armes à feu, n'est pas quelque chose d'inusité pour les personnages de films d'action. Par contre, ce qui l'est, c'est l'utilisation d'armes classiquement réservées aux films d'arts martiaux. Par exemple, dans *Star Wars : Episode I – The Phantom Menace* (1999), l'antagoniste manie un *bô*. La manière dont le personnage use de ce type de bâton long, bien que laser, est habituellement réservée à l'exécution de figures artistiques ou de techniques de combat dans les films d'arts martiaux.

CONCLUSION DU CHAPITRE 7

La manière dont les personnages sont montrés à l'écran se comprend par l'attitude et l'image lorsqu'ils sont en action.

En ce qui a trait à l'attitude et au comportement, il n'y a pas de différence majeure entre les personnages de films d'arts martiaux et ceux des films d'action. Les héros s'équivalent dans les deux genres de films. Ils reproduisent le canevas classique du héros : combattre avec une détermination sans faille et une droiture morale pour défendre les valeurs sociales que sont la famille, l'amour et la justice. Quant aux antagonistes, ils représentent la menace qui met en péril ces valeurs. La spécificité des films d'arts martiaux se trouve donc ailleurs.

Comme pour tous les films, les vêtements des personnages sont adaptés au rôle et à la fonction qui leur est attribuée dans le récit. L'influence de l'imaginaire

cinématographique des arts martiaux ne commence à apparaître que lorsqu'on compare l'apparence et les tenues vestimentaires entre les personnages des films d'arts martiaux et ceux des films d'action.

Dans les films d'arts martiaux, les héros se distinguent souvent par les tenues sportives ou de loisirs des disciplines des arts martiaux pour que les spectateurs réalisent rapidement le rapprochement avec certaines compétences techniques. Toutefois, ces tenues demeurent un cliché. Les habits que l'on retrouve dans les films d'arts martiaux sont des dérivés qui s'inspirent des tenues classiques des arts martiaux. Le plus souvent ce sont les récits historiques romancés et les univers fantastiques qui véhiculent ces clichés vestimentaires. Ce qui importe, ce sont les symboles orientaux occidentalisés qui rappellent l'identité du héros et son appartenance au monde des arts martiaux. Par exemple, plus les costumes sont élaborés en s'éloignant de la quotidienneté vestimentaire et plus les caractéristiques du héros sont extrapolées. Ce degré d'élaboration est ce qui permet aux héros des films d'arts martiaux de devenir, dans certains cas, des superhéros. Il s'agit ici d'une transgression des frontières de la condition humaine par l'attribution de vêtements au contenu symbolique qui élève le statut du personnage. Par exemple, un personnage qui porte des vêtements ou revêt une apparence qui rappelle Bruce Lee est en quelque sorte investi des capacités que véhicule sa légende. Ce principe d'attribution est également vrai pour les héros de films d'action. Plus l'apparence du personnage tend vers le fantastique et les habits classiques d'arts martiaux, plus le personnage s'approche des caractéristiques du superhéros qui possèdent des caractéristiques propres à l'imaginaire des arts martiaux.

De leur côté, les antagonistes peuvent posséder les mêmes types de vêtements que les héros, mais leur apparence diverge en certains points. Par exemple, les antagonistes portent des vêtements classiques d'arts martiaux, mais ils sont généralement plus sombres. Dans les récits historiques romancés, les antagonistes sont souvent identifiés par des habits militaires. Dans les récits contemporains, leur identification se fait grâce à la marginalité de leur apparence avec une touche d'exagération pour les vêtements foncés. Aussi, le même principe d'attribution de caractéristiques fantastiques s'applique aux antagonistes des films d'arts martiaux. L'élaboration d'un costume de vilain peut en faire un supervilain par la complexité de sa tenue.

Les mêmes règles s'appliquent aux antagonistes des films d'action. Ils ont une apparence différente des héros et leurs compétences reflètent leur tenue vestimentaire. La dimension fantastique permet encore une fois la création du supervilain grâce au modelage de l'apparence. L'exemple le plus frappant de l'introduction des arts martiaux dans les films d'action est l'existence d'un personnage comme Darth Maul dans le film *Star Wars : Episode I – The Phantom Menace* (1999). Son apparence est un indice de ses compétences au combat et montre que l'imaginaire fantastique des arts martiaux s'intègre dans l'institution cinématographique. La postmodernité autorise la création de mélange symbolique dont la seule limite est l'imagination. Il est donc possible de pousser l'hybridation des univers toujours plus loin.

Fortement liées à l'apparence, les compétences techniques et les prouesses viennent définir les personnages et la manière dont ils mettent en image leurs actions. A priori, il n'y a pas de distinction entre les héros et les antagonistes en ce qui concerne leurs compétences. Seule la volonté d'imposer une morale juste par la force permet de les distinguer. La question est de savoir de quelle manière ils montrent cette force.

Dans les films d'arts martiaux, les personnages exécutent des chorégraphies de combat qui s'apparentent à l'art de la danse, les frappes en plus. Les mouvements y sont exagérés et extrapolés pour que les spectateurs puissent avoir le temps de les apprécier. Il en va de même pour l'exploitation de la souplesse des acteurs. Ces chorégraphies nécessitent également de mettre en évidence le déplacement des corps dans l'espace de manière spectaculaire. Les chutes, les cascades, les mouvements gymniques et les jeux de câbles sont autant de manières de rendre les corps en mouvements plus prodigieux et impressionnants. Lors des affrontements, les personnages s'équipent parfois d'armes et d'objets contondants qui deviennent le prolongement du corps des personnages. Les affrontements sont des moments extraordinaires, le corps est réduit à un état unidimensionnel où il n'incarne que l'intention de vaincre. La possibilité d'user de pouvoirs magiques par l'exécution de gestes symboliques est la réalisation fantasmée de cette intention. Le plus souvent, ces gestes s'appuient sur des références orientales classiques chinoises et japonaises. Ces gestes ajoutent une continuité à un imaginaire des arts martiaux déjà connu. On retrouve tous ces mêmes éléments de compétences techniques et de prouesses dans les films d'action, seulement ils y sont de manière morcelée. Sauf exception, il n'y a que dans les films d'action qui présentent un univers fantastique dominant qu'il est possible de retrouver intégralement la totalité de ces éléments.

À divers degrés, la dimension fantastique est ce qui façonne les arts martiaux au cinéma. L'imaginaire que véhicule l'institution cinématographique à propos des arts martiaux est donc inextricablement lié à un univers fantasmé. Un univers fantasmé qui se transmet et évolue, tout en influençant les films du genre « action ».

La conduite des personnages n'est certes pas dénuée de la poursuite d'une quête. Nous en avons eu un aperçu dans le présent chapitre. Toutefois, examiner précisément les objectifs poursuivis ou les finalités de l'action des personnages permet de mettre en lumière certains éléments que nous avons seulement entrevus jusqu'à maintenant.

Chapitre 8 : L'objectif poursuivi ou les finalités de l'action

Pour aborder les finalités de l'action d'une scène, il faut s'intéresser au contexte, à ce que tentent d'accomplir les personnages et à l'atmosphère sociale que crée cette dynamique. Le contexte se comprend comme l'environnement social dans lequel se déroule l'action ou l'événement principal d'une scène. Ensuite, il s'agit d'identifier les actions posées par le héros ou le personnage principal pour les classer en fonction des objectifs recherchés. En d'autres mots, créer des catégories d'action à propos de ce que tentent de faire ou de réaliser les héros. Finalement, il faut saisir l'émotion ou le sentiment que propose la scène au spectateur, permettant aux gens de se reconnaître dans ce que vit le personnage et de se projeter psychiquement sur lui pendant le film. Pour chacune des sections, des tableaux récapitulatifs présentent la compilation des éléments des scènes concernées. Les catégories des tableaux ne sont pas mutuellement exclusives, certaines scènes peuvent se trouver dans plus d'une catégorie.

Notons qu'à partir de ce chapitre, contrairement aux deux précédents, nous utiliserons des citations et des exemples détaillés pour illustrer notre propos. Les actions nous mènent à entrer plus profondément dans l'analyse filmique. En effet, on ne peut saisir une action que dans une narration.

8.1 CONTEXTES

Comme nous l'avons dit, le contexte se comprend comme l'environnement social dans lequel se déroule l'action ou l'événement principal d'une scène dans le cadre des films d'arts martiaux. Cet environnement se comprend comme un ensemble des conditions et des circonstances à l'intérieur desquels une action a une signification.

8.1.1 Le contexte dans les films d'arts martiaux

Tableau 30 : Classement des scènes des films d'arts martiaux en fonction des contextes

Catégories	Contextes	Scènes
Déviance et marginalité – hors des normes de la quotidienneté	Affrontement direct des protagonistes	5-RH2, 3-KK2, 10-KK2, 4-T&D, 2-UnSi, 4-UnSi, 5-UnSi, 7-TLS, 6-TLA, 2-MK, 3-MK, 5-MK, 3-KB1, 2-UnS, 1-He, 2-He, 2-BLS, 5-BLS, 6-BLS, 4-RMD, 2-KB1
	Poursuite d'un belligérant	1-RH2, 2-T&D, 3-T&D, 5-T&D, 4-HTK
	Appréhender un criminel	6-RH2, 6-UnSi, 1-MK, 1-SF, 2-SF
	Être pris au piège, se faire surprendre	4-RH2, 6-TLS, 2-TLA, 1-RMD, 2-

		RMD, 3-RMD, 1-UnS
	Activités clandestines et illégales	2-RH2, 3-RH2
Activités physiques – mise en scène du corps	Entraînement physique aux arts martiaux	6-KK2, 7-KK2, 4-TLS, 1-TLA, 5-KB2, 3-HTK, 1-BLS
	Compétition sportive	2-KK2, 5-TKK, 7-TKK
	Moments d'épreuve, de blessure (remise sur pied)	6-TKK, 5-TLA, 2-HTK
	Défi de compétences techniques	9-KK2, 3-He
	Tournage de cinéma	4-BLS
Intégration de nouvelles informations	Échanges, observations à propos des origines et informations sur les arts martiaux	5-KK2, 8-KK2, 1-TKK, 3-TKK, 4-TKK, 3-UnSi, 2-TLS, 3-TLS, 5-TLS, 3-TLA, 4-MK, 1-HTK, 4-KB2, 4-He, 3-BLS
	Pédagogie d'apprentissage	4-KK2, 4-TLA, 5-KB2
	Assister à un rituel de culture étrangère	1-TLS, 1-KB1

8.1.1.1 Déviance et marginalité – hors des normes et de la quotidienneté

Les contextes d'affrontements directs entre les protagonistes sont ceux qui reviennent le plus régulièrement dans les films d'arts martiaux. Comparativement à la vie réelle, les affrontements sont fréquents et l'expression de ce qui est habituellement considéré comme marginal ou déviant. Les scènes de combat ou de violence sont récurrentes et recherchées par les amateurs. Ces affrontements servent de prétexte pour les scènes de combat où l'on retrouve l'exécution de techniques d'arts martiaux. Voici quelques exemples typiques de ces contextes d'affrontements.

Les duels :

(5-RH2) Carter **affronte** Li (femme méchante) en **duel**.

(1-He) Sans Nom va à la rencontre de Ciel Étoilé pour l'obliger à se rendre ou à **l'affronter en duel**. Ciel Étoilé choisit de combattre Sans Nom.

(2-He) Flocon de Neige a assassiné son conjoint. La jeune disciple de ce dernier va à la rencontre de Flocon de Neige pour **l'affronter en duel** dans l'espoir de venger son maître.

(2-MK) Johnny Cage est surpris dans les bois par Scorpion. Un **affrontement** explosif, rapide et violent s'ensuit.

(3-MK) Liu Kang est conduit dans une salle du château pour **affronter** Sub-Zero.

(5-MK) Liu Kang défie Chang Tsung au **combat final** du tournoi.

(3-KB1) Ayant terminé de **combattre les gardes** d'O-Ren Ishii, Beatrix va à sa rencontre pour l'affronter.

(2-UnS) Après avoir retrouvé la mémoire, Andrew Scott cherche à tuer Luc Devreau. Andrew prend en otage Veronica et les parents de Luc pour l'attirer vers lui et l'obliger à **l'affronter**.

(2-BLS) Une règle admise chez les immigrants chinois est de ne pas enseigner le *kung fu* aux étrangers, car ils sont considérés comme des ennemis. Bruce Lee, pour sa part, enseigne à tout le monde. Un conseil de la communauté des maîtres d'arts martiaux chinois convoque donc Bruce à un **duel** pour régler la divergence d'opinions.

Les vengeances :

(10-KK2) Une fête traditionnelle a lieu dans un château ancestral d'un ancien roi. Chozen choisit ce moment et cet endroit pour se **venger en affrontant** Daniel.

(5-BLS) Un homme vient à la rencontre de Bruce Lee pendant le tournage de l'un de ses films (*Big Boss*). L'homme veut **affronter** Bruce, car il veut **venger** son frère et sa famille d'un affront dont il le tient responsable.

(4-RMD) Han vient de découvrir que l'assassin de son frère est l'un de ses amis. Han va donc le trouver pour **venger** la mort de son jeune frère.

Les oppositions à l'oppression :

(3-KK2) Après la compétition, tous quittent le stade pour arriver au stationnement de la bâtisse. Il y a **altercation** entre le mauvais maître et ses propres élèves.

(2-UnSi) Pour se débarrasser du cuisinier Rayback, un officier supérieur (Krill) envoie deux hommes pour tenter de **l'assassiner** dans le réfrigérateur où il est enfermé.

(4-UnSi) Rayback tente **d'arrêter les terroristes**. Pour se faire, il doit traverser les corridors étroits du cuirassé parsemé d'ennemis.

(5-UnSi) Rayback est sur le pont du cuirassé et est sur le point d'arrêter les terroristes. Il ne lui reste qu'à réussir à se rendre à la salle de commandement. Pour ce faire, il doit se **débarrasser des gardes**.

(6-BLS) Bruce est en train de tourner une scène finale du film *Enter the Dragon* (1986). Un **combat** contre son démon générationnel se passe dans son esprit. Le démon vient prendre des vies. Cette fois, Bruce ne se bat pas seulement pour sa vie, mais aussi pour son fils.

Les affrontements de groupe :

(4-T&D) Des guerriers apprennent qu'un grand maître est dans un restaurant de la ville et souhaitent la rencontrer. La jeune disciple (autoproclamée maître) les **affrontera** tous en même temps.

(2-KB1) Beatrix veut tuer O-Ren Ishii, l'une des personnes ayant participé à son exécution. Beatrix se rend alors dans un restaurant pour **combattre** les nombreux subalternes d'O-Ren, avant de l'affronter.

(7-TLS) Scène de la **bataille finale** entre les samouraïs et la nouvelle armée impériale du Japon.

(6-TLA) Sur les conseils du dragon du monde des esprits, Aang va **repousser** les maîtres du feu hors de la ville en ne blessant personne et en utilisant l'océan pour leur montrer la puissance de l'eau.

Les poursuites sont aussi un prétexte à l'utilisation des scènes d'action qui mettent de l'avant l'expression des prouesses d'arts martiaux.

(1-RH2) Lee **poursuit** secrètement un suspect et simule une visite dans un salon de massage.

(3-T&D) La disciple de Jade souhaite rendre l'épée « destinée » à l'endroit où elle l'avait volée. Cependant, Li Mu Bai l'attendait et elle s'est enfuit sans rendre l'épée. Li Mu Bai la **poursuit** pour lui faire la morale, mais hélas sans succès.

(4-HTK) Storm **poursuit** les hommes qui ont assassiné sa femme et effrayé son fils. Storm s'introduit dans la demeure d'un sénateur qui est à l'origine de tous ses malheurs.

Appréhender un criminel correspond aux actes du héros qui cherche à rendre justice. Ce contexte engendre des rencontres où les personnages expriment et mesurent leur divergence d'idéaux par le moyen d'un rapport de force.

(6-RH2) Lee et Carter retiennent Tan pour l'empêcher de fuir les lieux de son **crime**, un meurtre qu'il vient de commettre.

(6-UnSi) Rayback entre dans le poste de commandement du cuirassé pour arrêter la personne à la tête du **complot terroriste**.

(1-MK) Le frère de Liu Kang est décédé. Il retourne en Asie voir son grand-père qui est moine dans un temple. Liu Kang lui fait part de ses intentions de poursuivre **l'assassin**.

(1-SF) Dans une tentative d'éliminer la **menace terroriste** que représente Bison, Chun Li est faite prisonnière. Elle est retenue captive dans les appartements de Bison.

(2-SF) Le colonel Guile arrive avec ses soldats pour **arrêter le criminel** de guerre, le général M. Bison.

Dans la plupart des films, il y a un moment où les personnages héroïques sont pris au piège ou se font surprendre par des individus qui tentent de les arrêter ou de leur nuire. Encore une fois, ce sont des moments qui nécessitent l'utilisation de la force.

(4-RH2) Dans un bureau privé du Casino, Lee est **pris en otage** et tente de se libérer avec l'aide d'une agente double de la police.

(6-TLS) Pendant une pièce de théâtre Nô, un soir de printemps dans le village de Katsumoto, des ninjas **attaquent les gens du village** pour les exterminer. Nathan se joint aux samouraïs pour défendre le village.

(2-TLA) Aang est **fait prisonnier** et emmené dans un village où les maîtres de la terre sont retenus captifs. Aang leur dévoile sa nature d'Avatar, symbole de la défense et de la protection des faibles, et incite les maîtres de la terre à

reprendre leur vie en main en se libérant de l'emprise des maîtres du feu.

(1-RMD) Après avoir été **victime d'un coup monté** dans la prison où il est détenu, Han a été conduit dans une cellule où il doit être battu et torturé.

(1-UnS) Luc et Veronica se sont arrêtés dans un restaurant pour faire le point sur leur situation de fugitifs et réfléchir. Pendant que Veronica est au téléphone, Luc **s'attire involontairement des ennuis**.

Les activités clandestines et illégales sont d'autres contextes qui réfèrent à la marginalité ou à la déviance et qui ouvrent la voie aux affrontements.

(2-RH2) Descente policière dans une pièce cachée de restaurant où se déroulent des **jeux d'argent illégaux**.

(3-RH2) Lee s'introduit à l'intérieur de la salle de comptage des billets du casino pour découvrir les **plaques servant à fabriquer les faux billets**.

8.1.1.2 Activités physiques – mise en scène du corps

Les périodes d'entraînements aux arts martiaux sont des contextes privilégiés pour mettre en scène les activités de mises en condition physique qui préparent les affrontements. On y voit le développement du potentiel des personnages. L'expression de ce potentiel peut être révélée par différentes techniques du corps provenant souvent d'une combinaison de diverses traditions culturelles.

(6-KK2) Miyagi et Daniel **pratiquent des techniques** de frappes et d'esquives dans le dojo familial des Miyagi à Okinawa.

(7-KK2) Daniel est seul et fait **des exercices** de respirations et des mouvements chorégraphiés.

(4-TLS) Pendant sa captivité au village, Nathan **apprend le maniement** du sabre.

(1-TLA) La scène de démonstration des guerriers qui maîtrisent des éléments n'est pas une partie de l'histoire du film. Elle sert de préambule au récit, comme pour informer

que les guerriers **maîtrisent des éléments** naturels (eau, feu, terre, vent).

(5-KB2) Beatrix **s'entraîne** aux arts martiaux chinois avec Pai Mai.

(1-BLS) Le père de Bruce Lee fait **apprendre** le *kung fu* à son fils avec un professeur privé.

Les compétitions sportives sont des contextes socialement organisés pour l'encadrement des tensions agressives. L'expression des techniques d'arts martiaux y est montrée par l'affrontement et l'exécution de formes esthétiques. Le tout dans un jeu de force où chacun tente de tirer le meilleur profit des règles en vigueur en allant jusqu'aux limites des transgressions qui sont parfois plus ou moins moralement acceptables.

(2-KK2) Daniel participe à une **compétition**.

(5-TKK) Dré et Han visitent la salle de **compétition** pendant que les techniciens la préparent.

(7-TKK) Dré est de retour de l'infirmerie et est décidé à gagner la **compétition**. Il affronte Chen en finale.

Les épreuves et les blessures permettent de montrer le corps des personnages meurtri ou affaibli. Ces contextes donnent l'occasion aux personnages de faire preuve de courage et d'avancer malgré les difficultés.

(6-TKK) Dré a été **blessé volontairement au genou** par un membre de l'équipe des « dragons combattants » (antagonistes du film) durant les demi-finales de la compétition. Il est à l'infirmerie du centre sportif.

(5-TLA) Le prince Zouko a enlevé Aang qui est **inconscient**. Pendant que Zouko discute avec lui-même, l'esprit de Aang va demander conseil à un dragon dans le monde des esprits avant de revenir en force.

(2-HTK) Storm se remet sur pied après 7 ans de **coma**. Il alterne les traitements d'acupuncture qu'il s'administre lui-même et le conditionnement physique.

Certains contextes proposent des situations où les personnages rencontrent des défis. Ces défis résident dans le fait de mettre en pratique des compétences techniques associées aux arts martiaux.

(9-KK2) Dans un bar, il y a une **activité sujette aux paris**, la casse de pain de glace. Daniel devra y participer malgré lui.

(3-He) Sans Nom montre sa rapidité d'exécution à l'épée **pour convaincre** Lame Brisée et Flocon de Neige de lui prêter main-forte dans son projet d'assassinat de l'empereur.

Certains films d'arts martiaux mettent en scène le contexte du tournage cinématographique. Dans un sens, il s'agit d'une autoreprésentation. Bien que notre corpus ne comporte qu'une référence de ce genre, ce contexte est présent dans d'autres films. Cette référence montre l'importance de transmettre l'implication de Bruce Lee dans l'imaginaire des arts martiaux.

(4-BLS) Bruce est engagé par un producteur pour **jouer le personnage** de Kato dans la série *Green Hornet*. L'équipe de **tournage** le voit en action pour la première fois.

8.1.1.3 Intégration de nouvelles informations

Les échanges verbaux et les observations à propos du fonctionnement, des origines ou des légendes sont des contextes qui favorisent l'assimilation d'informations dont l'intérêt premier est les arts martiaux. Ces informations viennent non seulement donner un sens à l'action, mais légitiment l'existence et la place des arts martiaux dans le film.

(5-KK2) Durant un voyage en avion, Daniel **s'informe** auprès de Miyagi au sujet d'Okinawa.

(3-TKK) Dré arrive chez Han pour sa pratique quotidienne de *kung fu*. Cette fois, Han **révélera** à Dré la signification et l'utilité des gestes qu'il répète depuis déjà plusieurs semaines.

(4-TKK) Han fait **visiter** l'endroit où il a lui-même appris le *kung fu*. Une école située en haute montagne et où se trouve le puits du dragon.

(3-UnSi) Krill vient de **découvrir** le dossier militaire (commando, arts martiaux) de Rayback et le dévoile à Stranix.

(5-TLS) Nathan est dans le village des samouraïs. C'est maintenant l'hiver et Nathan marque une pause pour **réfléchir** à ce qu'est un samouraï.

(3-TLA) Aang se rend dans un temple de l'air sur le haut d'une montagne. Aang rencontre un villageois qui lui fait **visiter** une pièce du temple qui renseigne sur les Avatars.

(4-MK) Liu Kang, Sonya et Cage sollicitent Raiden pour savoir comment venir à bout de leurs ennemis. Un questionnement légitime qui oblige les héros à **écouter** Raiden et à faire une introspection de leurs peurs qui engendrent des blocages émotifs, les rendant vulnérables.

(1-HTK) Après s'être échappé de l'hôpital, Storm confie son **histoire de vie** à Andrea (chez qui il s'est réfugié) pour expliquer ses connaissances en médecine chinoise.

(4-KB2) Autour d'un feu en plein air, Bill raconte la **légende** du maître d'arts martiaux chinois Pai Mei à Beatrix.

(4-He) Lame Brisée et Flocon de Neige pratiquent la calligraphie dans l'espoir d'améliorer leur maniement de l'épée pour assassiner l'empereur. Durant les années qu'il passe à parfaire sa technique, Lame Brisée change de **philosophie et de dessein**.

(3-BLS) Durant sa remise en condition physique due à une blessure grave au dos, Bruce Lee crée un nouvel art martial. Il commence à l'expliquer de manière narrative et, au bout d'un moment, il continue à **expliquer sa théorie** devant un public d'amateurs dans une compétition d'arts martiaux.

Les contextes d'apprentissage des techniques d'arts martiaux sont des occasions de voir différentes approches pédagogiques. Malgré la pluralité des méthodes, chacune prône le développement de la concentration : en portant son attention sur la tâche à accomplir, l'esprit du personnage fait abstraction des pensées qui parasitent l'action motrice.

(4-KK2) Daniel revient de son bal de fin d'années et rien ne s'est déroulé comme prévu. Il a la tête pleine de problèmes. Miyagi lui propose de **faire un travail** pour retrouver le moral.

(4-TLA) Aang est dans un village du Nord pour **apprendre la maîtrise** de l'eau.

(5-KB2) Beatrix va à la rencontre de Pai Mei pour y recevoir **une longue formation** en *kung fu*.

Assister à un rituel d'une culture étrangère est un autre contexte qui permet d'emmagasiner des données culturelles à propos des arts martiaux.

(1-TLS) Après avoir été vaincu, Nathan est capturé. Pendant que les samouraïs l'emmènent, il assiste à un **rituel du seppuku**.

(1-KB1) Beatrix se rend au Japon pour convaincre un forgeron de très haute réputation de lui fabriquer un sabre (katana). On assiste au **rituel shintô** et à la **cérémonie** qui entoure la fabrication.

8.1.2 Le contexte dans les films d'action

Tableau 31 : Classement des scènes des films d'action en fonction des contextes

Catégorie : Contextes	Scènes
Affrontement direct des protagonistes	MMS, SW1
Appréhender un criminel	MI2, SH
Défi de compétences techniques	TMR

Comme pour les films d'arts martiaux, les affrontements directs des protagonistes sont des contextes récurrents dans les films d'action. Ils sont également l'occasion d'utiliser et de mettre en scène des techniques empruntées à l'univers des arts martiaux.

(MMS) Bien que mariés, John et Jane n'ont jamais dévoilé leur véritable emploi à leur conjoint. Cependant, tous deux viennent d'apprendre qu'ils sont des tueurs à gage rivaux, travaillant pour des organisations différentes. Ils **s'affrontent** dans leur propre maison.

(SW1) Les *Jedis* sont sur la planète Naboo pour protéger la princesse Amidala. Un sith est envoyé pour terrasser les deux *Jedis* et ainsi faciliter la capture de la princesse. Les *Jedis* décident de **confronter** le seigneur sith, Darth Maul.

Le moment où le héros appréhende un criminel est encore une fois un contexte où l'intention est de rendre justice par une épreuve de force entre le bon et le méchant.

(MI2) Hunt doit **arrêter le criminel** Sean. Ils se disputent des fioles qui contiennent des fluides. Hunt doit sauver le monde en retrouvant Sean et en l’affrontant.

(SH) Holmes tente **d’empêcher le rituel** où doit être sacrifiée la vie d’une jeune femme. En empruntant un escalier, il rencontre un garde dont il doit se débarrasser pour poursuivre son chemin.

Le contexte de défi des compétences techniques est présent dans les films d’action. Ces moments servent à faire valoir le héros comme étant celui qui est porteur des capacités à rendre justice. Ce contexte permet donc d’exprimer ce potentiel par l’usage de techniques et de prouesses d’arts martiaux.

(TMR) Néo rencontre une personne intermédiaire qui le mènera à l’oracle (une personne ressource, un guide ou devin). Cet intermédiaire, nommé Séraphin, fait passer une **épreuve** physique à Néo pour savoir s’il est l’ élu.

8.2 L’ORIENTATION DES ACTIONS

Les personnages suivent une trajectoire, celle du récit, et les actions posées sont orientées en fonction des objectifs de la trame principale du film. Les catégories suivantes présentent donc une vue d’ensemble des actions que les personnages de films d’arts martiaux entreprennent le plus souvent.

8.2.1 L’orientation des actions dans les films d’arts martiaux

Tableau 32 : Classement des scènes des films d’arts martiaux en fonction des orientations des actions

Catégories	Orientations des actions	Scènes
Rechercher ou véhiculer un sens relatif aux arts martiaux	Observation et réaction à la découverte d’un art martial	1-TKK, 3-UnSi, 2-TLS, 3-TLS, 5-TLS
	Volonté d’en savoir plus sur la culture (sémantique) d’un art martial	5-KK2, 4-KB2
	Réalisation d’une quête sémantique ou mystique	4-TKK, 3-TLA, 5-TLA, 3-HTK, 4-He
	Solliciter des informations	2-RH2, 4-MK
	Enseignement théorique et technique des arts martiaux	3-TKK, 4-TLS, 4-TLA, 5-KB2
	Un don symbolique relatif aux arts martiaux	5-TKK, 7-TLS, 1-KB1
Montrer ou	Échanges verbaux (moralisateurs) à propos des arts martiaux	1-KK2, 1-T&D, 5-He

imposer une morale par le moyen des arts martiaux	Donner une leçon moralisante par l'emploi de la force	3-KK2, 3-T&D, 5-T&D, 1-MK
	Défendre une réputation	4-T&D
	Remporter la victoire lors d'un combat sportif	7-TKK
	Tenter d'arrêter un criminel	6-RH2, 2-T&D, 6-UnSi, 1-SF
Application pratique des techniques d'arts martiaux	Réalisation d'enchaînements de frappes chorégraphiés (formes)	6-KK2, 1-TLS, 1-TLA, 1-BLS, 4-BLS
	Démonstration de force	8-KK2, 9-KK2, 6-TLA, 3-RMD, 3-He
	Recherche de la sécurité et du respect par un défi d'affrontement	2-KK2, 2-TKK, 2-BLS
	Exécution de techniques pour diminuer le stress, l'angoisse ou la douleur	4-KK2, 7-KK2, 6-TKK, 2-HTK
Être résilient et faire face à l'adversité grâce aux arts martiaux	Tenter de survivre, affronter l'ennemi (duel)	4-RH2, 2-UnSi, 4-UnSi, 5-UnSi, 6-TLS, 7-TLS, 2-TLA, 6-TLA, 2-MK, 3-MK, 5-MK, 2-KB1, 4-HTK, 1-UnS, 2-UnS, 1-He, 5-BLS, 6-BLS, 2-SF, 10-KK2, 3-KB1, 4-RMD, 2-He
	S'extraire d'une situation délicate, fuir	1-RH2, 3-RH2, 5-RH2, 1-RMD, 2-RMD

8.2.1.1 Rechercher ou véhiculer un sens relatif aux arts martiaux

Les personnages réagissent à la découverte d'un art martial ou encore se distinguent par la maîtrise de celui-ci. Ils sont attirés et séduits par cette activité. De plus, elle viendra définir ou redéfinir l'identité du personnage. L'intégration ou le vécu de cette activité modèle les caractéristiques du personnage : il est ou devient un porteur de sens.

(1-TKK) Dré et sa mère s'engagent dans l'entrée du domaine de l'école de *kung fu*. Tous deux sont impressionnés par ce qu'ils voient en arrivant dans la cour principale. Des étudiants pratiquent à l'unisson une forme de *kung fu* sous les ordres d'une cadence dictée par un instructeur. Dré marche le long de la cour où performent les étudiants et a **un regard d'admiration et d'envie**.

(3-UnSi) Krill lit le dossier militaire de Rayback. Le contenu nous informe de sa formation de commando et en arts martiaux. Stranix se met la main dans le visage et est **visiblement embêté**.

(2-TLS) Nathan sort d'une maison du village. Il marche escorté par un surveillant. Il se promène dans le village. Les habitants le regardent et se méfient de lui. Nathan observe le forgeron. Des samourais pratiquent l'iaïdo dans un champ. Nathan **les observe**. D'autres s'entraînent au Kyudo (tir à l'arc à cheval). D'autres pratiquent le Jujitsu, des techniques de défense et de ripostes contre plusieurs attaquants, surtout contre des attaques de sabre.

(3-TLS) Nathan fait une **réflexion narrative** pendant que l'on voit des images dans le village : des moines qui discutent au temple, des artisans qui travaillent le bois, un samouraï qui procède à une étape d'entretien de la lame de son katana, une femme qui utilise un métier à tisser, un homme et un enfant qui exécutent la cérémonie du thé, un jeune homme qui pratique le kyudo avec un très grand arc.

Les personnages sont parfois investis d'une volonté d'en savoir plus sur la culture d'un art martial. Cet intérêt mène à découvrir les différentes facettes et les multiples sens que peuvent revêtir cette activité. La plupart du temps, le récit d'un film se concentre principalement sur une dimension, alors que les autres demeurent en périphérie.

(5-KK2) Durant un voyage en avion pour se rendre à Okinawa, Daniel **questionne** Miyagi sur la culture et l'histoire du pays.

(4-KB2) Assis autour d'un feu, Bill raconte la légende de Pai Mei à Beatrix. Beatrix **souhaite en savoir davantage** sur celui qui a décimé les moines du temple de Shaolin.

Durant le parcours du récit filmique, les personnages réalisent souvent une quête. Cette quête n'est pas nécessairement la trame principale du récit, mais fait partie des étapes d'évolution du personnage. Les moments forts de la quête sont ceux où les personnages vivent une révélation ou une illumination par l'atteinte d'une compréhension morale supérieure. Cette évolution est considérée comme un aboutissement, un état spirituel associé à la réussite d'un cheminement de réflexion intérieur redevable à une progression dans la pratique physique des arts martiaux. L'essentiel de ce cheminement, autant physique que psychique, est la transformation du sens que le personnage accorde à l'art martial en tant qu'instrument pour influencer et agir sur le monde.

(4-TKK) Han conduit Dré dans un temple qui se situe tout au haut d'une montagne. Ils parcourent le chemin à pied grâce à un interminable escalier de pierre. Ils doivent **se rendre au puits du dragon à l'intérieur du temple**. Sur leur chemin, ils rencontrent des moines qui méditent sous des chutes d'eau. Une fois au temple, il y a des adeptes d'arts martiaux qui manient le sabre et la lance, des pratiquants de tai chi, puis une femme mystérieuse qui travaille une technique avec un serpent au-dessus du vide. Han enlève sa casquette en arrivant dans la pièce du puits du dragon. Un plan rapproché est fait du puits du dragon, il s'agit d'un bassin d'eau avec un symbole du yin et du yang taillé à l'intérieur de la pierre.

(3-TLA) Aang suit un villageois qui lui fait **découvrir la pièce d'un temple** consacrée à l'histoire des Avatars. Aang explique la méthode d'identification d'un Avatar et comment les maîtres de l'air ont su que c'était lui. Si l'avatar se réincarne dans un jeune enfant, ce dernier choisira les mêmes jouets parmi des centaines.

(5-TLA) Zouko dépose Aang par terre et regarde par la fenêtre. Aang, inconscient, est assis contre un vase. La caméra s'approche du visage de Aang. L'image change pour le voir apparaître dans un autre décor, soit une forêt. En **apparaissant dans l'autre monde**, Aang entend des voix. Aang est dans une forêt floue où un chemin est balisé par des lanternes. Aang court le long du chemin **dans la forêt**. Il **entre dans une grotte pour demander de l'aide** à un dragon. Le dragon se tourne vers Aang. Aang recule et s'accule à une paroi de la grotte, car il semble craindre le dragon. Le dragon approche son œil près de Aang et s'adresse à lui. Tout en conseillant Aang, le dragon sort de la grotte. Une fois à l'extérieur, le dragon donne un dernier conseil à Aang et prend son envol. Aang revient à lui dans le monde réel.

(3-HTK) Après des mois d'entraînement, on voit Storm soulever de grandes charges, frapper à toute vitesse sur son *makiwara* (et le casser avec une dernière grande frappe), courir et gravir une colline avec énergie. Arrivé au sommet de la colline, Storm s'assoit dos au soleil, de sorte qu'il le cache avec son corps. On a une vue plongeante sur **la vallée où demeure Storm pour sa remise en forme**. La caméra se déplace lentement vers Storm assis sur le haut de la colline et qui contemple la vallée. La scène se termine sur un plan de Storm assis sur un rocher. Le corps de Storm cache le soleil de manière à ce que la lumière l'entoure.

(4-He) Lame Brisée et Flocon de Neige pratiquent la calligraphie ensemble. On voit un lac bordé d'arbres avec une plage, au loin il y a des montagnes. On voit Lame Brisée qui **consulte des documents dans une chambre dédiée à cette fonction**. Il baisse le document qu'il consultait et regarde fixement devant lui, comme s'il venait de comprendre quelque chose. On voit des calligraphies au mur de la chambre et Lame Brisée les regarde. Lame Brisée est pensif face aux calligraphies.

Solliciter des informations est une manière de partager ou d'approfondir les différentes dimensions des arts martiaux. Ces manières prennent diverses formes, passant des connaissances techniques aux stratégies cognitives, pour entrer en relation et créer des liens ou faire face à autrui.

(2-RH2) Carter et Lee veulent **soutirer des informations** à Kevin. Ce dernier est de mauvaise humeur à cause de l'irruption des deux policiers. Il s'ensuit donc une courte altercation avec quelques échanges de techniques de *kung fu*.

(4-MK) Liu, Sonya et Cage **sollicitent** Raiden pour savoir comment venir à bout de leurs adversaires les plus redoutables durant le tournoi.

Dans les récits, l'un des plus importants vecteurs de sens est l'enseignement théorique et technique des arts martiaux. Transmettre une manière de bouger ne vient jamais seul, mais est accompagné d'explications qui donnent un sens aux gestes. Pour les personnages, que ces gestes soient de nature magique ou scientifique n'a que peu d'importance. Les techniques apprises modèlent le corps des personnages par des modes d'agir issus des actes traditionnels. Les traditions sont des sommes de connaissances accumulées et transmises par les générations successives dans le but de parfaire et d'améliorer des techniques (Mauss, 2002). Durant l'apprentissage, les explications établissent le mode d'emploi, les possibilités et les limites d'usages des techniques. Même si toutes les méthodes d'apprentissage nécessitent du travail par la reproduction ou l'imitation des gestes, elles peuvent être transmises de différentes manières.

L'approche interprétative :

(3-TKK) Han envoie Dré effectuer son entraînement répétitif avec son manteau. Dré est dans la cour arrière de chez Han. Il décroche, enfile, enlève, jette, ramasse et accroche sans cesse son manteau. Han va s'asseoir dans les marches au fond de la cour. Dré s'exaspère contre les exercices que Han lui fait faire. Dré s'éloigne de Han pour s'en aller. Han lui commande de s'approcher de lui. Han regarde Dré quelques secondes dans les yeux et lui demande d'enfiler sa veste. Dré est frustré, mais il obéit quand même. Pendant que Dré tente d'enfiler sa veste, Han l'attrape au passage et la jette par terre. Dré reste perplexe. Han lui demande encore de mettre son manteau. Dré lui rappelle que sa veste est par terre. Han réitère ses propos. Dré exécute le geste d'enfillement de son manteau dans le vide. Durant ce mouvement, Han exécute une frappe vers Dré pour lui montrer que **ce mouvement est utile pour bloquer**. Han tape de la paume sur le poing de Dré pour lui dire que **ses mouvements doivent toujours être solides**. Il en va de même pour tous les mouvements que Dré avait répétés à l'aide de son manteau. Han pousse sur lui pour bien lui faire sentir la pression à retenir. Han commande les mouvements que doit faire Dré pour contrer les assauts qu'il s'apprête à faire. Dré bloque, esquive et contre-attaque grâce aux **mouvements conditionnés par sa pratique et ensuite réinterprétés par**

Han dans le contexte du combat. Han pointe avec son index et son majeur les yeux de Dré en lui disant de **toujours rester concentré**. Le dernier mouvement que Han réinterprète est celui où Dré doit accrocher sa veste **avec attitude**. Han lui montre qu'il doit bloquer en levant les bras et pousser dans la cage thoracique. Dré répète ce geste une dizaine de fois avec Han.

L'approche perceptuelle :

(4-TLS) Nathan pratique le combat au sabre de bois (*boken*) avec les samouraïs. Nathan est jeté à terre. Un jeune homme vient lui **parler de son état d'esprit au combat**. Nathan essaie de saisir les propos du jeune homme. Nathan se relève pour retourner à l'entraînement. Nathan tente de battre son adversaire au sabre en **appliquant les recommandations** du jeune homme. À un moment, Nathan saute sur le dos de son adversaire. Le jeune homme et un enfant rient parce qu'ils sont amusés par la tentative de Nathan. L'adversaire de Nathan l'attrape par la jambe et le soumet par une clé de cheville.

L'approche par le blâme :

(5-KB2) On voit un mur de bois qui se fait transpercer par un poing. Il s'agit de Pai Mai qui fait **une démonstration** à Beatrix **de l'exercice** qu'elle doit réussir. Beatrix se place devant la façade de bois et commence à la frapper à **répétition**. Beatrix se prend la main à cause de la douleur. Elle referme son poing et continue l'exercice. On voit un gros plan sur la main, dont la peau des jointures qui pèle rapidement. Beatrix cesse de frapper et souffre, pendant que Pai Mai la regarde et lui **reproche** d'être faible, ainsi que son manque de **persévérance**. Le poing en sang, Beatrix se remet à frapper le mur en bois. À un autre moment, Beatrix monte le long de l'escalier de pierre avec des seaux plein d'eau suspendus à un bâton appuyé sur ses épaules. On voit Beatrix **répéter des enchaînements** de frappes dans le vide. On voit Beatrix qui frappe de nouveau le mur de bois, mais cette fois elle ne s'arrête plus pour la douleur et sa peau ne pèle plus. **Si elle s'arrête, Pai Mai lui donne un coup de bâton sur la tête**. On voit la silhouette de Beatrix pratiquer les enchaînements de frappes, mais la scène est réalisée avec un filtre rouge : toute la scène est en contraste noir et rouge. On voit Beatrix dormir. Dans son sommeil, elle bouge l'épaule comme dans ses exercices de frappes sur le mur de bois et elle finit par frapper involontairement le mur de ciment à côté de son sac de couchage. Beatrix se réveille en sursaut et se tient la main à

cause de la douleur. Beatrix **répète sans cesse les mêmes exercices** : les frappes dans la planche de bois, les marches avec les seaux d'eau, les enchaînements dans le vide. À la fin de son entraînement, Pai Mai regarde Beatrix d'un air satisfait.

L'approche théorique :

(3-BLS) Bruce Lee **explique sa conception** du *jeet kune do* en deux parties. La première se déroule sous une forme narrative pendant qu'on le voit se remettre de sa blessure au dos. La seconde se déroule à un tournoi d'arts martiaux où Bruce Lee est sur le ring et poursuit ses explications devant un public d'amateurs.

Une autre manière de contribuer à la transmission du sens que peuvent avoir les arts martiaux est de faire don d'un objet. Cet acte vient consolider la relation entre le personnage qui remet l'objet et celui qui reçoit. Comme pour l'enseignement de l'art martial, ce geste permet de perpétuer une tradition attachée à une manière de comprendre et de voir le monde. Toutefois, la donation est un symbole en soi, un code culturel qui exprime la confiance en la réception fidèle du message. Cette transaction symbolique est un rituel social par lequel celui qui reçoit devient, d'une part, le débiteur d'une tradition et, d'autre part, le messenger à qui revient la tâche de perpétuer le sens relié à cet objet.

(5-TKK) Han et Dré visitent l'endroit où se tiendra la compétition le lendemain. Dré regarde les trophées, immobiles. Durant ce temps, Han regarde Dré, pensif. Après avoir brièvement parlé à Dré, Han se dirige vers lui et sort un paquet de sa chemise. Han **offre un uniforme** de *kung fu* en cadeau. Dré est très content et fait une accolade amicale à Han.

(7-TLS) Les forgerons sortent de leur atelier avec un sabre et vont le remettre à Katsumoto. Tous les samourais sont en armure et s'apprêtent à partir pour l'affrontement contre l'armée impériale. Katsumoto inspecte le sabre et la gravure sur la lame. Nathan sort de la maison vêtu de l'armure du défunt mari de Taka, celui-là même que Nathan a tué il y a un an. Un samouraï vient à la rencontre de Nathan et s'assure qu'il porte correctement son armure. Nathan s'approche de Katsumoto qui lui **remet le sabre** que les forgerons viennent de terminer. Nathan examine le sabre et échange quelques propos avec Katsumoto sur sa signification. Nathan s'incline vers Katsumoto pour le remercier.

(1-KB1) Beatrix demande à un forgeron japonais, Hattori Hanzo, de lui fabriquer un sabre. Hanzo fabrique le sabre à

contrecœur (il brise la promesse de ne plus jamais fabriquer d'instrument de mort). La fabrication dure un mois. Hanzo est assis en position du lotus et regarde le fruit de sa création. Dans un esprit solennel et un décorum cérémoniel, Hanzo **remet le sabre** à Beatrix.

8.2.1.2 Montrer ou imposer une morale par le moyen des arts martiaux

Les échanges verbaux à propos des arts martiaux proposent une certaine morale. Toutefois, cette morale qui prône un code de conduite ne s'impose pas uniquement par les propos tenus, mais aussi par les actes posés ou anticipés par les personnages qui exposent leurs réflexions.

(1-KK2) Le mauvais maître tient un **discours agressif** à propos de l'attitude à adopter dans les arts martiaux, **très militaire et belliqueux**.

(1-T&D) Li Mu Bai désire changer de vie, il ne veut plus être chevalier. Symboliquement, il se départit de son épée parce qu'il la **considère comme un fardeau** porteur de souvenirs sanglants.

(5-He) L'empereur est **saisi par la signification** que recèle la calligraphie qui lui a été remise.

Donner une leçon moralisante par l'emploi de la force est un moyen qu'utilisent les personnages pour faire passer leur message. Les arts martiaux sont utilisés pour imposer une morale. Un acte qui légitime non seulement l'application de la force, mais qui est également la preuve que cette morale est supérieure à cause de la supériorité physique de ceux qui la prônent.

(3-KK2) Daniel et Miyagi regardent le mauvais maître calomnier l'un de ses élèves, puis il commence à frapper ses propres élèves. Miyagi **s'approche et s'interpose** entre les jeunes et le professeur agressif. Le professeur lève les poings pour se battre avec Miyagi. Miyagi se déplace pour éviter les coups et le professeur se brise les mains sur des vitres de voiture. Miyagi empoigne le professeur à la nuque, le met à genou, lui fait peur en faisant semblant de le frapper. Au final, il lui pince le nez pour terminer le conflit.

(3-T&D) La disciple provoque Li Mu Bai au combat. Li Mu Bai lui **montre que sa maîtrise des arts martiaux est supérieure** à la sienne. Il la déjoue à chaque attaque en utilisant pour seule arme le fourreau de son épée. Li Mu Bai

dégaine ensuite son épée et tranche la pointe de l'épée de la disciple. La pointe termine sa course incrustée dans un arbre. Li Mu Bai ramasse une branche par terre et s'en sert comme une arme pour affronter la disciple. Avec la branche, Li Mu Bai pare chacune des attaques de la disciple et la met en échec autant de fois. Après avoir réalisé que ses tentatives d'assauts sont vaines, la disciple discute avec Li Mu Bai. La disciple s'enfuit après la discussion.

(1-MK) Liu Kang entre au temple de la lumière, en Asie, pour voir son grand-père et le conseil. Il les informe de ses intentions de participer au tournoi pour retrouver l'assassin de son frère et se venger. Raiden se présente au temple et affronte Liu. **Raiden envoie Liu au sol avec une grande facilité pour lui montrer qu'il n'est pas prêt** à participer au tournoi. Telle une tête brûlée, Liu décide tout de même de partir pour le tournoi sans le consentement du conseil.

(5-KB2) Lorsque Beatrix rencontre Pai Mai pour devenir son élève de *kung fu*, Pai Mai veut lui faire sentir qu'elle ne connaît rien et qu'elle n'est qu'une femme impuissante. Il l'humilie, la rabroue de coups, la jette par terre, agit en misogynie et **la fait souffrir sans qu'elle ne puisse rien faire**. Finalement, Beatrix supplie Pai Mai d'arrêter de lui faire mal. Il accepte d'être son maître, mais uniquement à la condition qu'elle soit totalement docile et accepte de travailler avec acharnement.

Défendre une réputation est aussi un acte de vertu morale. Les personnages mettent un point d'honneur à protéger leur supériorité morale par la force lorsqu'elle est compromise.

(4-T&D) Des guerriers viennent à la rencontre de la disciple. **Après s'être sentie insultée par rapport à ses origines martiales, la jeune femme provoque tous les guerriers** et débute les hostilités. Elle repousse les guerriers avec une facilité déconcertante. Elle bloque toutes les frappes et brise les armes de ses adversaires. Tous ceux qu'elle projette défoncent des obstacles, des portes, des rampes, des tables, etc. Elle frappe un opposant derrière elle sans même regarder. Elle traverse le restaurant en assaillant tous les guerriers, elle semble flotter durant le parcours. Elle les terrasse tous avec une apparente aisance. À la fin du combat, elle exécute une séquence gestuelle chorégraphiée très esthétique et prend une pause immobile.

Rempporter la victoire lors d'un combat sportif est une manière particulière d'envoyer un message d'ordre moral. L'utilisation de la force, contrairement au fait de donner une leçon à quelqu'un, s'applique dans le cadre d'une compétition qui comporte des règles et oriente l'utilisation des techniques d'arts martiaux. Être supérieur à une autre personne nécessite le jugement d'une tierce partie qui octroie la victoire symbolique par l'attribution d'un pointage ou d'un calcul de départage équivalent. La spécificité de cet affrontement est qu'il passe par un mécanisme de gestion des tensions qui promeut les valeurs sociales dominantes. Une fois les actions et les techniques d'arts martiaux accomplies dans ce cadre sportif, le gagnant se voit reconnu comme ayant une morale juste et supérieure à ses adversaires, et ce, d'autant plus si la personne remporte la victoire d'une manière époustouflante.

(7-TKK) Dré **remporte la victoire** sur Chen lors de la finale d'une compétition sportive de combat de *kung fu*. La manière dont il remporte le dernier point pour gagner le combat est réalisée grâce à une technique spectaculaire.

Poursuivre et affronter un criminel est un acte qui montre l'adhésion du personnage à la morale et à la justice. Ici, la transgression de la loi légitime l'usage de la force, mais aussi l'abus de pouvoir lors de la confrontation. Le rapport de force peut se restreindre à une arrestation, comme se prolonger vers l'homicide volontaire ou involontaire. Dans tous les cas, le personnage qui possède les techniques d'arts martiaux vacille dans son rôle de justicier héroïque parce qu'il se considère souvent simultanément comme le policier, le juge et le bourreau qui exécute la sentence. Il se place donc au-dessus des lois et applique une justice que nul autre n'a le pouvoir de faire respecter.

(6-RH2) Lee retient Tan. Tan se libère de l'emprise de Lee. Tan tente de reprendre son fusil, Carter l'en empêche et Lee **assène un coup de pied** à Tan. Tan traverse la fenêtre, **chute de l'édifice et s'écrase** sur un taxi.

(2-T&D) Jade, une criminelle, se joue des policiers qui souhaitent l'arrêter et les affronte sans problème. Li Mu Bai **intervient et repousse** Jade et sa jeune élève.

(6-UnSi) Stranix dépose son arme à feu pour affronter Rayback. Après un affrontement à main nue et à l'arme blanche, Rayback **tue délibérément** Stranix pour l'empêcher de mettre son plan terroriste à exécution.

(1-SF) Enfermée dans les appartements de Bison, Chun Li explique qui elle est et la motivation de ses actes. Bison se lève de son fauteuil et empoigne les menottes de Chun Li pour la

tirer vers lui. Bison rit et se moque des menaces qu'elle lui fait. Il la sous-estime. Chun Li semble satisfaite de la réaction de Bison. Elle brise ses liens et fonce directement sur Bison pour le frapper. Bison est surpris. Chun Li **frappe Bison à plusieurs reprises et l'envoie à travers une vitre**. Elle relève Bison.

8.2.1.3 Application pratique des techniques d'arts martiaux

Une façon de montrer les arts martiaux à l'écran est la réalisation d'enchaînements de frappes et de formes chorégraphiés. Ces chorégraphies s'inspirent souvent de rites traditionnels et reproduisent des références connues. Exécutées seul ou en groupe, ces chorégraphies sont importantes pour exhiber plusieurs éléments techniques qui ne le seraient pas autrement : la complexité des gestes, la maîtrise du corps et des mouvements, la grâce et l'esthétisme des figures. De plus, ces chorégraphies sont souvent tournées en plan-séquence, permettant une appréciation de longue durée à l'écran.

(6-KK2) Daniel et Miyagi échangent des frappes entre eux. La **série de frappes et de déplacements** se termine. Miyagi félicite Daniel. Les deux partenaires se saluent et s'inclinent de manière japonaise. Ensuite, ils se tapent dans la main à la manière des jeunes.

(1-TLA) Durant la narration d'introduction du film, un personnage vêtu de bleu **exécute des enchaînements de mouvements de démonstration d'arts martiaux artistiques** (*wushu*). Ses gestes semblent coïncider avec les mouvements de l'eau qui vole dans les airs autour de lui. Il en va de même pour les 4 personnages habillés des mêmes couleurs que les éléments qu'ils manipulent (eau, terre, feu, air).

(1-TLS) Captif et semi-conscient, Nathan assiste au **rituel du seppuku** pendant qu'on le transporte sur un cheval. Il voit ceci : un samouraï verse de l'eau sur la lame du katana de Katsumoto. Katsumoto égoutte sa lame. Le général agenouillé (prisonnier) dégaine un wakisashi (sabre court), il dépose le fourreau devant lui et pointe la lame vers son abdomen. Tous les samouraïs sont agenouillés autour du général, sauf Katsumoto qui est debout derrière son épaule. Katsumoto lève son sabre. Le général enfonce la lame dans son abdomen et souffre en silence. Katsumoto crie et tranche la tête du général. Nathan observe la scène avec un air perplexe. Katsumoto salue respectueusement la dépouille du général.

(1-BLS) Bruce Lee entre dans l'école de *kung fu* avec son père. Le professeur est assis et voit son futur élève entrer. Le professeur enseigne en privé au jeune Bruce qui imite les

gestes de son professeur. Le professeur montre à Bruce comment **travailler avec un mannequin de bois**. Il y a un saut dans le temps et on voit Bruce qui s'entraîne seul au mannequin de bois. La caméra resserre le cadre en s'approchant des mains qui travaillent. Tout à coup, les mains deviennent plus rapides. La caméra recule et on voit Bruce qui a vieilli. La caméra se déplace de nouveau et fait le tour du mannequin de bois. La caméra passe derrière un pilier. En arrivant de l'autre côté, Bruce a encore vieilli. Il travaille toujours sur le mannequin, mais avec les jambes.

Les démonstrations de force sont un incontournable dans l'univers des arts martiaux. Faire usage de capacités hors du commun est une manière de mettre en acte les pouvoirs associés aux personnages. Ces pouvoirs se situent entre deux pôles, d'un côté il y a les techniques explicables par les lois de la physique, de l'autre, des techniques magiques dont les possibilités varient selon les logiques propres à chacun des films. Entre ces deux pôles se trouve une multitude de combinaison amalgamant ces possibilités techniques.

(8-KK2) Daniel et Komiko regardent à l'intérieur du dojo de Sato. Chozen est en train d'enseigner. Il fait une démonstration d'autodéfense contre quatre personnes et **les envoie tous au tapis**.

(9-KK2) Des gens tentent de briser des pains de glace. Le premier concurrent se fait mal en cassant la glace. Le deuxième concurrent prend place devant le râtelier de glace et en casse deux. Daniel critique la performance du dernier concurrent quant au manque d'efficacité dans sa technique. Chozen oblige Daniel à briser six pains de glace, sinon il le menace de lui taper dessus. Daniel se concentre avec sa technique de respiration et **casse les six pains de glace**.

(6-TLA) Aang grimpe à toute vitesse les marches du mur principal de protection de la ville. Arrivé en haut du mur, Aang se place face à la flotte de bateaux de guerre du peuple du feu. **Il exécute des mouvements (*wushu*) de la maîtrise de l'eau.** L'océan s'agite **et un mur d'eau se forme pour protéger la ville**. Le mur d'eau semble avoir plusieurs centaines de mètres et à un certain moment surplombe la flotte des guerriers du feu. Pendant que le mur d'eau fait son ascension, les yeux et les tatouages de Aang s'illuminent de lumière bleue. On continue de voir la performance artistique de Aang de derrière le mur d'eau. La vue est de retour à l'intérieur des fortifications de la ville où l'on voit Aang exécuter ses gestes de dos. Le mur d'eau s'élève de plus en plus haut dans un grondement qui rappelle une gigantesque masse qui se déplace. Tous les guerriers à l'intérieur de la ville cessent de se

battre lorsqu'ils voient et entendent le mur d'eau qui s'érige au-dessus des hauteurs des fortifications de la ville. **Tous regardent, subjugués par la puissance qui se dresse devant eux.** Quelques guerriers du feu tentent de prendre la fuite, mais leur sortie est bloquée par le mur. Les guerriers du feu sur les bateaux de la flotte regardent un long instant le mur d'eau menaçant et décident de partir.

(3-RMD) Han prend part à une joute de football faussement amicale. Han se doute que les membres des deux équipes sont de connivence pour lui donner une raclée et que la partie n'est qu'un prétexte. Aussitôt que Han attrape le ballon, il court pour traverser le terrain. **Il se débarrasse de ses adversaires en leur donnant le ballon avant de les envoyer au sol.** Han se rend à l'autre bout du terrain, après avoir utilisé ses compétences en arts martiaux, et dépose le ballon au sol en le faisant tourner pour s'amuser.

(3-He) Sans Nom est debout devant une grande table basse et ronde en pierre. De l'autre côté, face à Sans Nom, sont assis Lame Brisée et Flocon de Neige. Sans Nom monte sur la table et se rend au centre du cercle. Sans Nom frappe du talon sur la table et un bol d'eau s'élève dans les airs à la suite de l'onde de choc. Sans Nom **s'élance en dégainant son épée et coupe les cordes des paquets de bois en marchant sur les murs.** Les images alternent entre Sans Nom coupant les cordes et le bol d'eau qui redescend pour bien **marquer sa rapidité.** Une fois la coupe des cordes terminée, Sans Nom revient à son point initial au centre de la table. En atterrissant sur la table, Sans Nom lève le bras et le bol se dépose délicatement sur le bout de sa lame. On voit un gros plan du bol d'eau sur le bout de la lame. Pendant que Sans Nom tient le bol d'eau sur sa lame, on entend craquer les paquets de bois. On voit les paquets de bois commencer à bouger et se désassembler. Dans une vue d'ensemble de la salle, les bruits de détachement des paquets cessent et le mur s'effondre sur lui-même au ralenti.

Le scénario de l'intimidation revient systématiquement. Pour remédier à cette situation malheureuse, les personnages se tournent vers les arts martiaux. Avec la pratique de ces disciplines, les personnages acquièrent rapidement une confiance en soi qui leur permet d'agir pour changer les choses. Ils aspirent à vivre en paix et cherchent à être en sécurité. Les personnages devenus héroïques osent faire face à ceux qui les menacent et les affrontent. Ils utilisent leurs connaissances techniques des arts martiaux pour obliger les tortionnaires à les respecter.

(2-KK2) L'enjeu informel de la compétition est de **s'assurer la tranquillité et la sécurité** dans le nouveau quartier de Daniel.

(2-TKK) Han accompagne Dré à l'école de *kung fu*. Ils entrent sur le domaine de l'école. Un professeur supervise un combat entre ses élèves. Un dialogue s'entame entre le professeur et Han au sujet de l'attaque des élèves contre Dré. Le professeur fait asseoir tous ses élèves, seul Chen demeure debout pour affronter Dré en duel. Han et Dré se retournent et partent. Le professeur rattrape Han et Dré pour leur imposer un ultimatum. Le professeur semble agressif et Han protège Dré derrière lui. Han remarque l'affiche d'un tournoi de *kung fu* et propose que Dré y affronte Chen, à condition de **laisser Dré tranquille** jusqu'à la rencontre. Le professeur regarde l'affiche, se moque, et accepte l'offre de Han. **Le professeur ordonne à ses étudiants de laisser Dré en paix jusqu'au tournoi.** Le professeur avertit Han que s'ils ne se présentent pas, ils en subiront la conséquence.

(2-BLS) La communauté chinoise veut empêcher Bruce Lee d'enseigner le *kung fu* aux étrangers. **Il défend le droit de démocratiser l'enseignement du *kung fu* par un duel en lieu clos.** Le conseil entre dans la salle et les maîtres s'assoient sur des chaises au sommet d'une estrade. [...] Après plusieurs échanges de coups, Bruce terrasse son adversaire et l'envoie au sol. [...] Bruce envoie finalement son adversaire au sol pour le chevaucher et le frappe à répétition au visage. L'adversaire abandonne. L'élève de Bruce exprime sa joie. Bruce s'adresse au conseil. Le conseil est frustré.

Dans les récits, les personnages exécutent des techniques d'arts martiaux pour diminuer leur stress, l'angoisse et la douleur. Il est déjà connu que les arts martiaux sont associés à différentes traditions culturelles concernant des psychothérapies corporelles (Heller, 2008) et des traitements médicaux (Plée, 2004, 2002, 2001). Ces méthodes de traitements ont un côté exotique parce qu'elles participent à une croyance : ce qui provient de l'Orient est mystique. La réputation de ces méthodes confère donc une dimension quasi magique parce que leur logique de fonctionnement est mal comprise ou occultée. Lorsque les personnages posent des gestes en lien avec ces méthodes pour bénéficier d'effets curatifs ou préventifs, il n'y a que peu d'explication pour saisir les processus physiques ou psychiques. Les séquences de films passent directement des gestes aux résultats. Le vide sémantique contribue à perpétuer un caractère magique et mystique à propos de ces méthodes.

(4-KK2) Daniel étant déprimé, Miyagi lui propose de faire un travail qui consiste à planter des clous pour terminer les cloisons d'une nouvelle pièce de la maison. Daniel n'a pas le cœur à l'ouvrage et va s'asseoir près d'une fenêtre. Miyagi lui montre un **exercice de respiration pour le calmer et recentrer ses émotions**. Daniel exécute l'exercice et se sent mieux immédiatement. Sur les conseils de Miyagi, Daniel retourne au travail. Il est maintenant capable de se concentrer et d'accomplir le travail.

(6-TKK) Pendant que Dré est à l'infirmerie du centre sportif où se tient la compétition, Han exécute **une technique de médecine chinoise traditionnelle** en utilisant de petits pots de verres et des ouates auxquelles il met le feu. Par cette technique, Han tente de soulager et d'apaiser la douleur au genou de Dré.

(2-HTK) Storm s'autoadministre un **traitement d'acupuncture**. Il prend une aiguille et l'insère dans son épaule scarifiée. Vêtu d'un *gi* de karaté avec une *obi* noire (bande de tissu servant de ceinture), Storm est dans un champ et fait des exercices de frappes avec un bâton sur un arbre. À un autre moment, Storm court sur un chemin de terre, il semble trouver l'activité difficile. De retour au traitement d'acupuncture, Storm met le feu à de petites boules de pâte (*moxas*) qu'il a placées à l'extrémité des tiges de ses aiguilles. Storm se ferme les yeux, il semble paisible et détendu. Ensuite, Storm se confectionne un *makiwara*, soit une planche à frapper, qu'il place dans un trou qu'il a fait dans le sol. Il enterre la base du *makiwara* de sorte que le cordage soit à la hauteur de ses poings. Storm frappe de plus en plus rapidement sur la planche. Agenouillé devant une statue de Bouddha ornée de chandelles, Storm médite le temps de son traitement d'acupuncture.

8.2.1.4 Être résilient et faire face à l'adversité grâce aux arts martiaux

Comme le mentionnait Donohue (1994), les personnages héroïques de films d'arts martiaux sont des héros malgré eux. Les situations de danger s'imposent à eux. Les personnages doivent non seulement tenter de survivre, mais aussi mettre fin aux agissements de ceux qui créent tous ces embarras. Pour ce faire, les héros doivent agir radicalement et sans compromis. Ils affrontent l'ennemi souvent tête baissée, faisant preuve de stoïcisme. Dans la foulée, les affrontements peuvent prendre plusieurs formes : duel, combat seul contre plusieurs opposants, ou encore avec quelques acolytes pour faire face à une pléthore de belligérants. Il arrive même que le héros devienne le meneur d'un groupe qui se mesure à une légion d'adversaires. Lorsque que les combats font rage, les héros adoptent diverses méthodes pour passer à l'action : combat à main nue, maniement

d'armes blanches, emploi d'armes à feu, ou recours à la magie. Peu importe la méthode, les héros usent des techniques d'arts martiaux en tant qu'arme supérieure. Les outils utilisés ne sont que le prolongement de leur talent et de leur volonté à faire face à l'adversité. Ici, nous ne présenterons que quelques exemples abrégés, les autres sont placés en annexe 8 car leur nombre est trop important.

(4-RH2) Lee a été pris en otage et une bombe a été placée dans sa bouche. Lee s'échappe, mais cette dernière risque d'exploser par l'activation d'un détonateur entre les mains des méchants. **Lee se bat contre tous les gardes pour récupérer le détonateur et survivre à la situation.**

(10-KK2) Chozen provoque Daniel à un combat à mort. Miyagi rappelle à Daniel de fixer son esprit, car il a de la difficulté dans le combat. Daniel étant en mauvaise posture, Miyagi sort son petit tambour qui symbolise la technique secrète du karaté de la famille Miyagi. **Daniel prend confiance en lui et applique la technique.** Daniel gagne le combat. Il y a un regard de complicité entre Daniel et Miyagi.

(5-UnSi) Rayback se fraye un chemin parmi les terroristes en les assassinant pour tenter de se rendre au poste de commandement. C'est le **seul moyen de survivre à l'attaque** des terroristes.

(6-TLS) Plusieurs ninjas s'approchent de l'endroit où les villageois sont réunis pour assister à la prestation d'un spectacle du théâtre Nô. [...] C'est la panique chez les villageois et plusieurs d'entre eux se font tuer. Les samourais en civil protègent Katsumoto. [...] Nathan se défend contre les ninjas qui l'assaillent. [...] Nathan arrête le sabre d'un ninja avec une table basse et le jette au sol. [...] Katsumoto est aux prises avec deux adversaires redoutables. Nathan vient lui prêter main-forte et tous deux viennent à bout des ninjas. D'autres ninjas entrent dans la pièce où se trouvent Katsumoto et Nathan. **Ces derniers pourfendent l'un après l'autre leurs ennemis.** À l'extérieur, les samourais en terminent avec les ninjas. La bataille se termine sur un cri de guerre victorieux.

(2-TLA) Aang se positionne en garde contre les soldats du feu qui l'encerclent. Katara pousse un soldat du feu pour protéger Aang. Aang repousse un soldat avec une technique de manipulation d'air. Aang manipule l'air autour de lui et se prépare à des assauts des soldats. Aang **réussi à faire fuir les soldats du feu et libère le camp** de détention où tous étaient prisonniers.

(5-MK) Liu Kang provoque Chang Tsung en duel pour le combat final du tournoi. Ils débute en s'affrontant à mains nues. Liu envoie Chang Tsung au sol. Chang Tsung se relève et fait appel à ses pouvoirs magiques pour appeler des esprits qui se matérialisent et attaquent Liu. Liu élimine tous les adversaires morts-vivants envoyés par le sorcier. Chang Tsung se transforme ensuite en la personne du frère de Liu pour le culpabiliser du décès de ce frère. Liu **ne se laisse pas prendre au jeu de ce chantage émotif et défait le sorcier** en l'envoyant faire une chute mortelle sur un tapis de lames qui sortent du sol.

(3-KB1) Beatrix affronte O-Ren en duel. [...] O-Ren dégaine son katana. Beatrix se positionne pour débute le duel. Les deux opposants soutiennent mutuellement le regard de l'autre. Beatrix et O-Ren échangent des parades et des séquences de frappes. Beatrix coupe le fourreau d'O-Ren et un regard soutenu s'enchaîne. O-Ren pourfend le dos de Beatrix. Beatrix s'écroule. Les deux adversaires échangent quelques mots. Beatrix se relève avec un effet de ralenti. Le duel au sabre reprend. Beatrix touche O-Ren à la jambe. Elle se déplace vers l'arrière avec difficulté. Le combat marque un temps d'arrêt et de silence. [...] Le combat reprend et les femmes chargent l'une sur l'autre. [...] Deux frappes rapides s'exécutent. On voit des cheveux voler dans les airs. La main d'O-Ren laisse tomber son sabre. [...] O-Ren s'écroule dans la neige. **Beatrix jette un regard en coin à O-Ren et marche, épuisée, en s'éloignant d'elle.** Beatrix s'assoit lourdement sur un banc du jardin, dépose ses avant-bras sur ses cuisses pour supporter le poids de son corps et laisse tomber son katana au sol. Elle est exténuée.

(4-RMD) La séquence débute sur un feu de braises. La caméra se déplace pour arriver sur Kai qui se retourne et voit arriver Han sur la terrasse. [...] Les deux hommes se provoquent et commencent un échange de coups frappés très rapides. [...] Les deux hommes se regardent intensément. Han déchire des bandelettes de tissu de son blouson et s'en sert pour panser les blessures de ses mains. Aussitôt ses mains couvertes de tissu, **Han se met à frapper Kai avec grande conviction.** Ils échangent des coups de pieds. Lors de figures aériennes, Han envoie Kai choir au sol. Kai se relève et court vers Han en criant. Han saute dans les airs en même temps que Kai. Kai dirige un coup de pied vers Han. Han dévie le pied de Kai et le frappe du même pied sur la tête. **La colonne vertébrale de Kai se brise. Kai retombe au sol inconscient.**

(1-He) Sans Nom affronte Ciel Étoilé en duel. [...] Les deux hommes échangent quelques frappes en étant en suspension

dans les airs. Les opposants semblent voler et sont capables d'être stables dans les airs. [...] Ciel Étoilé s'élance vers Sans Nom et ils s'affrontent dans un échange de coups continu. [...] Sans Nom avance vers Ciel Étoilé et on voit la lame de son épée se déplacer au ralenti sous l'eau de pluie. Ciel Étoilé fait tourner sa lance et de l'eau se dessine en spirale autour d'elle. Sans Nom traverse des gouttes d'eau qui éclatent pour finalement piquer Ciel Étoilé avec sa lame. Ciel Étoilé est projeté vers l'arrière par la force du coup. On voit la lance de Ciel Étoilé qui se brise. **Sans Nom range son épée dans son fourreau. Ciel Étoilé s'écrase au sol.** On voit les yeux de Sans Nom derrière son épée rengainée. La lame de Ciel Étoilé termine sa chute au sol au ralenti.

(5-BLS) Pendant qu'il travaille sur le plateau de tournage d'un film, Bruce Lee reçoit la visite d'un homme qui veut venger son frère. [...] Bruce et l'homme échangent quelques coups. [...] À chaque fois qu'il tente d'asséner un coup, Bruce esquive et l'homme défonce les planches qui sont derrière. [...] Bruce est conscient du danger et se dégage de l'emprise de l'homme. [...] Ce dernier lance un baril sur Bruce qui est expulsé hors de la bâtisse. Il atterrit dans une mare d'eau. L'homme tente de noyer Bruce dans la mare. Bruce feint la mort. Il se relève une fois que son adversaire a baissé sa garde. L'homme est projeté en arrière et tombe dans l'eau. Bruce saute dans les airs et retombe à pieds joints sur la cage thoracique de son opposant. Bruce est extrêmement intense dans sa contraction musculaire et dans son regard. **Il laisse son adversaire pour mort.**

(2-SF) Guile accepte la proposition de duel faite par Bison. Guile donne l'ordre à ses troupes de partir ailleurs, Bison fait de même avec ses propres soldats. Les deux adversaires échangent quelques mots, puis Guile frappe Bison au visage avec son poing. [...] Bison se lève derrière Guile qui se retourne, stupéfait. Bison lève ses bras et les pointent en direction de Guile. Guile affiche un air perplexe. Des éclairs bleus sortent des poings de Bison et projettent Guile à l'autre bout de la pièce. [...] Guile tente péniblement de se relever. Bison s'élève dans les airs et fonce à toute vitesse sur Guile. **Guile reçoit Bison avec un coup de pied sauté retourné en grand écart.** Bison est projeté dans l'écran géant qui explose. Guile est projeté (au ralenti) par l'explosion. Il se relève et s'enfuit.

Toujours dans l'optique que les héros sont résilients, ils doivent parfois s'extraire d'une situation délicate pour fuir. Dans ces cas précis, la fuite n'est pas un signe de lâcheté,

mais une stratégie qui leur permettra d’atteindre leur véritable objectif : faire cesser les menaces et trouver la paix.

(1-RH2) Carter et Lee élaborent une stratégie pour **se défaire des gardes** du corps d’un suspect. Ils déclenchent une bagarre.

(5-RH2) Carter **se dévoue pour retenir** Li (femme méchante) en l’affrontant, pour que Lee puisse poursuivre Tan. Carter exécute des gestes stéréotypés d’arts martiaux pour impressionner son adversaire (L’égyptien déchaîné!).

(1-RMD) Han est attaqué dans sa cellule de prison et amené dans une salle pour y être torturé. Han feint d’être toujours inconscient. Un gardien à l’air menaçant s’approche de Han en lui fixant le visage. Han ouvre les yeux et assène un coup de tête au gardien. [...] Il attrape les clés et **s’enfuit**. Il devient un fugitif pour retrouver l’assassin de son frère.

8.2.2 L’orientation des actions dans les films d’action

Tableau 33 : Classement des scènes des films d’action en fonction des orientations des actions

Catégorie : Orientations des actions	Scènes
Solliciter des informations	TMR
Tenter de survivre, affronter l’ennemi (duel)	MMS, SW1, MI2
Enseignement théorique et technique des arts martiaux	SH

Solliciter des informations est, comme dans les films d’arts martiaux, l’apanage des personnages qui tentent d’améliorer leur chance de réussite dans l’action en cherchant à connaître davantage l’art de vaincre. Toutefois, assimiler des informations à propos de la manière d’affronter des ennemis n’est pas tout, il s’agit surtout de s’attarder à savoir comment sont transmises ces informations. Dans les films d’action, il arrive que la transmission des savoirs passe par un décorum qui rappelle l’univers des films d’arts martiaux : la terminologie, la philosophie orientale, le mysticisme, l’épreuve de force initiatique pour accéder à un savoir jalousement gardé dont seul un élu peut en comprendre la signification.

(TMR) Néo entre dans une pièce dans l’intention de solliciter une personne pour le mener à l’oracle. Séraphin est assis au fond de la pièce, **méditant** sur une table **en position du lotus**. Néo s’adresse à Séraphin et avance vers lui dans le centre de la pièce. Néo regarde les codes de la matrice. Habituellement, un flux de cryptage vert défile, mais cette fois il constate que le

code dont est fait Séraphin est **de couleur or et produit une lumière étincelante**. Néo semble perplexe, car il s'arrête et penche la tête sur le côté. Les deux hommes échangent des propos. Séraphin se lève et se dirige vers Néo. Il s'arrête devant lui et le **salue respectueusement en s'inclinant**. Néo ne comprend pas le geste de Séraphin. Séraphin **joint les mains** et s'excuse à l'avance pour ce qu'il s'apprête à faire. Séraphin attaque Néo. Ils échangent **plusieurs coups frappés (style sparring)**, c'est-à-dire sans jamais être frappé, mais en déviant et en bloquant les coups. Tout en continuant l'échange des frappes, les deux hommes montent sur la table. Il y a un effet de ralenti quand Néo évite un coup de poing en se penchant, courbant le dos par derrière. Une fois le coup de poing passé, le ralenti arrête, et les échanges de coups reprennent. Néo et Séraphin sautent d'une table à l'autre (*wirefu*) sans arrêter le *sparring*. Une fois passé à l'autre table, l'échange des coups est presque exclusivement avec les jambes. Néo et Séraphin changent de côté sur la table; Néo touche pour la première fois son adversaire d'un coup de paume à la poitrine. À ce moment, il y a un ralenti. Séraphin recule et Néo le suit en faisant un bond sur la troisième table. Les échanges de mains reprennent, dont une longue séquence sans coupure d'image. Séraphin pousse Néo qui vole jusqu'au mur et revient. Lorsque Néo arrive sur la table, Séraphin fait signe à Néo qu'il souhaite arrêter le combat. Séraphin descend de la table et parle à Néo. Néo suit l'exemple de Séraphin et le rejoint au sol pour discuter avec lui.

Les affrontements et les situations de danger s'imposent aussi aux personnages de films d'action. Comme leurs homologues des films d'arts martiaux, ils tentent de surmonter les épreuves et font face à des adversaires qui leur donnent du fil à retordre. Les combats sont musclés et se terminent souvent par l'utilisation de techniques d'arts martiaux. En fait, ce sont les coups décisifs des confrontations qui présentent ces techniques, parce qu'elles incarnent la volonté de vaincre du personnage. Dans les films d'action, l'utilisateur des techniques d'arts martiaux a également la fonction d'être le porteur d'une morale supérieure. Cependant, il n'y a aucun recours à la magie, les techniques demeurent réalistes. Ce sont les gestes et la manière de bouger qui réfèrent à une tradition qui crée l'association. Encore une fois, les exemples sont trop longs et trop nombreux pour être présentés entièrement, la totalité des extraits sont en annexe 9.

(MMS) John et Jane tentent réciproquement de s'éliminer. John sort de la cuisine en sautant et termine son mouvement en donnant un coup de genou à Jane. Jane évite la frappe de John qui enfonce le mur avec son coude. Jane envoie John dans une autre pièce avec un **coup de coude**. Jane pousse John sur une commode. [...] Jane termine son assaut avec **un coup de pied**

frontal au plexus qui envoie John directement dans une armoire aux portes vitrées. [...] Jane entre dans le salon et tente de prendre le fusil au sol, mais John, arrivant dans la pièce à toute hâte, se positionne sur une main pour être au niveau du fusil et **désarme Jane grâce à un coup de pied**. Jane agrippe John et l'amène complètement au sol pour le chevaucher d'une **position montée complète**, puis elle le rue de coups. John retourne Jane en **position semi-montée**. Jane attire John contre elle et lui fait un étranglement. [...] John se dégage de l'emprise de Jane en la tassant sur le divan. John se relève et donne plusieurs **coups de pied** à Jane.

(SW1) Les portes s'ouvrent devant les membres de la résistance; de l'autre côté se trouve le sith Darth Maul. Les *Jedis* décident de l'affronter. [...] Les *Jedis* échangent des coups avec le sith, cela crée des effets répétitifs de boule de lumière. Pendant l'affrontement, Darth Maul **saute et donne un coup de pied arrière** à Qigone qui est projeté sur le dos. Pour mettre de la distance entre ses adversaires et lui, le sith **exécute des sauts papillon (*butterfly twist*)** pour se déplacer. En reculant, Darth Maul se sert de ses pouvoirs télékinésiques pour projeter un objet. Il fait également **tournoyer son bâton laser** avant de continuer l'affrontement. Les *Jedis* reprennent le combat au sabre, mais Darth Maul propulse Obi-Wan hors du combat avec un **coup de pied latéral avec déplacement (*side kick chassé*)**. Qigone affronte seul Darth Maul, pendant qu'Obi-Wan revient à la course. [...] D'un **coup de pied de côté**, Darth Maul envoie Obi-Wan au sol et glisse hors de la passerelle pour choir sur un palier inférieur. [...] Obi-Wan sautille d'impatience d'affronter Darth Maul et dégaine son sabre. [...] Les adversaires se poussent mutuellement et, en reculant, adoptent une **position de garde esthétique**. Darth Maul **fait tournoyer son bâton laser**, puis échange plusieurs coups rapides avec Obi-Wan. Obi-Wan coupe le bâton laser en deux avec son sabre, puis envoie Darth Maul au sol **d'un coup de pied**. Darth Maul **se relève (*frogman*)** et n'a plus qu'un sabre laser pareil à son opposant. Les deux combattants échangent quelques coups rapides, mais Darth Maul exécute **un coup de pied retourné et frappe du talon** le visage d'Obi-Wan. Obi-Wan fait **une vrille arrière sur réception du coup** du sith. Il retombe sur ses pieds et reprend le duel de plus belle. [...] Obi-Wan atterrit derrière Darth Maul qui se retourne et se fait trancher à la hauteur de la taille. Darth Maul tombe dans le précipice où dégringolent les deux parties de son corps.

(MI2) Hunt affronte Sean pour reprendre les fioles de fluides. Après être tombés ensemble de la falaise, Sean se relève et Hunt le fait retomber au sol avec **une technique de capoeira**. [...] Grâce à **une clé de jambe**, Hunt se dégage de Sean. Tous

deux se relèvent et Sean prend un étranglement de dos à Hunt. Hunt frappe du coude le foie de Sean. Hunt amène Sean au sol avec **une clé de bras** (*arm lock*). [...] Sean riposte et frappe Hunt à la gorge. Sean fait un crochet du droit, mais Hunt l'esquive en se penchant vers l'arrière et, dans un mouvement continu, **saute pour frapper Sean derrière la tête avec le pied** (ralenti). [...] Sean bloque le coup de pied de Hunt, le frappe au visage à deux reprises, le retourne et l'étrangle de nouveau avec **une clé de bras**. Hunt assène un coup de tête arrière pour se dégager. Après avoir frappé Sean deux fois au visage, Hunt exécute **une roue sans main et frappe Sean du pied** (ralenti). [...] Hunt se donne un élan en faisant deux pas vers Sean. Ensuite, il **saute en réalisant une demi-vrille pour finalement frapper Sean avec un coup de pied arrière** (*flying back kick*) (ralenti). En recevant le coup au visage, Sean fait un long vol plané vers l'arrière (ralenti). Sean termine sa chute en se fracassant la tête contre une roche.

Quelques films d'action présentent l'enseignement théorique des techniques d'arts martiaux. Comme pour les films d'arts martiaux, les explications établissent le mode d'emploi, les possibilités et les limites d'usage des techniques. Pour les personnages, ces explications donnent un sens aux gestes, mais ne versent pratiquement jamais dans la magie. Certaines exagérations de puissance existent, mais les techniques s'éloignent le moins possible du réalisme.

(SH) Après avoir regardé brièvement le garde dans l'escalier, Holmes se cache derrière une porte pour analyser ses points faibles et l'attendre. On entend la voix de Holmes en narration et on voit successivement les parties du corps dont il parle. Durant ses explications, on voit (au ralenti) **les frappes (points vitaux)** que Holmes fera à son adversaire (tape à l'oreille, frappe à la gorge, frappe au foie, frappe au genou gauche). Holmes couvre son visage avec son manteau. Le garde passe la porte derrière laquelle Holmes est caché. Holmes sort de l'ombre et applique exactement les frappes que l'on a vues au ralenti, mais cette fois-ci, il les applique à la vitesse réelle. Le garde s'écroule au sol et Holmes poursuit son chemin.

8.3 AMBIANCE ET ATMOSPHÈRE SOCIALE

L'ambiance ou l'atmosphère sociale se comprend comme l'émotion ou le sentiment que propose une scène dans sa globalité. Il s'agit donc de déceler le message qu'une scène envoie au spectateur. Les catégories thématiques, les agencements matériels et spatiaux,

et la conduite des personnages des chapitres précédents doivent être pris en considération pour apprécier les éléments qui participent à la construction des ambiances ou des atmosphères sociales. Ces dernières se conçoivent et sont présentés comme des entités dynamiques d'une pluralité d'éléments en interaction qui font jaillir, comme nous venons de le dire, une signification globale.

8.3.1 Ambiances et atmosphères sociales dans les films d'arts martiaux

Tableau 34 : Classement des scènes des films d'arts martiaux en fonction des ambiances et atmosphères sociales

Catégories	Ambiances et atmosphères sociales	Scènes
L'aspect merveilleux et fantastique des arts martiaux	Émerveillement, prise de conscience face aux arts martiaux	3-TKK, 4-He, 5-He, 5-KK2
	Appréciation de l'exécution artistique de l'entraînement aux arts martiaux	6-KK2, 7-KK2, 1-TKK, 2-TLS
	Mysticisme, magie	4-TKK, 1-TLA, 3-TLA, 5-TLA, 2-MK, 3-MK, 5-MK, 4-KB2, 6-BLS
	Démonstration du lien ou du rapport maître-élève	3-T&D, 5-TKK, 5-KB2, 1-BLS
	Démonstration de puissance	4-T&D, 4-TLA, 6-TLA, 3-He, 3-BLS
Tension, agressivité et conflit	Tension émotive	6-RH2, 2-KK2, 2-He
	Contraste de deux personnalités différentes	5-RH2, 5-T&D, 6-UnSi, 2-UnS
	Ambiance militaire	1-KK2, 8-KK2, 2-TKK, 2-UnS
	Inéluctabilité d'une confrontation	1-RH2, 10-KK2, 2-T&D, 2-KB1, 3-KB1, 2-HTK, 4-HTK, 1-MK, 4-RMD, 2-BLS, 5-BLS, 1-SF, 1-UnSi, 2-SF
	Drame (mort)	6-T&D, 7-TLS
Paix et bien-être	Respect et bienséance	1-T&D, 1-TKS, 4-TLS, 1-KB1, 6-KB2, 1-He
	Intervention bienveillante, désir de protéger l'autre	3-KK2, 4-KK2, 6-TKK, 4-MK, 2-TLA
	Ambiance paisible, état de paix	3-TLS, 5-TLS, 1-HTK, 3-HTK
	Changement d'attitude, prendre la situation avec un grain de sel	2-RH2, 3-RMD, 1-UnS
Suspense	Suspense, prise de risques	3-RH2, 4-RH2, 2-UnSi, 4-UnSi, 5-UnSi, 6-TLS
	Suspense pour la réussite d'une épreuve	9-KK2, 7-TKK, 5-MK
	Sentiment d'être pris au piège (stoïcisme des héros)	1-RH2, 3-UnSi, 1-RMD, 2-RMD, 1-UnS

8.3.1.1 L'aspect merveilleux et fantastique des arts mariaux

Les personnages vivent parfois un moment d'extase et d'émerveillement. Ils réalisent l'aboutissement et l'accomplissement d'un travail qui les a menés à une compréhension

plus grande. Dans les films, les arts martiaux sont un tremplin pour accéder à une compréhension supérieure et philosophique du monde qui s'apparente à une révélation religieuse. La pratique des arts martiaux mène donc à une nouvelle conscience. Cependant, le cheminement ou le processus qui permet d'accéder à cette nouvelle conscience est la plupart du temps occulté. Cette occultation s'apparente à la tradition européenne des arcanes : une explication volontairement gardée secrète du fonctionnement d'un procédé permettant de conserver une dimension fantastique ou merveilleuse. Cet intérêt culturel explique en partie pourquoi, dans les films d'arts martiaux, le mécanisme de transformation des personnages est obscur et montré de manière morcelée. Il ne doit jamais être totalement compris ou dévoilé. Ce vide explicatif contribue à conserver l'auréole de mystère qui caractérise la fascination pour les arts martiaux, toujours liée au mysticisme oriental. Tout l'aspect ésotérique des arts martiaux s'appuie sur ce phénomène.

(3-TKK) La musique aidant, on ressent le point de tension où Dré est sur le point de tout lâcher, jusqu'au moment où Han lui montre qu'il n'a pas travaillé inutilement. Sa patience et ses efforts ont porté fruits. Il y a **un mélange de fierté, de réussite et de surprise, d'incompréhension et de réflexion.**

(4-He) Les images et la narration de Lame Brisée lors de sa retraite avec Flocon de Neige pour étudier la calligraphie donnent **une impression de recherche philosophique par la pratique de l'art.** La pratique et l'étude de l'art de la calligraphie modifient considérablement la compréhension qu'il a de l'art de l'épée, son art martial de prédilection.

(5-He) Sans Nom rend visite à l'empereur pour tenter de l'assassiner. L'empereur prend le temps d'analyser la calligraphie qui lui a été envoyée par Lame Brisée. Il y a **une atmosphère de révélation, où la véritable signification de la réalisation du maître d'armes est soudainement comprise** par l'empereur.

(5-KK2) Apprendre les origines du karaté à Okinawa crée une **prise de conscience par rapport à la culture et aux traditions** du combat à mort (en tant que mode de règlement de compte). L'ampleur des implications dépasse ce que Daniel s'imaginait au départ.

Grâce aux séquences gestuelles des personnages, les spectateurs peuvent apprécier la dimension artistique de l'entraînement aux arts martiaux. Ces exécutions gestuelles correspondent à ce que les gens pensent des arts martiaux, parce qu'ils les reconnaissent comme telles. Les entraînements montrent une vision généralisée des arts martiaux,

comme un tout facilement repérable par les manières de bouger des personnages. Les arts martiaux deviennent reconnaissables du moment où les gestes appartiennent à une catégorie qui ne peut être interprétée sans un code de lecture particulier. Les scènes qui montrent les gestes d'arts martiaux correspondent à un agencement de séquences : un montage qui crée une ambiance particulière. Cette ambiance particulière est faite de bribes d'un processus d'entraînement alignés bout à bout. Le non-dit entre les personnages participe fortement à cette ambiance. Les spectateurs ne participent qu'au point fort ou culminant d'un entraînement ritualisé où le héros accède à des capacités hors du commun, voire surnaturelles.

(7-KK2) Il se **dégage** une certaine sérénité empreinte d'une tristesse à cause des événements récents. L'entraînement apaise Daniel. Il reprend le contrôle de ses émotions.

(1-TKK) Il y a une **ambiance** de découverte, de rêve, de merveilleux et en même temps de discipline et de rigueur. Au premier plan, on ne retrouve pas un conformisme, mais une dévotion au travail.

(2-TLS) Pendant que Nathan se promène dans le village des samouraïs, l'**ambiance** est paisible. Tous les habitants sont dévoués à leurs tâches.

(4-BLS) Bruce devient acteur professionnel dans la série le *Green Hornet*. La stupéfaction est la réaction générale face à sa performance. Toutefois, certains le trouvent trop intense et qu'il prend son rôle trop au sérieux. Il **semble** y avoir un malaise une fois la scène terminée.

La magie crée une ambiance particulière dans les films d'arts martiaux. Cet aspect magique permet aux personnages d'entrer dans un monde où la symbolique est inconnue et où les points de repère et les normes sont à découvrir. Conceptuellement, la magie est du domaine de la production, un art de faire qui utilise une habileté manuelle : « elle fait avec des mots et des gestes ce que les techniques font avec le travail » (Hubert et Mauss, 1902-1903 : 143). L'acte magique a pour but de faire croire, il met au service de l'imagination individuelle des forces et des idées collectives. L'art de la magie suggère des moyens, en amplifiant les vertus des choses et en anticipant les effets, pour satisfaire pleinement aux désirs et aux attentes qu'ont nourris des générations de spectateurs. L'introduction à cet univers se réalise souvent par l'intermédiaire d'un personnage en qui le héros a entièrement confiance, soit un guide ou un maître. L'exagération et le spectaculaire caractérisent les pouvoirs surnaturels orientés par le destin héroïque des personnages. La manifestation des esprits et des techniques occultes est présente sous la

forme d'une substance éthérique : des particules présentes partout souvent nommées énergie, force ou *ki*. Cette substance est une réalité *sui generis*, symbolisée par la manipulation de la matière. La manipulation des éléments est tributaire de la maîtrise des gestes, soit une incarnation (ou une incantation) symbolique qui se matérialise en un lien réel avec les éléments. La présence des esprits et des démons symbolise également l'affrontement des peurs.

(4-TKK) Lors de la visite du temple sur la montagne, **l'ambiance est chargée d'éléments mystiques**. Par exemple, lorsque Dré observe le rituel d'entraînement d'une femme avec un serpent. Nous sommes au cœur d'une symbolique où Dré devient le chaînon d'une tradition dont il ne comprend pas grand-chose. Il fait confiance à son maître qui le plonge dans une culture inconnue.

(1-TLA) Il y a un côté spectaculaire et impressionnant dans la démonstration des quatre personnages qui introduisent la maîtrise des éléments dans le film. La scène fait bien ressortir **la symbiose entre les gestes artistiques et la maîtrise des éléments**, comme un prolongement de leur volonté.

(5-TLA) L'esprit de Aang se rend dans un autre monde pour parler à un dragon. Les effets spéciaux suggèrent que **l'endroit est mystique** et permet de communiquer avec les esprits. Cet endroit semble être l'ultime refuge pour accéder à la connaissance.

(3-MK) Une ambiance d'appréhension et d'impression lugubre se manifeste dès l'entrée de Liu dans la pièce du château. Avec de l'aide, Liu remporte le combat contre Sub-Zero; un adversaire aux **pouvoirs magiques**. Ce support offert à Liu donne l'impression qu'on force le destin qui est accolé au rôle de Liu, celui de sauver le monde.

(5-MK) Pendant l'affrontement final du tournoi entre Liu Kang et Chang Tsung, il y a plusieurs moments qui montrent **l'utilisation de la magie**. Par exemple, Chang Tsung appelle des âmes des guerriers qu'il a vaincus et tués par le passé. Il lève les bras et semble invoquer quelque chose. Une forme squelettique avec des ailes apparaît au-dessus de Chang Tsung. Cette forme semble constituée de **brume éthérique** et plonge à l'intérieur de cavités au sol autour de l'aire de combat. De la fumée se dégage des cavités et en sortent des guerriers prêts à terrasser Liu. À un autre moment, le sorcier se **métamorphose** en l'apparence du frère de Liu. Finalement, Liu Kang se place devant une porte d'où jaillit une lumière bleutée. Liu exécute des gestes dans la lumière et lance des cris de guerre. Dans un

moment et un regard d'intensité, Liu envoie voler Chang Tsung dans les airs avec **une boule de feu provenant de ses mains**, une extension de sa volonté de frapper sur son adversaire. Une fois mort, le sorcier se transforme rapidement en cadavre décomposé et desséché, preuve qu'il était maintenu en vie **grâce à la magie**; son corps ne fait que reprendre l'apparence d'un corps déjà mort depuis longtemps.

(4-KB2) Bill raconte la légende de Pai Mei, un **récit invraisemblable et truffé d'exagérations à propos des pouvoirs** du soi-disant grand maître d'arts martiaux.

(6-BLS) Bruce Lee affronte un **démon surnaturel** dans son esprit. Le démon représente le réceptacle ou la matérialisation de toutes les peurs et angoisses de Bruce. Cette confrontation est la dernière du film et représente son combat ultime.

Les scènes qui présentent le rapport entre le maître et l'élève font partie des éléments idéalisés et fantasmés dans les films d'arts martiaux. L'atmosphère de ces scènes est grandiose, car il s'agit d'une passation des pouvoirs d'un personnage à un autre, d'une génération à l'autre. Un lien d'affection se crée entre le maître, celui qui possède et transmet la connaissance, et l'élève, celui qui obéit à l'autorité. Le maître connaît le chemin qui conduit à la réussite. Durant ce parcours fastidieux, l'élève n'hérite pas uniquement de techniques, mais aussi d'une philosophie qui lie de sens tout ce qu'il a vécu. Dans le cadre de l'interaction du maître et de l'élève, c'est la traversée de ce parcours qui est enluminé dans les films d'arts martiaux.

(3-T&D) Li Mu Bai tente de créer un lien affectif avec la jeune femme rebelle en l'affrontant amicalement. Par cet acte interactif, Li Mu Bai souhaite apprendre à connaître l'autre. Ce rapport de force est le point de départ **d'une transmission des connaissances entre maître et élève**.

(5-TKK) Le jour avant la compétition, dans le stade, l'ambiance est à l'expression des états d'âme et à la **démonstration affective entre Dré, l'élève, et Han, le maître**.

(5-KB2) Il y a une atmosphère de mépris et de soumission à l'autorité du maître. Mais cette soumission est le **compromis nécessaire pour apprendre** à maîtriser une nouvelle technique physique ou atteindre une puissance supérieure.

(1-BLS) Le jeune Bruce Lee écoute et respecte son professeur, il lui est obéissant. Bruce progresse et acquiert des

compétences. La scène montre que le rapport maître-élève va de pair avec une philosophie qui modèle la vision du monde. Bref, **la transmission de connaissances passe par un rapport étroit et particulier avec le maître.**

La puissance est illustrée d'une telle façon dans les films d'arts martiaux qu'elle réquisitionne toute l'attention des spectateurs. Plus précisément, c'est la démesure qui crée l'ambiance : celle des capacités techniques, physiques (rapidité, force extrême) ou psychiques (intelligence, magie). La manifestation des pouvoirs des personnages est accompagnée de signes qui indiquent leur activation (émanation de lumière, immobilité complète, position révélatrice, bruits ou sons ondulatoires et vibratoires). La configuration des éléments qui créent l'émanation de la puissance, est organisée en fonction d'engendrer une stupéfaction chez le spectateur.

(4-T&D) Un affrontement a lieu. Le seul intérêt de la jeune disciple est de **prouver sa force**. Le combat montre que les techniques et le talent de la disciple sont supérieurs. Elle défait ses adversaires **avec une facilité concertante**. Cela donne des allures de jeux et de démonstration à la scène.

(4-TLA) La séquence débute avec un cours magistral, tous écoutent le professeur. Lorsque Aang entre en action pour une manipulation de l'eau, tous sont **stupéfaits de cette puissance** insoupçonnée.

(6-TLA) Le début de la séquence fait ressortir la détermination de Aang. Quand il arrive sur le mur fortifié, devant l'océan, il semble faire la paix avec lui-même suivant les conseils de son professeur pour la maîtrise de l'eau. Cette séquence **montre la puissance** de l'Avatar, appuyée par ses yeux et ses tatouages qui s'illuminent, ainsi que par une musique donnant un côté grandiose à la scène.

(3-He) La scène montre Sans Nom qui exécute une démonstration de vitesse et de dextérité au **maniement de l'épée visant à épater** ses deux spectateurs (Lame Brisée et Flocon de Neige).

(3-BLS) Lors d'un événement, Bruce Lee élabore une théorie des arts martiaux en cohérence avec sa finalité première : l'efficacité au combat. Sa théorie est reçue comme une insulte. Les spectateurs se sentent floués parce qu'elle est comprise comme étant **supérieure aux finalités de la pratique des spectateurs présents**. Ils ont l'impression de se faire dire que leur pratique des arts martiaux n'est pas efficace. Bruce reçoit

des commentaires d'opposition et de réfutation. Ici, le rapport de force est rhétorique.

8.3.1.2 Tension, agressivité et conflit

Les scènes de tension émotive créent une ambiance qui garde les spectateurs en haleine. Les personnages s'affrontent pour protéger ou faire valoir des valeurs habituellement contraires : par exemple, la vengeance contre la justice, l'honneur face à la cupidité, l'amour face à la possessivité, etc. La tension qu'engendrent ces conflits de valeurs est incarnée par des personnages qui expriment leurs émotions de manière exagérée, parfois même hystérique. Cette manière de rendre ces émotions à l'écran attise l'atmosphère de la tension. Les décors et les effets spéciaux viennent également amplifier cette atmosphère de tension en la prolongeant.

(6-RH2) Lee doit **choisir** entre arrêter Tan pour faire respecter la loi et le tuer pour venger son père.

(2-KK2) Il y a une grande **tension** entre Daniel et Laurence qui participent à la finale de la compétition. Il s'agit d'une dualité stéréotypée entre le bon et le méchant.

(2-He) Lune veut tuer Flocon de Neige parce qu'elle a tué son maître. Cette scène présente une tentative désespérée de venger un être cher. L'affrontement est motivé par la volonté d'imposer une vision ou une interprétation de la mort qui engendre une **tension** des sentiments entre les deux femmes prêtes à défendre chacune leur valeur.

Dans le cadre des scènes de l'expression des tensions, les conflits de valeurs des personnages qui s'affrontent mettent en lumière le contraste de personnalités différentes. Des valeurs différentes vont de pair avec des personnalités qui leur correspondent. Cette différence accentue l'atmosphère conflictuelle qui règne déjà.

(5-RH2) La confrontation entre une personne sérieuse (la femme méchante) et le bouffon de service (Carter) crée une interaction particulière. Le combat **oppose** deux types de personnalités et d'attitudes différentes qui met en image une appartenance et des valeurs incompatibles.

(5-T&D) L'ambiance **oscille** entre le calme et la tension émotive. La musique et les éléments naturels reflètent le caractère ou la personnalité des protagonistes de la scène.

(6-UnSi) Il y a un **jeu de force** qui s'opère entre celui qui veut sauver des vies (Rayback) et celui qui souhaite utiliser les pertes humaines comme levier de négociation pour le pouvoir (Stranix).

(2-UnS) Lors de l'affrontement final à la ferme, il règne une ambiance de peur, de violence et de règlement de comptes qui **oppose** Luc et Andrew : quelqu'un avec une conscience morale et un désaxé enragé assoiffé de vengeance.

L'attitude autoritaire et la reproduction du fonctionnement de la hiérarchie militaire sont associées à une ambiance stressante et malsaine. Les personnages qui incarnent cette attitude participent à l'ambiance de tension par la persécution et contrastent avec les personnages qui arborent une attitude d'ouverture et prônent l'émancipation. Dans les films d'arts martiaux, la présence du militarisme est précurseur du conflit.

(1-KK2) Les élèves du mauvais maître ont peur de lui. Miyagi désapprouve l'**attitude militaire** du maître face à ses élèves.

(8-KK2) Dans le dojo de Sato, l'enseignement est de type **militaire** et les élèves doivent endurer les coups qui leur sont portés par le professeur.

(2-UnS) Luc Devreau et Andrew Scott sont deux **ex-militaires** de la guerre du Vietnam. Tous deux morts au combat, ils sont ressuscités grâce à une expérience scientifique qui les a transformés en supersoldats. Lors de l'affrontement final dans un futur où la guerre est terminée, les souvenirs de la guerre reviennent. Ces résurgences du passé offrent une **trame sémantique militaire**, telle une poursuite de l'ambiance de la guerre vécue par les deux hommes à l'époque.

L'ascension de l'agressivité vers des actes violents conduit à désirer une confrontation. Le moment où les personnages livrent un face-à-face est l'occasion d'une escalade de la violence. Cette rencontre débute habituellement par un dialogue qui s'envenime rapidement et dégénère vers des comportements brutaux : enlèvement de victime, exagération de la souffrance et de la violence, montée vers la purge des tensions dans l'affrontement. Bref, le conflit constitue l'expression et la mise en acte du ressentiment des personnages. L'aspect conflictuel domine dans les rencontres entre les antagonistes des films d'arts martiaux.

(10-KK2) Le **combat à mort est inévitable** parce que Chozen a pris la petite amie de Daniel en otage.

(3-KB1) On assiste à un duel ritualisé selon la tradition japonaise. La **tension et l'excitation** se mélangent parce qu'il y a la présence du danger et une **rencontre attendue depuis longtemps**. Il y a des moments de regard et de tension silencieux, entrecoupés d'attaques explosives et brèves.

(4-RMD) Lorsque Han rencontre Kai, l'assassin de son frère, les deux hommes échangent des propos qui font monter la tension. Cette rencontre débouche sur un **règlement de comptes**. Kai connaîtra une mort certaine.

(1-UnSi) Les cuisiniers d'un navire s'amuse en travaillant quand tout à coup un supérieur arrive. Il est arrogant et méprise la qualité de la préparation de Rayback. Il se crée une tension entre le cuisinier et le supérieur. Cette **tension évolue rapidement** en rapport de force et conflit personnel.

(1-SF) Bison infantilise Chun Li et tente de la manipuler, mais elle le confronte et l'affronte. Juste avant le moment précis de son assaut, Chun Li arbore un air de satisfaction parce qu'elle voit enfin l'occasion **d'expurger tout le ressentiment** qui la nourrissait. Elle brise finalement ses liens pour exprimer sa vengeance en terrassant Bison.

Dans certains films, le dénouement des affrontements conflictuels est plus nuancé et montre une dimension dramatique où la mort des personnages est vécue comme quelque chose de tragique. Dans ces occasions, l'ambiance est moins à l'expression des tensions qu'à un retour réflexif sur les conséquences des conflits. Le dévoilement des sentiments de douleur, de regret et d'appréhension envers l'avenir vient compléter l'ambiance qui entoure la purge cathartique des tensions entre les personnages.

(6-T&D) Pendant que Li Mu Bai agonise et s'apprête à mourir, ses propos et ses souffrances rendent **l'atmosphère lourde et poignante**. C'est un moment de confession et d'émotion d'une personne en fin de vie. La musique et le décor offrent une vision de tristesse, une fin de vie dramatique et pleine de regrets.

(7-TLS) On voit littéralement s'affronter deux époques. Un passé qui refuse de disparaître et un futur qui s'impose. Il y a **quelque chose de triste ou plutôt de nostalgique** dans cette scène. La force, la persévérance et la ténacité sont présentes, mais dans une situation suicidaire. L'acharnement des samouraïs ressemble plus au témoignage ou au testament d'un type de société en train de disparaître.

8.3.1.3 Paix et bien-être

Le respect du décorum et de la bienséance forme un autre type d'ambiance. Pris dans leur ensemble, ces manières d'être et de faire font ressortir une discipline et une rigueur morale qui mettent au premier plan la considération de l'autre. S'ajoute à cette considération, une profondeur historique, c'est-à-dire du sens qui est accordé à l'institution des rituels et, cela, même lors des affrontements.

(1-TLS) Pendant le rituel du seppuku, tous sont **silencieux et solennels**.

(4-TLS) Durant l'entraînement au sabre de Nathan, les rituels et la codification des exercices créés une ambiance de **discipline et de respect**, malgré les difficultés et la rudesse de la méthode.

(1-KB1) Le rituel et la cérémonie traditionnelle japonaise de création et de remise du sabre donnent une ambiance de **respect et d'admiration**. Toutefois, il y a quelque chose de tragique et de triste dans le moment de remise du sabre, soit la promesse brisée par Hanzo de ne plus jamais fabriquer d'instrument de mort. Il a fabriqué un sabre sans égal pour réparer une erreur du passé.

(6-KB2) Lorsque Beatrix est chez Bill pour le tuer, la tentative d'assassinat est désamorcée par Bill. Tous deux discutent dans le salon. On ressent une **étrange bienséance** accompagnée de violence latente, cachant des intentions qui semblent belliqueuses.

(1-He) Une confrontation entre Sans Nom et Ciel Étoilé sans sentiments belliqueux. Il se dégage un **respect** de l'opposant dans l'affrontement. Un échange mutuel lors d'un duel armé qui frôle **l'art de la bienséance**.

Les intentions bienveillantes participent à créer une ambiance de sollicitude. Le plus souvent, cette ambiance fait partie des scènes où se joue l'interaction entre le maître et son élève. Incarnant une figure paternelle, le maître désire protéger celui qui passe beaucoup de temps avec lui et qui est, de surcroît, l'héritier de ses connaissances. Le devoir de porter secours est illustré dans les situations de danger. Le maître veut également veiller à ce que son élève devienne autonome et lui donne des outils qui seront utiles sa vie durant. Cette attitude du maître rappelle le rôle du père protecteur et amène une atmosphère de sécurité qui s'apparente à celle de la providence. Dans les situations où le protecteur n'est pas dans une relation de maître-élève, le personnage conserve

l'étoffe du héros qui a pour destin de sauver le monde et qui amène un sentiment de libération à ceux qu'il rencontre.

(3-KK2) Il y a un malaise devant le comportement du mauvais maître, il est agressif, violent et belliqueux envers ses élèves. Miyagi incarne le **maître bienveillant**, soit la personne justifiée de **donner un coup de main à quelqu'un en détresse**.

(4-KK2) L'apprentissage de l'exercice de respiration est un moment partagé privilégié, dans un rapport de maître et élève, propice à **la confiance et à la compréhension**.

(6-TKK) Le maître veut **protéger** son élève en refusant qu'il retourne se battre, car ce dernier veut retourner à la compétition malgré ses blessures au genou. Finalement l'attitude protectrice de Han cède le pas devant la volonté et le désir de Dré de se relever devant l'adversité et d'affronter ses peurs. Un moment privilégié du rapport maître-élève.

(4-MK) Raiden propose à Liu, Sonya et Cage une remise en question et une réflexion sur eux-mêmes. Les craintes, les angoisses et les peurs des personnages sont dévoilées par Raiden et montrées comme des éléments à surmonter ou auxquels faire face pour réussir leur quête. Raiden souhaite que **ses protégés se servent de ses conseils** comme un tremplin pour remporter le tournoi et sauver le monde.

(2-TLA) En entrant dans le village, les habitants captifs affichent une tristesse et une attitude de résignation. Cependant, Aang fait **renaître le désir de se battre** pour la liberté et un **sentiment d'espoir**. Lorsque les soldats du feu prennent la fuite, la joie et la reconnaissance sont palpables sur le visage du peuple de la terre.

La recherche de la paix de l'esprit vient avec une ambiance particulière. La musique, les décors, les textes et les tons de voix participent à l'ambiance. Dans ces scènes, les personnages sont calmes, paisibles, sereins et contemplatifs. Cette perception d'une ambiance apaisante génère une association entre la pratique des arts martiaux et cette capacité à être en paix.

(3-TLS) Pendant que Nathan narre ses réflexions sur le mode de vie du village, les images de la scène montre des habitants **paisibles**, exécutant leur tâche quotidienne dans **la tranquillité d'esprit et la sérénité**.

(5-TLS) La scène montre un moment de réflexion et de narration de la part de Nathan. Ses pensées offrent une **vision contemplative** au sujet des samourais.

(1-HTK) L'ambiance est **paisible**, porte à la **confiance** et au dévoilement du passé. L'infirmière qui a recueilli Storm chez elle, tombe amoureuse de son patient. Durant l'échange, il y a de la reconnaissance pour l'aide apportée par l'infirmière et de **l'admiration** pour les qualités que Storm possède.

(3-HTK) On a l'impression que l'entraînement a mené Storm à la **sérénité**, une sorte de **paix intérieure**. Il y a une ambiance qui fait penser aux bienfaits de la retraite dans la nature. Combinée à l'entraînement, la nature semble être le lieu de ressourcement pour rechercher le **bien-être**.

La recherche du bien-être vient avec un changement d'attitude des personnages. Prendre les situations avec un grain de sel semble être une des voies qu'empruntent les personnages pour rendre les événements plus aisés à traverser. Comme le veut l'adage, l'humour adoucit les mœurs et apaise l'atmosphère. Sans nécessairement être drôles, les personnages dédramatisent les situations de diverses manières, soit par la moquerie, le jeu ou encore la boutade. Cela a aussi pour effet de diminuer les craintes par rapport à la violence et à la reléguer à quelque chose d'acceptable, voire désirée par les spectateurs.

(2-RH2) La **tension tombe et un changement d'attitude** se produit lorsque Lee et Kevin découvrent qu'ils ont hérité de la même tradition martiale. Tous deux se moquent de Carter en parlant de lui en cantonais.

(3-RMD) Lors de la partie de football arrangée pour blesser Han, la situation ne se déroule pas comme prévu. Han prend sa revanche. Il se paye la tête de ceux qui voulaient le tabasser. Il y a une atmosphère de **moquerie qui rend la confrontation amusante et humoristique**. Han s'amuse littéralement à mettre par terre tous les joueurs sur le terrain, et il le fait avec le sourire.

(1-UnS) Luc se défend contre des assaillants au restaurant. Une situation **cocasse** qui mène à des représailles non méritées par Luc. Luc possède une puissance contrastant avec les autres hommes présents dans le restaurant. La musique aidant, la surpuissance de Luc rend l'altercation **amusante**.

8.3.1.4 Suspense

Le suspense est une ambiance typique des films d'arts martiaux. Il sert à conserver l'intérêt des spectateurs jusqu'aux confrontations. Les prises de risques constituent la majorité des scènes de suspense : ne pas être repéré ou capturé, les menaces, l'affrontement des dangers et les situations d'urgence créent cette ambiance qui oblige les personnages à dépasser leurs limites dans le feu de l'action.

(3-RH2) Lee tente de **ne pas se faire prendre** en fouillant la salle de comptage des billets. Il se fait prendre et tente de s'enfuir!

(4-RH2) Lee est menacé de mort et **tente de sauver sa vie** en affrontant les protagonistes.

(2-UnSi) Deux hommes tentent d'assassiner Rayback. Il y a suspense lorsque le héros **affronte le danger** pour s'en sortir vivant.

(4-UnSi, 5-UnSi) L'affrontement du **danger** (des dizaines de terroristes sur le cuirassé) et le stress devant les **possibilités d'être touché à mort** sont les principaux éléments de l'ambiance.

(6-TLS) Il y a un moment de suspense et de crainte durant l'infiltration des ninjas dans le village. Aussitôt que les ninjas sont repérés, une bataille éclate et s'enchaînent les plus violents affrontements. La peur et les cris créent une **ambiance de panique et d'empressement à repousser l'attaque**.

Tenter de réussir une épreuve est aussi un type de suspense que l'on retrouve dans les films d'arts martiaux. Contrairement aux prises de risque, les épreuves sont des tests qui viennent montrer la valeur des personnages. De plus, les épreuves sont souvent d'une importance capitale pour dévoiler les pouvoirs des héros et laisser libre cours à l'expression de leur puissance. Les épreuves marquent un temps d'arrêt dans le récit, comme si le film souhaitait que les spectateurs retiennent leur souffle durant un moment de stress.

(9-KK2) Chozen oblige Daniel à **participer au défi** de casse de pains de glace au niveau maximum de difficulté.

(7-TKK) Il y a une grande tension entre Chen et Dré avant et pendant le **combat final de la compétition** qui les oppose. La

foule résonne au diapason des aléas du combat. Quatre entités s'affrontent dans cette scène : Han et Dré contre le mauvais prof et Chen (symboliquement).

(5-MK) Le **combat final du tournoi** entre Liu Kang et Chang Tsung est l'aboutissement d'une **série d'épreuves** qui se révèlent durant l'**affrontement contre le sorcier** : faire face à l'ennemi, à ses plus grandes peurs et, enfin, face à lui-même.

Être pris au piège demande aux personnages une attitude précise, celle du stoïcisme des héros. Le personnage doit se sortir d'un mauvais pas en affrontant le danger avec calme et détermination. Ces moments où le personnage doit se sortir d'une situation périlleuse sont accompagnés d'une ambiance de suspense où la musique, les armes, la violence et les textes soulignent la précarité et le sursis de la vie du héros et de ses possibles acolytes.

(1-RH2) Lee et Carter sont **pris au piège** au salon de massage, **encerclés** par les hommes de main du suspect.

(3-UnSi) Rayback est une frustration pour ceux qui veulent s'emparer du cuirassé, car il est un imprévu gênant dans leur plan terroriste. La frustration et le mécontentement forment l'ambiance de cette séquence parce que les méchants sentent qu'ils n'ont **plus prise sur la situation**.

(1-RMD) Les gardiens de prison menacent et terrorisent Han. Mais ce dernier n'est aucunement intimidé par l'attitude des gardiens et les terrasse. Han dégage une **assurance par son attitude** et on en oublie rapidement l'emprise menaçante des gardiens.

(1-UnS) Luc élimine tous ses adversaires dans le restaurant. Il n'est **aucunement perturbé** dans ses émotions. Il demeure **stoïque et calme**. Il ne semble fournir aucun effort pour venir à bout de ses opposants.

8.3.2 Ambiances et atmosphères sociales dans les films d'action

Tableau 35 : Classement des scènes des films d'action en fonction des ambiances et atmosphères sociales

Catégories : Ambiances et atmosphères sociales	Scènes
Contraste de deux personnalités différentes	SW1, MI2
Montrer sa puissance grâce aux arts martiaux	MMS
Appréciation de l'exécution artistique de	SH

l'entraînement aux arts martiaux	
Suspense pour la réussite d'une épreuve	TMR

Comme pour les films d'arts martiaux, il s'opère, dans les films d'action, une dichotomie où s'affrontent deux personnalités contrastantes et diamétralement opposées du point de vue des valeurs. Le choc de la rencontre de ces deux êtres crée une ambiance qui est plus englobante, elle suspend le temps du récit pour aborder la quête du héros. La confrontation entre le bien et le mal révèle la lutte où deux personnages souhaitent imposer leur valeur.

(SW1) Les *Jedis* affrontent un sith (Darth Maul), considéré comme le **mal absolu**.

(MI2) Une confrontation entre deux hommes dont la **compréhension du monde diffère** en toute chose depuis qu'ils se connaissent. L'un utilise un objet pour détruire le monde, tandis que l'autre tente de sauver la femme qu'il aime avec ce même objet.

Montrer sa puissance est l'une des caractéristiques qui appartient au merveilleux du monde imaginaire des arts martiaux. Il s'agit également d'un trait dominant des films d'action. Pour appartenir aux deux, il doit y avoir un point de rencontre qui participe à la construction de l'ambiance dominante d'une scène. Ici, il s'agit du stoïcisme des héros qui se comprend comme la capacité à faire face à l'adversité grâce à la connaissance de techniques d'arts martiaux. Dans l'exemple de la scène que nous présentons, les deux personnages sont des héros, alors il n'y a pas de gagnant. Néanmoins, le principe demeure le même : montrer qui est le plus fort par l'utilisation de techniques, dont certaines proviennent du répertoire du monde imaginaire des arts martiaux.

(MMS) John et Jane sont mariés, mais ignorent réciproquement qu'ils sont tueurs à gages professionnels. La méfiance et la compétition de performance sont le cœur de la confrontation de ces deux assassins. Ils défendent leurs territoires professionnels, mais leur combat **ne laisse pas transparent les sentiments** qu'ils ont l'un pour l'autre.

L'appréciation de l'exécution artistique de l'entraînement aux arts martiaux est présente dans les films d'action. Cet aspect conserve la même fonction que dans les films d'arts martiaux : construire une ambiance surréaliste de précision et d'exécution des mouvements, contribuant ainsi à participer à une partie du merveilleux de l'univers imaginaire des arts martiaux.

(SH) Holmes doit se dépêcher d'outrepasser un garde pour sauver une jeune femme d'une mort certaine. Il voit le garde, analyse la situation et le neutralise rapidement. La période de visualisation crée une ambiance de calcul, de rationalisation de l'efficacité et d'une action efficace. Holmes prend **les bonnes décisions et applique les gestes appropriés** au bon moment, le tout sans émotions.

Les personnages des films d'action tentent eux aussi de réussir des épreuves qui déterminent la qualité de leur puissance héroïque. Pour appartenir à l'univers imaginaire des arts martiaux, il doit y avoir un suspense autour de la passation d'une épreuve initiatique orientalisée qui relève de la quête de soi du héros.

(TMR) Une incertitude plane durant le combat. Cette incertitude concerne la raison pour laquelle Séraphin décide d'affronter Néo, étant donné qu'ils sont alliés. Cet affrontement a pour but d'identifier Néo en tant qu'élus par **l'épreuve d'un affrontement**, sans savoir préalablement qu'il s'agit d'un test.

CONCLUSION DU CHAPITRE 8

Nous venons de voir les finalités de l'action, ou plutôt la manière spécifique dont les films d'arts martiaux montrent les personnages en train de poursuivre leurs objectifs. Ces objectifs proposent aux spectateurs de suivre les personnages selon un cadre précis. Ce cadre comprend les contextes dans lesquels se déroule l'action, les manières d'y poursuivre un objectif et les ambiances qui chapeautent ces parcours. Examinons cela plus en détails.

La déviance et la marginalité sont des contextes où les personnages évoluent et qui permettent aux spectateurs de sortir du quotidien. La mise en scène des activités physiques met en avant les corps des personnages pour en exprimer tout l'esthétisme et fournir des modèles de référence. Les contextes d'apprentissage des personnages sont des occasions d'ajouter des connaissances à propos des arts martiaux. Tous ces contextes composent les circonstances dans lesquelles se déroulent les actions.

Les personnages suivent donc des lignes directrices par rapport à l'utilisation des arts martiaux. Ces orientations sont entre autres révélées par un certain nombre d'actions : rechercher ou véhiculer du sens relatif aux arts martiaux, montrer ou imposer une morale par le moyen des arts martiaux, application pratique de techniques d'arts martiaux, être résilient et faire face à l'adversité grâce aux arts martiaux. Par analogie, ces différentes possibilités d'actions constituent les limites du terrain de jeu que les personnages doivent respecter pour être acceptables, *primo*, par les producteurs et, *secundo*, par les publics.

Les ambiances et les atmosphères sociales ont une importance capitale, celle d'accentuer d'une manière précise certains traits des scènes. Ces scènes mettent en évidence quatre ambiances : l'aspect merveilleux des arts martiaux, les tensions agressives dans les conflits, l'état de paix et de bien-être des personnages, et un suspense qui conserve l'intérêt du visionnement.

Combinés, ces éléments forment le tout des finalités de l'action dans lequel les spectateurs sont plongés pour apprécier et voyager au travers d'un film d'arts martiaux.

Les films d'action reprennent certains éléments de l'imaginaire des arts martiaux. Par exemple, le contexte de la déviance pour aborder les affrontements directs, ainsi que l'appréhension des criminels. Le contexte où l'on met de l'avant le physique des personnages est également présent par les défis des compétences pour utiliser des techniques d'arts martiaux.

L'orientation des actions des personnages est un autre exemple qui montre que les films d'action utilisent des éléments appartenant à l'imaginaire des arts martiaux. La recherche du sens d'une mission dans un décorum orientalisé et les séquences pédagogiques d'apprentissage du combat rapproché (sans magie et à visée réaliste) rappellent les films d'arts martiaux. L'utilisation de techniques de combat qui empruntent les manières de bouger des traditions filmiques des arts martiaux pour les situations d'affrontements et de danger en est un autre exemple.

Certains types d'ambiance réfèrent également à l'imaginaire des arts martiaux. L'ambiance des tensions et de l'agressivité dans les conflits où s'opposent les représentants du bien et du mal est typique des films d'action. Ce qui en fait un élément du monde des arts martiaux est la manière de défendre les valeurs associées à chacun des personnages, soit en adoptant une morale relative aux arts martiaux, soit par des techniques d'arts martiaux. L'extrapolation de la force des personnages, le caractère stoïque de l'attitude et l'adoption d'un comportement résilient par l'utilisation de techniques d'arts martiaux créent une ambiance qui rappelle les films d'arts martiaux. Bref, l'exécution artistique de l'entraînement aux arts martiaux et la passation d'épreuves pour tester sa puissance sont des scènes où l'ambiance s'apparente au surréalisme et au merveilleux des films d'arts martiaux.

Dans son ensemble, ce chapitre montre que l'imaginaire des arts martiaux est identifiable par des modèles de références esthétiques qui s'expriment par différents types d'apprentissages véhiculant des connaissances à propos des arts martiaux. Ces références vont également de pair avec un comportement moral et éthique qui régit l'utilisation des techniques d'arts martiaux. L'expression de ces techniques est, de surcroît, englobée dans une ambiance qui justifie non seulement leur utilisation, mais surtout la manière de les montrer.

Attardons-nous maintenant au contenu des discours des personnages, toujours dans le cadre de l'imaginaire des films d'arts martiaux.

Chapitre 9 : Les intentions exprimées dans les discours et le paraverbal

Les contenus verbaux des scénarios sont le résultat de ce que les réalisateurs veulent montrer : des intentions. Ces intentions ne doivent pas être comprises comme celles des personnages, mais bien comme le parcours qu'emprunte un personnage pour révéler l'intention qui est imposée au jeu d'acteur. Le sens des paroles des personnages, voilà ce que l'analyse tente de faire ressortir.

Cette section propose donc de mettre de l'avant ce que savent ou pensent les personnages principaux des scènes parmi le corpus de films. Ici, le terme discours signifie que l'analyse se concentre uniquement sur ce qui est dit. Les informations non verbales sont exclues puisqu'elles ont été abordées dans le chapitre précédent portant sur les comportements et les attitudes. Cependant, les informations paraverbales demeurent importantes et sont prises en considération. Le paraverbal est une composante de la communication non verbale qui permet d'envisager ce qui est relatif à la voix, tout en excluant une analyse sémantique. Le paraverbal s'intéresse au ton, à l'intonation, au rythme d'un énoncé, aux pauses, aux périodes de silence entre les mots. Les éléments paraverbaux influencent donc la manière dont sont traités les propos des personnages, car ils révèlent souvent l'intention des paroles. Par exemple, un sarcasme ne se détecte souvent que grâce au ton de voix.

9.1 FORMATION DES THÉMATIQUES

Les catégories thématiques servent à décortiquer ce que recèlent les paroles d'un personnage. Non que le commentaire cache quelque chose, mais il est possible de le comprendre en faisant resurgir l'intention du message. Par exemple, sans qu'il le nomme directement, un personnage peut faire un compliment ou un reproche à quelqu'un.

Notre objectif n'est pas de mettre en contexte les discours, car il y a trop de situations différentes auxquelles font références les phrases des personnages, en plus de provenir de films et de scènes diverses. L'objectif est plutôt d'isoler les thématiques pour voir quel type de discours est associé aux personnages du héros et de l'antagoniste. Pour chacune des sections, des tableaux récapitulatifs présentent la compilation des éléments des scènes concernées. Les catégories des tableaux ne sont pas mutuellement exclusives, certaines scènes peuvent se trouver dans plus d'une catégorie.

9.2 CATÉGORIES THÉMATIQUES DES INTENTIONS DES DISCOURS DANS LES FILMS D'ARTS MARTIAUX

9.2.1 Rapport à la puissance

Tableau 36 : Catégories thématiques des discours portant sur le rapport à la puissance dans les films d'arts martiaux

Catégories thématiques des intentions au travers de ce qui est dit	Code de la séquence	Statut du personnage et fréquence	
		Héros	Antagoniste
Stratégie et plan d'action, donner une directive	1-RH2, 5-RH2, 1-KK2, 4-KK2, 10-KK2, 2-T&D, 2-TKK, 1-UnSi	10	
Analogie qui image la puissance	4-T&D, 4-UnSi, 1-KB1, 3-KB1, 4-KB2, 5-KB2, 2-SF	3	4
Montrer de l'intérêt pour la puissance, la force	5-KK2, 9-KK2, 1-UnSi, 5-MK, 5-KB2, 2-SF	6	
Recherche critique de la technique parfaite, l'efficacité	9-KK2, 2-T&D, 3-T&D, 4-T&D	6	
Définition des arts martiaux	3-TKK, 1-He, 1-BLS, 3-BLS	4	
L'importance de l'efficacité (peu importe la forme ou finalité qu'elle revêt)	8-KK2, 3-T&D, 4-TKK, 5-KB2	4	
Vaincre ou affronter ses peurs	6-TKK, 4-MK, 1-BLS	3	
Faire face à la mort	7-TLS, 1-MK, 6-KB2	3	
Insister sur la différence entre la réglementation et le combat à mort	5-KK2, 10-KK2	2	
Provocation	6-RH2, 9-KK2, 2-T&D, 3-T&D, 4-T&D, 2-TKK, 1-UnSi, 7-TLS, 2-KB1, 3-KB1, 2-SF	5	12
Un ordre d'exécution, sommation	2-KK2, 3-KK2, 9-KK2, 10-KK2, 2-T&D, 2-TKK, 3-TKK, 6-TKK, 1-UnSi, 7-TLS, 2-TLA, 2-KB1	1	12
Menace	9-KK2, 2-T&D, 2-TKK		3

Formuler une stratégie ou un plan d'action, donner une directive qui encadre le comportement des personnages, sont des intentions qui montrent le désir de contrôler une situation. Le contrôle est une forme de pouvoir sur le monde, un pouvoir qui s'illustre de diverses manières dans les films d'arts martiaux. Par exemple,

les stratégies d'équipe ;

(5-RH2) Carter dit à Lee de poursuivre Tan et que lui s'occupe de Li.

suggérer la méthode appropriée ;

(10-KK2) Miyagi rappelle à Daniel de **fixer son esprit**.

(2-T&D) Le garde dit que Jade approche, mais qu'il faut **demeurer patient**.

gagner du temps pour se préparer adéquatement ;

(2-TKK) Han **propose que Dré affronte Chen au tournoi** dans quelques mois. Le professeur (mauvais maître) accepte la proposition de Han. De plus, Han fait la requête que les étudiants du professeur (mauvais maître) n'embêtent plus Dré jusqu'au tournoi. Le professeur (mauvais maître) donne son accord et ordonne aux élèves de ne pas toucher Dré.

minimiser les répercussions d'un conflit ;

(1-UnSi) Tout en maîtrisant les subalternes, Rayback propose **d'arrêter les assauts** de frappes.

L'illustration d'une image de puissance par des analogies est citée autant par les héros que des antagonistes. Ces analogies peuvent servir à se décrire soi-même ou être adressées à d'autres, ou encore à un objet qui leur procure du pouvoir.

(4-T&D) Le disciple dit qu'elle est **la déesse de l'arme blanche**, qu'elle frappe comme la foudre et ensuite elle disparaît comme elle. Elle ajoute qu'aujourd'hui elle pourfend tous ses adversaires et que son projet est de **décapiter le mont Wutang**.

(1-KB1) Hanzo affirme : « Si sur votre chemin, vous rencontrez Dieu... **Dieu sera tranché** » (pour dire que c'est le meilleur sabre qu'il n'ait jamais fait).

(3-KB1) O-Ren dit que **les sabres sont infatigables**.

(4-KB2) Beatrix demande ce qu'est la technique des cinq points de la frappe explosive qui éclate le cœur. Bill répond : « Cette technique est **le coup le plus foudroyant** de tous les arts martiaux qui existent. [L'utilisateur] donne des coups du bout de ses doigts experts sur cinq points précis du corps de l'ennemi. Dès que sa victime a effectué cinq pas, son cœur explose soudain dans sa poitrine, et l'adversaire s'effondre, mort ».

(5-KB2) Pai Mai dit à Beatrix que face à lui, elle est aussi **impuissante qu'un ver face à aigle**.

(2-SF) En discourant sur sa supériorité et l'arme qu'il possède, Bison compare **sa divine puissance** en disant : « j'ai contemplé Satan quand il est tombé du ciel à la vitesse de l'éclair ».

Les personnages montrent de l'intérêt pour la puissance et la force en mentionnant directement leur fascination ou leur appréciation de celles-ci.

(5-KK2) Daniel souhaite savoir si Miyagi et Sato s'équivalaient en karaté, soit **qui était le meilleur**.

(8-KK2) Les participants à la casse de pains de glace se vantent d'être forts et performants. Daniel critique leur technique en identifiant des lacunes. Les participants demandent à Daniel **s'il peut faire mieux**.

(1-UnSi) Un subalterne dit que Rayback a frappé un officier. Rayback dit qu'il ne l'a pas frappé. Rayback **veut montrer ce qu'est frapper un officier** et donne un coup de poing au visage de Krill.

(5-MK) Liu affirme que **sa victoire est incontestable**.

(5-KB2) Pai Mai demande à Beatrix si elle aimerait posséder **le genre de puissance** qu'il possède.

(2-SF) Bison décrit son arme électromagnétique. Il dit que son arme **possède une puissance** équivalente à son statut dominant économiquement. Il ajoute que son arme soulève le maître et qualifie de déité sa supériorité sur Guile.

En plus de mentionner leur rapport à la puissance, les personnages adoptent une position critique. Une critique orientée vers la recherche de la technique parfaite qui renvoie au fantasme de la théorie de l'efficacité. Cette théorie consiste à connaître et à expliquer les paramètres et les prédispositions de l'efficacité ultime.

(9-KK2) Daniel **critique la technique** des participants à la casse de pains de glace. Il affirme savoir comment améliorer leur efficacité de frappe.

(2-T&D) Li Mu Bai dit à Jade qu'elle a eu accès aux secrets des arts martiaux pendant 10 ans et qu'elle **ne les maîtrise toujours pas**.

(3-T&D) Li Mu Bai complimente la disciple sur son talent, mais affirme que **son potentiel est loin d'être atteint**. [...] Li Mu Bai fait remarquer à la disciple qu'elle **bouge trop inutilement**.

(4-T&D) La disciple **critique l'état physique** de Bras D'acier.

La présence de cette théorie de l'efficience est directement en lien avec les définitions qu'exposent les personnages. Qu'il s'agisse des arts martiaux dans leur globalité ou d'une discipline précise, les propos consistent à montrer que les personnages détiennent le sens véritable, unique, voire la signification première et immuable, de la finalité d'une pratique.

(3-TKK) Han révèle à Dré que **le kung fu est présent dans tout ce qu'il fait** : quand il met sa veste, dans ses rapports avec les autres. Han ajoute que **tout ce qui entoure Dré est du kung fu**.

(1-He) Sans Nom raconte à l'empereur : « **Les arts martiaux** et la musique partagent les mêmes principes. Les deux disciplines **conduisent à un état de concentration extrême**. Ciel Étoilé et moi sommes restés face à face un long moment, immobiles, occupés à livrer ce combat dans notre esprit ».

(1-BLS) Le sifu de Bruce Lee dit : « **Le kung fu** est plus qu'un sport de combat, **c'est une philosophie** ».

(3-BLS) Bruce Lee affirme : « **Le jeet kune do permet la simplification. Il cherche à harmoniser les différentes formes d'arts martiaux** ».

Ces définitions soulignent l'importance de la notion d'efficacité pour les personnages. Peu importe la forme ou finalité qu'elle revêt, elle demeure au centre des préoccupations sociales de la performance.

(8-KK2) Komiko informe Daniel que Chozen donne des cours de karaté aux soldats américains. Chozen explique **l'importance de la rapidité** dans les techniques d'autodéfense.

(3-T&D) La disciple doute que la formation que pourrait lui donner Li Mu Bai ne serait qu'une illusion. Pour Li Mu Bai tout n'est qu'illusion, **seule la véritable intention compte**.

(4-TKK) Le père de Han lui a raconté que le puits du dragon contenait de l'eau de *kung fu* magique. Et que s'il en buvait **rien ne pourrait le vaincre**. Après avoir bu tête première dans le bassin, Dré affirme que c'est la meilleure eau qu'il n'a jamais goûtée.

(5-KB2) Pai Mai dit à Beatrix qu'il **peut tuer d'un seul geste**. Il ajoute que s'il voulait, il pourrait arracher le bras de Beatrix.

Le souci de cette performance mène les personnages à dépasser leurs limites. En l'occurrence, ils tiennent un discours qui propose d'enrayer la source qui inhibe leur potentiel d'action. Cette source inhibitrice est la peur. Vaincre ses peurs semble donc être la clef de voûte du dépassement de soi pour atteindre une performance supérieure.

(6-TKK) Han demande à Dré pourquoi il tient tellement à retourner se battre. Dré répond que c'est parce qu'il a encore peur. Dré dit que quand il partira de la compétition, **il ne veut plus jamais avoir peur**.

(4-MK) Raiden dit que la source de leur échec réside dans leurs propres peurs. Raiden affirme qu'**il faut qu'ils surmontent leurs propres peurs pour avoir une chance de vaincre leur adversaire**. Raiden dit à Cage qu'il a peur d'être un imposteur et se comporte alors comme une tête brûlée. Raiden dit à Sonya qu'elle a peur de faire confiance et doit reconnaître que certaines fois même, elle a besoin d'aide. Raiden dit à Liu qu'il a peur de sa destinée, qu'il l'a fui en allant en Amérique, qu'il culpabilise pour la mort de son frère. Raiden dit à Liu que le désespoir est la peur la plus dangereuse de toutes. Raiden met en garde Liu; il affirme que le sorcier peut voir à travers son âme. Raiden conseille Liu de se préparer à affronter ses peurs contre le sorcier.

(1-BLS) Le sifu [maître de *kung fu*] de Bruce Lee dit : « Nous avons tous nos propres **démons à combattre. Ils s'appellent peur**, haine ou colère. Si tu n'arrives pas à les vaincre, même une vie de cent ans serait une tragédie. En revanche, si tu y arrives, même une vie d'un seul jour sera une apothéose ».

Faire face à la mort c'est affronter une peur existentielle très profondément ancrée dans la psyché humaine. Toutefois, elle est évoquée par les personnages comme la dernière limite à franchir pour atteindre une capacité de performance absolue. La performance étant la mise en pratique de l'efficacité, motivée par la recherche de puissance. Les personnages parlent de leur propre mort d'une manière relativement détachée.

(7-TLS) Graham fait ses adieux à Nathan. Katsumoto demande à Nathan ce qui est arrivé aux guerriers de Thermopolis. Nathan répond qu'ils sont morts jusqu'au dernier. [Katsumoto semble **satisfait d'être voué à mourir de cette façon.**]

(6-KB2) Bill dit à Beatrix : « J'imagine que tu es venue ici pour qu'on croise le fer de nos katanas Hanzo ». Bill dit que son domaine possède sa propre plage. Et que cette plage privée est justement à l'apogée de sa somptuosité par les nuits de pleine lune. Bill ajoute qu'ils ont la chance que ce soit la pleine lune ce soir. Bill dit : « Alors, samouraï, c'est l'endroit que je suggère. Mais si tu veux faire ça selon les codes de la vieille école. Et tu sais que je suis fidèle à la vieille école! Je suggère d'attendre l'aube... et **aller se découper au lever du soleil comme deux personnes civilisées** ».

En considérant que la mort est la dernière limite de l'esprit humain pour atteindre le plus haut niveau de puissance et, par le fait même, de contrôle sur l'existence, les personnages insistent pour faire la différence entre les affrontements règlementés et le combat à mort. Mesurer sa force sans un filet de normes assurant la survie des combattants semble être associé à une façon de vivre, l'espace d'un instant, une expérience comprise comme vraie en rapport avec le sentiment fort d'exister. Il est aisé de faire le rapprochement avec le sous-titre de la première série de films *Karaté Kid* (1986) : « Le moment de vérité ».

(5-KK2) Daniel demande si le père de Miyagi aurait arbitré la confrontation des deux amis. Miyagi explique que dans cette situation, il n'y a pas d'arbitre, c'est **un combat à mort**.

(10-KK2) Lors de son combat final contre Chozen, Daniel est prévenu par Miyagi que **le combat à mort n'est pas comme une compétition**.

Les passages suivants sont toujours en lien avec l'expression de la puissance, mais se rapportent davantage aux antagonistes, autrement dit aux personnages qui incarnent les méchants. La provocation est la manière la plus répandue de montrer l'intention des personnages antagonistes d'imposer violemment leur besoin de contrôle. La plupart du temps, ce besoin s'illustre par des actes immoraux et mesquins, accompagnés de menaces roublardes et billevesées.

(6-RH2) Tan demande à Lee s'il veut savoir comment son père est mort. **Pour le provoquer**, Tan avoue à Lee que c'est lui qui a tué son père.

(9-KK2) Chozen défie Daniel à la casse des pains de glace. Chozen avait entendu Daniel critiquer la technique de casse des participants alors **il en profite pour le provoquer**.

(4-T&D) La disciple **insulte les surnoms mythiques** que se donnent les guerriers. Un moine demande qui elle est. La disciple répond : « Je suis la déesse de l'arme blanche et je calomnie tous les autres ».

(1-UnSi) Krill reconnaît que l'apparence de la préparation de Rayback semble délicieuse, mais que cela sent mauvais. Krill **crache dans la préparation des repas** de Rayback. Krill affirme que ce sera moins fade et demande à Rayback ce qu'il en dit.

(2-KB1) Gogo rit par **moquerie et ridiculise** la requête de Beatrix. Gogo dit à Beatrix qu'elle peut supplier mieux que cela.

(3-KB1) O-Ren espère que Beatrix a conservé un peu d'énergie, sinon le combat sera court. O-Ren dit que Beatrix est épuisée avant de commencer. O-Ren **nargue** Beatrix en lui disant qu'elle est une « Yankee » qui aime jouer avec des sabres de samouraï.

(2-SF) Guile demande à Bison **s'il est assez brave** pour l'affronter. Bison répond que tous ceux qui s'opposent à lui meurent.

Toujours de la part des antagonistes, l'intention de dominer par la force est mis en évidence par des ordres d'exécution, des sommations et des ultimatums.

(2-KK2) Le professeur (mauvais maître) **ordonne** à Laurence de frapper Daniel au genou. Laurence accepte avec hésitation. Le professeur rappelle à Laurence que dans son école il n'accepte pas la pitié.

(10-KK2) Chozen **oblige** Daniel à jeter la passerelle qui relie l'îlot au reste du château.

(1-UnSi) Krill **ordonne** d'enfermer Rayback dans le réfrigérateur de la cuisine du porte-avion.

(7-TLS) Carter informe Katsumoto que l'armée impériale **exige** sa reddition.

(2-TLA) Les soldats du feu **ordonnent** aux prisonniers (Aang, Soka, Katara) d’entrer dans le village fortifié.

(2-KB1) O-Ren dit seulement « Miki », le nom d’un de ses gardes, et ce dernier s’avance pour exécuter Beatrix. Ensuite, O-Ren **ordonne** à tous ses autres gardes de participer au massacre.

Les menaces vont souvent de pair avec la provocation. Les protagonistes en usent abondamment pour intensifier la peur et tenter d’augmenter leur pouvoir de contrôle.

(3-KK2) Le professeur (mauvais maître) **prévient** Miyagi de s’en aller où il l’affrontera.

(2-T&D) Jade **annonce brutalement** au policier qu’elle va le tuer.

(2-TKK) Le professeur (mauvais maître) **avertit** Han que si Dré ne se présente pas au tournoi, tous deux subiront **des représailles**.

Le rapport à la puissance est manifeste dans le discours des personnages. Il s’illustre de diverses manières par des propos qui affirment une supériorité. Cette supériorité participe à l’interaction des personnages grâce aux représentations de la puissance que leur propos imagent, et cela, tant pour les actes que pour la compréhension théorique de l’efficacité.

9.2.2 La transmission du sens

Tableau 37 : Catégories thématiques des discours portant sur la transmission du sens dans les films d’arts martiaux

Catégories thématiques des intentions au travers de ce qui est dit	Code de la séquence	Statut du personnage et fréquence	
		Héros	Antagoniste
Montrer de l’intérêt, une attraction et de la curiosité pour la culture, l’origine des choses	5-KK2, 8-KK2, 4-TKK, 4-TKK, 5-TLS, 3-TLA, 4-TLA, 3-KB1	10	1
L’insistance de la compréhension dans la pédagogie d’apprentissage des techniques martiales	3-TKK, 4-TKK, 4-TLS, 4-TLA, 5-TLA, 3-MK, 5-KB2, 1-HTK, 1-BLS, 3-BLS	11	
L’importance des enseignements du maître comme référence	2-RH2, 5-KK2, 1-T&D, 3-T&D, 4-T&D, 5-T&D, 6-TKK, 1-HTK	10	
L’importance du don à charge	1-T&D, 5-T&D, 5-TKK, 7-TLS, 7-	5	

symbolique (objet et transmission de connaissances)	TLS		
Rite initiatique, de passage, ou de sélection (preuve de l'élection, être l' élu)	3-TLA, 2-TLA, 5-TLA, 1-MK, 5-MK	5	
L'importance des traditions filiales	5-KK2, 4-TKK, 1-HTK	3	
Insister sur le poids et la force d'une réputation (légende!)	8-KK2, 3-UnSi, 4-KB2, 1-SF	2	2

Montrer de l'intérêt pour l'origine des choses, avoir de la curiosité pour la culture, sont des qualités nécessaires pour apprendre et intégrer une valeur et un sens considéré comme important. Il s'agit du point de départ de la transmission du sens et de la valeur entre les personnages. L'intention est ici de donner de l'importance à certains éléments qui font partie de la culture des arts martiaux, par exemple, un lieu, un personnage, une connaissance technique ou encore un objet.

(5-KK2) Durant le voyage en avion, Daniel **interroge** Miyagi à propos du nom de son village natal et tente de le localiser sur une carte.

(9-KK2) Une fois au Japon, Daniel aperçoit le dojo de Sato et **souhaite le voir de plus près**.

(4-TKK) Dré **demande** à Han si c'est à cet endroit (le temple chinois sur la montagne) qu'il a appris le *kung fu*. Han répond que oui. Han dit que tout ce qu'il y a de bon en lui a vu le jour dans ce temple.

(5-TLS) Réflexion narrative de Nathan : « Hiver 1877. Que **signifie** être un samouraï? Se consacrer entièrement à un ensemble de principes moraux, rechercher la tranquillité d'esprit et maîtriser le maniement du sabre. »

(3-TLA) Un villageois **explique** à Aang que dans cette pièce les statues représentent tous les Avatars qui ont vécu avant lui, les incarnations de Aang au cours des âges. Le villageois montre la statue qui représente la dernière vie de Aang.

(3-KB1) O-Ren dit que le sabre de Beatrix est impressionnant. O-Ren **demande** où elle l'a fait forger. Beatrix répond à Okinawa. O-Ren demande qui l'a forgé. Beatrix répond que c'est Hattori Hanzo (le forgeron le plus prestigieux du Japon).

La manière de transmettre des techniques d'arts martiaux constitue un apprentissage que Marcel Mauss (1902; 1934) qualifiait de techniques du corps. Ces techniques sont des

moyens pratiques qui modèlent le corps par des traditions qui donnent un sens aux gestes. Pour les personnages, que ces gestes soient de nature magique ou scientifique n'a que peu d'importance. La signification des gestes passe donc par l'intention qu'incarne le mode de transmission des techniques. Durant l'apprentissage, les explications constituent le mode d'emploi, établissant les possibilités et les limites d'usages des techniques. Nous présentons ici plusieurs exemples, mais qui ont l'avantage de répertorier une grande diversité de manières de transmettre des techniques.

L'enseignement par l'explication de la signification des gestes :

(3-TKK) Han a jeté la veste par terre et demande encore à Dre de l'enfiler. Dré ne comprend pas, il ne peut enfiler sa veste alors que Han l'a jeté par terre. Dré regarde par terre d'un air perplexe et dit « ok », **il fait seulement le geste de mettre la veste**. En lui prenant le bras, **Han lui dit d'être fort**. Han réitère son ordre d'enfiler la veste. En tenant l'autre bras de Dré, **Han lui dit d'être ferme**. Han lui dit de ne jamais oublier que **les gestes doivent être exécutés toujours avec force**. Pendant que Dré est émerveillé par le coup de pied et porte son attention dessus, Han dit à Dré de **demeurer toujours concentré**.

(3-BLS) Lors d'un événement d'arts martiaux aux États-Unis, Bruce Lee explique : « Le *kung fu*, le Karaté, le Taekwondo, tous les styles classiques cherchent à canaliser les énergies, à reproduire des schémas. Mais dans la pratique, l'adversaire ne suit pas des règles strictes. Ce n'est pas un robot, mais un être humain. Par exemple, le sculpteur ne rajoute pas toujours de l'argile à sa statue, mais il apporte des retouches à son œuvre, jusqu'à ce qu'elle soit parfaite. J'ai mis au point un style de combat où **les positions et les mouvements ne sont pas figés**. La vérité établie depuis longtemps a rendu immobile ce qui évoluait. On ne fait que reproduire aveuglément et systématiquement des schémas qui ne mènent nulle part ».

L'enseignement par la prise de conscience de l'état d'esprit et des perceptions :

(4-TKK) Dré demande à Han s'il a vu la femme avec le serpent. Han répond que oui. Dré dit que la femme suivait le serpent. Han dit qu'il se trompe, mais que c'est le serpent qui copiait les mouvements de la femme. [...] Han dit que la femme (avec le serpent) était pareille à l'eau qui dort, silencieuse, **calme, dans sa tête et son cœur** (Han pointe la tête et le cœur de Dré). Alors, dit Han, le serpent reflète la gestuelle de la femme comme l'eau qui dort. Dré dit que c'est comme un miroir. Han répond que oui. Dré dit que la femme

réussit à contrôler le serpent en ne faisant rien. Par cette **observation**, Han explique à Dré que **l'immobilité et ne rien faire sont deux choses totalement différentes**.

(4-TLS) Le jeune samouraï dit à Nathan qu'**il pense beaucoup trop**. Il lui reproche de penser au sabre, au monde autour, à l'ennemi, bref, il pense beaucoup trop. Il dit à Nathan de « non penser ».

L'enseignement par la maîtrise des émotions :

(4-TLA) Le professeur dit que pour maîtriser l'eau, il faut **maîtriser ses émotions**, peu importe où elles peuvent nous entraîner. Le professeur ajoute que l'eau enseigne l'acceptation. Le professeur conseille aux étudiants de laisser leurs émotions couler comme l'eau.

(5-TLA) Aang demande au dragon comment vaincre la nation du feu. Le dragon dit à Aang qu'il ne s'avoue pas la perte de son peuple, ni sa responsabilité dans sa mort. Le dragon ajoute que Aang se refuse à avoir du chagrin. Le dragon dit que Aang est en colère et qu'il **doit lâcher prise**. Le dragon dit que l'Avatar ne doit faire de mal à personne. Le dragon dit encore à Aang de se servir de l'océan et de montrer le pouvoir de l'eau au peuple du feu.

L'enseignement par la souffrance (approche agonistique) :

(5-KB2) Pai Mai dit que **la grande souffrance** que ressent Beatrix **n'est que le début d'un long entraînement**. Pai Mai dit : « C'est le bois qui devrait craindre ta main et non le contraire. Pas étonnant que tu échoues. Tu acceptes la défaite avant même de commencer ».

L'enseignement par la compassion :

(1-HTK) Le premier maître d'art martial de Mason lui a demandé pourquoi il venait le voir. Mason a dit qu'il voulait savoir se battre. Le maître a dit à Mason qu'il ferait du mal aux gens. Le maître lui a demandé s'il voulait devenir quelqu'un de grand. Mason a dit oui, qu'il voulait devenir quelqu'un de grand. Le maître a dit qu'il fallait **d'abord apprendre à soigner les gens** pour être grand. Le maître ajoute que c'est facile de faire du mal aux gens.

L'enseignement par la philosophie :

(1-BLS) Le sifu de Bruce Lee dit : « **Il faut étudier, comprendre ton adversaire**, quelle que soit la forme qu'il revêt, car il n'a pas toujours une apparence humaine ».

Étant souvent à la source du sens des techniques, le maître demeure une référence centrale pour l'identité des personnages. Qu'il soit présent physiquement ou non dans le film, le maître a une fonction symbolique élémentaire, celle de la figure d'autorité morale et spirituelle qui frôle le paternalisme. De plus, la référence à un même maître ou à la même tradition que transmet ce dernier crée un sentiment d'appartenance, soit l'équivalent d'appartenir à une fratrie.

(1-T&D) Durant sa retraite fermée à Wutang, Li Mu Bai dit avoir découvert un état intérieur que **son maître** ne lui avait pas enseigné. Il ajoute qu'il doit s'acquitter d'un devoir, implorer le pardon de son maître assassiné avant de quitter la **confrérie** des chevaliers.

(6-TKK) Han dit à Dré qu'il n'a plus besoin de se battre, qu'il avait prouvé tout ce qu'il avait à prouver. Dré est sarcastique et affirme qu'il n'a rien prouvé, outre le fait de pouvoir se battre pour ensuite abandonner. Dré affirme que ce n'est pas juste, que ce n'est pas du vrai *kung fu*. Dré rappelle à Han que c'est lui **[son maître] qui lui ait appris** que quand la vie nous fait souffrir, c'est à nous de décider de se relever ou pas.

(2-RH2) Après un échange de coups, Lee fait remarquer à Kevin qu'ils connaissent tous les deux la prise ou le style du tigre. Kevin informe Lee du nom de son maître de *kung fu*. Lee réplique que **leurs maîtres respectifs sont frères**. Kevin comprend pourquoi ils utilisent les mêmes techniques et, à ce moment, **se crée instantanément une complicité** entre Kevin et Lee.

(5-KK2) Daniel souhaite savoir si Miyagi et Sato s'équivalaient en karaté, soit qui était le meilleur. Miyagi répond qu'ils **avaient le même sensei [maître]**.

Les objets offerts ont également une grande importance. Ils portent la marque symbolique du don qui a pour fonction de, non seulement transférer le sens de l'objet, mais surtout de créer un lien entre le personnage qui l'offre et celui qui le reçoit. Cet aspect du don a déjà été traité dans le chapitre précédant portant sur les actions qui véhiculent du sens. Dans le cadre de l'analyse des discours, l'aspect du don est précisé. Les dons sont donc des gestes

qui participent à illustrer l'intention de transmettre ou même d'impartir le sens de l'objet à l'identité du personnage qui en est désormais le détenteur.

(1-T&D) Li Mu Bai veut **donner son épée**, car elle est devenue un fardeau qui lui rappelle trop de mauvais souvenirs.

(5-TKK) Han dit avoir un cadeau. Dré dit être content, il **reçoit un costume de kung fu** qui lui rappelle celui que Bruce Lee avait. Dré remercie Han pour le cadeau. Dré dit à Han qu'il est le meilleur ami qu'il n'a jamais eu.

(7-TLS) Katsumoto **offre un sabre** à Nathan et lui dit : « Vous en aurez besoin ». Nathan veut savoir ce qui est gravé sur le sabre. Katsumoto traduit : « J'appartiens aux guerriers qui auront su allier les anciennes et les nouvelles voies ».

(7-TLS) Nathan **remet ses manuscrits** à Graham en lui disant qu'il pourra peut-être les utiliser pour son prochain livre. Graham le remercie avec grande reconnaissance.

Être un élu est le fardeau du destin des personnages qui apprennent à un moment donné du film qu'ils sont désignés pour accomplir une tâche que eux seuls ont le droit et le devoir de réussir. L'intention qui est mise de l'avant par le discours est l'acceptation du destin. Dans tous les récits, le personnage élu refuse préalablement d'être le détenteur d'une mission aux lourdes implications. Avec le temps, le héros assume son rôle en découvrant les conséquences de son refus. L'objectif transcendant de la tâche n'est rien de moins que de transmettre l'espoir à l'humanité en lui évitant de sombrer dans un régime politique de terreur et despotique.

(3-TLA) Le villageois demande à Aang comment **les maîtres de l'air ont su qu'il était l'Avatar**. Aang explique que les maîtres de l'air lui ont fait passer un test. Aang dit qu'ils ont placé mille jouets devant lui et lui ont dit d'en choisir quatre. Les maîtres de l'air lui ont confirmé qu'il avait choisi les mêmes quatre objets qui avaient appartenu aux Avatars précédents. Aang dit qu'il y a une cérémonie où tout le monde s'incline devant lui. Et c'est à ce moment qu'il doit accepter son rôle d'Avatar.

(5-TLA) Dans le monde des esprits, Aang **entend une voix qui dit** : « **Je savais que tu étais l'élu** ». La voix dit encore : « Je savais que tu reviendrais ».

(1-MK) Le conseil des moines reconnaît que Liu **a reçu l'appel de participer au tournoi grâce à un rêve, qu'il est l' élu**. Raiden dit que Liu s'est enfui parce que porter la foi du monde était une trop grande responsabilité. La vengeance est une voie plus simple que de porter des responsabilités. Raiden dit que Liu tente toujours d'échapper à sa destinée.

(5-MK) Shang Tsung dit à Liu qu'il se trompe en pensant être l' élu. Liu répond qu'**il sait, lui, être l' élu**.

Les traditions filiales sont également une référence importante parce qu'elles sont un vecteur de sens qui réfère au fondement des valeurs des personnages. Mentionner ces liens filiaux a pour intention de montrer que la relation au père détermine en grande partie, encore une fois, l'identité du personnage.

(5-KK2) Daniel comprend que le père de Miyagi a enseigné à Sato, contrairement à la **transmission traditionnelle de père en fils**. Miyagi avait demandé de faire une exception pour Sato.

(4-TKK) Dré demande si c'est le puits du dragon. Han répond que oui. Han dit qu'il est **venu ici avec son père** quand il avait l'âge de Dré.

(1-HTK) Andrea demande à Mason où il a appris à écrire le chinois. Mason répond que **son père était missionnaire et qu'il a grandi en Orient**.

Dans les films d'arts martiaux, la réputation d'un personnage peut parfois prendre des airs de légende. Elle partage une image qui a pour intention d'indiquer le degré de prestige d'un personnage. Cette information crée également une auréole autour de ce dernier qui lui confère un statut quasi mystique à propos de certaines facultés.

(8-KK2) Komiko informe Daniel que Chozen **est réputé pour être le meilleur** élève de Sato.

(3-UnSi) Krill dit avoir trouvé le dossier de Rayback. Il était dans les forces spéciales, un commando. Krill cite : « expert en arts martiaux, en explosif, en armement, en tactique ». Un terroriste veut tuer Rayback. Stranix dit au terroriste de se calmer, car il se fera tuer assurément. Stranix est **découragé d'être opposé à un commando tel que Rayback**.

(4-KB2) Bill raconte **la légende** de Pai Mai : « Il était une fois en Chine, aux alentours de 1003 de notre ère, le grand maître du célèbre clan du lotus blanc. Pai Mai contemplait, en cheminant le long de la route, ce que seul un homme de la puissance de Pai Mai et de sa sagesse supérieure peut contempler. Un moine Shaolin apparut. Pai Mai, dans un élan effroyablement peu commun de pure générosité salua sobrement le moine. Le moine ne répondit pas en retour. Nous ne connaissons pas les motifs du moine. Ce que nous connaissons par contre, ce sont les odieuses conséquences. Le lendemain, Pai Mai, se présenta au temple Shaolin du moine. Pai Mai demanda au moine supérieur du temple qu'il offre la tête du moine lui ayant fait un affront, pour réparer l'insulte. Le grand prêtre du temple ne réussit pas à consoler Pai Mai, vu qu'il était inconsolable. Ainsi, commença le massacre du monastère Shaolin, au cours duquel soixante moines rendirent l'âme sous les poings du grand lotus blanc. Ainsi commença **la légende de Pai Mai et des cinq points de la frappe explosive qui éclate le cœur**.

(1-SF) Chun Li **affirme qu'elle a suivi des cours d'arts martiaux sur trois continents**. Bison doute des capacités combattives de Chun Li, même qu'il la sous-estime. Chun Li est satisfaite de l'attitude de Bison envers elle, car elle peut profiter de son insouciance.

Ainsi, les films d'arts martiaux transmettent des éléments de sens qui leur sont propres. Cette panoplie d'éléments demeure souvent la même d'un film à l'autre. Il n'y a que la manière de montrer et d'enluminer ces éléments qui varient en fonction des types de récits, comme nous l'avons vu lors du chapitre sur le classement thématique des films.

9.2.3 Rapport à l'éthique et aux valeurs morales

Tableau 38 : Catégories thématiques des discours portant sur le rapport à l'éthique et aux valeurs morales dans les films d'arts martiaux

Catégories thématiques des intentions au travers de ce qui est dit	Code de la séquence	Statut du personnage et fréquence	
		Héros	Antagoniste
Bienveillance, souci de l'autre, sollicitude, encouragement, respect	4-KK2, 1-T&D, 4-T&D, 6-TKK, 6-TLS, 1-UnS, 2-BLS, 1-RH2, 9-KK2, 1-T&D, 4-MK, 3-KB1	11	1
Conseil-avertissement	1-RH2, 2-RH2, 5-RH2, 8-KK2, 10-KK2, 7-TLS, 5-TKK	9	1
Donner une leçon de morale	3-KK2, 2-T&D, 3-T&D, 3-TKK, 6-TKK, 2-UnSi, 2-TLA, 1-MK, 2-BLS,	9	
Désir de vengeance	2-T&D, 1-MK, 4-RMD, 2-He, 1-SF	5	
Sollicitation d'aide	2-TLA, 5-TLA, 4-MK, 1-HTK	4	
Décliner une offre, refus	4-KK2, 9-KK2, 10-KK2, 2-TKK, 7-	4	1

d'obéir	TLS		
Culpabilité	10-KK2, 3-TLA, 1-MK, 1-KB1	4	
L'importance de l'honneur comme valeur suprême	10-KK2	1	
L'importance du choix dans la vie	10-KK2, 5-TKK, 5-MK	3	
Pitié, clémence	5-MK, 2-KB1	3	
Protection	6-TKK, 2-TLA	2	
Remplir son devoir, accomplir une mission	1-T&D, 3-TLA	2	
Reproche moral	1-RH2, 2-RH2, 1-KK2, 3-KK2, 9-KK2, 2-T&D, 2-TKK, 1-UnSi, 3-TLA, 2-SF	2	10
Insister sur une pensée qui confine à la fatalité et au raisonnement absolu	1-KK2, 10-KK2, 1-TKK, 6-UnSi		3

Certains propos tenus par les personnages indiquent leurs valeurs morales et certains aspects éthiques qu'ils adoptent. Par exemple, le souci de l'autre est illustré par des paroles qui prônent la bienveillance, la sollicitude, la cordialité, l'encouragement et le respect.

(4-KK2) Daniel est découragé. Pour **remédier à cette torpeur**, Miyagi propose à Daniel de faire un exercice qui ramène à l'essentiel de la vie, respirer.

(1-T&D) Li Mu Bai est heureux d'être **si bien accueilli** par son amie YSL et lui demande cordialement à son tour comment se porte son commerce.

(6-TKK) Avant de reprendre le combat final, Han **demande à Dré si ça va**. Dré répond que oui.

(6-TLS) Nathan crie « Katsumoto » pour **l'avertir** que des ninjas le tiennent en joue à partir du toit.

(3-KB1) Durant l'affrontement, O-Ren **présente ses excuses** à Beatrix en **signe de respect** pour l'avoir ridiculisée précédemment. Beatrix accepte les excuses d'O-Ren.

(1-UnS) Luc dit au cuisinier (en pétard contre lui parce qu'il n'a pas de quoi payer et veut le frapper!) qu'il **ne souhaite pas lui faire de mal**.

Les personnages qui incarnent les héros sont aussi de bon conseil et avenants. Les propos bienveillants peuvent être dirigés autant vers leurs acolytes que vers les antagonistes.

(5-RH2) Carter **avertit** Li (une adversaire féminine) qu'il la traitera comme un homme et ne retiendra pas ses coups lors du combat.

(10-KK2) Miyagi **prévient** Daniel que le combat à mort n'est pas comme une compétition.

(5-TKK) Han dit à Dré que perdre ou gagner n'est pas l'objectif important. Han **conseille** à Dré de donner le meilleur de lui-même. Han dit à Dré de se faire respecter pour que les autres le laissent tranquille.

(7-TLS) Carter **prévient** à Nathan que s'il combat avec les samouraïs, il sera traité comme eux.

Donner des leçons de morale est le propre des héros. Leur domination par la force et leur compétence technique transmet l'intention de faire d'eux des personnages qui ont le rôle légitime de porter la vérité d'un code moral supérieur. Ils livrent les messages qui sont justes et posent des actes qui rectifient les conduites déviantes.

(3-KK2) Miyagi **contraint le professeur** (mauvais maître) à la position de victime pour qu'il sache à quel point sa morale et son enseignement sont mauvais. Miyagi lui sert les mêmes arguments avec lesquelles le professeur sermonnait ses élèves.

(2-T&D) Li Mu Bai dit à Jade qu'**il est juste qu'elle meurt** de la main d'une personne du même groupe que la personne qu'elle a tuée.

(3-T&D) Tout en contre-attaquant les assauts de la disciple, Li Mu Bai lui **dicte les préceptes de conduite** de Wutang. Li Mu Bai lui suggère de s'entraîner davantage et de mériter l'épée qu'elle convoite.

(6-TKK) Dré demande à Han s'il avait pu gagner. Han répond que **gagner ou perdre n'est pas important**.

(2-UnSi) Rayback dit au surveillant qu'il est trop docile et qu'il **devrait apprendre à discuter les ordres**. Entendant des coups de feu, Rayback réitère que le surveillant devrait utiliser sa tête pour une fois.

(2-TLA) Aang demande à un des membres du peuple de la terre ce qui est arrivé à leur village. L'homme répond que les

maîtres du feu sont venus avec des machines de guerre pour les vaincre et les rendre captifs. L'homme ajoute que ceux qui ne connaissent pas la maîtrise de la terre avaient le droit de vivre, mais emprisonnés. Aang s'adresse aux maîtres de la terre, il leur demande pourquoi ils agissent ainsi. Aang leur rappelle qu'ils sont un magnifique et puissant peuple, que rien ne les force à vivre ainsi, qu'il y a de la terre sous leur pied, que le sol est une extension de qui ils sont. [...] Aang dit au peuple de la terre de **ne plus se restreindre à la domination** du peuple du feu.

(2-BLS) Après un combat qu'il remporte, Bruce s'adresse au conseil et leur dit qu'**il enseigne à qui veut apprendre**.

Le désir de vengeance et de livrer la justice sont des sentiments qu'expriment les personnages des films d'arts martiaux. En fait, les désirs de vengeance et de justice vont souvent de pair et caractérisent les héros.

(2-T&D) Li Mu Bai exprime ses émotions colériques envers Jade. Il lui rappelle qu'elle a tué son maître et qu'il le **vengera** en la tuant.

(1-MK) Liu demande à son grand-père de quelle manière son frère est mort. Le grand-père raconte que Chan s'était préparé pour le tournoi. Liu affirme vouloir participer au tournoi pour **venger** son frère. Liu dit au conseil qu'il ira retrouver l'assassin de son frère au tournoi avec ou sans leur consentement.

(4-RMD) Kai dit à Han que son frère n'était pas apte à commander, qu'il manquait de discipline. Han demande si c'est pour cela qu'il a fait tuer son frère. Kai insiste sur le fait qu'il a dû le faire. Han répète « que tu as dû » et ajoute « mon petit frère » d'un ton émotif. Han dit que **c'était une erreur** et commence son combat avec Kai.

(2-He) Flocon de Neige refuse d'affronter Lune et lui demande de partir. Lune veut **tuer Flocon de Neige pour honorer son maître**. Lune rit. Lune dit qu'avoir tué Lame Brisée est une sottise.

(1-SF) Chun Li explique que sa motivation d'apprendre les arts martiaux s'appuyait sur son désir de terrasser Bison. Elle souhaite **venger** son père, mort par la faute de Bison, et mettre un terme à son règne de terreur.

Même les héros reconnaissent parfois avoir besoin d'aide. L'intention derrière ces paroles n'est pas de montrer certaines limites de la fonction héroïque des personnages, mais plutôt de mettre en lumière la force des liens d'amitié qui rendent au héros sa véritable puissance.

(2-TLA) Soka demande au peuple de la terre de **venir à son aide**.

(5-TLA) Aang **demande au dragon comment vaincre** la nation du feu.

(4-MK) Sonya **demande à Raiden comment vaincre** Goro.

(1-HTK) Mason demande à Andrea si elle est déjà allée au Chinatown. Mason lui remet une liste d'herbes et d'aiguilles dont il aura **besoin pour se remettre sur pied**.

Les héros affirment leurs intentions de poursuivre une cause qu'ils croient juste en s'opposant aux desseins des antagonistes.

(4-KK2) Daniel dit à Chozen qu'il **refuse** de le confronter.

(2-TKK) Han dit qu'ils ne sont pas venus pour se battre et **refuse** que Dré affronte Chen.

(7-TLS) Katsumoto **refuse** de se rendre face à l'armée impériale.

Les personnages héroïques vivent de la culpabilité. Les propos qu'ils tiennent montrent qu'ils regrettent certaines actions passées. Même si certains événements ne les touchent que de loin, ils prennent sur eux la responsabilité du blâme.

(10-KK2) Sato **s'excuse** auprès de son neveu, Chozen, pour qu'il relâche Komiko. Daniel **s'excuse** d'avoir offensé Chozen pour qu'il ne fasse pas de mal à Komiko.

(3-TLA) D'un ton **repentant**, Aang dit qu'il **n'a pas répondu** à la demande des maîtres de l'air qui lui demandaient d'être l'Avatar.

(1-MK) Le conseil des moines reconnaît que Liu a **abandonné** le temple de la lumière.

(1-KB1) Hanzo dit ne plus fabriquer de sabre, il ne fabrique plus d'instrument de mort. Hanzo ne garde des sabres que pour leur valeur esthétique et sentimentale. Hanzo est fier de l'œuvre de sa vie. Beatrix demande alors à Hanzo de lui en donner un. Hanzo dit que ses sabres ne sont pas à vendre. Beatrix dit à Hanzo qu'il a une grande obligation à aider sa cause. Beatrix mentionne que c'est Hanzo qui a formé Bill au maniement du sabre. Hanzo offre son hospitalité pendant le temps que prendra la fabrication du sabre. Hanzo avait promis devant Dieu de ne plus forger de Katana. Il vient maintenant de fabriquer un instrument de mort **en guise de mea-culpa**. Hanzo approuve philosophiquement la quête de Beatrix.

Dans les films d'arts martiaux, l'honneur occupe une place importante. Cette valeur est souvent élevée au premier rang des valeurs défendues par les personnages parce qu'elle se comprend comme une forte intégration de ce que représente le groupe d'appartenance. De plus, l'intention projetée par la présence d'un discours sur l'honneur est celle d'une certaine nostalgie. Une nostalgie qui idéalise un type de société d'un passé romancé. Ici, il n'y a qu'une citation provenant des scènes analysées, mais la plupart du temps cette idée est présente en trame de fond des récits.

(10-KK2) Miyagi rappelle à Chozen son statut d'élève favori de son oncle et de **ne pas le déshonorer** par ses actes. Chozen affirme que l'affront vient de Daniel. Daniel s'excuse. Chozen considère que les excuses ne réparent pas **l'affront à l'honneur**. Chozen pense que seul le combat à mort avec Daniel peut **lui rendre son honneur**.

La présence de la thématique du choix dans le discours des personnages laisse entendre que la prise de décision est l'un des moments forts où s'expriment les vertus morales des héros. Persévérer à maintenir des valeurs socialement valorisées semble être un choix dévolu à la responsabilité de l'individu, au personnage qui incarne le rôle du héros.

(10-KK2) Après avoir vaincu Chozen, Daniel lui **demande s'il préfère avoir la vie sauve ou non**.

(5-TKK) Han dit que Dré lui a appris une leçon importante, très importante. Han affirme que la vie peut nous mettre au tapis, mais que **c'est à nous de choisir** si on veut ou non se relever.

(5-MK) Liu dit à Shang Tsung qu'il peut bien lire dans son âme, mais qu'il ne peut la gouverner. Liu affirme que **chacun**

est responsable de son propre destin et des décisions qu'il prend... et qu'il n'est pas responsable de la mort de son frère.

La pitié et la clémence sont un autre exemple de la magnanimité des personnages héroïques. L'intention d'être vertueux s'illustre par des propos qui offrent la possibilité aux innocents, ou à l'aspect tourmenté et en détresse de la psyché des antagonistes, d'être reconnue et épargnée.

(5-MK) Liu dit à Shang Tsung qu'il possède beaucoup d'âmes, mais qu'il n'en possède pas une lui-même. Liu **a pitié** de Shang Tsung.

(2-KB1) Gogo arrive et dit salut. Gogo et Beatrix se connaissent de réputation. Beatrix dit qu'elle sait que son devoir lui commande de protéger sa maîtresse. Beatrix **supplie** Gogo de s'en aller pour qu'elle n'ait pas à la tuer.

(2-KB1) Au groupe qu'elle affronte, Beatrix exprime sa **clémence** : « Ceux qui ont la chance d'avoir la vie sauve, emportez-la avec vous! ».

Dans les récits, les personnages héroïques se voient attribuer un rôle de protecteur. Les échanges verbaux auxquels ils participent l'évoquent littéralement. Que l'intention provienne des personnages ou qu'elle lui soit rappelée par d'autres, protéger autrui est le lot du héros.

(6-TKK) Dré affirme qu'il veut se relever. Dré demande à Han pourquoi il ne veut pas l'aider. Han répond qu'il veut **éviter que Dré ait encore mal**.

(2-TLA) Aang demande au peuple de la terre ce que représenterait pour eux le retour de l'Avatar. Un des membres du peuple de la terre affirme que l'Avatar est mort, et que, s'il était présent, il les **protègerait**.

Faire son devoir et accomplir une mission malgré les contraintes et les sacrifices est le rôle imposé aux héros. L'intention des propos tenus par les personnages est de montrer que ce rôle consume leur existence en l'inondant de responsabilités.

(3-TLA) Aang dit que c'est au moment où il a appris qu'il était l'Avatar, qu'il a également su qu'il **ne pourrait pas avoir de**

famille. Il a également appris ce jour-là qu'il avait des **responsabilités** envers les quatre nations.

(1-T&D) Li Mu Bai dit qu'il doit s'acquitter d'un **devoir**, celui d'implorer le pardon de son maître assassiné avant de quitter la confrérie des chevaliers.

Les reproches moraux sont un autre aspect des intentions émises dans les films d'arts martiaux. Peu importe qu'ils concernent les héros ou les antagonistes, ces reproches soulignent la désobéissance ou l'inconvenance à un code de conduite socialement admis dans un groupe restreint ou encore face à une morale civique transgressée.

(3-KK2) Le mauvais maître **reproche** à Laurence d'avoir perdu en compétition contre Daniel. Le professeur entre en colère à la suite des propos de Laurence et détruit son trophée. Laurence se défend contre les reproches de son professeur en disant qu'il a fait de son mieux.

(9-KK2) À la fin du pari à propos de la casse des pains de glace, Chozen dit que Miyagi ne mérite pas d'être payé. Sato réfute l'argument de son neveu en lui disant que **son attitude l'embarrasse**.

(2-T&D) Li Mu Bai affirme que les agissements de Jade sont **fourbes et déshonorables**. Jade se défend d'être vue comme quelqu'un qui a fait un meurtre gratuit. Elle dit que le maître de Li Mu Bai, qui était aussi son maître, méprisait les femmes et qu'il devait nécessairement mourir de la main d'une femme.

(2-TKK) Han dit au professeur (mauvais maître) que ce sont ses étudiants qui ont attaqué Dré en surnombre, qu'il ne pouvait pas s'en sortir seul. Le professeur (mauvais maître) réplique à Han que Dré **devrait se débrouiller seul**.

(3-TLA) Le villageois dit à Aang qu'il a vécu dans la pauvreté **à cause de l'absence** de l'Avatar.

(2-SF) Bison **accuse les troupes** de Guile **d'être effrayées** par la pureté d'un combat sans arme. Guile dit à Bison de venir le rejoindre. T.-Hawk prévient Guile que Bison cherche à l'affronter au corps-à-corps. Guile rectifie les propos de T.-Hawk et l'assure que c'est ce qu'ils veulent tous les deux. Guile et Bison ordonnent à leurs troupes respectives de les laisser seuls pour l'affrontement. Guile voit que Bison utilise une arme et lui demande où est passé la pureté d'un combat à main libre.

Les propos qui suivent véhiculent une intention qui concerne uniquement les antagonistes. Cette intention est de leur accoler une morale fataliste, une pensée qui confine au raisonnement absolu et qui évince toute nuance dans la compréhension des choses.

(1-KK2) Le professeur (mauvais maître) tient un discours moralisateur qui relève **d'arguments absolus** et impose un code de conduite militaire. Le professeur demande aux étudiants ce qu'ils apprennent dans l'école. Les étudiants répondent par une formule morale toute faite qui prône la brutalité : « Aucune faiblesse, douleur ou pitié ».

(10-KK2) Durant le combat à mort, Daniel laisse le choix de la vie et de la mort à Chozen. Ce dernier cherche l'honneur à tout prix et **choisit la mort**.

(2-TKK) Le professeur (mauvais maître) demande d'approcher à son étudiant qui s'est retenu d'achever son adversaire. Le professeur fait un discours prônant **une attitude sans pitié, peu importe la situation**.

(6-UnSi) Stranix dit que **cette mission est un voyage sans retour (mission suicide)**. Stranix dit à Rayback qu'il regardera la fin du monde à la télévision et qu'il doit admirer sa plus belle œuvre. Stranix explique qu'ils sont seulement deux marionnettes dans le même spectacle débile.

9.2.4 Expressions émotives et états d'âme

Tableau 39 : Catégories thématiques des discours portant sur le rapport à l'éthique et aux valeurs morales dans les films d'arts martiaux

Catégories thématiques des intentions au travers de ce qui est dit	Code de la séquence	Statut du personnage et fréquence	
		Héros	Antagoniste
Humour, dédramatisation	1-RH2, 5-RH2, 6-RH2, 3-KK2, 4-KK2, 9-KK2, 3-TKK, 4-TKK, 2-KB1, 2-RMD, 2-BLS	11	
Recherche d'une spiritualité, un état de paix de l'esprit (se libérer de la souffrance)	4-KK2, 1-T&D, 6-T&D, 2-TKK, 6-UnSi, 5-TLA, 6-TLA, 1-MK, 4-He, 5-He	10	
Exprimer une subjugation, être impressionné, appréciation, contemplation	4-KK2, 6-KK2, 4-T&D, 1-TKK, 3-TKK, 3-TLS	7	
Exprimer la peur, la douleur et la crainte	1-KK2, 2-KK2, 9-KK2, 2-TKK	4	

L'humour et la dédramatisation est un moyen de gérer les émotions lors d'événements stressants. L'intention des propos est de montrer que les personnages usent de ce moyen pour canaliser le stress et désamorcer les tensions dans les situations délicates ou périlleuses.

(1-RH2) Carter s'excuse d'avoir frappé Lee, mais à sa décharge il dit que **les Chinois se ressemblent tous!**

(5-RH2) Avant d'affronter Li (femme méchante), Carter lui fait **des compliments à propos de son physique** séduisant. Lors d'un rapprochement physique durant le combat, Carter **dit à Li qu'elle sent bon.**

(3-KK2) Miyagi **pince le nez** du professeur (mauvais maître) en imitant **la nasille du canard** au lieu de le frapper à mort.

(4-KK2) Daniel remarque qu'à chaque fois qu'il a des problèmes, Miyagi le fait travailler. Miyagi **sourit et répond sobrement que c'est une simple coïncidence.**

(4-TKK) Dré dit, inquiet, que le puits du dragon est **sûrement plus près qu'il n'y paraît (en voyant qu'il est au sommet de la montagne).**

(2-KB1) Beatrix **frappe les fesses** d'un jeune garde (**avec le côté de son sabre**) et lui dit : « Ça c'est pour les jeunes garçons qui traînent avec les Yakusas. Retourne chez ta mère, allez! ».

Les références à des formes de spiritualité sont présentes dans les discours. Elles correspondent :

1) à des exercices ou à des techniques qui provoquent un bien-être,

(4-KK2) Daniel **se sent mieux** après **l'exercice de respiration.**

(6-T&D) YSL conseille à Li Mu Bai d'économiser sa respiration. Elle souhaite garder espoir qu'il ne meurt pas. Li Mu Bai dit sentir sa vie s'enfuir, que sa respiration faiblit. YSL somme Li Mu Bai de consacrer son dernier souffle à la méditation. YSL pense qu'avec **la méditation** Li Mu Bai **trouvera la paix intérieure**, celle qu'il chercha à Wutang.

YSL lui propose d'élever son âme vers l'infini pour trouver ce qu'il a toujours cherché.

2) à une foi qui sert d'idéal salvateur,

(6-UnSi) Rayback dit à Stranix qu'ils se ressemblent tous les deux. Stranix affirme qu'il y a une différence majeure entre eux : **lui n'a pas la foi, alors que Rayback la possède**. Après avoir tué Stranix, Rayback lui dit qu'il aurait dû avoir la foi!

(1-MK) Le grand-père de Liu dit que Chan était, tout comme les moines, persuadé de **l'importance du tournoi pour la survie et le salut du monde**. Le conseil des moines affirme que participer au tournoi, avec la vengeance pour seule motivation, est voué à l'échec. Liu rappelle que la bonne réponse pour les moines est de **se battre pour la foi du monde**.

3) à des théories philosophiques qui mènent à un état de paix de l'esprit pour libérer de la souffrance.

(6-TLA) Dans un moment de **recherche de paix intérieure**, Aang se rappelle et se **remémore les enseignements** de son professeur à propos de la maîtrise de l'eau : « l'eau nous enseigne **l'acceptation**; laisse les émotions couler comme l'eau ».

(4-He) Sans Nom explique que **la calligraphie et l'art de l'épée partagent le même principe**. La pratique d'un art permet de transférer des compétences à un autre art. Lame Brisée dit être à la **recherche de la paix et de la quiétude**. Lame Brisée ajoute : « L'essence de la calligraphie vient de l'âme et il en est de même pour l'art de l'épée, tous deux sont empreints de vérité et de simplicité ». Avec le temps, Lame Brisée entrevoit une cause plus noble, plus juste!

(5-He) L'Empereur se demande pourquoi il ne l'a pas vu plus tôt (lorsqu'il regarde la calligraphie de Ciel Étoilé). Il comprend que la calligraphie ne révèle rien de la technique de combat du guerrier qui l'a peinte. Le caractère de la calligraphie représente **la réalisation absolue du maître d'armes**. L'Empereur explique : « Le premier enjeu est la fusion de l'homme et de l'épée. Lorsque l'épée est en l'homme et que l'homme est en l'épée, même un brin d'herbe peut s'avérer tranchant. Le second enjeu est atteint lorsque l'épée absente de sa main reste présente dans son cœur, alors, même

sans elle, il peut terrasser son ennemi à une distance de 100 pas. L'ultime enjeu du maître d'armes est de n'avoir d'épée ni dans la main, ni dans le cœur, alors le maître d'armes embrasse toutes choses par la pensée. Il ne cherche plus à **semer** la mort sur son passage, mais **la paix dans le cœur des hommes** ».

L'intention de la présence de ces formes de spiritualité est de montrer que les personnages possèdent une dimension spirituelle, qu'elle soit ou non reliée à une tradition religieuse. La grande majorité du temps, ce sont des références religieuses orientales.

Lorsqu'ils sont impressionnés, certains personnages prennent le temps de s'arrêter pour exprimer une subjugation, une appréciation ou une contemplation. La présence de ces propos dénote une intention de donner aux personnages une profondeur, une vie émotive qui est touchée par les éléments culturels de l'univers des arts martiaux.

(4-KK2) Daniel est **impressionné** par la réalisation du jardin japonais, de style zen, derrière la maison de son maître Miyagi.

(4-T&D) Sabre Ailé **complimente** la disciple à propos de sa technique.

(1-TKK) La mère de Dré dit « **Wow** », Dré prononce « *kung fu* » devant le **spectacle grandiose** qu'offre la performance des pratiquants à l'extérieur de l'école.

(3-TLS) Réflexion narrative de Nathan : « Tout le monde est poli. Tout le monde sourit et s'incline. Mais derrière cette courtoisie, je devine une profonde réserve de sentiments. C'est un curieux peuple! Dès leur réveil, ils se consacrent à la perfection de ce qu'ils réalisent. Je n'ai **jamais vu une telle discipline.** »

Les personnages héroïques expriment la peur, la douleur et la crainte. La présence de ces propos d'émotions et de sensations a pour fonction de donner l'occasion de se relever devant l'adversité. L'intention est de montrer que les personnages vivent des difficultés et qu'ils sont capables de venir à bout de n'importe quel obstacle.

(1-KK2) Dans le dojo du mauvais maître, Daniel **ressent de la crainte** à cause de la présence de ses assaillants et demande à Miyagi s'ils peuvent partir de cet endroit.

(2-KK2) Durant la compétition, Daniel **gémît de douleur** après avoir reçu un coup au genou.

(9-KK2) Avant la casse de pains de glace, Daniel **panique** parce qu’il croit que Miyagi a « pété un câble » en pariant tout son argent sur lui. Daniel se croit incapable de briser tous les pains.

(2-TKK) **Inquiet**, Dré demande à Han s’il comprend bien. Le professeur (mauvais maître) veut un duel entre lui et Chen.

9.3 CATÉGORIES THÉMATIQUES DES INTENTIONS DES DISCOURS DANS LES FILMS D’ACTION

Voici maintenant le découpage des catégories des scènes de films d’action comportant des éléments d’arts martiaux.

Tableau 40 : Catégories thématiques des intentions des discours dans les films d’action

Catégories thématiques des intentions	Code de la séquence	Statut du personnage et fréquence	
		Héros	Antagoniste
Recherche critique de la technique parfaite, l’efficacité	SH	1	
Rite initiatique, de passage, ou de sélection (preuve de l’élection, être l’ élu)	TMR	1	
Provocation	MMS, MI2	2	

Comme pour les films d’arts martiaux, la recherche de la technique parfaite est un élément important. L’intention est de montrer, encore une fois, que les personnages possèdent ou savent comment accéder à une certaine expression de la puissance par la connaissance technique. Dans l’exemple qui suit, le personnage fait usage d’une application théorique des connaissances des points faibles du corps humain pour maximiser l’efficacité du potentiel de ses frappes. Ce type de connaissance est propre au domaine des arts martiaux.

(SH) Narration de Holmes (analyse des points faibles du garde et **théorisation de l’efficacité technique**) : « La tête se tourne vers la gauche, surdité partielle de l’oreille droite; premier point d’attaque. Deux, la gorge, paralysie des cordes vocales; pas de cri. Trois, probablement alcoolique, côtes flottantes, dans le foie. Quatre, pour terminer, il boîte de la gauche, coup de poing à la rotule. Pronostic : retour à lui, 90 secondes; **efficacité martiale**, un quart d’heure, au mieux; pleine possession de ses facultés, improbable ».

Certains personnages de films d'action prennent part à des rites initiatiques ou de passages qui n'ont pour objectif que de les désigner comme des êtres choisis, de montrer une preuve de leur élection. Ces scènes ont pour intention de révéler un destin qui n'est nul autre que de sauver le monde d'un avenir funeste. Toutefois, des propos montrant qu'un personnage a la caractéristique d'un élu ne suffisent pas à introduire cet élément à l'univers des arts martiaux. Ce qui le permet, c'est l'aspect ajouté de la philosophie orientale.

(TMR) Séraphin dit qu'il peut conduire Néo à l'Oracle. Séraphin s'excuse en **s'inclinant à la manière orientale**. Néo demande pourquoi il s'excuse. [*Combat*] Séraphin arrête le combat et dit que tout est bien. Il affirme que l'Oracle a beaucoup d'ennemis et qu'il voulait **être certain qu'il était l'élu**. Néo dit qu'il aurait simplement pu demander. Séraphin répond que non et qu'**on ne peut connaître quelqu'un qu'en le combattant**.

La provocation est un élément omniprésent autant dans les films d'action que dans les films d'arts martiaux. Cependant, la présence de la provocation dans les films d'action ne concerne pas seulement les antagonistes. L'incitation à la confrontation et à transgresser les mécanismes d'évitement de la violence sont dominants chez la majorité des personnages qui cherchent à rendre justice par la vengeance grâce au rapport de force.

(MMS) John demande à Jane **qui est le plus fort**, en parlant de lui. Après avoir envoyé John au tapis, Jane lui **demande, à son tour, qui est le plus fort**.

(MI2) Sean **provoque** Hunt en insultant la femme qu'il tente de sauver.

CONCLUSION DU CHAPITRE 9

Le contenu verbal et paraverbal des films d'arts martiaux révèle les intentions que les producteurs et scénaristes prévoient de transmettre aux spectateurs. Les catégories thématiques analysées sont le rapport à la puissance, à la transmission du sens, au rapport à l'éthique et aux valeurs morales, aux perceptions et aux états d'âme des personnages dans l'action.

Dans les films d'arts martiaux, les discours tenus par les héros affichent un rapport à la puissance. Ce rapport peut même se qualifier d'attrait pour un certain pouvoir. Les personnages ont une attitude assurée qui inspire le respect et donne une impression de

contrôle et de maîtrise de soi et des circonstances du moment. Pour parler d'eux-mêmes et de certains objets qu'ils utilisent, les personnages font appel à des analogies qui évoquent des images de puissance. La référence aux arts martiaux est typique de ces images de puissance. Lorsqu'ils en parlent, les personnages disent connaître le véritable sens de l'efficacité. Ils s'adonnent à la critique envers les techniques d'arts martiaux dans une recherche constante de l'efficacité absolue. Selon eux, l'affrontement de ses propres peurs est le seul moyen d'enrayer les sentiments qui inhibent le potentiel d'efficacité. La mort est considérée comme le retranchement de la peur ultime à dépasser ou à relativiser pour atteindre le plus haut niveau d'efficacité. Voilà pourquoi les personnages insistent pour faire la différence entre les combats règlementés et les combats à mort lorsqu'ils abordent la thématique de la puissance. Dans le cas des antagonistes, les nombreuses provocations et menaces qu'ils profèrent sont tributaires de cette recherche de puissance. Toutefois, contrairement aux héros, cette recherche est mue par un besoin frénétique de contrôle et de domination qui découle paradoxalement de peurs incontrôlables ou inconscientes.

Les personnages portent un intérêt particulier au sens des éléments qui font partie de la culture des arts martiaux et à leur mode de transmission. Lors des apprentissages et des enseignements des techniques d'arts martiaux, la signification des gestes correspond souvent à un mode d'emploi et à des restrictions qui constituent un encadrement moral complexe. Dans ce contexte, les discours placent la personne du maître comme étant la référence centrale. Il représente le modèle de comportement à suivre et la figure d'autorité supérieure. Le maître est également associé aux traditions filiales qui soulignent l'importance des liens de solidarité et de la transmission des valeurs, dont l'honneur, la réputation et le prestige. Lorsque le maître fait don d'un objet, celui-ci est chargé d'un héritage symbolique qui mène à un transfert de valeurs qui s'impriment dans l'identité du receveur. La plupart du temps, cette personne est un élève du maître. Ce transfert d'héritage symbolique s'accompagne d'un discours qui prend une importance particulière lors du récit. Ce discours est généralement constitué d'échanges verbaux qui révèlent au héros sa fonction d'élue. Cette révélation vient avec un discours d'acceptation du destin dont l'objectif ou la fonction ultime est de transmettre ou de donner espoir à l'humanité.

Le discours du héros est teinté d'une éthique qui s'arrime au code moral dont il est l'héritier. Ses propos montrent qu'il a le souci de l'autre. Il est bienveillant par ses conseils appropriés et s'affaire à donner des leçons de morale pour rappeler à l'ordre ceux qui s'écartent du droit chemin. Le héros exprime même de la magnanimité envers les antagonistes du récit. Malheureusement, le discours des antagonistes est souvent fataliste et sans nuance. Il résonne dans l'absolu, une attitude qui semble impossible à changer malgré les tentatives du héros. Ces individus deviennent donc des antagonistes dans l'esprit du héros : des dissidents ou des opposants à sa morale. À ce moment, le héros est

imparti d'une cause qu'il croit juste. Désormais, il parle de désir de vengeance et de livrer justice. En fait, il s'agit du rôle du héros que de trancher un dilemme par une décision qui exprime la vertu morale. Il prend sur ses épaules les problèmes de ce monde, telle la responsabilité d'un blâme, parce que le héros cherche souvent la rédemption par rapport à un événement passé envers lequel il nourrit de la culpabilité. Son discours est tributaire d'une nostalgie d'un passé romancé. Son ressentiment le mène à protéger les autres et à défendre la valeur de l'honneur. Pour lui, le sacrifice est nécessaire pour accomplir ce qu'il croit être son devoir. Ce fardeau consume l'existence du héros. Il arrive, cependant, que cette tâche devienne trop ardue pour lui seul. Dans ces heures difficiles, les liens d'amitié permettent aux héros de persévérer, de demeurer motivé et de poursuivre sa quête ou son objectif.

Le contenu des discours laisse place aux éléments que les réalisateurs veulent que les publics associent aux personnages. De ce fait, les expressions émotives et les états d'âme des héros ne sont pas laissés au hasard. Dans le temps alloué aux discours des personnages, l'humour et la dédramatisation occupent une place importante. Cette manière d'exprimer ou de confronter les événements permet de montrer comment les personnages affrontent le stress, désamorcent les tensions et canalisent les angoisses. Le héros exprime également sa spiritualité. La plupart du temps, elle est influencée par les philosophies venues d'Orient. Par exemple, les personnages parlent de techniques de respirations relaxantes, de dévotion envers un idéal par le travail et de recherche d'un état de paix de l'esprit. Ces dimensions empreintes de religiosité se prolongent dans la manière dont les personnages expriment leur rapport au monde : un calme contemplatif où l'appréciation des choses donne accès à la sensibilité et la riche vie intérieure du héros; sans oublier que ces réflexions et ces moyens d'expression compensent tout un pan tourmenté de la psyché du héros. Enfin, les héros expriment leurs peurs, leurs douleurs et leurs craintes. Manifester ces difficultés permet d'établir un précédent qui offre l'occasion de surmonter ces épreuves émotives.

Les films d'action de notre corpus partagent certains éléments avec le discours des films d'arts martiaux. Pour parler du rapport à la puissance, les personnages évoquent la recherche de l'efficacité et de la technique parfaite. Ils y ajoutent aussi la provocation, une manière d'entrer en relation avec les autres qui propose immédiatement un rapport de force. Le rite initiatique et la révélation d'un élu sont également des éléments de discours utilisés pour la transmission du sens que l'on retrouve dans les traditions orientales des récits des films d'arts martiaux. Tous ces éléments n'ont rien de significatif lorsqu'ils sont utilisés séparément, c'est leur utilisation au sein d'un même récit qui est le critère de rapprochement avec les films d'arts martiaux.

Cette section d'analyse laisse penser que certains films d'action tiennent un discours qui pourrait être digne d'un scénario de film d'arts martiaux, tout du moins dans leur potentiel.

En résumé, les discours des personnages illustrent une représentation de l'imaginaire des arts martiaux qui s'organise autour de l'appropriation de la puissance comme moyen d'avoir du contrôle sur soi et sur le monde. Ce pouvoir s'exerce par des gestes qui sont tributaire d'une éthique du comportement et d'un idéal de société où le sens des choses est défini clairement par la tradition et où la valeur d'un individu occupe une place importante.

Conclusion de la Partie III

Les éléments de l’imaginaire des arts martiaux au cinéma sont résumés dans le tableau ci-dessous. Ce tableau récapitule les éléments analysés dans les chapitres de la partie III, soit les agencements sonores, matériels et spatiaux, la conduite des personnages, les objectifs et les finalités de l’action et, enfin, les thématiques des discours. Ces éléments sont pris et montrés comme un tout, dans un ensemble global. Cette stratégie s’arrime au concept de l’imaginaire qui se veut un réservoir d’éléments pouvant servir à inspirer et à créer des produits culturels comme, par exemple, des films d’arts martiaux ou des films d’action.

Tableau 41 : Éléments de l’imaginaire des arts martiaux au cinéma

Imaginaire des arts martiaux	
Catégories des représentations	Éléments de l’imaginaire des arts martiaux au cinéma
Agencements sonores, matériels et spatiaux	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Musiques et sons <ul style="list-style-type: none"> - Révélateurs des émotions vécues - Distinguent les personnages - Suivent les aléas de l’action - Accentuent l’apogée des affrontements - Les musiques orientales assistent les éléments mystiques - Les musiques amusantes minimisent le tragique - Les bruits rehaussent l’impression des impacts ▪ Prises de vue et jeux de caméra <ul style="list-style-type: none"> - Vues d’ensemble, vues en plongée et plans-séquences : appréciation esthétique et artistique des environnements et des corps - Alternances entre plans rapprochés et généraux : scènes de combat - Techniques de caméra favorisant l’impression du spectateur de participer à l’action - Usage des ombres pour fantasmer les combats - Cadrer les visages pour communiquer les émotions ▪ Périodes de la journée et températures <ul style="list-style-type: none"> - Reflètent les émotions des personnages - Malheur = mauvais temps - Réussite = ensoleillé - Mysticisme = brumeux - Apogée du rapport personnage / température = capacité à contrôler les éléments de la nature ▪ Décors <ul style="list-style-type: none"> - Lieux hors de la quotidienneté des spectateurs permettant d’élaborer des circonstances invraisemblables - Orientalisation des lieux contemporains ou utilisation de lieux orientaux - Les décors de nature - Temples et lieux de cultes - Les décors fantastiques permettent le mysticisme, la magie et le surnaturel ▪ Effets spéciaux <ul style="list-style-type: none"> - Mettre en évidence certaines caractéristiques des personnages - Pyrotechnie = volonté - Cascade et mutilation = endurance - Défier la gravité = capacités physiques et maîtrise de l’environnement

		<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de lumière = manifestations surnaturelles - Ralenti = mise en valeur d'actes importants pour le dénouement du récit - Expression de la magie et du fantastique : apparition de symboles; maîtrise des éléments de la nature; modifications corporelles; surpuissance - Présence de créatures magiques ou mythologiques
*****		*****
Conduite des personnages		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attitudes et comportements <ul style="list-style-type: none"> - Héroïsme / Despotisme - Détermination - Droiture morale et défense des valeurs sociales envers le groupe d'appartenance ▪ Vêtements et apparences <ul style="list-style-type: none"> - Adaptés à la fonction sociale attribuée au personnage - Tenues classiques des disciplines des arts martiaux - Symboles orientaux occidentalisés - Élaboration fantasmagorique des costumes ▪ Compétences techniques et prouesses <ul style="list-style-type: none"> - Nature des acteurs : 1) praticiens d'arts martiaux, 2) acteurs et danseurs qui reproduisent des gestes par imitation - Chorégraphies de combat - Exagération et extrapolation des mouvements - Exploitation de la souplesse - Déplacements spectaculaires des corps dans l'environnement - Les armes montrées comme prolongement du corps - Les pouvoirs des personnages tendent vers le fantastique et la magie en fonction de l'élaboration des costumes
*****		*****
Objectifs et finalités de l'action		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contextes <ul style="list-style-type: none"> - La temporalité des récits : <ol style="list-style-type: none"> 1) Passésistes romancés : dimension épique et grandiose des personnages 2) Contemporains : réalisme, efficacité et extrapolation 3) Futuristes/fictionnels : capacités physiques améliorées par la technologie 4) Atemporels : dimension fantastique, pouvoirs magiques et surnaturels - Déviances et marginalités légitimant les affrontements - Activités physiques montrant les corps comme modèles esthétiques - Apprentissage de connaissances et de techniques d'arts martiaux ▪ Ambiances et atmosphères sociales <ul style="list-style-type: none"> - Aspect merveilleux des arts martiaux - Tensions agressives dans les conflits - État de paix et de bien-être des personnages - Suspense conservant l'intérêt du visionnement ▪ Orientations des actions <ul style="list-style-type: none"> - Les arts martiaux ne sont pas l'élément central de tous les films. La plupart ont le même canevas que les films d'action. - L'ordre social est l'enjeu des récits : les héros tentent de maintenir ou de transformer l'ordre politique, cosmologique ou ontologique - Rechercher ou véhiculer du sens relatif aux arts martiaux - Montrer ou imposer une morale par le moyen des arts martiaux - Application pratique de technique d'arts martiaux - Être résilient et faire face à l'adversité grâce aux arts martiaux
*****		*****
Thématiques des discours		<ul style="list-style-type: none"> ▪ La puissance <ul style="list-style-type: none"> - Impression de respect, contrôle et maîtrise de soi - Analogies de puissance - Le véritable sens des arts martiaux - Critique et recherche de l'efficacité ▪ La transmission du sens <ul style="list-style-type: none"> - Apprentissages et enseignements

	<ul style="list-style-type: none"> - Significations des gestes - Encadrement moral - Importance du maître - Traditions, solidarité et valeurs - Héritage symbolique - Identité d'élus - Acceptation du destin ▪ L'éthique <ul style="list-style-type: none"> - Code de conduite - Bienveillance et guide moral - Mission de vengeance et justice - Devoir et idéal (sacrifice, nostalgie) - Esprit de décision (dilemmes) - Protéger et défendre les valeurs ▪ Les expressions émotives <ul style="list-style-type: none"> - Détresse / résilience - Humour et dédramatisation - Spiritualité - Contemplation
--	--

Dans l'ensemble, il n'y a pas de différences importantes entre les films d'arts martiaux et les films d'action. L'attitude et le comportement des personnages s'équivalent dans les deux genres. Ils reproduisent le canevas classique du héros. Les distinctions entre ces deux genres se comprennent davantage comme un dosage différent des éléments utilisés pour montrer l'expression des personnages à l'écran. Les arts martiaux au cinéma se résument plutôt à une manière de faire et de montrer l'éthos d'un personnage qui se situe entre les caractéristiques du héros et du superhéros. Les éléments du contexte cinématographique qui l'enveloppent doivent être considérés comme une armature qui vient soutenir l'expression de son image par rapport au récit, soit à la temporalité et à l'ordre social, dans lequel il évolue.

Les éléments de l'imaginaire des arts martiaux n'ont donc rien de significatif séparément. Dans les faits, les films d'action ne reprennent que certains éléments de cet imaginaire. Par exemple, mettre de l'avant les capacités physiques des personnages par des défis de compétences dans le but d'user des techniques d'arts martiaux ne veut pas nécessairement dire que ce film se classe dans le genre « arts martiaux ». Certaines séquences peuvent rappeler des éléments que les spectateurs associent aux films d'arts martiaux. Cependant, il peut ne s'agir que de techniques de combat ou de manières de bouger empruntées aux traditions filmiques des arts martiaux pour des situations d'affrontements ou de danger.

De plus, ce ne sont pas tous les récits classés dans le genre « arts martiaux » qui mettent les arts martiaux au premier plan. De ces films, plusieurs utilisent le canevas des films d'action. Les techniques gestuelles relatives aux arts martiaux y sont uniquement montrées pour ajouter du spectaculaire aux affrontements. Ce qui ne change pas la structure principale du récit qui oriente les actions vers autre chose que les valeurs propres à la culture des arts martiaux du cinéma. Par exemple, le film *Under Siege*

(1992), pourtant classé dans le genre « arts martiaux », ne fait quasiment pas référence à ces valeurs.

Comme nous venons de le suggérer, c'est la manière de défendre les valeurs associées à chacun des personnages qui en fait, entre autres, un élément du monde de la culture cinématographique des arts martiaux. Les actes doivent adopter une morale relative aux arts martiaux et des techniques qui s'apparentent aux classiques respectifs du genre. Ces classiques se comprennent comme des images esthétiques privilégiées d'une époque qui ont été transmises aux nouvelles générations par un processus de réinterprétation des symboles en tant qu'images désignant les éléments importants qui représentent les arts martiaux au cinéma. Par exemple, l'extrapolation des frappes, le caractère stoïque et résilient du personnage grâce à l'utilisation de techniques d'arts martiaux créent une ambiance qui peut s'associer à l'imaginaire des arts martiaux. Bref, la combinaison de ces éléments lors de scènes de films d'action recrée une ambiance qui s'apparente, de près ou de loin, au surréalisme et au merveilleux des films d'arts martiaux.

De fait, les univers fantastiques qui favorisent le surnaturel et la magie sont des conditions propices à l'accueil des éléments de l'imaginaire des arts martiaux. Les films qui ne font pas partie de cette catégorie, ou qui montrent un déficit de fantastique, réduisent l'imaginaire des arts martiaux à l'extrapolation ou à l'exagération des capacités physiques des personnages. À l'opposé, plus les décors et l'apparence des personnages tendent vers le fantastique et des habits classiques d'arts martiaux extravagants, plus les caractéristiques des personnages s'approchent de l'imaginaire des arts martiaux et, par le fait même, de celles du superhéros ou du supervilain.

L'imaginaire des arts martiaux au cinéma existe grâce à l'usage des univers fantastiques. En cela, l'expression des arts martiaux au cinéma peut être considérée comme un produit culturel postmoderne. Postmoderne dans le sens d'une revendication au droit de mélanger les références sociohistoriques des récits filmiques selon les inspirations du moment. Les auteurs, réalisateurs et producteurs cinématographiques peuvent désormais s'adonner à des créations et à des hybridations symboliques des arts martiaux dont les limites du possible sont justement l'imagination. La plupart du temps, les éléments de compétences techniques et de prouesses d'arts martiaux se retrouvent uniquement de manière morcelée dans les films d'action. L'exception apparaît lorsque les films d'action présentent un univers fantastique où il est possible de retrouver une majorité de ces éléments. La trilogie des films *The Matrix* (1999, 2003, 2003) en est un exemple.

Non seulement l'imaginaire que véhicule l'institution cinématographique à propos des arts martiaux est inextricablement lié à un univers fantasmé, mais il semble que cet univers fantasmé se transforme, tout en influençant les films du genre « action », grâce à la technologie toujours plus performante des effets spéciaux. La musique, les jeux de caméra et l'émulation des émotions par les éléments de la nature possèdent les mêmes fonctions de rehaussement des prouesses dans les films d'arts martiaux et les films

d'action. Cependant, ces techniques de montage et d'effets spéciaux participent à une dimension particulièrement fantastique lorsqu'elles révèlent un univers où les personnages possèdent certaines facultés magiques pour exprimer les arts martiaux.

L'usage des décors vient appuyer ce lien par l'éloignement avec la quotidienneté. Les orientalismes, le religieux et le mysticisme en sont des exemples qui présentent un potentiel accru pour mettre en valeur les gestuelles des arts martiaux. Par exemple, le degré de fantastique d'un film est le facteur premier qui oriente ou qui fait varier l'utilisation des effets spéciaux peu importe le genre. Ce facteur joue en faveur des films d'arts martiaux. Les éléments de leur imaginaire sont davantage mis de l'avant si le fantastique et le surnaturel sont au rendez-vous.

Toutefois, la formation des comédiens qui incarnent les personnages qui exécutent des gestes d'arts martiaux fait une différence dans le choix des moyens techniques et technologiques pour montrer ces mouvements à l'écran. Les prouesses artistiques d'un praticien d'arts martiaux seront davantage mises en valeur pour leur dimension esthétique. Alors que les chorégraphies reproduites par un acteur néophyte seront séquentiellement entrecoupées de plans rapprochés et bonifiés d'un surcroît d'effets spéciaux. Dans les deux cas, les prouesses demeurent spectaculaires peu importe la formation de l'acteur, car les ajouts technologiques ne sont que des ajustements qui rendent proportionnels les gestes aux normes internes de l'univers du récit d'un film. Ces ajustements ne discréditent en rien la valeur d'un acteur.

Somme toute, la manière de montrer les arts martiaux au cinéma est tributaire du degré de fantastique d'un film qui les met en scène. Cette manière diffère d'un genre cinématographique à l'autre en fonction de la thématique centrale du récit. Par exemple, dans un film à connotation historique, les gestes pourront aller jusqu'à être spectaculaires et d'une puissance exagérée ou démesurée, mais dans un film qui présente un univers fantastique, les compétences des personnages seront extrapolées et incommensurables, allant jusqu'à accorder des vertus magiques à certains mouvements. La plupart des gestes associés aux arts martiaux dans les univers cinématographiques oscillent donc entre ces deux exemples.

Conclusion générale

En sciences humaines, aucune interprétation ne peut sincèrement prétendre à l'exhaustivité. Le chercheur doit se contenter de relever les rapports entre ce qui est déjà une interprétation : celle de la réalité distinguée de l'imaginaire. Il sait pertinemment qu'il ne rendra de la réalité des imaginaires sociaux qu'un produit épuré, au mieux une bonne traduction, de l'univers social qu'il étudie (Legros, 2006).

Pour bien des gens, incluant les praticiens, les représentations médiatiques demeurent une source de connaissances des arts martiaux. Le cinéma est au cœur de ces multiples représentations (Booth, 2003; Bernard, 2008). Utilisées pour penser la catégorie des arts martiaux en général, ces représentations constituent une catégorie formée d'une quantité gigantesque d'informations hétéroclites. Ce tout forme l'imaginaire des arts martiaux.

Dans les films, l'imaginaire des arts martiaux se présente d'abord par la manière d'être et le comportement des personnages : des héros qui font face à des despotes. Les héros sont des gens déterminés dotés d'une droiture morale inébranlable. Leurs discours le montrent bien. Ils parlent de recherche de puissance et de sens véritable. Ils s'affairent à transmettre et à intégrer un héritage de moralité qui se comprend par une vision du monde qui inclut une mission, des valeurs d'honneur et de spiritualité, et des actions justes par l'encadrement de la signification des gestes. De plus, leur apparence varie entre des habits contemporains de l'époque du récit et des costumes fantastiques s'apparentant aux tenues classiques des diverses disciplines des arts martiaux, le tout agrémenté d'orientalisme. Les héros autant que les vilains sont capables de prouesses extraordinaires qui s'expriment par des capacités physiques surhumaines. Lors des scènes d'action, les techniques du corps sont volontairement montrées comme un prolongement, une exagération ou une extrapolation de l'intentionnalité des personnages, par exemple celle d'imposer une morale. Encore une fois, ces capacités peuvent s'étendre du possible à la magie. Plus le costume du héros est extravagant, plus ses pouvoirs sont grands et tendent vers la magie. En fait, plus cette corrélation est forte, plus le héros s'approche de l'éthos du superhéros. Ce principe s'applique également aux antagonistes, des supervilains qui ont les capacités de tenir tête aux superhéros.

Cet éventail de possibilités de prouesses et de pouvoirs hors du commun est modelé par des agencements cinématographiques. Les musiques et les sons rehaussent les actions et les émotions vécues par les personnages. Les prises de vue et les jeux de caméra permettent une appréciation fantasmée des scènes d'action, des chorégraphies et des techniques gymniques réalisées. Les effets spéciaux sont d'une importance capitale dans l'expression visuelle des émotions, car, dans les films d'arts martiaux et d'action, la

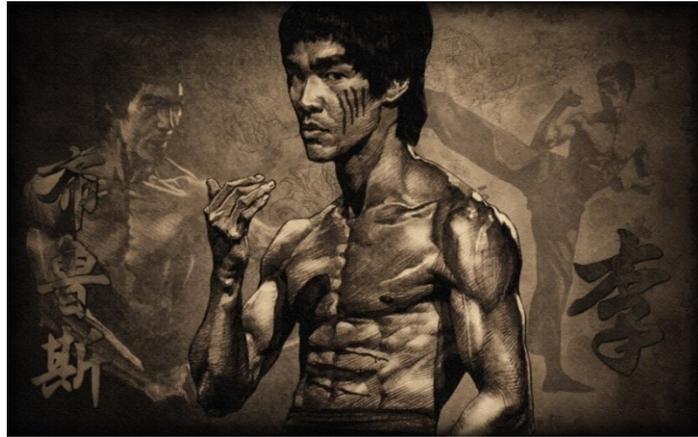
puissance des gestes, la domination du combat et la maîtrise de l'environnement immédiat sont révélatrices de la morale supérieure des héros. Voilà pourquoi la température et les forces de la nature reflètent aussi les émotions des personnages : plus le lien est fort d'évidence, plus l'émotion est considérée comme vraie et authentique. Dans ce lot d'agencements, les décors sont les matrices environnementales qui permettent la cohérence du tout. L'expression de l'in vraisemblable, le mysticisme oriental, les qualités salvatrices de la nature, des temples et des lieux de cultes, le surnaturel et la magie, ne peuvent faire partie d'une scène ou d'un film sans s'appuyer sur un décor qui légitime les actions qui s'y déroulent.

De fait, cette cohérence matricielle s'exprime par des décors qui posent les fondements des contextes permettant l'organisation et la réalisation de la temporalité des récits. Que ces récits montrent un passé romancé, un présent rocambolesque, un futur technologique ou postapocalyptique, une dimension fantastique atemporelle, ils orientent la manière de montrer les affrontements, l'esthétique des corps en mouvement et les types de techniques d'arts martiaux utilisées. Peu importe la temporalité, les récits mettent en scène un aspect merveilleux des arts martiaux qui s'exprime par les tensions des conflits, l'état d'esprit des personnages et le suspense des événements. Bien que la thématique des arts martiaux ne soit pas toujours le centre d'intérêt des récits, certains points demeurent essentiels dans l'aiguillage des actions des héros. Ceux-ci tentent de maintenir ou de transformer l'ordre du monde, qu'il soit politique, cosmologique ou ontologique. Par leur quête, les héros cherchent à véhiculer une morale qui passe par l'usage des techniques d'arts martiaux, une application pratique qui permet, à quiconque en fait usage, d'acquérir la capacité de se relever devant l'adversité.

Ces mondes imaginaires cinématographiques existent et se perpétuent grâce à l'expertise de ceux qui travaillent à mettre sur pied les films d'arts martiaux et les films d'action. Comme nous l'avons vu, la manière de mettre en image, d'associer les objets, les personnages, les systèmes relationnels, soit la construction d'un film ou d'une série de films, n'a rien de trivial. Cette construction renvoie à une manière de concevoir et de rendre intelligible tout un univers singulier. Les milieux de réalisation et de production cinématographique sont des instances de médiation qui créent des produits commercialisables organisés autour de besoins, de normes et de stratégies. Pour y parvenir, ces milieux de création recyclent les images des siècles précédents. Les éléments culturels des époques passées déterminent en grande partie le style des œuvres du présent. L'utilisation des mouvements, des costumes et des personnages des films d'arts martiaux devenus classiques est une stratégie récurrente. Toutefois, la reprise de ces classiques permet d'innover et d'avoir un regard nouveau sur les images déjà existantes.

Par exemple, par ses réalisations cinématographiques, la personne de Bruce Lee est devenue une icône centrale de l'imaginaire des arts martiaux. Des qualités de sa

représentation mythique et légendaire ne cessent d'être produites, comme en témoigne le dessin ci-dessous.



35

Image 1 : Représentation populaire de Bruce Lee

En plus d'être une icône des arts martiaux, Bruce Lee est associé à la notion de surpuissance. Dans l'imaginaire de la culture populaire, cette notion appartient au répertoire du surnaturel et aux caractéristiques qui élèvent le héros au rang de superhéros. Cette association permet, entre autres, l'hybridation de différents univers. L'image ci-dessous montre Bruce Lee qui incarne un chevalier *jedi*. Cette peinture associe Bruce Lee à l'univers fantastique et fictionnel des films *Star Wars*. Dans cet univers, les chevaliers *jedi* possèdent des pouvoirs, des valeurs et une apparence qui s'apparentent aux héros de films d'arts martiaux.



36

Image 2 : Bruce Lee dans le rôle d'un *jedi*

³⁵ Source : <http://www.sampaikini.com/bruce-lee-hd-android-wallpapers/>.

³⁶ Peinture à l'huile inspirée de la série *Stars Wars* et de l'image populaire de Bruce Lee, titre de l'œuvre : « *Kung Fu Wars* », artiste peintre : Adam Wheatley, source : <http://hcgart.com/products/kung-fu-wars-original-by-adam-wheatley>.

Comme le proposait déjà Donohue (1994), les similitudes des univers imaginaires entre les arts martiaux et *Star Wars* sont d'une ressemblance frappante. À un point tel, qu'il n'est pas difficile de trouver une représentation des célèbres personnages de *Star Wars* incarnant le rôle des samouraïs, le tout fondu dans l'ambiance d'un Japon médiéval idéalisé.



Image 3 : Personnages de *Star Wars* représentés en samouraïs

Ces images illustrent le principe selon lequel le processus de production de la culture cinématographique permet l'accessibilité à la pluralité des œuvres et une utilisation discrétionnaire des images consommées. La culture des arts martiaux au cinéma fait donc partie de ces univers imaginaires choyés par les publics. Elle est certes distrayante, mais davantage prisée parce qu'elle véhicule des images déjà connues et appréciées. Les amalgames, les emprunts, l'assemblage d'éléments originaux et de clichés sont le propre des cultures populaires. Les divers assemblages possibles à partir de l'ensemble des éléments de l'imaginaire des arts martiaux nous éclairent, entre autres, sur les déterminants des pratiques sociales liées au cinéma.

Les modes et les pratiques de consommation de produits culturels sont les indices qui contribuent, en majeure partie, à l'organisation et au renouvellement du modelage des éléments de l'imaginaire des arts martiaux. Un film doit répondre à l'attente des individus qui le verront. Autrement dit, les consommateurs doivent pouvoir se sentir interpellés et se reconnaître au travers du produit filmique qui leur est présenté. Ces personnes ont non seulement un intérêt pour l'imaginaire des arts martiaux présenté au cinéma, mais recherchent surtout une manière de l'aborder qui correspond à celle qu'elles possèdent déjà, soit un produit adapté à leurs attentes.

³⁷ Titre de l'image : « *Star Wars, Samurai Edition* », source : <http://imgur.com/gallery/92zKyCE>.

Ces partages d'images cinématographiques et d'amalgames créatifs ne sont possibles que parce qu'il existe un ordre établi dans la manière de comprendre et de transmettre les représentations de l'imaginaire des arts martiaux. Cela constitue, en fait, le propre de son caractère social. C'est-à-dire que les divers éléments des représentations des arts martiaux s'organisent à partir d'un schéma précis qui permet de comprendre la dynamique sous-jacente de son existence dans plusieurs univers filmiques simultanés. Ce système structurant constitue notre contribution originale, l'apport principal et majeur de notre thèse par rapport à la recension des écrits sur le cinéma d'arts martiaux. Le contenu du système structurant montre justement ce que les auteurs, aussi exhaustif soient-ils, ne montrent pas. Voici le schéma en question :

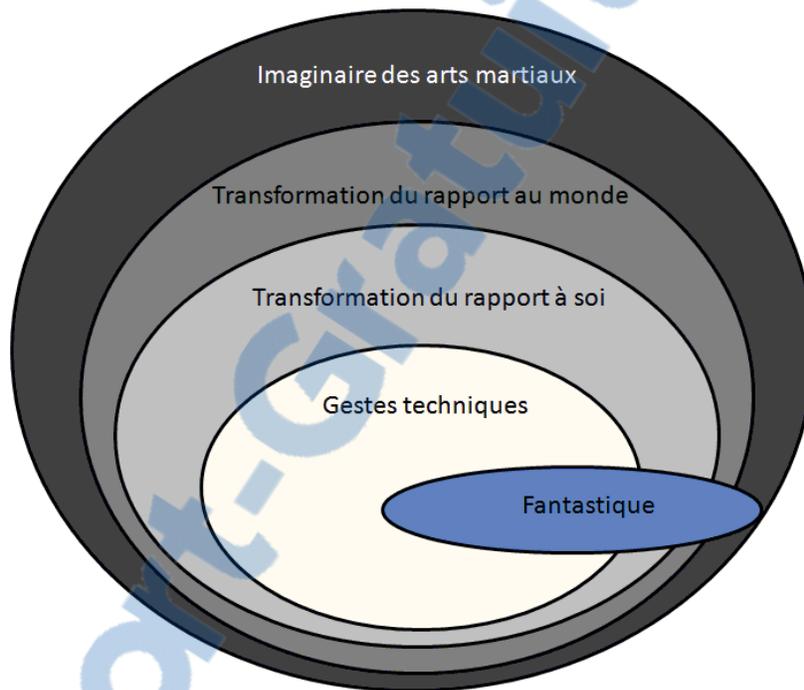


Image 4 : Schéma du système structurant des représentations sociales de l'imaginaire des arts martiaux

Le contenu du schéma est vu comme un système structurant (auparavant nommé « noyau » dans la littérature scientifique) (Jodelet, 1994; Rouquette, 1995). Le système structurant dégage les structures élémentaires autour desquelles se cristallisent les systèmes de représentation des arts martiaux. Cette perspective systémique structurale a donc pour finalité de mettre en évidence des propriétés et des processus généraux par-delà les contenus particuliers.

Comme nous l'avons déjà dit, l'imaginaire est un système de représentations. Ces représentations sont ordonnées selon une logique interne qui accorde à certaines d'entre elles une position plus centrale, comme la clef de voûte d'un édifice. Autrement dit, notre schéma présente le squelette des éléments essentiels autour duquel vient se comprendre et se construire les images cinématographiques des arts martiaux. Ce squelette dicte donc le

canevas fondamental d'un récit porteur de l'imaginaire des arts martiaux. Selon ce canevas, le héros du récit suit une progression en trois étapes. Cette progression est héritière de la structure du mythe traditionnel du héros. Premièrement, un personnage réalise un cheminement, sans qu'il s'agisse nécessairement de la trame principale du récit, où il atteint une compréhension morale supérieure redevable à une progression physique et psychique grâce aux arts martiaux. Deuxièmement, ceci le mène à se concevoir comme un instrument pour influencer et y agir. Troisièmement, on observe souvent une part fantastique dans le récit, ce qui se traduit par l'usage de la magie.

Toutefois, ces trois étapes demeurent une référence généralisée qui réunit tous les types de quête de notre corpus de films. Le schéma structurant est une construction idéale qui montre ces étapes comme des cercles concentriques selon l'ordre de grandeur des répercussions de l'utilisation des techniques d'arts martiaux. Plus le cercle est grand, plus le personnage modifie son rapport au monde en souhaitant agir sur lui. De plus, notons que les trois cercles du schéma sont très rapprochés à leur base. Ce détail signifie que parfois les gestes techniques priment et que le héros s'investit directement dans la transformation du rapport au monde sans nécessairement passer par la transformation du rapport à soi.

Le premier cercle (intitulé : « gestes techniques ») est un passage obligé pour tous les héros, car notre corpus ne montre que des récits où les personnages font usage de gestuelles d'arts martiaux à certains moments de leur quête. En fait, certains films ne font que demeurer au stade de ce premier cercle. Par exemple, *Rush Hour 2* (2001), *Under Siege* (1992), *Hard to Kill* (1990), *Universal Soldier* (1992), *Street Fighter* (1995), *Mission : Impossible 2* (2000), *Sherlock Holmes* (2009), *Mr. & Mrs. Smith* (2005), sont des films dont le cœur est l'action et les combats. Bien entendu, certains passages de ces récits font référence au deuxième et au troisième stade des cercles, mais ces références ne demeurent que de courtes allusions qui ne sont pas centrales aux récits.

Le deuxième cercle (intitulé : « Transformation du rapport à soi »), comme nous venons de le mentionner, n'est pas investi par tous les héros. À ce stade, le héros subit une transformation intérieure, par la voie du premier cercle, qui change sa vision du monde, soit la manière de comprendre les personnes, les événements et les problèmes qui le touchent de près ou de loin. Habituellement, le héros devient davantage empathique à la souffrance de son entourage. Dans les récits où le héros accède à cette étape, comme par exemple *The Karate Kid – Part II* (1986), *The Karate Kid* (2010), *Dragon : The Bruce Lee Story* (1993), plusieurs scènes sont consacrées à montrer ce changement intérieur. Encore une fois, ces récits ne demeurent pas hermétiques au troisième cercle, mais il ne constitue pas son centre d'importance.

Le troisième et dernier cercle (intitulé : « Transformation du rapport au monde ») montre que le héros s'implique activement dans la modification ou le maintien de l'ordre du

monde. Des films comme *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000), *The Last Samurai* (2003), *The Last Airbender* (2010), *Mortal Kombat* (1995), *Kill Bill – Volume 1* (2003), *Kill Bill – Volume 2* (2004), *Romeo must die* (2000), *Hero* (2002), *Star Wars : Episode I – The Phantom Menace* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003), montrent des récits où le héros acquiert ou possède déjà les aptitudes du premier stade de « gestes techniques » des arts martiaux. Sa vision du monde est souvent déjà ébranlée par quelques événements et il ne suffit que d'un élément déclencheur pour qu'il décide de s'occuper des problèmes qui mettent en péril le bon fonctionnement du monde, de plusieurs mondes, ou, le cas échéant, de l'univers.

Ce canevas des trois cercles, dont l'importance respective est variable selon les récits, forme l'imaginaire des arts martiaux selon les stades d'évolution et de transformation du mythe du héros. Son arme secrète se compose des techniques d'arts martiaux. Grâce à elle, le héros exerce une volonté qui agit comme remède face à un mal de vivre qui peut s'étendre de sa vie personnelle à celle de ses contemporains. Cette volonté s'exprime par l'addition du fantastique, une valeur ajoutée dans l'exécution des techniques d'arts martiaux, allant d'une surpuissance des impacts de frappes jusqu'à l'usage de procédés magiques pour terrasser les ennemis. Cela signifie également, comme le montre le cercle transversal intitulé « fantastique », que tous les films de notre corpus présentent des éléments d'expressions fantasques dans l'exécution des techniques d'arts martiaux. Cette dimension fantastique des techniques utilisées par le héros est proportionnellement adaptée à chacun des récits en fonction du degré de fantastique déjà présent dans l'univers du récit.

Ce canevas partage plusieurs similitudes avec ce que Max Weber (2013) appelait l'orientation religieuse intramondaine de l'ascèse. Comme le héros, l'ascète vit dans un monde qu'il considère, dans une certaine mesure, en perdition morale. Il se considère comme l'instrument d'une volonté divine. Cette volonté le pousse à transformer l'ordre social en prêchant une nouvelle éthique de vie qui assurera le salut du monde. La mission, la quête ou l'objectif poursuivi est le point nodal de la rencontre entre le héros qui utilise les arts martiaux pour changer le monde et l'ascète qui tente de relever le même défi avec sa foi religieuse. Le moyen technique diffère, mais les motifs demeurent les mêmes. En fait, l'imaginaire des arts martiaux au cinéma nous présente à nouveau l'idéal du missionnaire judéo-chrétien, dorénavant agrémenté d'une étiquette religieuse mystico-orientale. Mieux, le canevas du système structurant présente un personnage archétypal, soit l'enveloppe creuse d'un modèle idéal où chacun peut y insérer sa propre interprétation.

À partir de cette simple structure, les auteurs, les réalisateurs et les producteurs créent des récits complexes sans cesse renouvelés avec ses détails particuliers pour le rendre unique. En considérant qu'il y a plusieurs publics pour un même genre de film, chacun peut consommer des films selon sa préférence et, ainsi, visionner des dizaines de films d'arts

martiaux sans se lasser. « Même si le récit est sensiblement le même d'un film à l'autre, nous avons une impression de renouvellement et n'avons pas l'impression de toujours voir le même film » (Julien, 1991 : 106).

En extrapolant, les multiples significations de l'organisation des éléments de l'imaginaire des arts martiaux entraînent la pluralité des lectures. Par exemple, certains publics considèrent la popularité des arts martiaux au cinéma comme le reflet de notre société moderne ou postmoderne. Cela serait à l'image d'une société contemporaine en perte de repères, révélateur de symptômes anoniques, constituant un refuge consommatoire de sécurité émotive qui exprime, de surcroît, le désengagement des individus repliés sur eux-mêmes. Cette interprétation du phénomène pourrait se résumer par le slogan suivant : « Perdu confiance en la société? Réfugiez-vous dans l'imaginaire des arts martiaux! ».

D'un autre côté, les arts martiaux peuvent représenter une figure investie de politique, une nouvelle catégorie de revendication, un moyen de protestation contre le monde capitaliste dominant. D'un point de vue marxiste, les personnages héroïques des arts martiaux peuvent représenter la résistance des classes dominées par le capitalisme mondialement financiarisé. Dans les films classiques du cinéma d'arts martiaux, les yakusas et les samouraïs tiennent ce rôle. Ils représentent les valeurs aristocratiques de l'ancien Japon qui survivent malgré la modernisation. Ces personnages proposent une figure emblématique de contestation envers la société matérialiste marchande.

Dans une perspective anarchiste, les valeurs véhiculées par les arts martiaux peuvent représenter la classe dominante. Dans ce cas, les arts martiaux représentent le capitalisme inconscient tapi en chacun des acteurs sociaux, uniquement motivés par la performance. Cette dynamique est l'expression de la valorisation de la performance économique où l'individu se transforme en producteur de résultats. Ici, l'idéal proposé par l'imaginaire des arts martiaux au cinéma peut s'interpréter comme le prolongement des valeurs sociales dominantes. L'invulnérabilité, le contrôle, la confiance, la fierté de l'image de soi, le sentiment de bien-être, sont des caractéristiques des héros de films d'arts martiaux qui renforcent le modèle de l'individu hyperperformant de notre société.

Bien qu'intéressantes, ces interprétations demeurent uniquement des lectures relatives au sens qu'il est possible d'accorder aux films qui usent de l'imaginaire des arts martiaux. Si plusieurs personnes trouvent leur compte idéologique dans ces interprétations, ce n'est pas parce que le phénomène est critique de la société, mais bien parce qu'il est un imaginaire ayant une haute capacité à s'arrimer aux valeurs de la société actuelle. Dès lors, l'intérêt du film est non pas d'avoir un sens, mais de constituer un soutien pour de multiples vecteurs de sens. Le sens d'un film est le résultat d'un processus interprétatif qui n'est pas unique. Comme nous l'avons dit, les films reflètent les désirs latents des publics et les thèmes à la mode. L'émergence du sens est possible grâce à la rencontre

entre le film et un public. Ce sont les consommateurs qui ont le pouvoir de s'approprier les éléments de l'imaginaire des arts martiaux et de les rendre réels.

Comme nous l'avons vu, les éléments de cet imaginaire sont actifs dans le monde social, notamment au cinéma. Cette dynamique sociale fait de l'imaginaire des arts martiaux un phénomène qui est bel et bien réel. Il participe à la reproduction de la société par le biais des médias, soit des films, de la littérature et de l'actualité. Dans son livre *Zombies, sociologie des morts-vivants*, Vincent Paris tient un discours similaire à propos du phénomène des zombies : « [...] Ils existent parce qu'on en parle, et que des informations circulent à leur sujet dans la société – des plus loufoques aux plus absurdes! » (2013 : 150). En fait, la question n'est pas de savoir s'ils existent matériellement, mais plutôt de s'intéresser à comprendre de quelle manière on en parle dans la société.

Des publics accordent donc de l'importance à l'imaginaire des arts martiaux au cinéma et à la manière de les représenter selon leurs époques respectives et, peut-être même, à celles qui leur succèdent. Ces personnes apprennent à aimer ou à apprécier cet univers fantastique qui peut être produit, reproduit et récupéré sous de multiples formes. En plus de consommer les films qui relèvent de cet univers, les publics participent à son évolution. C'est ainsi que le fonctionnement social de l'imaginaire existe : grâce à l'interaction dialectique entre les individus et le réservoir d'éléments significatifs du cinéma.

Bibliographie

LE THÈME DE LA CULTURE

Ouvrages :

- BOUQUILLON, Philippe. (2008). *Les industries de la culture et de la communication; Les stratégies du capitalisme*, Presses universitaires de Grenoble, France, 306 pages.
- CUCHE, Denys. (2010). *La notion de culture dans les sciences sociales*, Éditions La Découverte, Quatrième édition, Paris, France, 157 pages. (Édition originale de 1996)
- DE VARINE, Hugues. (1976). *La culture des autres*, Éditions du Seuil, Vienne, 252 pages.
- DUBOIS, Jacques. (2005). *L'institution de la littérature*, Éditions Labor, Belgique, 238 pages. (Édition originale de 1978)
- DUMONT, Fernand (2008). *Le lieu de l'homme*, dans Œuvres complètes de Fernand Dumont; Philosophie et sciences de la culture 1, Tome 1, Les Presses de l'Université Laval (PUL), p. 1-160. Édition originale de 1968.
- ECO, Umberto. (1993). *De superman au surhomme*, Éditions Odile Jacob, Paris (France), 245 pages.
- EHRENBERG, Alain. (2008). *La fatigue d'être soi; Dépression et société*, Éditions Grasset, Paris (France), 321 pages.
- FILION, Jean-François. (2006). *Sociologie dialectique; Introduction à la sociologie de Michel Freitag*, Éditions Nota Bene, Canada (Montréal), 334 pages.
- FLEURY, Laurent. (2008). *Sociologie de la culture et des pratiques culturelles*, Éditions Armand Colin, Espagne, 127 pages.
- FREITAG, Michel (2002). *L'oubli de la société; Pour une théorie critique de la postmodernité*, coll. « Sociologie contemporaine », Les Presses de l'Université Laval (PUL), Canada (Québec), 434 pages.
- FRIGERIO, Vittorio. (2002). *Les fils de Monte-Cristo; Idéologie du héros de roman populaire*, Éditions Pulim, France, 358 pages.

- GADAMER, Hans Georg. (1996). *Vérité et méthode; Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Éditions Seuil, Paris, France.
- GANS, Herbert J. (1999). *Popular culture and high culture; An analysis and evaluation of taste*, Éditions Basic Books, USA, 248 pages.
- GELDER, Ken. (2007). *Subcultures : Cultural Histories ans Social Practice*, Éditions Routledge, New York, USA, 175 pages.
- GRANT, Peter S. et Chris WOOD. (2004). *Le marché des étoiles; Culture populaire et mondialisation*, Les Éditions du Boréal, Montréal (Québec), 594 pages.
- HAROUEL, Jean-Louis. (2002). *Culture et contre-culture*, PUF Quadrige, France, 329 pages.
- KELTS, Roland. (2006). *Japanamerica; How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, Edition Palgrave Macmillan, New York (U.S.A.), 238 pages.
- LASH, Christopher. (2011). *Culture de masse ou culture populaire?*, Éditions Flammarion, France, 75 pages. (Édition originale de 1981)
- LÉVI-STRAUSS, Claude. (1971). *L'Homme nu*, coll. « Mythologiques », Tome 4, Éditions Plon, Paris.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. (1968). *L'origine des manières de table*, coll. « Mythologiques », Tome 3, Éditions Plon, Paris.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. (1967). *Du miel au cendres*, coll. « Mythologiques », Tome 2, Éditions Plon, Paris.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. (1964). *Le cru et le cuit*, coll. « Mythologiques », Tome 1, Éditions Plon, Paris.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. (1958). *Anthropologie structurale*, Éditions Plon, Paris.
- LIPOVETSKY, Gilles. (1987). *L'empire de l'éphémère; La mode et son destin dans les sociétés modernes*, Éditions Gallimard, France, 345 pages.
- MATTELART, Armand et Érik NEVEU. (2008). *Introduction aux Cultural Studies*, coll. « Repères », Éditions La Découverte, France, Paris, 121 pages.
- MÉNARD, Marc. (2004). *Éléments pour une économie des industries culturelles*, coll. « Culture et économie », Éditions SODEC, Canada, 167 pages.
- WARNIER, Jean-Pierre. (2008). *La mondialisation de la culture*, coll. « Repères », Éditions La Découverte, France, Paris, 122 pages.

WILLIAMS, Raymond. (2010). *Culture et matérialisme*, Lux Éditions, Canada (Québec), Montréal, 248 pages.

Ouvrages collectifs :

BARTHEZ, Jean-Claude (1979). *Culture populaire ou culture dominée?* Dans POUJOL, Geneviève et Raymond LABOURIE. *Les cultures populaires* (p. 41-52), France, Toulouse, Éditions E. Privat.

BESNARD, Pierre (1979). *La culture populaire, discours et théories*. Dans POUJOL, Geneviève et Raymond LABOURIE. *Les cultures populaires* (p. 53-63), France, Toulouse, Éditions E. Privat.

CASTA, Isabelle (2012). *Du Yiddishland à la planète Krypton : Superman le Survivant?*. Dans BOULERIE, Florence. *Le héros populaire, un héros politique?* (p. 95-104), France, Presses universitaires de Bordeaux.

DRUCKER (J.), Susan et Robert S. CATHCART (1994). *The Hero as a Communication Phenomenon*. Dans DRUCKER (J.), Susan et Robert S. CATHCART. *American Heros in a Media Age* (p. 1-11), Hampton Press, New Jersey (U.S.A.).

FAYER, Joan (1994). *Are Heroes Always Men?*. Dans DRUCKER (J.), Susan et Robert S. CATHCART. *American Heros in a Media Age* (p. 24-35), Hampton Press, New Jersey (U.S.A.).

GAGNON, Nicole (1995). *L'identité évoque*. Dans LANGLOIS, Simon et Yves MARTIN. *L'horizon de la culture; Hommage à Fernand Dumont* (p. 177-185), Canada, Québec, Éditions Les Presses de l'Université Laval (PUL).

IMBERT, Maurice (1979). *Les cultures populaires : sous-produits culturels ou cultures marginalisées?* Dans POUJOL, Geneviève et Raymond LABOURIE. *Les cultures populaires* (p. 13-21), France, Toulouse, Éditions E. Privat.

PIGEAT, Aurélien (2012). *La crise du super-héroïsme : mutations dans les comics américains des années 2000*. Dans BOULERIE, Florence. *Le héros populaire, un héros politique?* (p. 315-326), France, Presses universitaires de Bordeaux.

Revues :

BOURDIEU, Pierre (1971). « Le marché des biens symboliques », dans la revue *L'Année Sociologique*, Troisième série, Volume 22, France, PUF, p. 49-126.

- FOURNIER, Marcel et Michèle LAMONT (1989). « Présentation; Le capital culturel », dans la revue *Sociologie et Sociétés*, Volume XXI, numéro 2, Canada (Québec), Presses de l'Université de Montréal, p. 5-8.
- FREITAG, Michel (1991). « Notes pour une sociologie de l'art », dans la revue *Sociologie de l'art*, France, p. 33-62.
- GAGNÉ, Gilles (1984). « La libération du culturel », dans la revue *Questions de culture*, Numéro 7, Canada (Québec), IQRC, p. 21-40.
- LACHANCE, Gabrielle (1984). « La culture entre l'industrie et l'identité », dans la revue *Questions de culture*, Numéro 7, p. 85-96.
- RIOUX, Marcel (1984). « Remarques sur les industries de l'âme », dans la revue *Questions de culture*, Numéro 7, p. 43-51.
- SIMARD, Jean-Jacques (1984). « Des moulins à vents de Don Quichotte aux moulins à sens de l'industrie culturelle; La rationalisation contre la signification », dans la revue *Questions de culture*, Numéro 7, p. 181-205.

Document électronique :

- FORTIN, Andrée (1992). *Braconnages*, Édition électronique, Microsoft Word 2004, UQAC, dans le cadre de la collection: « Les classiques des sciences sociales » Site Web: http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html, 29 pages.
- WEBER, Max. (2013). *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Édition électronique, Microsoft Word 2004, UQAC, dans le cadre de la collection: « Les classiques des sciences sociales » Site Web: http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html, 175 pages. (édition originale 1904-1905)

LE THÈME DES REPRÉSENTATIONS SOCIALES

Ouvrages :

- BONVILLE (de), Jean. (2006). *L'analyse de contenu des médias; De la problématique au traitement statistique*. coll. « Culture et Communication », Éditions De Boeck, Belgique, 451 pages.
- DOISE, Willem et al. (1992). *Représentations sociales et analyse de données*. Presses Universitaires de Grenoble, France, Paris, PUF, 261 pages.

- DUMONT, Fernand (2008a). *Le lieu de l'homme*, dans Œuvres complètes de Fernand Dumont; Philosophie et sciences de la culture 1, Tome 1, Les Presses de l'Université Laval (PUL), p. 1-160. Édition originale de 1968.
- JAUSS, Hans Robert. (1978). *Pour une esthétique de la réception*. Éditions Gallimard, France, 312 pages.
- KIENTZ, Albert. (1971). *Pour analyser les médias; L'analyse de contenu*. Coll. « Aujourd'hui », Éditions HMH, France, 175 pages.
- LAHIRE, Bernard (2005). *L'esprit sociologique*, Éditions La Découverte, Paris, 434 pages.
- MANNONI, Pierre. (2006). *Les représentations sociales*, coll. « Que sais-je ? », Presses Universitaire de France, Paris. 127 pages.
- PAVEAU, Marie-Anne. (2006). *Les prédiscours; Sens, mémoire, cognition*. Presses Sorbonne nouvelle, Paris, 249 pages.
- ROUQUETTE, Michel-Louis (1995). *Analyse structurale des représentations sociales; Séminaire sur la Connaissance, la Représentation et l'Apprentissage*, numéro 89, Cirade, Université de Québec à Montréal, Montréal, 11 pages.
- ROUQUETTE, Michel-Louis et Patrick RATEAU. (1998). *Introduction à l'étude des représentations sociales*, Presses Universitaires de Grenoble, Grenoble, 156 pages.
- SECA, Jean-Marie. (2001). *Les représentations sociales*, Éditions Armand Colin, Paris, 177 pages.

Ouvrages collectifs :

- ABRIC, Jean-Claude (1994). *Les représentations sociales : aspects théoriques*. Dans ABRIC, Jean-Claude. *Pratiques sociales et représentations* (p. 11-35), Presses Universitaire de France (PUF), Paris.
- ABRIC, Jean-Claude (1994). *Méthodologie de recueil des représentations sociales*. Dans ABRIC, Jean-Claude. *Pratiques sociales et représentations* (p. 59-82), Presses Universitaire de France (PUF), Paris.
- CLÉMENCE, Alain (2002). *Prises de position et dynamique de la pensée représentatives : les apports de la mémoire collective*. Dans LAURENS, Stéphane et Nicolas ROUSSIAU. *La mémoire sociale; Identité et représentations sociales* (p. 51-61), Presses Universitaires de Rennes, Rennes.

- FLAMENT, Claude (1994). *Structure et dynamique des représentations sociales* Dans JODELET, Denise. *Les représentations sociales* (p. 204-219), France, Paris, Presses Universitaire de France (PUF).
- JODELET, Denise (1991). *L'idéologie dans l'étude des représentations sociales*, Dans AEBISCHER, Verena et al., *Idéologies et représentations sociales* (p. 15-33), Suisse, Fribourg, Éditions Delval.
- JODELET, Denise (1994). *Représentations sociales : un domaine en expansion*. Dans JODELET, Denise. *Les représentations sociales* (p. 31-61), Presses Universitaire de France (PUF), Paris.
- LIPIANSKY, E. Marc (1991). *Représentations sociales et idéologies; Analyse conceptuelle*, Dans AEBISCHER, Verena et al., *Idéologies et représentations sociales* (p. 35-63), Suisse, Fribourg, Éditions Delval.
- MOSCOVICI, Serge (1994). *Des représentations collectives aux représentations sociales : éléments pour une histoire*. Dans JODELET, Denise. *Les représentations sociales* (p. 62-86), Presses Universitaire de France (PUF), Paris.
- PELLETIER, Luc G. et Robert J. VALLERAND (1994). *Les perceptions et les cognitions sociales : percevoir les gens qui nous entourent et penser à eux*, dans VALLERAND, Robert J., *Les fondements de la psychologie sociale* (p. 193-258), Gaëtan Morin Éditeur.
- ROUSSIAU, Nicolas et Christine Bonardi (2002). *Quelle place occupe la mémoire sociale dans le champ des représentations sociales*. Dans LAURENS, Stéphane et Nicolas ROUSSIAU. *La mémoire sociale; Identité et représentations sociales* (p. 33-49), Presses Universitaires de Rennes, Rennes.
- SABOURIN, Paul (2004). *L'analyse de contenu*, Dans GAUTHIER, Benoît, *Recherche sociale; De la problématique à la collecte de données* (p. 357-396), Canada, Québec, Presses de l'Université du Québec (PUQ).
- SPERBER, Dan (1994). *L'étude anthropologique des représentations : problèmes et perspectives*. Dans JODELET, Denise. *Les représentations sociales* (p. 115-130), Presses Universitaire de France (PUF), Paris.

Revues :

- APOSTILIDIS, Thémis, DUVEEN, Gérard et KALAMPALIKIS, Nikos (2002). « Représentations et croyance », dans la revue *Psychologie et Société*, numéro 5, Éditions l'Harmattan, France, p. 5-11.

PAILLÉ, Pierre (1996). « De l'analyse qualitative en général et de l'analyse thématique en particulier », dans la revue *Revue de l'association pour la recherche qualitative*, Volume 15, p. 179-194.

TROGNON, Alain et Janine Larrue (1988). « Les représentations sociales dans la conversation », dans la revue *Connexions*, numéro 51, France, Presses Universitaire de France (PUF), Éditions Érès, p. 51-70.

LE THÈME DES ARTS MARTIAUX

Ouvrages :

DONOHUE, John J. (1994). *Warrior Dreams : The Martial Arts and the American Imagination*. Éditions Bergin and Garvey, USA, 144 pages.

Gouvernement du Québec (Ministère du loisir, de la chasse et de la pêche) (1983). *Rapport du Comité d'étude sur l'implantation de cours d'autodéfense*, Fédération québécoise de karaté et des arts martiaux affinitaires. Canada, Paris, Presses Universitaire de France (PUF), 220 pages.

GUINOT, Jean-Luc. (2008). *Anthropologie du combat*. The Book Édition, Paris, France, 95 pages.

HELLER, Michel. (2008). *Psychothérapies corporelles; Fondements et méthodes*. Éditions De Boeck Université, Bruxelles, Belgique, 671 pages.

LEE, Bruce. (1995). *TAO du Jeet Kune Do*. Éditions Budostore, France (Paris), 218 pages. (Édition originale 1975)

NITOBÉ, Inazō. (2002). *Bushidō, l'âme du Japon*. Éditions Budostore, France (Paris), 190 pages. (Édition originale 1900)

PLÉE, Henry. (2004). *L'art sublime et ultime des points de vie*. Éditions Budo, France (Paris), 663 pages.

PLÉE, Henry. (2002). *Chroniques martiales*. Éditions de l'Éveil, France (Paris), 526 pages.

PLÉE, Henry. (2001). *L'art sublime et ultime des points vitaux*. Éditions Budo, France (Paris), 366 pages.

SUNZI et SUN BIN. (2004). *Sunzi, l'art de la guerre : Sun Bin, l'art de la guerre*. Éditions Payot & Rivages, France (Paris), 179 pages. (Édition originale, 6^e siècle av. J.-C. pour Sunzi et 4^e siècle av. J.-C. pour Sun Bin)

ZEILINGER, Irene. (2008). *Non c'est non; petit manuel d'autodéfense à l'usage de toutes les femmes qui en ont marre de se faire emmerder sans rien dire*. Éditions La Découverte, Paris, 245 pages.

Ouvrages collectifs :

BERNARD, Olivier (2014). *Les arts martiaux : entre sports et loisirs*. Dans BERNARD, Olivier. *L'arrière-scène du monde des arts martiaux* (p.27-68), Presses de l'Université Laval (PUL), Québec (Canada).

BERNARD, Olivier et Georges-André BERNATCHEZ (2014). *L'écart entre la notion de défense personnelle dictée par la loi et la compréhension de l'autodéfense dans l'univers des arts martiaux*. Dans BERNARD, Olivier. *L'arrière-scène du monde des arts martiaux* (p. 101-122), Presses de l'Université Laval (PUL), Québec (Canada).

Thèses et mémoires :

BERNARD, Olivier. (2008). *Les arts martiaux de la région de Québec : milieux de socialité et groupes de référence identitaire*. Département de sociologie. Mémoire de maîtrise. Québec : Université Laval.

BOOTH, Stephanie. (2003). *Zen et arts martiaux dans le Journal of Asian Martial Arts*. Département interfacultaire d'Histoire et Sciences des Religions. Mémoire de licence en Histoire et Sciences des Religions. Suisse : Université de Lausanne.

CORNEAU, Marianne. (2008). *Capoeira Angola : Mémoire, réparations et travail identitaire chez les afro-brésiliens de Salvador de Bahia*. Département d'anthropologie. Mémoire de maîtrise. Québec : Université Laval.

DERVAUX, Stéphane. (1997). *Traiter la déviance par la pratique éducative des activités de combat*, Éditions ANRT (atelier national de reproduction des thèses), Thèse de doctorat, Département des sciences de l'éducation, Université de Paris X-Nanterre.

LAROCHELLE, Dominic. (2010). *Pèlerinage vers l'est. La réception des traditions d'arts martiaux chinois en Occident; Analyse d'un discours légitimateur dans la littérature populaire sur le taiji quan (1960-2006)*. Département des Sciences des Religions. Thèse de doctorat. Québec : Université Laval.

- LAROCHELLE, Dominic. (2002). Les traditions taoïstes dans le développement des arts martiaux chinois : un processus de légitimation à travers la quête d'une origine spirituelle. Département de sciences humaines des religions. Mémoire de maîtrise. Québec : Université Laval.
- LEGAULT-MERCIER, Samuel. (2005). La pratique des arts martiaux traditionnels vietnamiens au Québec : Stratégies identitaires et identité mosaïque chez les adeptes d'origine vietnamienne. Département d'anthropologie. Mémoire de maîtrise. Québec : Université Laval.
- MESLI, Tarik. (2011). De l'évolution de l'esprit du combat dans le ninjutsu. Université Nice-Sophia Antipolis, Faculté des lettres, arts et sciences humaines, Laboratoire d'anthropologie et de sociologie, Thèse de doctorat en anthropologie. A.N.R.T.
- METTLER, Anthony. (2009). Les pratiquants de karaté en France : de l'artiste martial à l'égaré. Master en Sport et Sciences Sociales, Administration, Territoire, Intégration. Université de Bretagne Occidentale, UFR Sport et Éducation Physique - Brest.

Revues :

- BERNARD, Olivier (2010). « Présentation », dans la revue *Aspects Sociologiques*, Volume 17, n° 1, p. 4-12.
- FOUQUET, Gérard (1996). « Que faut-il entendre par arts martiaux? », dans la revue *Les cahiers de l'INSEP; Arts martiaux Sports de combat*, n°s 12-13, p. 15-50.
- GAUDIN, Benoît (2009). « La codification des pratiques martiales; Une approche socio-historique », dans la revue *Actes; De la recherche en sciences sociales*, n° 179, septembre, France, Éditions Seuil, p. 4-29.
- POUPEAU, Frank (2009). « Vale Todo en Bolivie; Note de recherche sur l'internationalisation du jujitsu brésilien », dans la revue *Actes; De la recherche en sciences sociales*, n° 179, septembre, France, Éditions Seuil, p. 46-51.
- RENNESSON, Stéphane (2009). « Art martial, sport international et produit culturel; Note de recherche sur la boxe et l'histoire politique de la Thaïlande », dans la revue *Actes; De la recherche en sciences sociales*, n° 179, septembre, France, Éditions Seuil, p. 62-75.
- VAN BOTTENBURG, Maarten et Johan HEILBRON (2009). « Dans la cage; Genèse et dynamique des combats ultimes », dans la revue *Actes; De la recherche en sciences sociales*, n° 179, septembre, France, Éditions Seuil, p. 32-45.

LE THÈME DU CINÉMA

Ouvrages :

COPPOLA, Antoine. (2004). *Le cinéma asiatique*, Éditions L'Harmattan, coll. « Images Plurielles », France, 487 pages.

DONOVAN, Barna William. (2008). *The Asian Influence on Hollywood Action Films*, Éditions McFerland & Company, United States of America, North Carolina, 266 pages.

DUBRO, Alec et David Kaplan. (2002). *Yakusa, la mafia japonaise*, Éditions Philippe Picquier, Paris (France).

ESQUENAZI, Jean-Pierre. (2009). *Mythologie des séries télé*, Éditions Le Cavalier Bleu, France, 95 pages.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. (2003). *Sociologie des publics*, Éditions La Découverte, coll. « Repères », Paris, 122 pages.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. (1994). *Film, perception et mémoire*, Éditions L'Harmattan, Paris, 255 pages.

ISHAGHPOUR, Youssef. (1982). *D'une image à l'autre; La nouvelle modernité du cinéma*, Les Éditions Denoël/Gonthier, France, 309 pages.

LA CHANCE, Michaël. (2006). *Capture totale matrix; Mythologie de la cyberculture*, coll. « InterCulture », Les presses de l'Université Laval (PUL), Canada (Québec), 199 pages.

MAIGRET, Éric. (2011). *Sociologie de la communication et des médias*, Éditions Armand Colin, France, 287 pages. (2^e édition)

MORIN, Edgar. (1978). *Le cinéma ou L'homme imaginaire; Essai d'Anthropologie Sociologique*, Les Éditions de Minuit, France, 250 pages.

SORLIN, Pierre. (1977). *Sociologie du cinéma; Ouverture pour l'histoire de demain*, Édition Aubier Montaigne, France, 319 pages.

Ouvrages collectifs :

BOULLY, Fabien (2007). « À la merci d'un courant violent ». *Ontologie et formes de la violence dans la saga James Bond*. Dans HACHE-BISSETTE, Françoise et al.

James Bond (2)007; Anatomie d'un mythe populaire (p. 219-228), Éditions Belin, Paris (France).

BRASSART, Alain (2007). *James Bond : une virilité fantasmée rassurante*. Dans HACHE-BISSETTE, Françoise et al. *James Bond (2)007; Anatomie d'un mythe populaire* (p. 88-96), Éditions Belin, Paris (France).

FABIANI, Jean-Louis (2002). *Pour une sociologie des publics de la culture « reterritorisée »*. Dans ETHIS, Emmanuel. *Avignon, le public réinventé; Le Festival sous le regard des sciences sociales* (p. 273-284), coll. « Question de culture », Éditions Ministère de la Culture – DEPS, France.

FERRETTE, Jean et David LEDENT (2007). *De la pin-up à la wonderwoman. L'évolution des figures féminines dans les films de James Bond*. Dans HACHE-BISSETTE, Françoise et al. *James Bond (2)007; Anatomie d'un mythe populaire* (p. 146-153), Éditions Belin, Paris (France).

LETOURNEUX, Matthieu (2007). « *Le monde ne suffit pas* ». *Les univers en tension des romans de Ian Fleming*. Dans HACHE-BISSETTE, Françoise et al. *James Bond (2)007; Anatomie d'un mythe populaire* (p. 29-37), Éditions Belin, Paris (France).

MAILLART, Olivier (2007). *Une beauté de circonstance. James Bond, le cinéma d'action et l'esthétique pop*. Dans HACHE-BISSETTE, Françoise et al. *James Bond (2)007; Anatomie d'un mythe populaire* (p. 209-218), Éditions Belin, Paris (France).

Reuves :

ANONYME (2008). « Redbelt : le paradoxe du boxeur », dans la revue *Séquences : La revue de cinéma*, n° 255, p. 42. <http://id.erudit.org/iderudit/58931ac>

AUMONT, Jacques (2003). « L'objet cinématographique et la chose filmique », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 14, n° 1, p. 179-203. <http://id.erudit.org/iderudit/008963ar>

BELLEMARE, Denis (1996). « Narcissisme et corps spectatorial », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 7, n° 1-2, p. 37-54. <http://id.erudit.org/iderudit/1000931ar>

BERGALA, Alain (1996). « Critique/théorie : l'évaluation et la preuve », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 6, n° 2-3, p. 29-44. <http://id.erudit.org/iderudit/1000970ar>

- BOUKALA, Mouloud et Françoise Laplantine (2006). « Une certaine tendance des sciences sociales en France : le cinéma mésestimé », dans la revue *Anthropologie et Sociétés*, vol. 30, n° 2, p. 87-105. <http://id.erudit.org/iderudit/014115ar>
- BRÛLÉ, Michel (1976). « Les impacts du cinéma américain sur le cinéma et la société québécoise », dans la revue *Sociologie et sociétés*, vol. 8, n° 1, p. 25-42. <http://id.erudit.org/iderudit/001110ar>
- BROWN, David (2008). « The changing charismatic statuts of the performing male body in Asian martial arts films », dans la revue *Sport in Society*, vol. 11, n° 2-3, March/May, p. 174-194. <http://www.morethanthegame.com/project/sources/asianmartialarts.pdf>
- COUSINEAU, Jacques (1961). « Fonction sociale du cinéma », dans la revue *Séquences : La revue de cinéma*, n° 26, p. 2-3. <http://id.erudit.org/iderudit/52051ac>
- COWEN, S. Paul (2002). « L'importance des processus cognitifs et de la recherche empirique en études cinématographiques », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 12, n° 2, p. 39-59. <http://id.erudit.org/iderudit/024879ar>
- ESQUENAZI, Jean-Pierre (2007). « Éléments de sociologie du film », dans la revue *Cinéma : revue d'études cinématographiques*, vol. 17, n° 2-3, p. 117-141. <http://id.erudit.org/iderudit/016753ar>
- ETHIS, Emmanuel (1999). « Le cinéma et l'empreinte du temps. L'œuvre filmique au crible de la réception spectatorielle », dans la revue *Portée*, vol. 27, n° 2, p. 67-76. <http://id.erudit.org/iderudit/030561ar>
- FONFRÈDE, Julien (1995). « Hong-Kong Cinémania », dans la revue *24 images*, n° 78-79, p. 4-10. <http://id.erudit.org/iderudit/24256ac>
- FONFRÈDE, Julien (1995-96). « Hong-Kong et la tradition chinoise », dans la revue *24 images*, n° 80, p. 4-13. <http://id.erudit.org/iderudit/2170ac>
- GÉLINAS, Marc-F. (1991). « Du film, du texte et du rêve, en tant qu'objets et activités symboliques », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 2, n° 1, p. 121-135. <http://id.erudit.org/iderudit/1001054ar>
- GOLDMANN, Annie (1976). « Quelques problèmes de sociologie du cinéma », dans la revue *Sociologie et sociétés*, vol. 8, n° 1, p. 71-80. <http://id.erudit.org/iderudit/001304ar>
- GRENIER, Pascal (2004). « Héros : culture martiale », dans la revue *Séquences : La revue de cinéma*, n° 234, p. 46. <http://id.erudit.org/iderudit/59046ac>

- GRENIER, Pascal (2009). « Chocolat », dans la revue *Séquences : La revue de cinéma*, n° 263, p. 28. <http://id.erudit.org/iderudit/63350ac>
- GUBACK, H. Thomas (1976). « Derrière les ombres de l'écran : le cinéma américain en tant qu'industrie », dans la revue *Sociologie et sociétés*, vol. 8, n° 1, p. 5-24. <http://id.erudit.org/iderudit/001317ar>
- GUNNING, Tom, (2003). « Fantasmagorie et fabrication de l'illusion : pour une culture optique du dispositif cinématographique », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 14, n° 1, p. 67-89. <http://id.erudit.org/iderudit/008958ar>
- JULLIER, Laurent (2005). « Esthétique du cinéma et relations de cause à effet », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 15, n°s 2-3, p. 45-61. <http://id.erudit.org/iderudit/012319ar>
- JULLIER, Laurent (2007). « Théorie du cinéma et sens commun : la question mimétique », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 17, n°s 2-3, p. 97-115. <http://id.erudit.org/iderudit/016752ar>
- LACASSE, Germain (1996). « La postmodernité : fragmentation des corps et synthèse des images », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 7, n°s 1-2, p. 167-184. <http://id.erudit.org/iderudit/1000938ar>
- LÉTOURNEAU, Alain (2001). « Les problèmes philosophiques rencontrés dans le projet d'une herméneutique de la production filmique », dans la revue *Horizons philosophiques*, vol. 12, n° 1, p. 136-152. <http://id.erudit.org/iderudit/801199ar>
- MANDOLINI, Carlo (2004). « Kill Bill : Vol. 1 : sordide, violent, insupportable, vide. Fascinant », dans la revue *Séquences : La revue de cinéma*, n° 229, p. 49. <http://id.erudit.org/iderudit/59107ac>
- MATHER, D. Philippe (2002). « Science-fiction et cognition », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 12, n° 2, p. 75-88. <http://id.erudit.org/iderudit/024881ar>
- MONTEBELLO, Fabrice (1992). « De la réception des films au cinéma des ouvriers », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 2, n°s 2-3, p. 123-147. <http://id.erudit.org/iderudit/1001081ar>
- PERRON, Bernard (2001). « Le petit glossaire « cinématographique » de la science cognitive », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 11, n°s 2-3, p. 275-290. <http://id.erudit.org/iderudit/024857ar>
- RIIS, Johannes (2002). « L'expérience émotionnelle et le style. Le troisième sens, l'excès et le sublime vus à la lumière des états émotifs », dans la revue *Cinémas : revue*

d'études cinématographiques, vol. 12, n° 2, p. 117-134.
<http://id.erudit.org/iderudit/024883ar>

ROUSSELIÈRE, Damien (2005). « Cinéma et diversité culturelle : le cinéma indépendant face à la mondialisation des industries culturelles », dans la revue *Horizons philosophique*, vol. 15, n° 2, p. 101-123.
<http://id.erudit.org/iderudit/801295ar>

ROY, André (2006). « L'Asie et Hollywood dans le même bateau », dans la revue *24 images*, n° 128, p. 19-21. <http://id.erudit.org/iderudit/10086ac>

ROY, Lucie (1999). « La vrai-res-semblance au cinéma », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 10, n° 1, p. 111-129.
<http://id.erudit.org/iderudit/024806ar>

SÀNCHEZ-BIOSCA, Vicent. (1996). « Entre le corps évanescant et le corps supplicié : Videodrome et les fantaisies », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 7, n° 1-2, p. 73-88. <http://id.erudit.org/iderudit/1000933ar>

SCHEHR, Robert Carl (2000). « Martial Arts Films and the Action-Cop Genre: Ideology, Violence and Spectatorship », dans la revue *Journal of Criminal Justice and popular Culture*, vol. 7, n° 3, p. 102-118.
<http://www.albany.edu/scj/jcipc/vol7is3/schehr.html>

STOJANOVA, Christina (2001). « Qui a peur de John Woo? », dans la revue *Ciné-Bulles*, n° 2, p. 38-43. <http://id.erudit.org/iderudit/930ac>

THÉRIEN, Gilles (1994). « L'effet paradoxal des images », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 4, n° 3, p. 57-72.
<http://id.erudit.org/iderudit/1001037ar>

THIBODEAU, Olivier (2008). « La ceinture souillée », dans la revue *Ciné-Bulles*, n° 3, p. 62-63. <http://id.erudit.org/iderudit/60817ac>

TORTAJADA, Maria (2004). « Archéologie du cinéma : de l'histoire à l'épistémologie », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 14, n°s 2-3, p. 19-51. <http://id.erudit.org/iderudit/026003ar>

TSIKOUNAS, Myriam (2002). « D'où nous viennent au juste les images? », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 12, n° 3, p. 85-107.
<http://id.erudit.org/iderudit/000737ar>

VAN NYPELSEER, Jacqueline (1991). « La littérature de scénario », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 2, n° 1, p. 93-119.
<http://id.erudit.org/iderudit/1001053ar>

VÉZINA, Alain (2001). « Tigre et dragon : question d'équilibre », dans la revue *Séquences : La revue de cinéma*, n° 212, p. 42. <http://id.erudit.org/iderudit/59214ac>

WARREN, Paul (1994). « Pour une éthique cinématographique », dans la revue *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 4, n° 3, p. 25-42. <http://id.erudit.org/iderudit/1001035ar>

Thèses et mémoires :

BAZZO, Marie-France. (1986). « Les représentations de la nation dans le cinéma québécois de 1960 à 1984 ». Mémoire de maîtrise en sociologie. (Québec) Canada : Université du Québec à Montréal.

HADJ-MOUSSA, Ratiba. (1988). « Le corps, l'histoire, le territoire : Les rapports homme-femme dans le cinéma algérien (1971-1983) ». Thèse de doctorat en sociologie. (Québec) Canada : Université Laval.

JULIEN, Éloïse. (1991). « Héros traditionnels et héros médiatisés : permanence ou changement ». Mémoire de maîtrise. Faculté des lettres. (Québec) Canada : Université Laval.

Document électronique :

ANONYME (2006). *Genre and Film Market : Is The Matrix a Martial Arts Film?; Implication of Orientalism and Racism In the Modern Hollywood Martial Arts Film Cycle*, Édition électronique, PDF, dans le cadre de : « Contents © 2011 JD Pirtle » Site Web: <http://jdpirtle.com/text/orientalism.pdf>, 12 pages.

Entrevue :

GAGNÉ, Pierre-Marc (Entrevue réalisée le 14 juillet 2014), 28 ans, réalisateur et producteur de films d'arts martiaux; professeur de cinéma et expert en histoire du cinéma d'arts martiaux, Québec.

Site Internet :

BÉBAUCHE, Sophie (2015). Psychologue – Psychothérapeute. *Narcissisme primaire et secondaire*. Adresse URL : <http://www.sophie-debauche.be/le-point-sur-quelques-themes-specifiques/narcissisme-primaire-et-secondaire> (consulté le 13 mars 2015).

PTITLU (2015). *Chuck Norris Facts – Fr; Découvrez la légende entièrement en français*. Adresse URL : <http://www.chucknorrisfacts.fr/> (consulté le 28 mars 2015).

LE THÈME DE L'IMAGINAIRE

Ouvrages :

- ALEXANDRIAN, Sarane. (2008). *Histoire de la philosophie occulte*. Éditions Payot et Rivages, France (Paris), 551 pages.
- BOUCHARD, Gérard. (2003). *Raison et contradiction; Le mythe au secours de la pensée*. Éditions Nota Bene, Canada (Québec), 129 pages.
- CASTORIADIS, Cornelius. (1999). *L'imaginaire comme tel*. Éditions du Seuil, France, 538 pages. (édition originale 1975)
- CASTORIADIS, Cornelius. (2007). *L'imaginaire comme tel*. Hermann Éditions, Paris, France, 160 pages.
- COURNARIE, Laurent. (2006). *L'imagination*. Éditions Armand Colin, Paris, France, 192 pages.
- D'AMATO, Marina. (2009). *Téléfantaisie; La mondialisation de l'imaginaire*. Éditions Presses de l'Université Laval (PUL), Canada (Québec), 130 pages.
- DESCOLAS, Philippe. (2010). *La fabrique des images; Visions du monde et formes de la représentation*. Somogy Éditions D'ARTS, Italie, 223 pages.
- DELEUZE, Gilles. (1986). *Foucault*. Éditions Minit, France (Paris), 143 pages.
- DURAND, Gilbert. (2008). *L'imagination symbolique*. Éditions Presses Universitaire de France (PUF), France (Paris), 132 pages. (1964 pour la première édition)
- DURAND, Gilbert. (1992). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Éditions Dunod, France (Paris), 535 pages. (1969 pour la première édition)
- GIUST-DESPRIERES, Florence. (2003). *L'imaginaire collectif*. Éditions Érès, Collection Sociologie Clinique, France, 247 pages.
- GRASSI, Valentina. (2005). *Introduction à la sociologie de l'imaginaire; Une compréhension de la vie quotidienne*. Éditions Érès, France, 140 pages.
- LE BRETON, David. (2010). *La sociologie du corps*. Éditions Presses Universitaire de France (PUF), coll. « Que sais-je? », France (Paris), 127 pages. (1992 pour la première édition)

- LEGENDRE, Pierre. (1978). *La Passion d'être un autre, étude pour la danse*. Éditions Seuil, France (Paris), 353 pages.
- LEGROS, Patrick et al. (2006). *Sociologie de l'imaginaire*. Éditions Armand Colin, France (Paris), 236 pages.
- PARIS, Vincent. (2013). *Zombies; Sociologie des morts-vivants*, XYZ Éditeurs, Canada, 159 pages.
- ROGEL, Thierry. (2012). *Sociologie des super-héros*, Hermann Éditeurs, France, 251 pages.
- SHELTON LAWRENCE, et Robert JEWETT. (2002). *The Myth of the American Superhero*, William B. Eerdmans Publishing Company, Cambridge (United Kingdom), 416 pages.
- VAX, Louis. (1963). *L'art de la littérature fantastique*, Presses Universitaire de France (PUF), Paris, France.

Ouvrages collectifs :

- BOVONE, Laura (1998). *Au centre de la culture postmoderne : les nouveaux intermédiaires culturels*. Dans BOILY, Lise. *Cahiers de l'imaginaire* (p. 7-24), France, Paris, Éditions L'Harmattan.
- CONSTANTOPOULOUS, Chrys (1998). *Fantasme modernes : à propos de l'imaginaire des jeux vidéo*. Dans BOILY, Lise. *Cahiers de l'imaginaire* (p. 69-76), France, Paris, Éditions L'Harmattan.
- GUIGOU, Muriel (2000). *Corps et société; Mise en perspective d'une sociologie du corps*. Dans FLINTZ, Claude. *Les imaginaires du corps; tome2; Arts, sociologie, anthropologie, Pour une approche interdisciplinaire du corps* (p. 177-193), France, Paris, Éditions L'Harmattan.
- LÉONARDI, Cécile (2000). *Y a-t-il du corps dans le corps qui danse?* Dans FLINTZ, Claude. *Les imaginaires du corps; tome2; Arts, sociologie, anthropologie, Pour une approche interdisciplinaire du corps* (p. 53-72), France, Paris, Éditions L'Harmattan.
- MICHEL, Barbara (2000). *Corps colonisé, imaginaire dépossédé*. Dans FLINTZ, Claude. *Les imaginaires du corps; tome2; Arts, sociologie, anthropologie, Pour une approche interdisciplinaire du corps* (p. 371-380), France, Paris, Éditions L'Harmattan.

TACUSSEL, Patrick (1995). *Le fantastique dans l'expérience sociale*. Dans DURAND, Gilbert et Michel MAFFESOLI. *Cahiers de l'imaginaire* (p. 7-31), France, Paris, Éditions L'Harmattan.

VÉDRINE, Hélène (2003). *Déclin du sujet et retour de l'imaginaire*. Dans CAMBIER, Alain. *Les dons de l'image* (p. 71-84), France, Paris, Éditions L'Harmattan.

Thèses et mémoires :

JACQUET-MONTREUIL, Michelle. (1998). « La fonction socialisante de l'imaginaire ». Thèse de doctorat en sociologie. France : Université de Savoie.

MORISSETTE, Claude. (1984). « Pour une sociologie de l'imaginaire : imaginaire social et utopie ». Thèse de maîtrise en sociologie. (Ontario) Canada : Université d'Ottawa.

Reuves :

CALVET, Yann (2006-2007). « Le filon ésotérique », dans la revue *Le nouvel Observateur*, décembre-janvier, Hors-série n° 64, p. 13.

ENGEL, Pascal (2006-2007). « Pôle Express; Croire au Père-Noël », dans la revue *Le nouvel Observateur*, décembre-janvier, Hors-série n° 64, p. 26-29.

ESQUENAZI, Jean-Pierre (2006-2007). « La revanche des Sith; Plongée dans un autre monde », dans la revue *Le nouvel Observateur*, décembre-janvier, Hors-série n° 64, p.30-35.

HENRION-DOURCY, Isabelle (2012). « Présentation; La télévision et le regard anthropologique », dans la revue *Anthropologie et Sociétés*, Volume 36, n^{os} 1-2, p. 9-30.

HUBERT, Henri et Marcel MAUSS (1902-1903). « Esquisse d'une théorie générale de la magie », dans la revue *L'année sociologique*, Paris, France, Éditions Félix Alcan, p. 1-146.

LABUZAN, Ingrid (2006-2007). « Pirates des Caraïbes; La planète Hollywood », dans la revue *Le nouvel Observateur*, décembre-janvier, Hors-série n° 64, p. 20-25.

PAVEL, Thomas (2006-2007). « Notre ration de nourriture symbolique », dans la revue *Le nouvel Observateur*, décembre-janvier, Hors-série n° 64, p. 11.

PERRET, Catherine (2006-2007). « Qui a peur des fictions? », dans la revue *Le nouvel Observateur*, décembre-janvier, Hors-série n° 64, p. 9.

POULIN-LAMARRE, Mathieu et Nicolas SAUCIER (2013). « Présentation du numéro : Les impacts sociaux des nouvelles technologies », dans la revue *Aspects Sociologiques*, Volume 20, n° 1, p. 1-17.

SCHAEFFER, Jean-Marie (2006-2007). « Pourquoi nous croyons aux contes fées », dans la revue *Le nouvel Observateur*, décembre-janvier, Hors-série n° 64, p. 4-7.

TRON, Daniel (2006-2007). « Matrix; Les tribulations d'un avatar numérique », dans la revue *Le nouvel Observateur*, décembre-janvier, Hors-série n° 64, p. 36-39.

WINKIN, Yves (2006-2007). « Le réenchantement du monde coûte que coûte », dans la revue *Le nouvel Observateur*, décembre-janvier, Hors-série n° 64, p. 10.

Document électronique :

MAUSS, Marcel (2002) *Les techniques du corps*, Édition électronique, Microsoft Word 2001, UQAC, dans le cadre de la collection: « Les classiques des sciences sociales »
Site Web: http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html, 25 pages. (première édition 1934)

Filmographie

DOCUMENTS FILMIQUES ANALYSÉS

Crouching Tiger, Hidden Dragon, (Tigre et dragon), réalisateur Ang Lee, acteurs principaux Hhow Yun Fat, Michelle Yeoh et Zhang Ziyi, Chine, 2000, action/arts martiaux, 120 minutes.

Dragon : The Bruce Lee Story, (Dragon, l'histoire de Bruce Lee), réalisateur Rob Cohen, acteur principal Jason Scott Lee, États-Unis, 1993, histoire/action/arts martiaux, 120 minutes.

Hard to Kill, (Échec et mort), réalisateur Bruce Malmuth, acteur principal Steven Seagal, États-Unis, 1990, action/arts martiaux, 96 minutes.

Hero, (Héros; titre original : *Ying Xiong*), réalisateur Yimou Zhang, acteur principal Jet Li, Hong-Kong, 2002, action/drame/histoire, 99 minutes.

Kill Bill : Volume 1, (Tuer Bill : Volume 1), réalisateur Quentin Tarantino, acteurs principaux Uma Thurman et Lucy Liu, États-Unis, 2003, action/arts martiaux, 111 minutes.

Kill Bill : Volume 2, (Tuer Bill : Volume 2), réalisateur Quentin Tarantino, acteurs principaux Uma Thurman et David Carradine, États-Unis, 2004, action/arts martiaux, 136 minutes.

Mission : Impossible 2, réalisateur John Woo, acteur principal Tom Cruise, États-Unis, 2000, action, 123 minutes.

Mortal Kombat, (Kombat mortel), réalisateur Paul W.S. Anderson, acteurs principaux Christopher Lambert et Robin Shou, États-Unis, 1995, action/aventure/arts martiaux, 101 minutes.

Mr. & Mrs. Smith, (M. & Mme. Smith), réalisateur Doug Liman, acteurs principaux Brad Pitt et Angelina Jolie, États-Unis, 2005, action/aventure, 120 minutes.

Romeo must die, (Roméo doit mourir), réalisateur Andrzej Bartkowiak, acteurs principaux Jet Li et Aaliyah, États-Unis, 2000, action/arts martiaux, 115 minutes.

Rush Hour 2, (Heure limite 2), réalisateur Brett Ratner, acteurs principaux Jackie Chan et Chris Tucker, États-Unis, 2001, comédie/arts martiaux, 1 heure 30 minutes.

Sherlock Holmes, (Sherlock Holmes), réalisateur Guy Ritchie, acteur principal Robert Downey Jr., États-Unis, 2009, action/aventure, 128 minutes.

Star Wars : Episode I – The Phantom Menace, (Star Wars : Épisode 1 – La menace fantôme), réalisateur George Lucas, acteurs principaux Liam Neeson, Ewan McGregor et Natalie Portman, États-Unis, 1999, action/science-fiction, 136 minutes.

Street Fighter, (Le bagarreur de rue), réalisateur Steven E. de Souza, acteurs principaux Jean-Claude Van Damme et Paul Julia, États-Unis, 1995, action/arts martiaux, 102 minutes.

The Karate Kid, (Karaté Kid), réalisateur Harald Zwart, acteurs principaux Jaden Smith et Jackie Chan, États-Unis, 2010, action/arts martiaux/drame, 140 minutes.

The Karate Kid 2, (Karaté Kid – Le moment de vérité 2), réalisateur Jerry Weintraub, acteurs principaux Ralph Macchio et Pat Morita, États-Unis, 1986, action/arts martiaux, 126 minutes.

The Last Airbender, (Le Dernier Maître de l’Air), réalisateur M. Night Shyamalan, acteur principal Noah Ringer, États-Unis, 2010, action/aventure/arts martiaux, 103 minutes.

The Last Samurai, (Le Dernier Samouraï), réalisateur Edward Zwick, acteur principal Tom Cruise, États-Unis, 2003, action/arts martiaux, 154 minutes.

The Matrix Reloaded, (La matrice rechargée), réalisateur Andy Wachowski et Lana Wachowski, acteurs principaux Keanu Reeves, Laurence Fishburne et Carrie-Anne Moss, États-Unis, 2003, action/science-fiction, 138 minutes.

Under Siege, (Cuirassé en péril) pour la version québécoise, réalisateur Andrew Davis, acteur principal Steven Seagal, États-Unis, 1992, action/arts martiaux, 103 minutes.

Universal Soldier, (Unité Spéciale), réalisateur Roland Emmerich, acteurs principaux Jean-Claude Van Damme et Dolph Lundgren, États-Unis, 1992, action/arts martiaux, 102 minutes.

DOCUMENTS FILMIQUES CITÉS

47 Ronin, réalisateur Carl Rinsch, acteur principal Keanu Reeves, États-Unis, 2013, action/aventure/fantaisie, 118 minutes.

Batman Begins, (Batman : Le commencement), réalisateur Christopher Nolan, acteur principal Christian Bale, États-Unis, 2005, action/aventure, 140 minutes.

Beverly Hills Ninja, (Le ninja de Beverly Hills), réalisateur Dennis Dugan, acteur principal Chris Farley, États-Unis, 1997, action/comédie, 88 minutes.

Blood and Bone, (L'intraitable Bone), réalisateur Ben Ramsey, acteur principal Michael Jai White, États-Unis, 2009, action/drame, 93 minutes.

Charlie's Angels, (Charlie et ses drôles de dames), réalisateur McG (Joseph McGinty Nichol), acteurs principaux Cameron Diaz, Drew Barrymore, Lucy Liu, États-Unis, 2000, action/aventure/comédie, 98 minutes.

Double Dragon, réalisateur James Yukich (as James Nickson), acteurs principaux Robert Patrick et Mark Dacascos, États-Unis, 1994, action/aventure/comédie, 96 minutes.

Drunken Master, (Le maître chinois), réalisateur Woo-ping Yuen, acteur principal Jackie Chan, Hong Kong, 1978, action/comédie, 111 minutes.

Enter the Dragon, (Opération Dragon), réalisateur Robert Clouse, acteur principal Bruce Lee, États-Unis, 1973, action/crime/drame, 102 minutes.

Enter the Ninja, réalisateur Menahem Golan, acteur principal Franco Nero, États-Unis, 1981, action/drame, 99 minutes.

Fearless, (Le maître d'armes; titre original : *Huo Yuanjia*), réalisateur Ronny Yu, acteur principal Jet Li, États-Unis, 2006, action/biographie/drame, 104 minutes.

Fire Down Below, (Menace Toxique), réalisateur Félix Enriquez Alcala, acteur principal Steven Seagal, États-Unis, 1997, action/drame/thriller, 105 minutes.

Hard Target, (La cible), réalisateur John Woo, acteur principal Jean-Claude Van Damme, États-Unis, 1993, action/thriller, 97 minutes.

House of flying daggers, (La maison des poignards volants; titre original : *Shi mian mai fu*), réalisateur Yimou Zhang, acteurs principaux Feng Li et Bin Wang, Hong Kong, 2004 (sortie aux États-Unis : 2005), action/aventure/drame, 119 minutes.

Iron Man 2, réalisateur Jon Favreau, acteur principal Robert Downey Jr., États-Unis, 2010, action/aventure/science fiction, 124 minutes.

Kung Fu Hustle, (Crazy Kung Fu; titre original : *Gōngfu*), réalisateur Stephen Chow, acteur principal Stephen Chow, États-Unis, 2005 (Hong Kong, 2004), action/comédie/crime/, 99 minutes.

Kung Fu Panda, réalisateurs Mark Osborne et John Stevenson, acteurs principaux Jack Black, Ian McShane, Angelina Jolie et Jackie Chan, États-Unis, 2008, animation/action/aventure, 92 minutes.

Last Hurrah for Chivalry, (titre original : *Hao xia*), réalisateur John Woo, acteur principal Damian Lau, Hong Kong, 1979, action/drame, 106 minutes.

Lethal Weapon, (L'arme fatale), réalisateur Richard Donner, acteur principal Mel Gibson, États-Unis, 1987, action/thriller, 110 minutes.

Lethal Weapon 4, (L'arme fatale 4), réalisateur Richard Donner, acteurs principaux Mel Gibson, Danny Glover et Jet Li, États-Unis, 1998, action/crime/thriller, 127 minutes.

Megamind, réalisateur Tom McGrath, acteur principal Will Ferrell, États-Unis, 2010, animation/action/comédie, 95 minutes.

Ninja Assassin, réalisateur James McTeigue, acteur principal Jung Jihoon (Rain), États-Unis, 2009, action/crime/thriller, 99 minutes.

Once Upon a Time in China, (Il était une fois en Chine), réalisateur Tsui Hark, acteur principal Jet Li, Hong Kong, 1991, action/aventure/drame, 134 minutes.

Once Upon a Time in China II, (Il était une fois en Chine 2), réalisateur Tsui Hark, acteur principal Jet Li, Hong Kong, 1992, action/aventure/biographie, 113 minutes.

Once Upon a Time in China III, (Il était une fois en Chine 3), réalisateur Tsui Hark, acteur principal Jet Li, Hong Kong, 1993, action/aventure/biographie, 109 minutes.

Once Upon a Time in China V, (Il était une fois en Chine 5), réalisateur Tsui Hark, acteur principal Wenzhuo Zhao, Hong Kong, 1994, action, 101 minutes.

One Deadly Ground, (Terre interdite), réalisateur Steven Seagal, acteur principal Steven Seagal, États-Unis, 1994, action/aventure/thriller, 101 minutes.

Ong-Bak : The Thai Warrior, (Ong-Bak), réalisateur Prachya Pinkaew, acteur principal Tony Jaa, Thaïlande, 2003 (Canada, 2005), action/thriller, 105 minutes.

Ong-Bak 2 : The Beginning, (Ong-Bak 2: le commencement), réalisateur Tony Jaa et Panna Rittikrai, acteur principal Tony Jaa, Thaïlande, 2008, action, 98 minutes.

Ong-Bak 3 : The Final Battle, (Ong-Bak 3: le combat final), réalisateur Tony Jaa et Panna Rittikrai, acteur principal Tony Jaa, Thaïlande, 2010 (États-Unis, 2011), action, 99 minutes.

Police Story, (titre original : *Ging chat goo si*), réalisateur Jackie Chan, acteur principal Jackie Chan, Hong Kong, 1985, action/comédie/thriller, 90 minutes.

Pirates of the Caribbean : The Curse of the Black Pearl, (Pirates des Caraïbes : La Malédiction de la Perle Noire), réalisateur Gore Verbinski, acteur principal Johnny Depp, États-Unis, 2003, action/aventure/fantaisie, 143 minutes.

Pirates of the Caribbean : Dead Man's Chest, (Pirates des Caraïbes : Le Coffre du Mort), réalisateur Gore Verbinski, acteur principal Johnny Depp, États-Unis, 2006, action/aventure/fantaisie, 151 minutes.

Pirates of the Caribbean : At world's End, (Pirates des Caraïbes : Jusqu'au bout du monde), réalisateur Gore Verbinski, acteur principal Johnny Depp, États-Unis, 2007, action/aventure/fantaisie, 169 minutes.

Pirates of the Caribbean : On Stranger Tides, (Pirates des Caraïbes : La Fontaine de Jouvence), réalisateur Rob Marshall, acteur principal Johnny Depp, États-Unis, 2011, action/aventure/fantaisie, 136 minutes.

Rocky, réalisateur John G. Avildsen, acteur principal Sylvester Stallone, États-Unis, 1976, drame/sport, 119 minutes.

Seven Samurai, (titre original : *Shichinin no samurai*), réalisateur Akira Kurosawa, acteur principal Toshirô Mifune, Japon, 1954 (États-Unis, 1956), action/drame, 207 minutes.

Shaolin Soccer, (titre original : *Siu lam juk kau*), réalisateur Stephen Chow, acteur principal Stephen Chow, Hong Kong, 2001, action/comédie/sport, 87 minutes.

Sherlock Holmes : A Game of Shadow, (Sherlock Holmes : Le jeu des ombres), réalisateur Guy Ritchie, acteur principal Robert Downey Jr., États-Unis, 2009, action/aventure, 128 minutes.

Spiderman, réalisateur Sam Raimi, acteur principal Tobey Maguire, États-Unis, 2002, action/aventure, 121 minutes.

Star Wars : Episode II – Attack of the Clones, (Star Wars : Épisode II – L'attaque des clones), réalisateur George Lucas, acteurs principaux Hayden Christensen, Ewan McGregor et Natalie Portman, États-Unis, 2002, action/aventure/fantaisie, 142 minutes.

Star Wars : Episode III – Revenge of the Sith, (Star Wars : Épisode III – La revanche des Siths), réalisateur George Lucas, acteurs principaux Hayden Christensen, Ewan McGregor et Natalie Portman, États-Unis, 2005, action/aventure/fantaisie, 140 minutes.

- Star Wars : Episode IV – A New Hope, (Star Wars : Épisode IV – Un nouvel espoir), réalisateur George Lucas, acteurs principaux Mark Hamill, Harrison Ford et Carrie Fisher, États-Unis, 1977, aventure/action/fantasie, 121 minutes.
- The Expendables, (Les Sacrifiés), réalisateur Sylvester Stallone, acteurs principaux Sylvester Stallone, Jason Statham, Jet Li, Dolph Lundgren, Eric Roberts, Randy Couture, Steve Austin, etc., États-Unis, 2010, action/aventure/thriller, 103 minutes.
- The Incredibles, (Les incroyables), réalisateur Brad Bird, film d'animation, États-Unis, 2004, animation/action/aventure, 115 minutes.
- The Game of Death, (Le jeu de la mort), réalisateur Robert Clouse et Sammo Hung Kam-Bo, acteur principal Bruce Lee, États-Unis, 1978, action/crime/drame, 100 minutes.
- The Green Hornet, (Le Frelon Vert), réalisateur Michel Gondry, acteurs principaux Seth Rogen et Jay Chou, États-Unis, 2011, action/comédie/crime, 119 minutes.
- The Karate Kid, (Le moment de vérité), réalisateur John G. Avildsen, acteurs principaux Ralph Macchio et Pat Morita, États-Unis, 1984, action/drame/famille, 126 minutes.
- The Magnificent Seven, (Les Sept Mercenaires), réalisateur John Sturges, acteurs principaux Yul Brynner, Steve McQueen et Charles Bronson, États-Unis, 1960, Western, 128 minutes.
- The Man With The Iron Fist, (L'homme aux poings de fer), réalisateur Robert Fitzgerald Diggs (RZA), acteurs principaux Russel Crowe, Cung Le et Lucy Liu, États-Unis, 2012, action, 95 minutes.
- The Matrix, (La Matrice), réalisateur The Wachowski Brothers, acteur principal Keanu Reeves, États-Unis, 1999, action/science-fiction, 136 minutes.
- The Matrix Revolutions, (La Matrice Révolutions), réalisateur Andy Wachowski et Lana Wachowski, acteur principal Keanu Reeves, Laurence Fishburne et Carrie-Anne Moss, États-Unis, 2003, action/aventure/science-fiction, 129 minutes.
- The One, (Le Seul), réalisateur James Wong, acteur principal Jet Li, États-Unis, 2001, action/science-fiction/thriller, 87 minutes.
- The Perfect Weapon, (L'arme parfaite), réalisateur Mark DiSalle, acteur principal Jeff Speakman, États-Unis, 1991, action/drame, 83 minutes.
- The Protector, (Le protecteur; titre original : *Tom Yum Goong*), réalisateur Prachya Pinkaew, acteur principal Tony Jaa, Thaïlande, 2005 (États-Unis, 2006), action/crime/drame, 81 minutes.

The Protector 2 : Warrior King, (Le protecteur 2; titre original : *Tom Yum Goong 2*), réalisateur Prachya Pinkaew, acteur principal Tony Jaa, Thaïlande, 2013 (États-Unis, 2014), action, 104 minutes.

The Warlords, (Les seigneurs de la guerre; titre original : *Tau ming chong*), réalisateur Peter Chan et Wai Man Yip, acteurs principaux Jet Li, Andy Lau et Takeshi Kaneshiro, Hong Kong, 2007, action/drame/histoire, 126 minutes.

The Way of the Dragon, (La fureur du dragon; titre original : *Meng long guo jiang*), réalisateur Bruce Lee, acteur principal Bruce Lee, Hong Kong, 1972, action/comédie/crime, 90 minutes.

Three Kingdoms : Resurrection of the dragon, (Les trois royaumes : la résurrection du dragon; titre original : *San guo zhi jian long xie jia*), réalisateur Daniel Lee, acteurs principaux Andy Lau, Sammo Kam-Bo Hung et Maggie Q, Hong Kong, 2008, action/drame/histoire, 102 minutes.

Warrior, (Guerrier), réalisateur Gavin O'Connor, acteurs principaux Tom Hardy, Nick Nolte et Joel Edgerton, États-Unis, 2011, drame/sport, 140 minutes.

SÉRIES CITÉES

EASTMAN, Kevin et al. (réal.). 1987-1996. *Teenage Mutant Ninja Turtles*, Série animée. États-Unis, DVD, 30 minutes.

HAMILTON, Strathford (réal.). 1993-1996. *Mighty Morphin Power Rangers*, Série télévisée. États-Unis, DVD, 30 minutes.

KOSAKA, Harume et al. (réal.). 1999-2003. *Digimon : Digital Monsters*, Série animée. Japon, DVD, 30 minutes.

KISHIMOTO, Masashi (réal.). 2007-en cours. *Naruto Shippûden*, Série animée. Japon, DVD, 30 minutes.

KISHIMOTO, Masashi (réal.). 2002-2007. *Naruto*, Série animée. Japon, DVD, 30 minutes.

LONDON, Jerry et al. (réal.). 1980. *Shogun*, Série télévisée. États-Unis, DVD, 55 minutes.

NISHIO, Daisuke (réal.). 1986-en cours. *Dragon Ball*, Série animée. Japon, DVD, 30 minutes.

- NISHIO, Daisuke (réal.). 1996-2003. *Dragon Ball Z*, Série animée. Japon, DVD, 24 minutes.
- PARKER, Trey et Matt STONE (réal.). 2007. « Imaginationland – Épisode 3 », *Southpark, saison 11, épisode 12*, Série animée. États-Unis, DVD, 22 minutes.
- TRENDLE, George W. (réal.). 1966-1967. *The Green Hornet*, acteurs principaux Van Williams et Bruce Lee, Série télévisée. États-Unis, DVD, 99 minutes.
- SATŌ, Jun'ichi (réal.). 1992. *Sailor Moon*, Série animée. Japon, DVD, 25 minutes.
- SHIMIZU, Junji (réal.). 1999. *Yu-Gi-Go!*, Série animée. Japon, DVD, 30 minutes.
- SPIELMAN, Ed (réal.). 1972-1975. *Kung Fu*, acteurs principaux David Carradine, Série télévisée. États-Unis, DVD, 60 minutes.
- TAJIRI, Satoshi et al. (réal.). 1997. *Pokémon*, Série animée. Japon, DVD, 30 minutes.

Annexe 1

Bruce Lee – Biographie et filmographie³⁸

- Résumé

Le nom chinois de Bruce Lee est *Lee Junfan* s'il est prononcé en cantonais. Il est né dans le quartier de Chinatown à San Francisco aux États-Unis le 27 novembre 1940 et mort d'un œdème cérébral à Hong Kong (colonie britannique à l'époque) le 20 juillet 1973. Il est un artiste martial, réalisateur, acteur, producteur (Concord Production Inc.), scénariste et philosophe sino-américain. Parallèlement à sa carrière d'acteur, il a créé son propre art martial, le *jeet kune do*. Il est considéré comme le plus grand maître d'arts martiaux dans le cinéma mondial du XXe siècle et il a ouvert la voie à d'autres acteurs chinois comme Jackie Chan, Jet Li ou étrangers comme Jean-Claude Van Damme, Steven Seagal ainsi que Chuck Norris. Par ses contributions dans le cinéma et la télévision, Bruce Lee incarne, pour beaucoup, l'homme fort atteignant le sommet de la perfection physique et l'invincibilité au combat à mains nues. Sa notoriété a été importante dans l'intérêt du grand public occidental pour les arts martiaux chinois. Sa mort tragique et prématurée a contribué à le faire entrer dans la légende du cinéma et des arts martiaux. À noter, Bruce Lee est la 10^e célébrité décédée ayant généré le plus de revenus en 2014.

- Enfance

Bruce Lee est élevé à Hong Kong, auprès de ses deux frères Peter et Robert, ainsi que ses deux sœurs Agnès et Phoebe. Le père, Lee Hoi-chuen, né dans le district de *Shunde* (*Guangdong*) était comédien, vedette de l'opéra de Canton, ce qui permet à Bruce d'apparaître dans plusieurs films asiatiques durant son enfance. C'est à l'âge de 13 ans, vers 1953-1954, après avoir été initié au *tai chi chuan* que Bruce Lee commence à étudier un art martial chinois, le *Wing Chun*, dans l'école du célèbre maître Yip Man, auprès de Wong Shun Leung.

- Retour au États-Unis

Pour valider sa nationalité américaine et parce que sa mère voulait l'éloigner des gangs de rues chinois, il entra à l'*Edison Technical School*, à Seattle, puis poursuivit des études de philosophie à l'Université de Washington. C'est là qu'il rencontra sa future femme,

³⁸ L'annexe portant sur Bruce Lee est reprise presque intégralement de la page http://fr.wikipedia.org/wiki/Bruce_Lee compt tenue de sa précision, de sa concision et de son exactitude, bref un compte rendu magistralement bien organisé. Pour plus de détails voir la page du site Internet.

Linda Emery, une jeune étudiante, en lui donnant des cours de *kung fu*. Ils se marièrent à Oakland le 17 août 1964. Bruce et Linda auront deux enfants, Brandon (décédé en 1993) et Shannon.

C'est à cette époque que Bruce Lee commence à enseigner sérieusement les arts martiaux, en ouvrant une école. Il enseigne à tous ceux qui veulent apprendre le style de *kung fu* qu'il avait appris, le *Wing Chun*. D'après le témoignage de sa femme, cet enseignement est mal perçu par les autres écoles d'arts martiaux qui jugent que le *kung fu* ne doit être enseigné qu'à des Chinois. Selon elle, c'est pour cette raison que Bruce Lee a dû relever un défi : combattre le maître Wong Jack Man ; s'il perdait, il devrait fermer son école. Selon plusieurs sources controversées, Bruce Lee remporte le duel. Toutefois, le maître Wong Jack Man, s'étant plaint que Bruce Lee, en l'absence d'arbitrage, s'était battu de manière non sportive, proposa cette fois un combat public. Bruce Lee ne donna pas suite.

- **Création du *Jeet Kune Do***

Bien que victorieux, le jeune maître est déçu par sa prestation. Il se croyait capable d'avoir le dessus sur un adversaire en quelques secondes mais le combat a sollicité toute son énergie. C'est cette mésaventure qui va conduire Lee à remettre en doute l'enseignement traditionnel et à s'intéresser à la musculation. Il créera alors le *jeet kune do* (la voie du poing qui intercepte) utilisant des coups extérieurs au *kung fu*. Le *jeet kune do* visait à être plus pratique, plus fluide et plus rapide que le *kung fu* traditionnel mais surtout plus adapté au combat réel, en intégrant des techniques tant de la boxe anglaise, de la self-défense (hapkido, qu'il apprend de Ji Han-Jae) que de l'escrime ou du kali (art de combat philippin auquel il a été initié par son ami Dan Inosanto). Il a également été pensé comme système de renforcement musculaire. Lee écrit plusieurs livres expliquant ses techniques qu'il qualifie d'autodéfense. Plus tard le *jeet kune do* (ou JKD) sera intégré au *close quarters combat* enseigné aux forces spéciales américaines.

Bruce Lee tente de poursuivre une carrière cinématographique entamée durant son enfance en Chine. Cependant, l'essentiel de ses revenus provient de l'enseignement à son école de *kung fu*.

Début 1970, lors d'un exercice de musculation, il se blesse grièvement au dos. Il s'était déjà blessé plusieurs fois à cet endroit entre 1964 et 1970. L'accident se serait produit dans sa salle d'entraînement alors que, sans s'être préalablement échauffé, il entame une série de *good-morning*, un exercice particulièrement éprouvant pour les lombaires, avec une charge d'environ 60 kg – approximativement son propre poids. Le médecin consulté diagnostique une lésion du quatrième nerf sacré. On lui interdit alors de pratiquer toute forme d'exercice. On lui dit même qu'il ne pourra plus jamais pratiquer les arts martiaux comme avant. Il gardera des séquelles douloureuses de cet accident toute sa vie. Il reste

alité quelques jours, et pendant six mois il abandonne tout exercice physique et en profite pour mettre par écrit des réflexions et croquis sur sa vision de l'art du combat et sur les relations entre celui-ci et la sagesse orientale. Sa veuve publiera ses écrits sous forme d'un livre, *Tao of Jeet Kune Do*, en 1975.

- **Carrière d'acteur**

En 1964, Bruce Lee fait une démonstration de *kung fu* durant le tournoi international de karaté de Long Beach, sa performance est filmée par Ed Parker. Quelque temps plus tard, le producteur William Dozier découvre le film grâce à Jay Sebring, célèbre coiffeur de stars. Début 1965, Bruce Lee est contacté pour passer le casting d'un projet qui ne se fera finalement jamais, mais il obtient quand même un rôle, celui de Kato, dans la série télévisée *Le Frelon vert* (*The Green Hornet*). N'ayant pas grand impact en Amérique, au bout d'une seule saison, de 1966 à 1967, la série s'arrête, mais la performance de Bruce Lee a tout de même marqué le public, et des stars comme Steve McQueen, James Coburn, Kareem Abdul-Jabbar, ou encore Roman Polanski deviennent ses élèves. Lee fait trois apparitions en tant que Kato dans trois épisodes de *Batman*. Par la suite, le cinéma américain acceptant mal les acteurs non blancs, sa carrière stagne rapidement, Bruce est cantonné à de petits rôles secondaires (*L'Homme de fer* en 1967, *Blondie* en 1969, *Cent filles à marier* en 1969, *La Valse des truands*) et parfois juste chorégraphe des combats (*Matt Helm règle son comte*, *La Pluie de Printemps*). Le coup le plus difficile à encaisser c'est d'être écarté de la série *The Warrior* (rebaptisé plus tard *Kung Fu*) alors qu'il avait écrit le synopsis, et pour le rôle principal, on lui préféra un acteur qui connaissait très peu les arts martiaux, David Carradine.

En 1970, Bruce subit une sévère blessure au dos, provoquée par une surcharge de poids à l'entraînement, il restera immobile durant plus de six mois, il passera beaucoup de son temps à peaufiner sa théorie et sa philosophie des arts martiaux. Après beaucoup d'efforts, Bruce finit par se rétablir, mais il aura tout de même jusqu'à la fin de sa vie des douleurs régulières au dos. Pendant ce temps là, du côté de l'Asie, la série *Le Frelon vert* (rebaptisée *The Kato Show*) est un succès et le producteur Raymond Chow le démarcha pour qu'il vienne tourner à Hong Kong.

En 1971, sa carrière commence vraiment avec *Big Boss* qui raconte les malheurs et la vengeance d'immigrés chinois en Thaïlande ayant découvert le trafic de drogue dont est coupable leur employeur. Toutefois, le climat de tournage est difficile pour Bruce Lee en raison d'incompatibilité d'humeur avec le réalisateur Lo Wei et seul le succès du film lui permet de poursuivre sa carrière hongkongaise. La même année, Bruce fera un retour rapide en Amérique pour tourner dans la série *Longstreet*, où il joue le rôle d'un instructeur d'arts martiaux qui entraîne le détective aveugle Mike Longstreet (James Franciscus).

En 1972, Bruce Lee tourne *La Fureur de vaincre* dans le rôle d'un étudiant chinois qui revient à Shanghai pour venger la mort de son maître (le célèbre Maître Huo) qui, selon lui, s'est fait assassiner par un traître. Ce film a inspiré le célèbre *Fist of Legend* de Jet Li. La même année, Bruce Lee tourne *La Fureur du dragon*, premier film asiatique tourné en Europe (en Italie). Bruce Lee joue le rôle de Tang Lung, un Hongkongais envoyé à Rome pour aider la famille d'un ami victime de racket.

En 1972, dans *Le Jeu de la mort*, Bruce Lee interprète un champion d'arts martiaux qui doit affronter dans une pagode toute une série d'adversaires, avec un style différent à chaque étage, le dernier étant réservé au *jeet kune do*, pratiqué dans le film par son élève, le basketteur Kareem Abdul-Jabbar. Lee interrompt le tournage pour se consacrer à la superproduction hollywoodienne de la Warner Bros, le film *Opération dragon* réalisé par Robert Clouse qui fera de Lee une star internationale. Malheureusement, il ne verra jamais ce succès car il meurt quelques semaines avant la sortie du film. Cinq ans plus tard, *Le Jeu de la mort* reprend sans lui. Le scénario est alors modifié et raconte l'histoire de Billy Lo, un acteur célèbre qui se fait menacer de racket par la mafia chinoise. Le film est rafistolé de toutes les manières qui soient (lors d'une séquence, un acteur porte même un masque en carton avec la photo de Lee !). Des images des vraies funérailles de Bruce Lee sont utilisées pour la scène des grandes funérailles organisées par Billy Lo. À la fin du film, Bruce Lee réapparaît car il avait tourné trois scènes de combat.

- Décès

Bruce Lee décède le 20 juillet 1973 à Hong Kong. Sa tombe se trouve au cimetière de Lake View à Seattle. La cause officielle de sa mort est une réaction allergique à un analgésique, un cas rare d'hypersensibilité à l'équagésic. Cependant, en raison de sa popularité, des rumeurs de conspirations suivent sa mort. Le 16 octobre 2005, le producteur Raymond Chow déclare à l'*Associated Press* que Bruce Lee est décédé à l'âge de 32 ans après avoir pris un mauvais médicament. Il a succombé à un œdème en 1973 alors qu'il était chez l'actrice hongkongaise Betty Ting Pei. Le médecin légiste conclut alors à une mort accidentelle, ce qui alimente les rumeurs de prise de drogues. Raymond Chow, cofondateur des studios *Golden Harvest*, explique que l'acteur a pris un médicament contre le mal de tête auquel il était très sensible alors qu'il n'était pas chez lui. La conclusion est qu'il s'agissait d'un accident.

- Héritages et influences

Bruce Lee a marqué toute une génération de créateurs et d'artistes, notamment dans les bandes dessinées :

Gin Seng, héros de *Phantom Force*, l'un des derniers comics produits par le *King of Comics* Jack Kirby, est inspiré de Bruce Lee. Les pages dans lesquelles il apparaît sont directement recyclées d'un projet de *comic book* consacré à Bruce Lee datant des années 1970, mais qui n'a jamais vu

le jour.

Une biographie dessinée de Bruce Lee apparaît dans le n° 28 du magazine *Deadly Hands of Kung Fu* (septembre 1976), publié par *Marvel Comics*. Le scénario est de Martin Sands, et le dessin de Joe Staton et Tony DeZuniga.

En 1995, *Malibu Comics* publie une série de six comics sous le titre Bruce Lee, une histoire fictive dont le personnage principal n'a que peu de points communs avec Bruce Lee en dehors de la pratique des arts martiaux. Les auteurs de cette BD, Mike Baron (scénariste) et Val Mayerik (dessinateur) avaient préalablement travaillé sur deux séries de BD consacrées à Kato, le personnage qu'interprétait Bruce Lee dans *Le Frelon vert*.

Dans le manga *Hokuto No Ken* (en France : *Ken le Survivant*), le personnage principal de la série est très librement inspiré de Bruce Lee, que ce soit dans son apparence (coupe de cheveux, sourcils noirs, muscles saillants...) ou dans sa voix dans l'animé et ses cris qui rappellent le petit dragon dans ses films.

Dans le manga *Détective Conan*, le personnage de Masumi Sera est adepte du style de combat de Bruce Lee, le *jeet kune do*.

Dans le manga *Naruto*, Rock Lee est un clin d'œil à Bruce Lee et son maître Gaï Maito en est très inspiré.

Dans le manga *Shaman King*, Lee Pyron est aussi très inspiré de Bruce Lee.

Dans le manga *Great Teacher Onizuka*, Onizuka porte à un moment un costume identique à celui de Bruce Lee dans *Le Jeu de la Mort*.

Dans le manga *Cowboy Bebop*, lors de la session n° 8, *Waltz For Venus*, le jeune Rocco Bonnarro est impressionné par le style de combat du héros Spike Spiegel qui n'est autre que le *jeet kune do* de Bruce Lee.

Dans l'épisode 2 (*Stray dog strut*) de ce même manga (*Cowboy Bebop*), Spike est dans un magasin et impressionne le vendeur avec sa connaissance des arts martiaux, notamment en reconnaissant un Nunchaku modèle *way of the dragon*, nom anglais de la fureur du dragon.

Dans le manga *Eyeshield 21*, le personnage Seijuro Shin est un quasi réplique de Bruce Lee.

Dans le film *Kill Bill* de Quentin Tarantino, Uma Thurman porte une combinaison jaune qui rappelle celle de Bruce Lee dans *Le Jeu de la Mort*.

Dans le film *La Tour Montparnasse infernale*, une scène pastiche montre la rencontre entre Kareem Abdul-Jabbar (Ramzy) et Bruce Lee (Bô Gaultier de Kermoal) du film *Le Jeu de la mort*.

Dans les comics de *Marvel* un personnage nommé Iron Fist est aussi très inspiré de Bruce Lee.

Dans les jeux vidéo :

1984 : Bruce Lee (Atari XL, existe également sur MSX, ZX Spectrum, Amstrad CPC, BBC Micro, C64 et MS-DOS).

1993 : Dragon: The Bruce Lee Story (Super Nintendo, Mega Drive, Atari Jaguar). Ce jeu est directement tiré du film Dragon, l'histoire de Bruce Lee.

2002 : Bruce Lee: Quest of the Dragon (Xbox).

2003 : Bruce Lee: Return of the Legend (Game Boy Advance).

2010 : Bruce Lee Dragon Warrior (ip et android).

Dans le jeu vidéo Pokémon, le pokémon Kicklee est lui aussi très librement inspiré de Bruce Lee.

Dans le jeu vidéo Grand Theft Auto: Liberty City Stories, le personnage peut débloquer la combinaison jaune que porte Bruce Lee dans Le Jeu de la mort.

Dans le jeu vidéo Sleeping Dogs, le personnage peut débloquer la combinaison jaune que porte Bruce Lee dans Le Jeu de la mort.

Dans diverses sagas de jeux de combat, certains personnages sont inspirés de l'acteur :

Dans le jeu vidéo Soulcalibur, le personnage de Maxi est inspiré de la figure de Bruce Lee.

Dans le jeu vidéo Dead or Alive, il inspire le personnage de Jann Lee.

Dans le jeu vidéo Tekken, Marshall et Forest Law sont également très inspiré, de Bruce Lee.

Dans le jeu vidéo Street Fighter, Fei Long, lui aussi star de cinéma est également très inspiré de Bruce Lee.

Dans le jeu vidéo World Heroes, Kim Dragon, lui aussi star de cinéma est également très inspiré de Bruce Lee.

Dans le jeu vidéo Mortal Kombat, Liu Kang est inspiré de Bruce Lee.

Dans le jeu de cartes en ligne Urban Rivals, le clan Fang Pi Clang veut donner le pouvoir à un clone de Bruce Lee élevé en secret.

Dans le MOBA League of Legends, le champion Lee Sin est également une référence à Bruce Lee, un *skin* de ce personnage lui est même dédié.

Dans le jeu vidéo EA Sports UFC, le joueur peut débloquer Bruce Lee en Contenu téléchargeable (DLC) en précommandant le jeu avant sa sortie sur PlayStation 4 et Xbox One.

- Filmographie

Bruce Lee en tant qu'acteur :

1941 : Gum Moon Lui / Golden Gate Girl / Golden Gate Woman / Tears of San Francisco : Un bébé qui pleure (Bruce n'a que 3 mois et joue un bébé fille)

1948 : Foo Gwai Fau Wan / Wealth is Like a Dream : Bruce est crédité sous le nom de *Cow Boy*

1949 : Mung Lee Sai Si / Sai See in The Dream : Yam Lee

1949 : Faan Lee Dut / The Story of Fan Li Hua

1950 : Dut Hoi Dip Moon Chi / Blooms and Butterflies

1950 : Sai Lo Cheung / The Kid / Kid Cheung / My Son Ah Cheung : Kid Cheung (Bruce est crédité pour la première fois sous le nom Lee Siu Lung : « le petit dragon Lee »)

1951 : Yun Chee Chor / Infancy / The Birth of Mankind / The Beginning of a Boy / The Beginning of The Human Being : Ngau Tsai

1953 : Foo Hoy Ming Dung / Haine et Passion / A Son is Born : Ah Sang

1953 : Chee Mu Liu / A Mother's Tears / A Mother Remembers : Ah Leung

1953 : Fu Chee Chor / Blame it on Father / The Bad Boy / Boys on The Street : Big Eye Dog

1953 : Cheen Man Yun Ga / A Myriad Homes / Countless Families : Ah B

1953 : Al Lull Chun Heel / In The Face of Demolition : Le fils d'un vendeur de journaux

1955 : Ngoi I / Love I

1955 : Ngoi II / Love II / Carnival

1955 : Gu Sing Lui Huet / An Orphan's Tragedy / Orphan Ah Sam : Wong Fuk-kwan

1955 : Sull Duk Wun Hoy Geen Yuet Ming / The Faithful Wife : Hung Tsai

1955 : Gu Yee Hung / Orphan Song : Chung-hing

1955 : Yu Lui Jai / We Owe It to Our Children / The More The Merrier : Tam-jai

1956 : Ja Deen Lap Fok / The Wise Guys Who Fool Around / Sweet Time Together : Yeung Siu-lung

1956 : Jo Jee Dong Ngaw Mmga / Too Late For Divorce

1957 : Loy Yu / Thunderstorm : Chow Chung

1957 : Tian Jie Er / Darling Girl : Un camarade de classe

1960 : Reng Hai Gu Hong / The Orphan / A Goose Alone in The World : Ah Sam

1966 : Le Frelon vert (série télé) : Kato

1967 : Batman (série télé) : Kato (saison 2, épisodes 7, 51, 52)

1967 : L'Homme de fer (série télé) : Leon Soo (saison 1, épisode 7)

1969 : Blondie (série télé) : Mr Yoto (épisode 13)

1969 : Cent filles à marier (série télé) : Lin Sun (saison 1, épisode 25)

1969 : La Valse des truands : Winslow Wong

1971 : The Big Boss : Cheng Chao-an

1971 : Longstreet (série télé) : Li Tsung (épisodes 1, 6, 9, 10)

1972 : La Fureur de vaincre : Chen Zhen / Chen Jeh

1972 : La Fureur du dragon : Tang Lung

1973 : Opération Dragon : Lee

1973 : Le Jeu de la mort : Hai Tien (film incomplet de 1972) / Billy Lo (film de 1978)

Bruce Lee en tant que scénariste :

1971 : The Big Boss (non crédité)

1971 : Longstreet (série télé) (participation pour l'épisode 1)

1972 : La Fureur du dragon

1978 : Le Jeu de la mort (film incomplet de 1972)

1978 : Le Cercle de fer / La Flûte Silencieuse

Bruce Lee en tant que chorégraphe de combats :

1966 : Le Frelon vert (série télé) (participation pour les combats de son personnage)

1968 : Matt Helm règle son comte (participation)

1969 : La Pluie de Printemps (participation)

1971 : The Big Boss (non crédité)

1972 : La Fureur de vaincre

1972 : La Fureur du dragon

1973 : Qi Lin Zhang / Fist of Unicorn / The Unicorn Palm (participation)

1973 : Opération Dragon

1978 : Le Jeu de la mort (film incomplet de 1972)

- Films portant sur la vie de Bruce Lee

1993 : Dragon, l'histoire de Bruce Lee de Rob Cohen avec Jason Scott Lee dans le rôle du petit dragon.

2008 : La Légende de Bruce Lee (série télé) de Li Wenqi avec Danny Chan Kwok Kwan dans le rôle du petit dragon.

2010 : Bruce Lee, naissance d'une légende de Raymond Yip et Manfred Wong avec Aarif Rahman dans le rôle du petit dragon.

- Documentaires portant sur Bruce Lee

1973 : Bruce Lee : The Man and The Legend (Bruce Lee : L'homme et sa Légende)

1973 : The Real Bruce Lee / Bruce Lee : The Little Dragon

1977 : Bruce Lee : The Legend (Bruce Lee Story / La Légende de Bruce Lee)

1993 : Bruce Lee : Martial Arts Master

1993 : The Curse of The Dragon (La Malédiction du Dragon)

1993 : Death by Misadventure : The Mysterious Life of Bruce Lee (Bruce Lee : Mort par Accident)

1995 : Bruce Lee's Jeet Kune Do

1996 : Bruce Lee : The Immortal Dragon (Bruce Lee : Le Dragon immortel)

1998 : Bruce Lee : The Intercepting Fist (Bruce Lee : La Fureur des poings)

1998 : Bruce Lee : The Path of The Dragon (Bruce Lee : La Destinée du dragon)

1999 : The Lees : Action Speaks Louder (The Lees : Place à l'action)

2000 : The Unbeatable Bruce Lee / Bruce Lee : Immortal Dragon

2000 : Bruce Lee : A Warrior's Journey (Bruce Lee : Itinéraire d'un combattant / Bruce Lee : Le périple d'un guerrier / Bruce Lee : L'épopée du dragon)

2009 : How Bruce Lee Changed The World (Bruce Lee : La Légende)

2010 : Bruce Lee : In Pursuit of The Dragon (Bruce Lee : À la poursuite du dragon)

2012 : I Am Bruce Lee

Annexe 2

Chuck Norris – Biographie et filmographie³⁹

- Biographie

Carlos Ray Norris, plus connu sous le nom de Chuck Norris, est un acteur américain né le 10 mars 1940 à Ryan (Oklahoma). Spécialiste dans diverses disciplines des arts martiaux, il s'est essentiellement consacré au cinéma d'action.

Carlos Ray Norris a deux frères cadets dont l'un est le producteur hollywoodien Aaron Norris. Ses parents sont de souche amérindienne (cherokee) et irlandaise. Ses parents divorcent alors qu'il a 16 ans et il déménage en Californie avec sa mère et ses frères. C'est là qu'il finit ses études au lycée et se marie rapidement avec sa petite amie, Diane Holechek. Après son mariage, il rejoint l'*US Air Force* et est envoyé faire son service militaire à la base d'Osan, en Corée du Sud. C'est là qu'il acquiert le surnom de Chuck et qu'il commence à apprendre le *tangsudo* (art martial coréen).

Il retourne ensuite aux États-Unis, dans la base de March, en Californie. Il termine ses services à l'armée en août 1962 sans avoir pris part à un autre combat que les entraînements de la base. Il possède une ceinture noire en *tangsudo*, *taekwondo*, et est le fondateur du *Chun Kuk Do* (La voie universelle). Il a également pratiqué le *karaté* (7 fois champion du monde des poids moyens de 1968 à 1974), le *judo* et le *ju-jitsu*. Il est le fondateur de l'UFAF (*United Fighting Arts Federation*).

À son retour, il travaille pour la société *Northrop Grumman* et ouvre une école de *karaté* fréquentée par de nombreuses célébrités, dont Steve McQueen. Son fils Mike naît en 1963 suivi par sa fille Dina en 1964 et d'un second fils, Eric, en 1965. L'année 1964 marque un tournant dans la vie de Chuck Norris quand il rencontre Bruce Lee. Malgré une amitié affichée entre les deux hommes, il semble cependant que leurs relations ont été parfois tumultueuses.

En 1968, Norris devient champion de karaté dans la catégorie poids moyen, et en 1969, il remporte la triple couronne en *karaté* pour le record des tournois remportés dans l'année, et le titre de combattant de l'année par le *Black Belt Magazine*. C'est en 1968 qu'il débute au cinéma, dans *The Wrecking Crew*. En 1970, son plus jeune frère Weiland meurt au Viêt Nam : Chuck lui dédiera plus tard son film *Portés Disparus*. En 1972, il joue avec

³⁹ L'annexe portant sur Chuck Norris est reprise presque intégralement de la page http://fr.wikipedia.org/wiki/Chuck_Norris compte tenu de sa précision, de sa concision et de son exactitude, bref un compte rendu magistralement bien organisé. Pour plus de détails voir, la page du site Internet.

Bruce Lee dans *La Fureur du dragon*, et en 1974, McQueen l'encourage à prendre des cours d'art dramatique au *MGM Studio*, sous la férule de Jonathan Harris. Il enchaîne alors les succès avec des séries de films : *Invasion U.S.A.*, *Portés disparus* ou encore *Delta Force*.

Après trente ans de mariage, Norris et Holechek divorcent. En 1990, Norris crée l'association *Kick Drugs Out of America*, renommée depuis *Kick Start*. Mais à la fin des années 1980, Norris ne remplit plus autant les salles, et son producteur principal *Cannon Group*, à l'origine de ses films, est racheté par la MGM après sa banqueroute. Il se tourne alors vers la télévision en se lançant en 1993 dans la série *Walker, Texas Ranger*. Cette série est un succès : elle compte neuf saisons et continue d'être diffusée sur de très nombreuses chaînes à travers le monde.

En 1994, aux *Survivor Series* (*pay-per-view* de la WWE), il arbitre un *Special Guest Referee Casket Match* entre *The Undertaker* et *Yokozuna*. En 1997, il obtient un 8^e dan (degré) en taekwondo. Cette distinction le hisse au rang de Grand Maître. Il est un des premiers occidentaux à qui elle a été attribuée. Il se remarie, en 1998, avec l'ancien mannequin Gena O'Kelley qui lui a donné des jumeaux en 2002 : Dakota Alan Norris, un garçon, et Danilee Kelly Norris, une fille. En novembre 2006, Norris se rend en Irak pour soutenir les troupes. En 2007 et 2008, il soutient et accompagne Mike Huckabee dans sa tentative d'être choisi comme candidat du parti républicain à l'élection présidentielle américaine de 2008. En 2011, il joue une dernière fois au cinéma dans le film *Expendables 2 : Unité spéciale*, sorti le 22 août 2012.

- **Chuck Norris Facks**

Chuck Norris est devenu malgré lui un phénomène sur Internet. De courts aphorismes humoristiques, les *Chuck Norris Facts*, lui attribuent des qualités surhumaines, pour caricaturer les héros forts et virils qu'il a joués au cinéma. Ces courtes phrases vont même jusqu'à présenter comme évidente la supériorité de Chuck Norris sur Dieu.

Le politicien américain Mike Huckabee, lors de la présentation de sa candidature à l'investiture républicaine de 2008, s'est appuyé sur ces aphorismes pour présenter son programme, ainsi que la présence de Norris. La société *Blizzard Entertainment* avait lancé en 2011 une campagne de publicité pour le jeu vidéo *World of Warcraft*, en utilisant notamment Chuck Norris et ces aphorismes dans l'un des clips publicitaires.

- **Filmographie**

Cinéma :

1968 : Matt Helm règle son comte (<i>The Wrecking Crew</i>), de Phil Karlson
--

1972 : La Fureur du dragon (Meng long guojiang), de Bruce Lee : Colt

1973 : The Student Teachers, de Jonathan Kaplan

1974 : Massacres à San Francisco (Slaughter in San Francisco), de Lo Wei

1977 : Les Casseurs (Breaker! Breaker!), de Don Hulette : John David « J.D. » Dawes

1978 : Le Commando des tigres noirs (Good Guys Wear Black), de Ted Post

1979 : Force One (A Force of One), de Paul Aaron : Matt Logan

1980 : La Fureur du juste (The Octagon), de Eric Karson : Scott James

1981 : Dent pour dent (An Eye for an Eye), de Steve Carver : Sean Kane

1982 : Horreur dans la ville (Silent Rage), de Michael Miller : Dan Stevens

1982 : L'Exécuteur de Hong Kong (Forced Vengeance), de James Fargo

1983 : Œil pour œil (Lone Wolf McQuade), de Steve Carver : J.J. McQuade

1984 : Portés disparus (Missing in Action), de Joseph Zito : James Braddock

1985 : Portés disparus 2 (Missing in Action 2: The Beginning), de Lance Hool : James Braddock

1985 : Sale temps pour un flic (Code of Silence), de Andrew Davis : Eddie Cusack

1985 : Invasion U.S.A., de Joseph Zito : Matt Hunter

1986 : The Delta Force, de Menahem Golan : Scott McCoy

1986 : Le Temple d'or (Firewalker), de J. Lee Thompson : Max Donigan

1988 : Braddock Portés disparus 3 (Braddock: Missing in Action III), de Aaron Norris : James Braddock

1988 : Héros (Hero and the Terror), de William Tannen : Danny O'Brien

1990 : Delta Force 2: The Colombian Connection, de Aaron Norris : Scott McCoy

1991 : L'Arme secrète (The Hitman), de Aaron Norris : Garrett/Grogan

1992 : Sidekicks: de Aaron Norris, Beau Bridges, Mako, Jonathan Brandis, Joe Piscopo : lui-même

1994 : Walker Texas Ranger 3: Deadly Reunion, de Michael Preece

1994 : Face à l'enfer (Hellbound), de Aaron Norris : Frank Shatter

1995 : Top Dog, de Aaron Norris : Jack Wilder

1996 : Lords of Tanglewood, de Aaron Norris

1996 : L'Esprit de la forêt (Forest Warrior), de Aaron Norris : Jeremiah McKenna

2003 : Bells of Innocence, de Ali Bijan

2004 : Dodgeball ! Même pas mal !, de Rawshall Marshall Thurber : lui-même

2005 : Le Sang du diamant, de William Tannen : John Shepherd

2012 : Expendables 2 : Unité spéciale de Simon West : Booker

Séries télévisées :

1993 - 2001 : Walker, Texas Ranger (Walker, Texas Ranger), de Christopher Canaan, Leslie Greif et Paul Haggis (série) : Cordell Walker

1993 : Wind in the Wire

1998 : La Colère du tueur (Logan's War: Bound by Honor), de Michael Preece : Jake Fallon

1999 : Le Successeur (Sons of Thunder) : Cordell Walker (série de 6 épisodes)

2000 : L'Homme du président (The President's Man), de Eric Norris et Michael Preece : Joshua McCord

2002 : Action Force (The President's Man: A Line in the Sand), de Eric Norris : Joshua McCord

2003 : Oui, chérie ! (série) saison 4, 1 épisode : lui-même

2005 : Walker, Texas Ranger: Trial by Fire, de Aaron Norris

Annexe 3

Jean-Claude Van Damme – Biographie et filmographie⁴⁰

- Résumé

Jean-Claude Camille François Van Varenberg, mieux connu sous le nom de Jean-Claude Van Damme, est né le 18 octobre 1960 à Berchem-Sainte-Agathe, commune de Bruxelles en Belgique. Il est un acteur, réalisateur, producteur de cinéma et praticien d'arts martiaux. Après avoir appris intensivement les arts martiaux dès l'âge de 10 ans, Van Damme connaît le succès national en Belgique comme lutteur d'arts martiaux et bodybuilder, remportant le titre de *Mr. Belgium* en bodybuilding. Il émigre aux États-Unis en 1982 afin de poursuivre une carrière au cinéma. Il connaît un franc succès avec le film *Bloodsport* en 1988. Il atteint des sommets au box-office, notamment avec *Timecop* en 1994, qui rapporte 100 millions de dollars dans le monde entier et reste son plus grand succès commercial, en date de 2013. Il est souvent désigné par ses initiales JCVD ou, aux États-Unis, d'après le surnom *The Muscles from Brussels*.

- Jeunesse

Il est le fils d'Éliana et d'Eugène Van Varenberg. Il se lance dans les arts martiaux à l'âge de 10 ans dans une école de karaté. Ses appartenances de combat se composent de *karaté Shotokan* et de kickboxing. Il parvient d'ailleurs à obtenir sa ceinture noire en karaté. Jean-Claude Van Damme ne possède aucun titre de karaté. Sa biographie officielle fait état d'un titre de champion de Belgique de *light-contact* en 1978, d'un titre de champion d'Europe de *light contact* en 1978, et de sa participation aux championnats du monde WAKO (*World Association of Kickboxing Organization*) en Floride en 1979. Il se lance ensuite dans le bodybuilding afin de mieux construire son physique. À l'âge de 16 ans, il laisse tomber la danse classique qu'il a étudiée pendant cinq ans. Selon Van Damme, la danse classique est l'un des sports les plus difficiles. L'entraînement à la danse classique est équivalent à l'entraînement de n'importe quel autre sport.

- Rêve américain

En 1982, avec trois mille dollars en poche et sans connaissance de l'anglais, qu'il avoue avoir appris par la suite en regardant *Les Pierrafeu*, Jean-Claude Van Varenberg part à

⁴⁰ L'annexe portant sur Jean-Claude Van Damme est reprise presque intégralement de la page http://fr.wikipedia.org/wiki/Jean-Claude_Van_Damme compte tenu de sa précision, de sa concision et de son exactitude, bref un compte rendu magistralement bien organisé. Pour plus de détails, voir la page du site Internet.

Los Angeles à la conquête d'Hollywood. À ses débuts, il est confronté à la difficulté de s'intégrer au milieu artistique du cinéma. Pendant plusieurs années, il enchaîne des petits boulots, tels que livreur de pizzas ou poseur de moquette, mais aussi entraîneur personnel et chauffeur de limousine; ce dernier travail lui permet de faire des rencontres.

Durant cette période, il fait la connaissance de Chuck Norris et Lou Ferrigno, et décroche quelques rôles au cinéma. Il fait une brève apparition, dans le rôle d'un karatéka homosexuel, dans *Monaco Forever*, un film qui restera inachevé et ne sera distribué que plusieurs années après, une fois Van Damme devenu célèbre. Dans *Le Tigre rouge*, il obtient son premier rôle important en interprétant le rôle du méchant, un karatéka russe. C'est à cette occasion que Jean-Claude Van Varenberg change son nom en « Van Damme ». Lors du tournage du film, quelques problèmes surviennent lors des cascades, lorsque Van Damme touche accidentellement les autres cascadeurs en leur portant des coups. Jean-Claude Van Damme joue par la suite dans *L'Arme absolue*, où il interprète à nouveau le rôle du méchant - cette fois un agent soviétique - face au héros interprété par Sho Kosugi. Il est ensuite engagé pour prêter sa silhouette au personnage du *Predator* dans le film du même nom, mais quitte l'équipe de cette production dans les jours qui suivent. Quelques mois plus tard, il provoque la rencontre qui va lancer sa carrière. Il a la rencontre improvisée du producteur Menahem Golan à la sortie d'un restaurant. Sur l'aire de stationnement, il exécute sans plus de cérémonie une démonstration d'arts martiaux. Menahem Golan lui propose de jouer dans *Bloodsport* qui sera un succès international et donnera naissance à une saga. Le personnage Johnny Cage du jeu vidéo *Mortal Kombat* est inspiré du personnage de Frank Dux du film *Bloodsport*, interprété par Van Damme.

- Succès et continuité

En 1989, il joue dans *Cyborg* d'Albert Pyun et *Kickboxer* de Mark DiSalle. Viennent ensuite *Full Contact*, sous la direction de Sheldon Lettich, réalisateur qu'il retrouvera pour un autre succès, *Double Impact* (1991). Il prend également part à la comédie d'action *The Order* (2001), où il a pour partenaire Charlton Heston, et *The Hard Corps*, dans lequel il incarne un ancien marine devenu le garde du corps d'un boxeur (2005). Il enchaîne alors les succès : *Coups pour Coups* (1990) de Deran Sarafian, *Cavale sans issue* (1992) de Robert Harmon, *Universal Soldier* (1992) de Roland Emmerich ainsi que sa suite *Universal Soldier : Le combat absolu* (1999), dont les cascades sont assurées par Mic Rodgers, *Timecop* (1994), *Mort subite* (1995) de Peter Hyams, et *Street Fighter : L'ultime combat* (1994) de Steven E. de Souza. Il devient l'un des acteurs d'arts martiaux les plus populaires et les mieux payés au monde avec un cachet de 6,2 millions de dollars pour ce film.

En 1996, il réalise son premier film *Le Grand Tournoi*, dont il est également scénariste, producteur et acteur. Claude Goetz, qui lui a enseigné le karaté, travaille avec lui sur le film. Il devient un tremplin pour les réalisateurs asiatiques voulant percer aux États-Unis :

John Woo pour *Chasse à l'homme* (1992), Ringo Lam pour *Risque Maximum* (1996), *Replicant* (2001) et *In Hell* (2003) ; Tsui Hark pour *Double Team* (1997) et *Piège à Hong Kong* (1998). En 1998 et 1999, il commence à consommer de la drogue, mais réussit tout de même à jouer dans *Légionnaire* de Peter MacDonald et *Inferno* de John G. Avildsen. Il décide de sortir de son addiction au début des années 2000. En 1998, il est diagnostiqué de trouble bipolaire.

En juillet 2001, il lance sa ligne de vêtements, *Damage*, qui ne sera vendue que chez Harrods à Londres. Après des succès relatifs au cinéma (*Piège à Hong Kong*, *Universal Soldier : Le combat absolu*, *Légionnaire*), Van Damme commence à tourner au début des années 2000 une pléiade de direct to video à l'intérêt variable : *Point d'impact* (2001) de Bob Misiorowski, *Ultime Menace* (2006), *Jusqu'à la mort* (Until Death) (2007) de Simon Fellows et *The Shepherd* (2008) d'Isaac Florentine.

Jean-Claude Van Damme apparaît dans un épisode de la série *Friends* (épisode 13, saison 2) dans lequel il joue son propre rôle. Jean-Claude Van Damme apparaît également dans le clip *Kiss My Eyes* de Bob Sinclar, et dans une publicité pour *World of Warcraft* en 2007. Il est également la star des pubs de la marque de bière *Coors Light* depuis 2012.

En 2011, il pose avec un vison écorché pour l'association de défense des droits des animaux Gaia, dans une campagne contre l'industrie de la fourrure en Belgique. En 2013, Van Damme tourne dans une publicité pour Volvo qui rencontre un succès sur internet, avec plus de 60 millions de vues sur YouTube en moins d'un mois. En 2014, Van Damme joue son propre rôle dans une vidéo de Freddie Wong sur YouTube.

- **Reconnaissance de son jeu d'acteur**

Il continue d'apparaître au cinéma, notamment en France, avec *L'Empreinte de la mort* (2006) de Philippe Martinez et *JCVD* (2008) de Mabrouk El Mechri. L'histoire de *JCVD*, film à mi-chemin entre fiction et réalité, se base sur la carrière et la personnalité de Jean-Claude Van Damme. Bien que les critiques reconnaissent que Van Damme, pour la première fois, y déploie de vrais talents d'acteur, le public, quant à lui, ne suit pas, et *JCVD* doit se contenter d'environ 150 000 spectateurs, ce qui est peu, étant donné la large promotion télévisuelle dont le film bénéficie au départ. Malgré une offre de la *Twentieth Century Fox*, il refuse d'apparaître dans la suite de *Street Fighter*, notamment pour se consacrer à *JCVD*. Le film sera alors remanié pour devenir *Street Fighter: Legend of Chun-Li*. En 2009, à la suite d'un contrat avec Sony, il est contraint de retrouver le rôle de Luc Deveraux, dans *Universal Soldier 3* ; l'acteur fait appel à Peter Hyams (qui l'avait dirigé dans *Timecop* en 1994) et son fils John Hyams pour ce film, ainsi que Dolph Lundgren, son « ennemi préféré » de toujours. Le film reçoit une rallonge de budget, passant de 15 à 25 millions de dollars. Le film est sorti directement en DVD. Il

autoproduit le film *The Eagle Path* (2014), entièrement écrit, réalisé, joué, et financé par Van Damme.

En 2011, il interprète la voix de maître Croc dans *Kung Fu Panda 2*, dont le casting est effectué en 2010. À l'été 2012, pour la première fois depuis treize ans, JCVD retrouve les salles de cinéma américaines avec *Expendables 2 : Unité spéciale*. Au Festival de Cannes de 2013, il annonce être à la tête d'un projet de série télévisée réalisé à Dubaï. Cette série, *Luxury Meets Justice*, est produite par *Fashion TV*, et se composera de deux saisons, comportant chacune un film-pilote, et 12 épisodes.

- **Hommages et distinctions**

Le 17 octobre 2010, la chaîne de télévision belge RTL-TVI lui consacre une émission biographique. Les personnes ayant marqué sa vie y sont invités (ses parents, son entraîneur Claude Goetz), il y reçoit également des mains de la ministre Belge de la Culture, de l'Audiovisuel, de la Santé et de l'Égalité des chances, Fadila Laanan, la médaille des Chevaliers de l'ordre de la Couronne. Le 31 octobre 2012, Jean-Claude Van Damme inaugure sa statue de bronze, grandeur nature, à Anderlecht (Belgique). Celle-ci est inspirée du personnage, Franck Dux, qu'il incarne dans le film *Bloodsport*.

- **Filmographie**

1984 : Rue Barbare; Breakin'

1984 : Monaco Forever

1986 : Karate Tiger - Le Tigre rouge

1988 : Bloodsport; L'Arme absolue

1989 : Cyborg; Kickboxer

1990 : Full Contact; Coups pour coups

1991 : Double Impact

1992 : Universal Soldier

1993 : Cavale sans issue; Chasse à l'homme

1994 : Timecop; Street Fighter – L'ultime combat

1995 : Mort subite

1996 : Le Grand Tournoi; Risque maximum

1997 : Double Team;

1998 : Piège à Hong Kong; Légionnaire
1999 : Universal Soldier : le Combat absolu; Inferno
2001 : Replicant; The Order
2002 : Point d'impact
2003 : In Hell
2004 : Narco; L'Empreinte de la mort
2006 : L'Exam; Ultime menace; The Hard Corps
2007 : Jusqu'à la mort; Trafic mortel; JCVD
2009 : Universal Soldier : Régénération
2011 : Kung Fu Panda 2; Assassination Games; Beur sur la ville; The Eagle Path
2012 : Dragon Eyes; Universal Soldier : Le Jour du jugement; 6 Bullets; Expendables 2 : Unité spéciale; UFO; Rjevski contre Napoléon
2013 : Welcome to the Jungle; Enemies Closer
2014 : Duels; Pound of Flesh
2015 : Kickboxer

- **Télévision**

1996 : Friends; Saison 2, épisode 13 - Celui qui retrouve son singe - 2^e partie
2003 : Las Vegas; Saison 1, épisode 15 - Qui veut la peau de Jean-Claude Van Damme ?
2011 : Sur les traces de Jean-Claude Van Damme; Saison 1 - épisodes 1 à 8
2014 : Dubai Force: Where Luxury meets Justice; 2 saisons, 12 épisodes

Annexe 4

Steven Seagal – Biographie et filmographie⁴¹

- Résumé

Steven Seagal, né le 10 avril 1952, à Lansing (Michigan, aux États-Unis). Il est un acteur, réalisateur, producteur et musicien américain. Steven Seagal a d'abord été connu en tant que praticien d'art martial. Septième dan d'aïkido, il a été le premier étranger responsable d'un dojo au Japon. Lorsqu'il était au Japon, il fut marié à Miyako Fujitani de 1975 à 1986, puis à Adrienne La Russa de 1984 à 1987, Kelly LeBrock de 1987 à 1996 et Erdenetuya Seagal (néé Batsukh) depuis 2009. Il a eu sept enfants avec ses différentes compagnes. À la fin des années 1980, il devient une vedette du cinéma d'action. Il fait également partie de la police auxiliaire de la paroisse de Jefferson en Louisiane, et se produit en tant que chanteur et guitariste.

Steven Seagal s'est démarqué des autres acteurs de films d'action, par l'utilisation systématique de techniques d'aïkido qui lui sont propres. Par exemple : la projection, les coups de pied, le *ki*, mais aussi l'intériorisation mentale lors des scènes oppressantes. C'est sur ce dernier point qu'il lui a souvent été reproché d'avoir un jeu d'acteur limité. Alors que dans les années 1980, la mode était aux acteurs adeptes de musculation, Seagal avait une silhouette longiligne. Steven Seagal a une façon très particulière de combattre qui mélange des déplacements lents avec des coups très précis et très rapides, et est connu pour cela dans toute l'Amérique latine comme *La Tortuga*, ce qui signifie « la tortue » en langue espagnole.

- Jeunesse

Sa mère, Patricia (1930-2003) était d'origine irlandaise et technicienne médicale. Son père Samuel Steven Seagal (1928-1991), était professeur de mathématiques de lycée. Dans sa jeunesse, Steven Seagal vit avec ses parents à Fullerton, où il fréquente l'université de Buena Park. Il a une sœur et deux frères.

Il commence à étudier les arts martiaux, sous la direction du maître de *karaté Shotokan* monsieur Sakamoto et depuis, l'aïkido avec le maître Rod Kobayashi, le président de la fédération d'aïkido des États de l'Ouest. Dès la fin de son adolescence, Steven Seagal

⁴¹ L'annexe portant sur Steven Seagal est reprise presque intégralement de la page http://fr.wikipedia.org/wiki/Steven_Seagal compte tenu de sa précision, de sa concision et de son exactitude, bref un compte rendu magistralement bien organisé. Pour plus de détails, voir la page du site Internet.

prend part à des démonstrations à karaté de l'école du maître Fumio Demura de l'école *Shitō-ryū* et réalise des démonstrations quotidiennes dans le sud de la Californie. En 1974, il est promu par Sensei Kobayashi directement au grade de shodan au sein de l'école *Shin Shin Toitsu Aikido*, mais il a préféré rester dans l'organisation *Aikikai* avec les maîtres Kisaburo Osawa, Hiroshi Isoyama et le deuxième doshu (héritier de la tradition) le maître Kisshomaru Ueshiba. Ses hautes capacités en arts martiaux lui ont valu le titre de « Saumon Agile », dont il est actuellement le seul Occidental récipiendaire.

- **Carrière cinématographique**

Steven Seagal part pour Taos avec son élève et futur cascadeur, Craig Dunn. Ils y ouvrent un dojo mais Steven Seagal ne se consacre pas beaucoup au projet. Après un passage au Japon, Seagal retourne aux États-Unis en 1983, accompagné d'un ancien étudiant de l'*Hombu Dojo*, Haruo Matsuoka. Ils ouvrent un dojo d'Aïkido à Burbank avant de le déménager à West Hollywood. C'est dans ce cadre que Steven Seagal découvre le monde d'Hollywood. Pour commencer, il coordonne des combats d'arts martiaux et des cascades, notamment pour des films comme *The Challenge* (où apparaissent Toshiro Mifune et Scott Glenn) et le James Bond de 1983, *Jamais plus jamais*, avec Sean Connery.

En 1988, Steven Seagal débute sa carrière au cinéma avec *Nico (Above the law)* d'Andrew Davis, avec Sharon Stone et Pam Grier. Andrew Davis se voit confier la réalisation par ce qui peut être considéré comme une faveur par un ancien étudiant de judo, l'agent Michael Ovitz, qui a pensé que n'importe qui pouvait devenir une star. Suite au succès du film, il signe ensuite un contrat avec Warner Bros pour trois films supplémentaires.

En 1990, il joue dans *Échec et Mort (Hard to Kill)*, et *Désigné pour Mourir (Marked for Death)*, édité par la 20th Century Fox. En 1991, il joue dans *Justice Sauvage (Out for Justice)* avec William Forsythe et Jerry Orbach. Les trois films sont des succès au box office. Ce qui fait de lui une immense star des films d'action aux États-Unis. On le cite parfois comme un possible héritier des stars des films d'action des années 1980 comme Sylvester Stallone ou Arnold Schwarzenegger.

En 1992, il joue dans *Piège en haute mer (Under Siege)* d'Andrew Davis, avec Tommy Lee Jones et Gary Busey. Ce film est un succès aux États-Unis et à l'étranger, engendrant 156,4 millions en recettes. Ce qui en fait son film ayant le plus de succès après *Nico*. Ce dernier film marque la fin de la période de succès de Seagal au cinéma.

En 1994, il est devant et derrière la caméra en interprétant et en réalisant *Terrain miné (On Deadly Ground)*, avec notamment Michael Caine au casting. Le film est un film d'action qui met en avant des thèmes comme la spiritualité ou l'environnement. Ce qui

constitue une brisure par rapport à ses précédents rôles où il interprète des flics urbains violents. Le film est très mal reçu par la critique. En 1995, Il reçoit le *Razzie Award* du pire réalisateur et est nommé aussi pour celui du pire acteur.

En 1995, il joue dans la suite de *Piège en haute mer*, soit *Piège à grande vitesse* (*Under Siege 2*), avec Morris Chestnut et Katherine Heigl. Le film n'est pas un très grand succès au cinéma.

En 1996, il joue dans *L'Ombre blanche* (*The Glimmer Man*), un film policier dramatique avec Keenen Ivory Wayans. Puis, il fait une apparition de 45 minutes dans *Ultime Décision* (*Executive Decision*), avec Kurt Russell où il joue un soldat en opération spéciale.

En 1997, il joue dans *Menace toxique* (*Fire Down Below*), un film mettant en valeur la défense de l'environnement, avec Marg Helgenberger et Kris Kristofferson. Il y joue un agent qui combat des industriels qui rejettent des déchets toxiques dans les collines du Kentucky. L'échec commercial du film met fin au contrat de Seagal avec la *Warner Bros* pour d'autres productions, à l'exception de *Hors Limites*.

- Une carrière à l'ombre

Dans sa seconde partie de carrière, il tourne des films d'action à petit budget pour le marché de la vidéo, ne faisant plus de recette dans les salles de cinéma.

En 1998, il joue dans *Le Patriote* (*The Patriot*), avec Camilla Belle. Encore un autre thriller mettant en avant des valeurs environnementales. Il s'agit de sa première production sortie directement en vidéo aux États-Unis (bien qu'il soit sorti au cinéma dans le monde entier). Seagal produit le film avec ses propres fonds et le tournage s'effectue près de sa ferme dans le Montana.

Après avoir produit *Prince of Central Park*, Seagal revient au cinéma avec la sortie, en mars 2001, de *Hors limites* (*Exit Wounds*) avec le rappeur DMX. Le film a moins de scènes d'art martiaux que les films précédents de Seagal mais il est un succès commercial, engrangeant près de 80 millions \$ de recettes dans le monde. Cependant, il est incapable de capitaliser sur ce succès et ses deux films suivants sont des échecs critiques. Steven signe un contrat de deux films pour *Franchise Pictures*. Le premier, *Mission Alcatraz*, sorti en 2002 (avec Morris Chestnut, Nia Peeples, et les rappeurs Ja Rule et Kurupt) rapporte moins de 20 millions de dollars. Le deuxième, *L'Affaire Van Haken*, sort directement en DVD.

Tous les films tournés dans la seconde moitié de 2001 sortent directement en vidéo en Amérique de Nord, avec certaines sorties au cinéma dans quelques pays du monde.

Seagal apparaît au générique comme producteur et parfois comme scénariste de la plupart de ses productions.

En 2009, il joue dans son premier film d'épouvante : *Against the Dark*, puis enchaîne avec *Le Prix du sang*, *Sous haute protection*, et *Dangerous Man*.

- Retour au cinéma

En 2010, il revient au cinéma dans *Machete* avec Danny Trejo, Michelle Rodriguez, Jessica Alba et Robert De Niro. Le film sort au cinéma, ce qui constitue un événement pour les fans de l'acteur, qui peuvent le retrouver sur le grand écran. Il tourne aussi un film (dont il a écrit le script) qui ne sortira pas au cinéma : *Rendez-vous en enfer*. Depuis 2011, il joue le rôle principal de *True Justice*, sa série policière.

Profitant opportunément de son statut de shérif adjoint réserviste de la ville de Jefferson Parish, en Louisiane, Steven Seagal apparaît à partir de 2009 dans un *reality show* intitulé *Lawman* le mettant en scène patrouillant en uniforme dans les rues, et dispensant complaisamment ses conseils à ses coéquipiers.

Il continue de tourner des films qui sortent directement en DVD : *Maximum Conviction* (avec Steve Austin), *Force of Execution* (avec Danny Trejo et Ving Rhames), *A Good Man*, *The Mercenary : Absolution*.

- Filmographie

1988 : Nico (Above the Law) : Nico Toscani

1990 : Échec et Mort (Hard to Kill) : Mason Storm

1990 : Désigné pour mourir (Marked for Death) : John Hatcher

1991 : Justice sauvage (Out for Justice) : détective Gino Felino

1992 : Piège en haute mer (Under Siege) : Casey Ryback

1994 : Terrain miné (On Deadly Ground) : Forrest Taft

1995 : Piège à grande vitesse (Under Siege 2: Dark Territory) : Casey Ryback

1996 : Ultime décision (Executive Decision) : colonel Austin Travis

1996 : L'Ombre blanche (The Glimmer Man) : lieutenant Jack Cole

1997 : Menace toxique (Fire Down Below) : Jack Taggart

1998 : Piège à haut risque (The Patriot) : docteur Wesley McClaren

1998 : Le Géant et moi (My Giant) : son propre rôle. Film avec Billy Crystal dans le rôle

principal. Dans ce film, Steven Seagal se parodie et se moque de lui-même.

2001 : Hors limites (Exit Wounds) : Orin Boyd

2001 : Explosion imminente (Ticker) : Frank Glass

2002 : Mission Alcatraz (Half Past Dead) : Sasha Petrosevitch

2003 : L’Affaire Van Haken (The Foreigner) : Jonathan Cold

2003 : Ultime vengeance (Out for a Kill) : Robert Burns

2003 : Un aller pour l’enfer (Belly of the Beast) : Jake Hopper

2004 : Clementine : Jack Miller

2004 : Hors de portée (Out of Reach) : Billy Ray Lancing

2005 : Piège au soleil levant (Into the Sun) : Travis Hunter

2005 : Piège en eaux profondes (Submerged) : Chris Cody

2005 : Double Riposte (Today You Die) : Harlen

2005 : Black Dawn, Dernier Recours : Jonathan Cold

2006 : L’Affaire CIA (Shadow Man) : Jack Foster

2006 : Mercenary (Mercenary for Justice) : John Seeger

2006 : Attack Force : Marshall Lawson

2007 : Vol d’enfer (Flight of Fury) : John Sands

2007 : Urban Justice : Simon Ballister

2008 : Jeu fatal (Pistol Whipped) : Matt Conlin

2008 : Traque sans merci (Killing Point) : Jacob King

2008 : News Movie : Cock Puncher (cameo)

2009 : Against the Dark : Tao

2009 : Le Prix du sang (Driven to Kill) : Ruslan

2009 : Sous Haute Protection (The Keeper) : Rolland Sallinger

2009 : Dangerous Man (A Dangerous Man) : Shane Daniels

2010 : Machete : Rogelio Torrez

2010 : Rendez-vous en enfer (Born to Raise Hell) : Bobby
2011 : True Justice (série télé de 13 épisodes): Elijah Kane
2012 : Maximum Conviction : Tom Steele
2013 : Force of Execution : Thomas Douglas
2014 : A Good Man : Alexander
2014 : Gutshot Straight : Paulie Trunks
2015 : The Mercenary Absolution : Alexander
2016 : Cypher
2016 : The expendables 4
2017: Under Siege 3 : Casey Ryback

- **Steven Seagal en tant que producteur :**

1988 : Nico (Above the Law)
1990 : Désigné pour mourir (Marked for Death)
1991 : Justice sauvage (Out for Justice)
1992 : Piège en haute mer (Under Siege)
1994 : Terrain miné (On Deadly Ground)
1995 : Piège à grande vitesse (Under Siege 2: Dark Territory)
1996 : L'Ombre blanche (The Glimmer Man)
1997 : Menace toxique (Fire Down Below)
1998 : Not Even the Trees
1998 : Le Patriote
2000 : Prince of Central Park
2001 : The Path Beyond Thought
2002 : Mission Alcatraz (Half Past Dead)
2003 : L'Affaire Van Haken (The Foreigner)

2003 : Ultime vengeance (Out for a Kill)
2003 : Un aller pour l'enfer (Belly of the Beast)
2005 : Piège au soleil levant (Into the Sun)
2005 : Piège en eaux profondes (Submerged)
2005 : Double Riposte (Today You Die)
2006 : Attack Force
2006 : Shadow Man
2007 : Vol d'enfer
2009 : Un homme dangereux (A Dangerous Man)
2009 : Sous haute protection
2010 : Rendez-vous en enfer (Born to Raise Hell)

- **Steven Seagal en tant que scénariste :**

2005 : Piège au soleil levant (Into the Sun)
2006 : Attack Force
2007 : Vol d'enfer
2008 : Traque sans merci (Kill Switch) (TV)
2010 : Rendez-vous en enfer (Born to Raise Hell)

Annexe 5

John Woo – Biographie et filmographie⁴²

- Biographie

John Woo est né à Canton le 1er mai 1946. En 1951, sa famille, abandonnant tous leurs biens, s'installe à Hong Kong. À 9 ans, alors que ses parents sont dans une grande pauvreté, John entame une scolarité grâce aux dons de familles catholiques américaines. Très vite, il découvre le cinéma et commence, alors qu'il intègre le *Matteo Ricci College*, à réaliser des films expérimentaux en 8 mm : *Accidentally*, *Fast Knot*, *The Cruel One*. Âgé de 23 ans, John Woo devient assistant de production aux Studios de *Cathay*. Deux ans plus tard, en 1971, il rejoint la plus importante compagnie de production de Hong Kong, dirigée par les *Shaw Brothers*, et devient l'assistant personnel de l'un des grands réalisateurs de cinéma d'action, Chang Cheh. Deux ans après, il réalise *The Young Dragons*, son premier long métrage. Impressionné par le film, les dirigeants de la *Golden Harvest* lui offrent la chance de signer un contrat. Suivent alors plusieurs films d'arts martiaux, dont *Hand of Death*, avec Jackie Chan. En 1983, il rallie les rangs de la *Cinema City Company*, dans laquelle Tsui Hark, le réalisateur de *Il était une fois en Chine* lui permet de tourner *Le Syndicat du crime*, son plus grand succès en Chine. Sous la pression des studios, John Woo en tournera une suite quelques années plus tard, avant de passer le relais à Tsui Hark pour le troisième opus.

Mais c'est véritablement en 1989 que le talent du cinéaste prodige éclate aux yeux du monde avec ce qui sera plus tard considéré, y compris par lui-même, comme son chef-d'œuvre, *The Killer*. Le film rencontrera un vif succès dans les différents festivals étrangers où il sera présenté et suscitera même plus tard l'admiration de réalisateurs aussi réputés que Martin Scorsese ou Quentin Tarantino. Un an plus tard sort ce que beaucoup considèrent comme son chef-d'œuvre maudit, *Une balle dans la tête*, film très personnel pour Woo mais qui sera un échec retentissant au box-office et restera un gouffre financier pour les studios. Son dernier film hongkongais, *À toute épreuve*, est encore aujourd'hui considéré comme un summum du film de *gunfights*. En apparence divertissant, le film présente une vision pour le moins noire et glaçante de Hong Kong à la veille de la rétrocession à la Chine. Il permet en outre à Woo de s'établir définitivement comme le maître du cinéma d'action et lui fournit la plus belle des cartes de visite auprès des studios hollywoodiens, qui l'embauchèrent un an plus tard. C'est grâce à cette série de films épiques que le réalisateur deviendra l'un des chefs de file d'un nouveau genre de

⁴² L'annexe portant sur John Woo est reprise presque intégralement de la page http://fr.wikipedia.org/wiki/John_Woo. Pour plus de détails, voir la page du site Internet.

cinéma d'action à portée métaphysique, le *Heroic bloodshed*, mettant en scène des héros brisés par la vie, en quête d'une rédemption qu'ils ne trouvent que dans la violence.

Décidé depuis longtemps à s'expatrier vers les États-Unis, John Woo s'installe en 1992 à Los Angeles, et ne tarde pas à réaliser son premier film américain, *Chasse à l'homme*, avec en vedette un autre exilé, Jean-Claude Van Damme. Mais c'est un coup d'épée dans l'eau dans la mesure où ses thèmes de prédilection et ses effets de mise en scène sont bridés par les studios. Deux ans plus tard, *Broken Arrow*, avec John Travolta, permet au réalisateur de renouer avec une certaine stylisation de la violence, mais c'est avec *Volte Face* (*Face/Off*), brillant face-à-face entre John Travolta et Nicolas Cage, qui s'échangent leurs visages, que le talent du réalisateur refait véritablement surface. Après trois ans de tractations, de préparation et de tournage, John Woo réalise alors avec *Mission impossible 2*, suite du film réalisé par Brian De Palma, lui-même inspiré de la célèbre série télévisée. Ses deux films suivants, *Windtalkers : Les Messagers du vent*, qui prend pour héros les Indiens Navajos chargés des transmissions au sein de l'armée américaine pendant la Seconde Guerre mondiale, et *Paycheck*, adaptation d'un roman de Philip K. Dick avec Ben Affleck, rencontreront tous deux un accueil mitigé et pousseront le cinéaste à repartir en Chine. C'est là-bas qu'il renoue avec la gloire en 2008 avec une nouvelle adaptation littéraire, *Les Trois Royaumes*, film de tous les records puisqu'il devient à la fois le plus gros budget et le plus gros succès au box-office de l'histoire du cinéma chinois.

En sus de sa carrière de réalisateur et de producteur, il faut également signaler que John Woo a également exprimé ses aptitudes d'acteur en apparaissant dans plusieurs de ses films, tenant par exemple le rôle principal de *Rebel From China*, mis en scène par Raymond Lee, film sorti en 1990 en Asie.

- Filmographie (long métrages)

1974 : Les Jeunes Dragons (The Young Dragons, *Tie han rou qing*)

1974 : Le Maître de Taekwondo (The Dragon Tamers, *Nu zi tai quan qun ying hui*)

1975 : Princesse Chang Ping (Princess Chang Ping, *Dinü hua*)

1976 : Ching, le Fantastique Mandchou (Hand of Death, *Shaolin Men*)

1977 : Les As de la cambriole (Money Crazy, *Fa qian han*)

1978 : Follow the Star (*Da sha xing yu xiao mei tou*)

1979 : La Dernière Chevalerie (Last Hurrah for Chivalry, *Hao xia*)

1979 : Millionnaires d'un jour (From Riches to Rags, *Qian zuo guai*)

1981 : Rendez-vous avec le diable (To Hell with the Devil, *Mo deng tian shi*)

1981 : La Course à l'emploi (Plain Jane to the Rescue, *Hua ji shi dai*)

1982 : Laughing Times (*Ba cai Lin Ya Zhen*)

1984 : The Time You Need a Friend (*Xiao jiang*)

1985 : Run Tiger Run (*Liang zhi lao hu*)

1986 : Les Larmes d'un héros (Heroes Shed No Tears, *Ying xiong wei lei*)

1986 : Le Syndicat du crime (A Better Tomorrow, *Ying huang boon sik*)

1987 : Le Syndicat du crime 2 (A Better Tomorrow II, *Yinghung bunsik II*)

1989 : The Killer (*Die xue shuang xiong*)

1989 : Just Heroes (*Yi dan qun ying*)

1990 : Une balle dans la tête (Bullet in the Head, *Die xue jie tou*)

1991 : Les Associés (Once a Thief, *Zong heng si hai*)

1992 : À toute épreuve (Hard-Boiled, *Lashou shentan*)

1993 : Chasse à l'homme (Hard Target)

1996 : Broken Arrow

1997 : Volte Face (Face/Off)

2000 : Mission impossible 2 (Mission: Impossible II)

2002 : Windtalkers : Les Messagers du vent (Windtalkers)

2003 : Paycheck

2008 : Les Trois Royaumes (*Chi bi*)

2010 : Le Règne des assassins

2014 : The Crossing

Annexe 6

Jackie Chan – Biographie et filmographie⁴³

- Résumé

Jackie Chan, né sous le nom de Chan Kong-sang le 7 avril 1954 à Hong Kong, est un acteur, chorégraphe de scènes d'action, réalisateur, producteur, spécialiste en arts martiaux chinois, scénariste et chanteur.

Jackie Chan est mondialement reconnu dans les domaines du *kung fu* et des films d'action. Dans ses films, il est connu pour son style de combat acrobatique, son sens de l'humour, son utilisation d'armes improvisées et ses cascades innovantes. Depuis les années 1970, il est apparu dans plus d'une centaine de films. Il a reçu une étoile à l'avenue du *Hollywood Walk of Fame* et l'Avenue des stars à Hong Kong. En tant qu'icône culturelle, il a été mentionné dans diverses chansons pop, dessins animés et jeux vidéo. En plus d'être acteur, il s'est également essayé à la chanson dans les genres *cantopop* et *mandopop*, notamment sur le thème de ses films. En 2008, il a chanté lors de la cérémonie de clôture des Jeux olympiques.

Jackie Chan est également un homme d'affaires qui utilise son image dans différents domaines (ligne de vêtements, chaîne de cinémas, etc.). Il possède également sa propre société de production de films, *JCE Movies Limited*, qui produit notamment ses films. Il est en outre un important philanthrope, en dédiant une partie des bénéfices qu'il tire de ses activités commerciales à des œuvres caritatives, notamment par le biais de ses deux fondations (Fondation caritative Jackie Chan et Fondation Cœur du Dragon).

- Jeunesse et formation

Jackie Chan est né le 7 avril 1954 à Victoria Peak, dans l'ancienne colonie britannique de Hong Kong, sous le nom de Chan Kong-sang (qui signifie « né à Hong Kong ») de Charles (1914-2008) et Lee-Lee Chan (1916-2002), des réfugiés de la Guerre civile chinoise. Il est surnommé *Paopao* (signifie littéralement « Boulet de canon » en chinois) à cause de son énergie débordante. Ses parents travaillent à l'ambassade de France à Hong Kong, Chan y passe donc une grande partie de sa jeunesse, notamment pour étudier.

⁴³ L'annexe portant sur Jackie Chan est reprise presque intégralement de la page http://fr.wikipedia.org/wiki/Jackie_Chan compte tenu de sa précision, de sa concision et de son exactitude, bref un compte rendu magistralement bien organisé. Pour plus de détails, voir la page du site Internet.

Il fréquente l'école primaire de Nah-Hwa sur l'Île de Hong Kong, où il échoue lors de sa première année. Ses parents décident donc de l'en retirer. En 1960, son père immigré à Canberra en Australie, pour travailler en tant que chef cuisinier à l'ambassade américaine. Ainsi, Chan est envoyé de 1961 à 1971 à la *China Drama Academy*, une académie d'étude du théâtre chinois dirigée par Maître Yu Jim-yuen. Il s'y entraîne rigoureusement pendant 10 ans, excellant dans les arts martiaux et l'acrobatie. Finalement, il fait partie du groupe *The Seven Little Fortunes* de l'académie, représentant un groupe des meilleurs étudiants. Il choisit alors le nom de scène Yuen Lo en hommage à son maître. Dans le même temps, il devient un ami proche de Sammo Hung et Yuen Biao, dont le trinôme est connu par la suite sous les appellations « Les trois frères » ou « Les trois dragons ». Après avoir intégré l'industrie cinématographique, Jackie Chan et Sammo Hung ont l'occasion de s'entraîner sous les ordres du grand maître Jim Pal Kim et de son supérieur Ji Han-Jae, et Chan atteint finalement le niveau de ceinture noire en *hapkido*.

À l'âge de huit ans, il apparaît pour la première fois dans le film *Big and Little Wong Tin Bar* (1962), avec Li Li Hua jouant le rôle de sa mère. Chan apparaît encore une fois avec Li l'année suivante, dans *The Love Eterne* (1963) et obtient un petit rôle dans le film de King Hu en 1966, *L'Hirondelle d'or*. En 1971, après une apparition comme figurant dans un autre film de Kong Fu, *A Touch of Zen*, Chan commence véritablement sa carrière cinématographique, en signant au départ avec la *Chu Mu's Great Earth Film Company*. À l'âge de dix-sept ans, il travaille en tant que cascadeur dans les films de Bruce Lee, *La Fureur de vaincre* et *Opération dragon* sous le nom de Chan Yuen Lung. Il reçoit son premier rôle principal plus tard la même année dans *Le Petit tigre de Canton*, qui ne sort que dans quelques salles à Hong Kong en 1973.

À la suite de l'échec commercial de ses premières aventures cinématographiques et de la difficulté à trouver du travail en tant que cascadeur, Chan joue en 1975 le rôle principal dans une comédie de film pour adulte, *All in the Family*, qui a la caractéristique d'être pour Jackie Chan le premier et seul film où il apparaît nu dans une scène de sexe. C'est aussi le seul film qu'il a fait où n'apparaît aucune scène de combat ou séquence de cascades.

Chan rejoint ses parents à Canberra en 1976, où il assiste brièvement au cours de la Faculté Dickson et travaille en tant qu'ouvrier du bâtiment. Un camarade constructeur prénommé Jack prend Chan sous son aile, lui attribuant le surnom de *Little Jack* (Petit Jack). Plus tard, Chan reprend le surnom de Jackie, c'est ainsi que naquit le nom de scène de Jackie Chan qu'il porte encore aujourd'hui. Par ailleurs, vers la fin des années 1990, Chan change son nom chinois en *Fong Si-lung* (房仕龍), du fait que le nom de famille original de son père était Fong.

- Ses débuts cinématographiques (1976-1979)

En 1976, Jackie Chan reçoit un télégramme de Willie Chan, un producteur de films à Hong Kong qui a été impressionné par son travail de cascadeur. Il lui offre un rôle d'acteur dans un film dirigé par Lo Wei. Lo a en effet vu la performance de Chan dans le film de John Woo, *Hand of Death* (1976), et l'envisage pour prendre le rôle principal dans *La Nouvelle Fureur de vaincre*, rôle précédemment interprété par Bruce Lee. Il change son nom de scène pour s'appeler Sing Lung (signifiant littéralement « Devenir le dragon ») pour mettre l'accent sur la ressemblance avec Bruce Lee, dont le nom de scène est Lei Siu-lung (signifiant « Petit dragon »). Le film n'est pas un succès car Chan n'est pas familier avec l'art martial de Lee. Malgré l'échec du film, Lo Wei continue de produire des films sur des thématiques similaires, parvenant à réaliser quelques petits succès au box-office.

La première véritable percée de Chan se produit en 1978 avec le film *Le Chinois se déchaîne*, tourné alors qu'il travaille parallèlement à la *Seasonal Film Corporation* pour un contrat de deux films. Sous les ordres du réalisateur Yuen Woo-ping, Chan possède une liberté totale dans son travail de cascadeur. Le film établit le genre du *kung fu* comique et constitue une bouffée d'air frais pour le public de Hong Kong. Chan apparaît ensuite dans *Le Maître chinois* qui le propulse définitivement sur la vague du succès.

Dès le retour de Chan dans les studios de Lo Wei, ce dernier tente de reproduire l'approche comique du film *Le Maître chinois* avec notamment *L'Irrésistible*. Il donne également la possibilité à Chan de codiriger *La Hyène intrépide* avec Kenneth Tsang. Toutefois, lorsque Willie Chan quitte la société, il demande à Jackie Chan de réfléchir s'il désire rester avec Lo Wei. Au cours du tournage de *La Hyène intrépide 2*, Chan rompt son contrat pour rejoindre la *Golden Harvest*. Furieux, Lo menace Willie Chan avec l'aide des triades chinoises, lui reprochant d'être à l'origine du départ de sa vedette. Le conflit est finalement résolu avec l'intervention de l'acteur et réalisateur Jimmy Wang Yu, qui permet à Chan de rester avec la *Golden Harvest*.

- Succès de films d'action comiques (1980-1987)

Willie Chan devient l'agent et ami de Jackie, relations qu'ils conserveront pendant plus de trente ans. Il est à l'origine du lancement de sa carrière internationale, qui commence avec de premières apparitions dans le cinéma américain dans les années 1980. Son premier film à Hollywood est *Le Chinois* en 1980. Chan joue ensuite un petit rôle en 1981 dans *L'Équipée du Cannonball*, qui rapporte 100 millions de dollars dans le monde. Bien qu'il soit largement ignoré des spectateurs en faveur d'acteurs américains établis comme Burt Reynolds, Chan est impressionné par les scènes coupées et insérées dans le générique de fin, ce qui va l'inspirer à faire de même dans ses futurs films.

Après l'échec commercial du film *Le Retour du Chinois* en 1985, Chan arrête temporairement de travailler sur le marché américain pour se recentrer vers les films hongkongais.

De retour à Hong Kong, les films de Chan commencent à atteindre un plus large public en Asie orientale, avec quelques succès dans le lucratif marché japonais dont *La Danse du lion* en 1980 et *Dragon Lord* en 1982. *La Danse du lion* bat le précédent record du nombre d'entrée détenu par Bruce Lee et conforte Chan dans sa position de vedette du cinéma hongkongais. Avec *Dragon Lord*, il commence à expérimenter des séquences plus élaborées de cascades, dont une scène de combat sur une pyramide qui détient le record du nombre de prises pour une même scène avec 2 900 tentatives. Dans la scène finale, il effectue diverses cascades dont un salto arrière depuis un appartement pour retomber sur le sol en contrebas.

Chan produit de nombreux films d'action comiques avec ses camarades de l'école d'opéra, Sammo Hung et Yuen Biao. Les trois acolytes apparaissent pour la première fois à l'écran en 1983 dans *Le Marin des mers de Chine*, dans lequel les dangereuses cascades sont récompensées par le prix des meilleures chorégraphies au cours des *Hong Kong Film Awards* de 1985. Dans les deux années suivantes, les trois frères apparaissent dans *Soif de justice* et dans l'originale trilogie *Étoiles chanceuses* (*Le Gagnant*, *Le Flic de Hong Kong* et *Le Flic de Hong Kong 2*).

En 1985, Chan joue dans le premier film *Police Story*, une comédie d'action influencée par les États-Unis dans lequel il exécute de nombreuses cascades dangereuses. Le film obtient le prix du meilleur film aux *Hong Kong Film Awards* en 1986. En 1987, Chan joue *Asian Hawk*, un personnage proche d'Indiana Jones dans le film *Mister Dynamite*. Ce film constitue le plus gros succès domestique au box-office puisqu'il rapportera à Hong Kong plus de 35 millions de dollars.

- Percée hollywoodienne (1988-1998)

En 1988, Chan partage pour la dernière fois l'affiche avec Sammo Hung et Yuen Biao dans *Dragons Forever*. Hung le coréalise avec Corey Yuen et le méchant du film est joué par Yuen Wah, qui sont également tous deux camarades de l'Académie d'études du théâtre chinois.

À la fin des années 1980 et au début des années 1990, Chan est à l'affiche de nombreuses suites à succès, à commencer par *Police Story 2* qui remporte le prix de la meilleure chorégraphie aux *Hong Kong Film Awards* en 1989. Vient ensuite *Opération Condor*, la suite de *Mister Dynamite*, et *Police Story 3*, pour lequel Chan remporte le prix du meilleur acteur au *Golden Horse Film Festival* en 1993. En 1994, il reprend son rôle de Wong Fei-hung dans *Combats de maître 2*, la suite de *Le Maître chinois*, qui fait partie de la liste des cent meilleurs films établie par *Time Magazine*. Le quatrième volet de la saga

Police Story, Contre-attaque connaît un succès aussi bien sur le marché local que sur le marché étranger.

Jackie Chan ravive alors ses ambitions hollywoodiennes dans les années 1990, mais refuse les premières offres de méchants dans des films américains pour ne pas être catalogué dans ces futurs rôles. Par exemple, Sylvester Stallone lui propose le rôle de Simon Phoenix, un criminel dans le film futuriste *Demolition Man*. Chan décline l'offre et le rôle est finalement proposé à Wesley Snipes.

Finalement, Chan parvient à mettre pied sur le marché nord-américain en 1995 avec le film *Jackie Chan dans le Bronx*, distribué dans le monde entier et qui devient culte aux États-Unis, ce qui est rare pour un film comprenant des vedettes hongkongaises. Le succès de ce film conduit la diffusion en 1996 de *Police Story 3: Supercop* aux États-Unis sous le titre *Supercop*, qui génère un total de 16 270 600 dollars de recettes. Le premier gros succès dans un blockbuster arrive en 1998 lorsqu'il partage l'écran avec Chris Tucker dans la comédie d'action *Rush Hour*, générant 130 millions de dollars de recettes uniquement aux États-Unis. Ce film fait de Jackie Chan une vedette à Hollywood. Pour améliorer sa communication commerciale, Jackie écrit également son autobiographie en collaboration avec Jeff Yang intitulée *Je suis Jackie Chan*.

- Consécration (1999-2007)

En 1998, Chan joue dans son dernier film pour la *Golden Harvest, Who Am I?*. Après avoir quitté la société en 1999, il produit et joue aux côtés de Shu Qi dans *Jackie Chan à Hong Kong*, une comédie romantique qui se focalise sur les relations entre les personnages et ne contient que très peu de scènes d'action. En 2000, il participe à la création d'un jeu vidéo pour PlayStation appelé *Jackie Chan Stuntmaster* dans lequel il prête sa voix et effectue des captures de mouvements. Sa carrière hollywoodienne se poursuit en 2000 avec un film avec Owen Wilson, *Shanghai Kid*, une comédie-western qui connaît une suite en 2003 avec *Shanghai Kid 2*. Entre temps, il retrouve Chris Tucker pour *Rush Hour 2* en 2001, qui rencontre encore plus de succès que le premier opus et récolte 347 millions de dollars dans le monde. Sa popularité grandissante, il dépose ses empreintes de mains (n° 2205) sur le *Walk of Fame*, l'avenue des stars de Hollywood en octobre 2002. Il s'essaie ensuite dans les films à effets spéciaux avec *Le Smoking* (2002) et *Le Médaillon* (2003). Mais ces deux films ne sont pas des succès. En 2004, il partage l'affiche avec Steve Coogan dans la libre adaptation du livre de Jules Verne, *Le Tour du monde en quatre-vingts jours*.

Malgré le succès des films *Rush Hour* et *Shanghai Noon*, Chan est frustré par Hollywood pour le type de rôles limités et le manque de contrôle sur le processus de création des films. Après le retrait de la *Golden Harvest* de l'industrie cinématographique en 2003, il lance sa propre société de production, *JCE Movies Limited (Jackie Chan Emperor Movies*

Limited) en association avec *Emperor Multimedia Group* (EMG). À partir de ce moment, ses films contiennent de plus en plus de scènes dramatiques tout en continuant à rencontrer un succès au box-office. Parmi eux, il est possible de citer *New Police Story* (2004), *The Myth* (2005) et *L'Expert de Hong-Kong* (2006).

En 2007, le dernier volet de la série *Rush Hour* voit le jour : *Rush Hour 3*. Il rapporte environ 255 millions de dollars. Toutefois, le film est une déception à Hong Kong où il ne rapporte que 3,5 millions de dollars pour son premier week-end d'exploitation.

- **Changement de style (2008 à aujourd'hui)**

Dans *Le Royaume interdit*, Chan collabore pour la première fois avec Jet Li. Le tournage se termine le 24 août 2007 et le film sort en salles en avril 2008. De nombreux effets spéciaux sont utilisés pour concevoir le film. Chan prête ensuite sa voix à Singe dans *Kung Fu Panda* (juin 2008), dans lequel il partage l'affiche avec Jack Black, Dustin Hoffman et Angelina Jolie. De plus, il assiste Anthony Szeto en qualité de conseiller pour le film *Wushu* sorti le 1^{er} mai 2008. On y retrouve Sammo Hung et Wang Wenjie qui y jouent des rôles de père et fils.

En novembre 2007, Jackie commence le tournage de *Shinjuku Incident*, un rôle dramatique sans aucune scène d'art martial, sous la direction de Derek Yee. Il y interprète le rôle d'un immigré chinois au Japon. Le film sort le 2 avril 2009. Sur son blogue, Chan exprime son désir de réaliser un film après *Shinjuku Incident*, chose qu'il n'a plus faite depuis plusieurs années. Ce film sera la suite de la saga *Armour of God*, commencée par *Mister Dynamite* et *Opération Condor*, et s'intitule *Chinese Zodiac*. Le tournage débute en 2009 et le film sort le 12 décembre 2012 en salles. En parallèle, fin octobre 2009, Chan commence le tournage du film *Kung Fu Nanny* au Nouveau-Mexique. Il y interprète un agent secret dont la couverture tombe après avoir voulu garder les enfants de sa petite amie. Dans *Little Big Soldier*, dont l'action se déroule en Chine pendant la période des *Royaumes combattants*, Chan joue le rôle d'un vieux fantassin rescapé d'une bataille qui capture un général ennemi blessé afin de le ramener dans la capitale de son royaume.

Le 22 juin 2009, il quitte Los Angeles pour commencer le tournage à Pékin de *Karaté Kid*, un remake du film original. Le film sort aux États-Unis le 11 juin 2010 et constitue le premier film américain dramatique pour Chan. Il y interprète monsieur Han, un maître de *kung fu* devenu homme d'entretien qui apprend au personnage joué par Jaden Smith le *kung fu*, afin qu'il puisse se défendre à l'école. Dans son film suivant, *Shaolin*, Chan joue le cuisinier du temple plutôt qu'un rôle principal.

Son centième film, *1911* sort le 26 septembre 2011. Il y est coréalisateur, producteur exécutif et vedette principale. Le film sort le 14 octobre aux États-Unis, mais n'est pas sorti sur les écrans francophones.

Chan remporte le prix du « meilleur botteur de culs » aux *Nickelodeon's Kids' Choice Awards* en 2011 pour *Karaté Kid*. Durant le Festival de Cannes 2012, Chan annonce sa retraite pour les films d'action, prétextant qu'il est devenu trop âgé pour ce genre de films. Il précise par la suite qu'il ne va pas complètement se retirer des films d'action mais qu'il va effectuer moins de cascades et prendre plus soin de son corps.

Le 20 septembre 2012 sort à Pékin *CZ12 Chinese Zodiac*. Jackie Chan y reprend son rôle d'aventurier à la recherche de statues du zodiaque dérobées par les troupes britannique et française lors du sac du Palais d'été en 1860. Le film tourné en France (Paris, château de Chantilly, château de Courances, château de Corbeil Cerf), Lituanie, Chine, Hong-Kong, Taiwan et Australie totalise plus de 160 millions de dollars américains lors de sa sortie en Chine.

- Cascades

Jackie Chan exécute la plupart de ses cascades, qui sont chorégraphiées par la *Jackie Chan Stunt Team*. Il a déclaré dans ses interviews que la principale inspiration pour ses cascades lui vient de films tels que *Le Mécano de la General* dirigé et joué par Buster Keaton, qui était également connu pour exécuter ses propres cascades. Depuis la création de son équipe en 1983, Chan l'a utilisée dans tous ses films afin de faciliter les chorégraphies. Chan et son équipe se chargent également de nombreuses cascades exécutées par d'autres personnages, tournant les scènes de manière à ce que leurs visages soient assombris.

La nature dangereuse de ses cascades complique beaucoup l'aspect légal des assurances de tournage, notamment aux États-Unis, où le travail des cascadeurs est contractuellement limité. Chan fait partie du « Livre Guinness des records » pour « Le Plus Grand Nombre de Cascades pour un acteur encore en vie », qui insiste sur le fait que « aucune compagnie d'assurance ne couvre les productions de Chan, dans lesquels il exécute ses propres cascades ». De plus, il détient un record non reconnu pour le nombre de prises pour une seule scène réalisés lors d'un film.

Chan a été blessé un grand nombre de fois lors de tentatives de cascades. Beaucoup d'entre elles ont été montrées dans les génériques en clôture des films. Il frôle la mort pendant le tournage de *Mister Dynamite*, lors de la descente d'un arbre où il se brise le crâne. À travers les années, il s'est disloqué le bassin, cassé les doigts, l'orteil, le nez, les pommettes, les hanches, le sternum, le cou, la cheville et les côtes dans de nombreuses cascades. Ces incidents lui ont valu le surnom de « l'homme aux mille fractures ».

- Il se démarque

Jackie Chan a créé ses propres personnages fictifs en réponse à ceux créés par Bruce Lee et les nombreux imitateurs apparu avant et après la mort de Lee. Contrairement aux

personnages de Bruce Lee, qui sont typiquement sombres et des héros moraux, Chan joue des personnes bien intentionnées et un peu folles (qui font souvent pitié à leurs amis, petites amies et familles) et qui triomphent toujours à la fin malgré les obstacles. De plus, Chan affirme que ses mouvements sont délibérément opposés à ceux de Lee. Par exemple, contrairement aux amples mouvements des bras de Lee, Chan les garde près de son corps, lorsque Lee est relâché et fluide, Chan est serré et agité. Malgré le succès des films *Rush Hour*, Chan affirme qu'il n'en est pas fan car il n'y a jamais apprécié les scènes d'action, ni compris l'humour américain.

Dans les dernières années, Chan s'est lassé d'être catalogué comme un héros de films d'action, ce qui le conduit à faire évoluer son jeu vers un style plus émotionnel dans ses derniers films. Dans *New Police Story*, il interprète un personnage souffrant d'alcoolisme, attristé de la mort de ses collègues. Pour continuer à faire tomber son image de « gars gentil », il joue pour la première fois le rôle d'un antihéros dans *L'Expert de Hong-Kong*, dans lequel il interprète Hungs, un cambrioleur avec des problèmes de jeu.

- **Télévision**

En 2000, une version dessinée de Chan apparaît dans la série télévisée d'animation *Jackie Chan Adventures* qui se poursuit jusqu'en 2005.

En juillet 2008, l'émission de télé-réalité de la chaîne *Beijing Television* intitulée *Le Disciple* prend fin. Elle est produite par Jackie Chan qui y participe. Son but est de trouver une nouvelle vedette en se basant sur les compétences en comédie et en arts martiaux et ainsi désigner le successeur de Chan. Les élèves sont entraînés par deux membres de l'équipe de cascadeurs de Jackie Chan, Alan Wu et He Jun et se confrontent dans différents domaines incluant les scènes d'explosion, les suspensions à des filins en haute altitude, les fusillades, les cascades en voitures, la plongée et les courses d'obstacles. Les juges réguliers du programme sont He Ping, Wu Yue et Cheng Pei Pei. Certains juges invités participent également dont Stanley Tong, Sammo Hung et Yuen Biao. Les finales commencent le 5 avril 2008 avec 16 participants restants et se terminent le 26 juin 2008. On peut également noter la participation dans ces émissions de Tsui Hark, John Woo, Ng See-Yuen et Yu Rongguang.

Les finalistes doivent jouer un rôle principal dans trois films d'action chinois, dont l'un est écrit par Chan et les trois sont coproduits par Chan et sa société *JCE Movies Limited*. L'ensemble des seize finalistes auront l'occasion de travailler sur ces trois films ou de rejoindre l'équipe de cascadeurs de Jackie Chan.

- **Un musicien**

Jackie Chan a suivi des leçons de chant à l'école de l'opéra de Pékin durant son enfance. Il commence à enregistrer des disques dans les années 1980 et devient petit à petit un

chanteur à succès à Hong Kong et en Asie. Il a sorti 20 albums depuis 1984 et a chanté en cantonais, mandarin, japonais, taïwanais et anglais. Il chante souvent le thème principal de ses films joué durant le générique de fin. Le premier titre musical de Chan est *Kung Fu Fighting Man*, la chanson du générique de fin du film *La Danse du lion*, en 1980. Au moins 10 de ses chansons sont incluses dans les bandes originales de films. *Histoire d'un héros*, chanson principale du film *Police Story*, est choisie par la police royale de Hong Kong et utilisée dans leur publicité de recrutement en 1994.

Il prête sa voix au personnage de Shang dans la version chinoise du dessin animé *Mulan* de *Walt Disney Pictures*, dans lequel il interprète également la chanson *Je ferais de toi un homme*.

En 2007, il enregistre *Nous sommes prêts*, la chanson officielle du décompte de la dernière année avant les Jeux olympiques d'été de 2008 à Pékin. Il interprète également la chanson à la cérémonie de décompte des Jeux paralympiques d'été de 2008.

- **Entrepreneuriat et philanthropie**

En plus de sa société de production et de distribution de films, *JCE Movies Limited*, Jackie Chan possède des parts des sociétés de production *JC Group China*, *Jackie & Willie Productions* (avec Willie Chan) et *Jackie & JJ Productions*.

Il prête également son nom à *Jackie Chan International*, une chaîne de cinémas en Chine, codirigée par la société hongkongaise *Sparkle Roll Group Ltd*. Le premier cinéma a ouvert en février 2010 et constitue le premier complexe cinématographique en Chine, avec 17 salles et 3 500 places. Chan espère que la taille du lieu va donner aux jeunes réalisateurs non commerciaux une occasion de projeter leurs films. Quinze autres cinémas de la chaîne sont prévus pour 2010, notamment à Pékin, à Shanghai et à Guangzhou, avec un nombre final de 65 cinémas potentiels à travers le pays.

En 2004, il lance sa propre ligne de vêtements qui arborent un logo de dragon chinois et le mot en Anglais « Jackie » ou les initiales « JC ». Il possède également d'autres marques. Sa chaîne de restaurants à sushi, *Jackie's Kitchen*, possède des points de vente à travers Hong Kong et même sept en Corée du Sud et un à Hawaï, de même qu'un projet d'ouverture à Las Vegas. Des *Jackie Chan's Cafe* sont implantés à Pékin, à Singapour, à Kuala Lumpur et aux Philippines. L'acteur possède également des coentreprises comme *Jackie Chan Signature Club Gyms* (en partenariat avec *California Fitness*) et une marque de chocolats et confiseries. Il espère se lancer également dans l'ameublement et les ustensiles de cuisine et envisage une marque de supermarchés. Une partie des bénéfices engendrés par ses affaires est reversée à des associations caritatives, dont la Fondation caritative Jackie Chan.

Fondée en 1988, la Fondation caritative Jackie Chan offre une scolarité et une aide active aux jeunes de Hong Kong. Au fil des années, elle a élargi son champ d'action pour inclure les services médicaux, l'aide aux victimes de catastrophes naturelles ou aux malades, et les projets où les principaux bénéficiaires sont des habitants ou des organismes de Hong Kong.

Chan fonde également « Cœur du Dragon » en 2005 pour subvenir aux besoins minimums des enfants et des personnes âgées dans les campagnes reculées de Chine. Depuis ses débuts, la fondation a construit une douzaine d'écoles, fourni des livres, offert du financement et des uniformes, et récolté des millions de dollars pour donner la possibilité d'une éducation minimale pour les enfants les plus pauvres. De plus, elle utilise une partie des dons pour offrir aux personnes âgées des vêtements chauds, des fauteuils roulants et d'autres objets de première nécessité. Jackie Chan voyage souvent vers les campagnes reculées pour assister aux travaux ou aux ouvertures d'écoles et pour apporter son soutien et ses encouragements.

Chan est un fervent philanthrope et ambassadeur international de l'UNICEF, travaillant sans relâche à des causes caritatives. Il fait campagne pour la conservation de la nature, contre la cruauté envers les animaux et encourage les efforts de secours en cas de catastrophe naturelle pour les inondations en Chine et le séisme du 26 décembre 2004 dans l'océan Indien. En juin 2006, il annonce la donation de la moitié de ses actifs à des œuvres de charité à sa mort, en citant son admiration pour l'effort consenti par Warren Buffett et Bill Gates pour aider les personnes dans le besoin. Le 10 mars 2008, Chan est l'invité d'honneur du lancement par le Premier ministre australien Kevin Rudd du *Jackie Chan Science Centre* à l'Université nationale australienne à Canberra. L'acteur soutient également le projet *Save China's Tigers* qui a pour but de sauver les tigres de Chine méridionale blessés en les nourrissant avant de les relâcher dans la nature. Il est actuellement ambassadeur de ce projet de conservation. Il possède également des antiquités, comme des huisseries vieilles de 2 000 ans.

Après le séisme de 2008 au Sichuan, Chan a fait un don de 10 millions de *yuans* pour aider les personnes dans le besoin. De plus, il envisage de faire un film sur le séisme afin de récolter de l'argent pour les survivants.

Après le séisme de 2011 de la côte Pacifique du Tōhoku, Jackie Chan et d'autres célébrités originaires de Hong Kong, dont le rappeur américain Jin, participent à un concert de charité de trois heures le 1^{er} avril 2011 afin d'aider les efforts de secours des rescapés au Japon, au cours duquel Jackie Chan s'adresse directement aux victimes du séisme et du tsunami en disant : « Vous ne serez pas seuls, nous serons à vos côtés ». Le concert rapporte 3,3 millions de dollars en seulement trois heures.

- **Filmographie en tant qu'acteur**

1962 : Big and Little Wong Tin Bar : Le gamin

1963 : The Love Eterne (*Liang Shan Bo yu Zhu Ying Tai*) : figurant

1964 : The Story of Ten Days Tower of Land (*Qin Xiang Lian*)

1966 : L'Hirondelle d'or (*Da zui xia*)

1969 : A Touch of Zen (*Xia nu*)

1971 : Le Petit tigre de Canton ; Le jeune Tigre (*Nu jing cha*)

1972 : Le Vengeur aux poings d'acier (*Qi lin zhang*) ; Lady Kung Fu (*Hapkido / He qi dao*) ; Big Boss ; La Fureur de vaincre (*Jing wu men*) ; Brutal Boxer (BloodFingers)

1973 : Les coolies en ont ras le bol (*Ding tian li di*) ; Facets of Love (*Bei di yan zhi*) ; L'Héroïne du kung fu (*Tie wa*) ; Massacres à San Francisco (*Slaughter in San Francisco*) ; Opération dragon (*Enter the Dragon*) ; Fist to Fist (*Fists of the Double K*)

1974 : The Golden Lotus (*Jin ping shuang yan*) ; Les Trois Superman du kung fu (*Crash! Che botte strippo strappo stroppio*)

1975 : No End of Surprises (*Pai an jing ji*) ; The Himalayan (*Mi zong sheng shou*) ; All in the Family (*Hua fei man cheng chun*)

1976 : The Killer Meteors (*Feng yu shuang liu xing*) ; La Nouvelle Fureur de vaincre (*Xin ching-wu men*) ; Shing le fantastique Mandchou (*Shao Lin men*) ; L'Impitoyable (*Shao Lin mu ren xiang*)

1977 : Les 36 Poings vengeurs de Shaolin (*San shi liu mi xing quan*) ; Le Vengeur (*Jian hua yan yu jiang nan*)

1978 : Le Chinois se déchaîne (*Se ying diu sau*) ; Le Magnifique (*She he ba bu*) ; Magnificent Bodyguards (*Fei du juan yun shan*) ; Shang Chang contre Shaolin ; Le Maître chinois (*Jui kuen*) ; L'Irrésistible (*Quan jing*)

1979 : La Hyène intrépide (*Xiao quan guai zhao*) ; Le Poing de la vengeance (*Long quan*) ; La Rage du vainqueur (*Guang dong xiao lao hu*)

1980 : La Danse du lion (*Shi di chu ma*) ; Le Protecteur (*Dian zhi gong fu gan chian chan*) ; Le Chinois (*The Big Brawl*) ; Jackie, le redoutable chinois (*Fearless Master*)

1981 : L'Équipée du Cannonball (*The Cannonball Run*)

1982 : La Mission Fantastique (*Mi ni te gong dui*) ; Dragon Lord (*Long xiao ye*) ; Les 7 Magnifiques (*Golden Queen's Commando*) ; Black Magic Wars (*Iga ninpûchô*) ; Jackie et Bruce défient le maître du kung fu (*Shuang bei*)

1983 : Le Gagnant (*Qi mou miao ji: Wu fu xing*) ; Le Cri de la hyène (*Long teng hu yue*) ; Le Marin des mers de Chine (*A gai waak*)

1984 : Two in a Black Belt ; Pom Pom (*Shen yong shuang xiang pao*) ; Soif de justice (*Kuai can che*) ; Cannon Ball 2 (*Cannonball Run I*)

1985 : First Mission (*Long de xin*) ; Police Story (*Ging chaat goo si*) ; Le Flic de Hong Kong (*Fuk sing go jiu*) ; Le Flic de Hong Kong 2 (*Xia ri fu xing*) ; Le Retour du Chinois (*The Protector*)

1986 : Naughty Boys (*Nui ji za pai jun*) ; Mister Dynamite (*Long xiong hu di*)

1987 : Le Marin des mers de Chine 2 (*A gai waak 2*) ; Rouge (*Yin ji kau*)

1988 : Police Story 2 (*Ging chaat goo si 2*) ; Inspector Wears Skirts (*Ba wong fa*) ; Dragons Forever (*Fei lung mang jeung*)

1989 : Big Brother (*Ji ji*) ; Inspector Wears Skirts 2 (*Shen yong fei hu ba wang hua*) ; Island of Fire (*Huo shao dao*)

1990 : New Kids in Town (*Chu dao gui jing*) ; Stage Door Johnny (*Wu tai jie mei*)

1991 : Opération Condor (*Fei ying gai waak*) ; Angry Ranger (*Huo bao lang zi*)

1992 : Double Dragon (*Seong lung wui*) ; Center Stage (*Yuen Ling-yuk*) ; Police Story 3 (*Ging chat goo si 3: Chiu kup ging chat*) ; The Shootout (*Wei xian qing ren*) ; A Kid from Tibet (*Xi Zang xiao zi*)

1993 : Crime Story (*Cung on zo*) ; Supercop 2 (*Chao ji ji hua*) ; Niki Larson (*Sing si lip yan*)

1994 : Combats de maître 2 (*Jui kuen II*)

1995 : Jackie Chan dans le Bronx (*Hung faan keoi*) ; Jackie Chan sous pression (*Thunderbolt / Pik lik foh*)

1996 : Contre-attaque (*Ging chaat goo si 4: Ji gaan daan yam mo*)

1997 : Mister Cool (*Yat goh ho yan*) ; *An Alan Smithee Film*

1998 : Who Am I? (*Ngo si seoi*) ; Hot War (*Waan ying dak gung*) ; Rush Hour

1999 : Jackie Chan à Hong Kong (*Gorgeous / Boh lei chun*) ; The King of Comedy (*Hei kek ji wong*) ; Gen-X Cops (*Dak ging san yan lui*)

2000 : Shanghai Kid (*Shanghai Noon*)

2001 : Espion amateur (*Te wu mi cheng*) ; Rush Hour 2 ; Le Smoking (*The Tuxedo*)

2003 : Shanghai Kid 2 (*Shanghai Knights*) ; The Twins Effect (*Chin gei bin*) ; Le Médaillon

(*The Medallion*) ; The Sword searchers

2004 : Enter the Phoenix (*Daai lo oi mei lai*) ; Le Tour du monde en 80 jours (*Around the World in 80 Days*) ; The Twins Effect 2 (*Fa dou daai jin*) ; New Police Story (*San ging chaat goo si*) ; Project S

2005 : The Myth (*Shen hua*)

2006 : L'Expert de Hong-Kong (*Rob-B-Hood / Bo bui gai waak*)

2007 : Rush Hour 3

2008 : Kung Fu Panda ; Le Royaume interdit (*The Forbidden Kingdom*)

2009 : Shinjuku Incident (*San sak si gin*) ; Kung Fu Master (*Xun zhao Cheng Long*) ; The Founding of a Republic (*Jian guo da ye*)

2010 : Little Big Soldier (*Da bing xiao jiang*) ; Shaolin (*Xin shao lin si*) ; Kung Fu Nanny (*The Spy Next Door*) ; Karaté Kid (*The Karate Kid*) ; Kung Fu Panda : Bonnes fêtes (*Kung Fu Panda Holiday*)

2011 : Kung Fu Panda 2 ; 1911 (*Xin hai ge ming*)

2012 : Chinese Zodiac (*Sap ji sang ciu*)

2013 : Police Story 2013 (*Jing cha gu shi 2013*)

2015 : Dragon Blade (*Tian jiang xiong shi*)

2016 : Kung Fu Panda 3

- **Filmographie en tant que réalisateur**

1977 : Les 36 Poings vengeurs de Shaolin (co-réalisateur, non crédité)

1979 : La Hyène Intrépide

1980 : La Danse du lion

1982 : Dragon Lord

1983 : Le Marin des mers de Chine

1985 : Police Story

1986 : Mister Dynamite

1987 : Le Marin des mers de Chine 2

1988 : Police Story 2

1989 : Big Brother

1991 : Opération Condor

1993 : Crime Story (co-réalisateur, non crédité)

1994 : Combats de maître 2 (co-réalisateur, non crédité)

1998 : Who Am I ?

2012 : Chinese Zodiac

Annexe 7

Jet Li – Biographie et filmographie⁴⁴

Jet Li, né Li Lian Jie le 26 avril 1963 à Pékin en Chine, est un pratiquant d'arts martiaux chinois, acteur, producteur et champion de *wushu* sino-singapourien. Il commence sa carrière à l'étranger en 1998 avec *L'Arme fatale 4*, *Roméo doit mourir* en 2000 et *Le Baiser mortel du dragon* en 2001. Il continue également à tourner dans des films chinois. En 2010, il est à l'affiche de *Expendables : Unité spéciale*.

Li est un ambassadeur philanthrope de la Croix-Rouge chinoise depuis janvier 2006. Il a versé 500 000 *yuans* (62 500 US) provenant des revenus gagnés avec son film *Le Maître d'armes* à la section psychologique de la Croix Rouge. Touché par son expérience aux Maldives durant le tsunami en 2004 où il faillit perdre une de ses filles, il crée *The One Foundation*, sa propre fondation à but non lucratif en avril 2007.

The One Foundation, en collaboration avec la Croix rouge, soutient l'aide internationale aux victimes de grandes catastrophes, ainsi que des actions d'information ou de prévention au sujet de la santé mentale ou du suicide. Fin 2008, Li et sa fondation étaient intervenus dans sept catastrophes, incluant le tremblement de terre du Sichuan.

- Enfance et formation

Il pratique les arts martiaux chinois dès son plus jeune âge. En 1971, il entre à l'école d'athlétisme Shichahai, où il intègre l'équipe sportive d'arts martiaux. En 1975, lors des troisièmes Jeux nationaux de Chine, dans la catégorie des arts martiaux, désignant alors la lance et la boxe, il finit deuxième, puis gagne cinq fois d'affilée le titre de champion national chinois de *Wushu*, dans les disciplines du *Chang quan*, du sabre, de la lance, boxe de son choix, combat, etc.

Il accompagne certaines visites officielles chinoises à l'étranger. Après avoir participé à une démonstration sur la pelouse de la Maison Blanche, devant le président Richard Nixon, aux États-Unis, ce dernier lui demande s'il veut devenir son garde du corps plus tard. Li dit qu'il ne veut devenir le garde du corps de personne en particulier, qu'il préfère défendre son milliard de compatriotes.

⁴⁴ L'annexe portant sur Jet Li est reprise presque intégralement de la page http://fr.wikipedia.org/wiki/Jet_Li compte tenu de sa précision, de sa concision et de son exactitude, bref un compte rendu magistralement bien organisé. Pour plus de détails, voir la page du site Internet.

- Carrière cinématographique

À 16 ans, en 1979, il fait ses débuts au cinéma dans la série des *Temple Shaolin* qui est immédiatement un succès national en Chine. Perfectionniste et travailleur, il est considéré comme un artiste martial surdoué, doté d'une maîtrise technique impressionnante. Il va devenir célèbre à l'étranger en travaillant avec Tsui Hark sur la série des *Il était une fois en Chine* en 1991, où il fait la démonstration de son art du combat. Il tournera d'ailleurs une nouvelle version du film de Bruce Lee : *La Fureur de vaincre*.

Repéré par Hollywood, il va se faire connaître aux États-Unis et en Europe dans un rôle de méchant dans *L'Arme fatale 4*, en 1998. Il va ensuite tourner d'autres films occidentaux, notamment avec Luc Besson comme producteur et cinéaste, mais continue parallèlement à tourner en Chine, avec le réalisateur Zhang Yimou, et dans la province de Hong Kong. Dans les années 2000, il joue dans *Danny the Dog*, *The One*, *Rogue : L'Ultime Affrontement*, *En sursis* et *Le Maître d'armes*.

En 2010, il tient le rôle de Yin Yang dans *Expendables : Unité spéciale* aux côtés de Sylvester Stallone et Jason Statham avec lequel il joue pour la troisième fois. Il est de nouveau au casting d'*Expendables 2 : Unité spéciale* et *Expendables 3*.

- Filmographie

1982 : Le Temple de Shaolin (de Yen Chang-hsin et Zhang Xinyan)
1984 : Les Enfants de Shaolin (de Zhang Xinyan)
1986 : Born to defense (de Jet Li)
1986 : Les Arts martiaux de Shaolin (de Liu Chia-liang)
1989 : Dragon Fight (de Billy Tang)
1989 : The Master (de Tsui Hark)
1991 : Il était une fois en Chine (de Tsui Hark)
1992 : Il était une fois en Chine 2 : la secte du lotus blanc (de Tsui Hark)
1992 : Swordsman 2 (de Ching Siu-tung et Stanley Tong)
1993 : Il était une fois en Chine 3 : le tournoi du Lion (de Tsui Hark)
1993 : Evil Cult (de Wong Jing)
1993 : Claws of Steel (de Wong Jing et Yuen Woo-ping)
1993 : La Légende de Fong Sai-Yuk (de Corey Yuen)

1993 : La Légende de Fong Sai-Yuk 2 (de Corey Yuen)
1993 : Tai-Chi Master (de Yuen Woo-ping)
1994 : The Defender (de Kazuya Konaka et Corey Yuen)
1994 : Fist of Legend (de Gordon Chan)
1994 : La Légende du dragon rouge (de Wong Jing et Corey Yuen)
1995 : Meltdown, terreur à Hong Kong (de Wong Jing et Corey Yuen)
1995 : Agent spécial (de Corey Yuen)
1996 : Dr. Wai (de Ching Siu-tung)
1996 : Black Mask (de Daniel Lee)
1997 : Il était une fois en Chine 6 : Dr Wong en Amérique (de Sammo Hung)
1998 : Hitman (de Stephen Tung Wei)
1998 : L'Arme fatale 4 (de Richard Donner)
2000 : Roméo doit mourir (de Andrzej Bartkowiak)
2001 : Le Baiser mortel du dragon (de Chris Nahon)
2001 : The One (de James Wong)
2002 : Hero (de Zhang Yimou)
2003 : En sursis (de Andrzej Bartkowiak)
2005 : Danny the Dog (de Louis Leterrier)
2006 : Le Maître d'armes (de Ronny Yu)
2007 : Rogue : L'Ultime Affrontement (de Phillip G. Atwell)
2007 : Les Seigneurs de la guerre (de Peter Chan)
2008 : Le Royaume interdit (de Rob Minkoff)
2008 : La Momie : La Tombe de l'empereur Dragon (de Rob Cohen)
2009 : The Founding of a Republic (de Han Sanping et Huang Jianxin)
2010 : Expendables : Unité spéciale (de Sylvester Stallone)
2010 : Océan Paradis (de Xiao Lu Xue)

2011 : Le Sorcier et le Serpent blanc (de Ching Siu-tung)

2011 : Dragon Gate, la légende des sabres volants (de Tsui Hark)

2012 : Expendables 2 : Unité spéciale (de Simon West)

2013 : Badges of Fury (de Tsz Ming Wong)

2014 : Expendables 3 (de Patrick Hughes)

Annexe 8

Totalité des exemples de la section 8.2.1.4 *Être résilient et faire face à l'adversité grâce aux arts martiaux* pour les films d'arts martiaux.

(4-RH2) Lee a été pris en otage et une bombe a été placée dans sa bouche. Lee s'échappe, mais cette dernière risque d'exploser par l'activation d'un détonateur entre les mains des méchants. Lee se bat contre tous les gardes pour récupérer le détonateur et survivre à la situation.

(10-KK2) Chozen provoque Daniel à un combat à mort. Miyagi rappelle à Daniel de fixer son esprit, car il a de la difficulté dans le combat. Daniel étant en mauvaise posture, Miyagi sort son petit tambour qui symbolise la technique secrète du karaté de la famille Miyagi. Daniel prend confiance en lui et applique la technique. Daniel gagne le combat. Il y a un regard de complicité entre Daniel et Miyagi.

(2-UnSi) Deux hommes vêtus de noir entrent dans la cuisine pour assassiner le cuisiner Rayback qui est enfermé dans le réfrigérateur. Rayback tend un piège aux assassins et les élimine. Il s'en sort vivant grâce à ses talents de combattant.

(4-UnSi) Pour sortir vivant de la situation Rayback tue tous les terroristes qu'il rencontre sur le cuirassé.

(5-UnSi) Rayback se fraye un chemin parmi les terroristes en les assassinant pour tenter de se rendre au poste de commandement. C'est le seul moyen de survivre à l'attaque des terroristes.

(6-TLS) Plusieurs ninjas s'approchent de l'endroit où les villageois sont réunis pour assister à la prestation d'un spectacle du théâtre Nô. Ne se rendant compte de rien, les gens s'amuse en regardant la pièce. Les ninjas arrivent au pignon du toit d'une maison voisine. Nathan aperçoit quelque chose sur le toit de la maison. Il se lève doucement pour mieux regarder. Nathan crie à Katsumoto pour l'avertir que les ninjas le tiennent en joue. L'un des ninjas tire une flèche vers Katsumoto. La flèche rate sa cible et tue l'un des acteurs de la pièce. C'est la panique chez les villageois et plusieurs d'entre eux se font tuer. Les samourais en civil protègent Katsumoto, recevant les flèches à sa place. Katsumoto tente de rendre dans

une maison. Des ninjas sortent de l'ombre autour de l'enceinte du spectacle pour assaillir les villageois, la cible principale étant Katsumoto. Nathan protège Taka (sœur de Katsumoto qui héberge Nathan) et ses enfants et va les mettre à l'abri dans la maison. Un samouraï réplique avec un arc, décoche une flèche et tue un ninja posté sur le toit. Le ninja dégringole du toit et s'échoue sur le sol. L'affrontement au corps à corps débute entre les samouraïs et les ninjas. Les deux factions s'entretuent, se transpercent de leurs lames, se tirant des flèches et toutes autres armes tranchantes. Fermant la porte de la maison pour protéger Nathan, Taka et ses enfants, un samouraï reçoit un shuriken à la gorge au travers la mince fente de la porte. À l'extérieur le combat fait rage. Les ninjas utilisent une panoplie d'armes diverses pour éliminer le clan des samouraïs. Katsumoto et deux autres samouraïs entrent enfin dans la maison et arrivent nez à nez avec Nathan. Tous restent silencieux et écoutent les bruits de pas qui se déplacent sur le toit. À l'extérieur, les samouraïs semblent prendre le dessus sur les ninjas. Dans la maison, tous sont à l'affût, le sabre à la main. Ils changent de pièce suivant les bruits de pas. Les ninjas défoncent une porte en papier de riz et se ruent sur Katsumoto. Katsumoto se défend contre les ninjas. Un ninja défonce une autre fenêtre et attaque Nathan qui est sans arme. Nathan se défend contre les ninjas qui l'assaillent. Taka prend son sabre et tue le ninja qui la menace, elle et ses enfants. Nathan donne un coup de pied frontal à un ninja et le met par terre. Katsumoto met en pièce les ninjas s'approchant de lui. Nathan arrête le sabre d'un ninja avec une table basse et le jette au sol. Le ninja revient et tente de pousser la tête de Nathan sur le sabre coincé dans la table. Le plus vieux des fils de Taka prend son courage et va chercher le sabre de son défunt père pour faire face aux ninjas. Voyant un ninja s'apprêter à tuer le fils de Taka, Nathan crève l'œil de son propre adversaire et va tuer le ninja menaçant l'enfant. Katsumoto est aux prises avec deux adversaires redoutables. Nathan vient lui prêter main-forte et tous deux viennent à bout des ninjas. D'autres ninjas entrent dans la pièce où se trouvent Katsumoto et Nathan. Ces derniers pourfendent l'un après l'autre leurs ennemis. À l'extérieur, les samouraïs en terminent avec les ninjas. La bataille se termine sur un cri de guerre victorieux.

(7-TLS) Les samouraïs pensent défendre les intérêts de l'empereur et de la nation en affrontant la nouvelle armée. Tous les derniers clans samouraïs se sont unis pour faire face au groupe militaire occidentalisé. Des sabres et des lances contre la technologie des armes à feu, l'ancien Japon contre le nouveau. Les samouraïs défendent des valeurs et un mode de vie en perdition, menacés par les nouvelles orientations politiques en cours.

(2-TLA) Aang se met en garde contre les soldats du feu qui l'encerclent. Katara pousse un soldat du feu pour protéger Aang. Aang repousse un soldat avec une technique de manipulation d'air. Aang manipule l'air autour de lui et se prépare à des assauts des soldats. Aang réussit à faire fuir les soldats du feu et libère le camp de détention où tous étaient prisonniers.

(6-TLA) Aang court à grande vitesse et glisse sous le coup d'épée d'un guerrier du feu. Aang fait jaillir une poutre de glace pour projeter le soldat. Aang saute par derrière pour se propulser au-dessus d'un soldat qui vient vers lui. Pendant qu'il est au-dessus, Aang fait ouvrir la glace sous les pieds de son adversaire qui s'enfonce dans l'eau. Ensuite, en sautant de côté, il envoie un jet d'eau qui propulse un soldat dans un mur. En terminant son saut, Aang fait sortir des tiges de glace du sol qui vont emprisonner les guerriers du feu. Il fait sortir une autre poutre du sol qui projette deux soldats. Aang saute encore une fois par-dessus un soldat et l'emprisonne dans des jets d'eau croisés qui se solidifient aussitôt la cible atteinte. Aang traverse tout le champ de bataille à la course. Il se fraye un chemin dans un long corridor dégagé grâce à sa maîtrise du vent pour déplacer les combattants. Aussitôt Aang passé, les soldats recommencent à se battre.

(2-MK) Cage marche dans la forêt et aperçoit Scorpion au loin. Tous les deux se placent en position de combat. Scorpion fait sortir une lance de la paume de sa main. Cage est surpris par l'objet qui sort de la main de son adversaire. Scorpion lance ce qui lui sort de la main vers Cage. Cage évite l'objet qui est relié à une corde. La lance est vivante et se dirige d'elle-même pour traquer Cage qui tente d'y échapper. Cage court à toute vitesse dans les bois. Cage fait une roulade pour éviter la lance. La lance de Scorpion arrive au maximum de son extension et s'arrête juste à quelques centimètres du visage de Cage. Dans un mouvement frénétique, la lance tente désespérément de mordre Cage. Scorpion tire sur la corde pour rappeler sa lance qui revient en un éclair. Cage regarde dans toutes les directions pour repérer son assaillant. Scorpion arrive rapidement devant Cage et lui décoche à nouveau sa lance. Adossé à un arbre, Cage se déplace à la dernière seconde pour éviter la lance. La lance termine sa course dans un arbre et meurt écrasée. Scorpion plisse les yeux pour montrer sa contrariété. Maintenant que Scorpion n'a plus de projectile, Cage court vers lui pour lui assener un coup de pied sauté. Scorpion laisse venir à lui Cage et l'absorbe dans un portail de téléportation qui les emmène tous deux dans un autre endroit. Le portail s'ouvre dans un monde infernal où Cage termine l'élan de son coup de pied dans le vide et termine sa chute sur les planches d'un échafaudage. Cage se

relève et constate qu'il est dans un endroit effrayant. Soudainement, Scorpion se retrouve derrière Cage et se met à le ruer de coups. Un affrontement rapide et violent s'ensuit. Les frappes s'échangent réciproquement et semblent être aussi rapides que fortes et pesantes. Aucun des deux adversaires ne semble avoir l'avantage sur l'autre. Les combattants défient les lois de la pesanteur durant l'affrontement : projection, coups de pied et escalade d'échafaudage. Au bout d'un moment, Cage grimpe dans un échafaudage pour échapper à son adversaire. Dans l'intention de faire descendre Cage, Scorpion casse les piliers de l'échafaudage d'un seul coup de tibia. Cage s'agrippe à un poteau et fait une longue chute jusqu'au sol en traversant plusieurs paliers de bois poussiéreux. Une fois au sol, Cage se protège le visage avec les mains pour éviter les débris qui lui dégringolent dessus. Cage panique lorsqu'il constate qu'il est au milieu de centaine d'os humains étalés partout autour de lui. Scorpion saute de la plateforme en réalisant successivement plusieurs rotations (*front flip*) pour finir sa course au sol, non loin de Cage. Scorpion regarde Cage de ses yeux blancs et vitreux, puis retire son visage pour laisser apparaître son crâne en guise de tête. On voit apparaître des flammes dans les cavités oculaires du crâne de Scorpion. Cage cherche autour de lui et trouve un bouclier pour se protéger. Scorpion crache un jet de flamme sur Cage qui se protège avec le bouclier. Cage prend une lance par terre et la tire en direction de Scorpion. La lance atteint Scorpion et le lacère au bras. La lave qui coule de sa plaie le fait prendre feu. Cage s'élance vers Scorpion avec son bouclier. Cage utilise les dents de scie au pourtour de son bouclier pour lui infliger de profondes entailles un peu partout. Découpé de partout, le corps de Scorpion dégouline de lave et sa tête explose. Voyant cela, Cage prend ses jambes à son coup et s'enfuit le plus vite possible. Pendant que Cage s'éloigne, le corps de Scorpion est entièrement en feu et explose en mille morceaux. Dans les viscères en feu, apparaît soudainement une photo dédicacée de Cage, rappelant une dimension amusante du jeu qui a inspiré le film.

(3-MK) Liu Kang affronte Sub-Zero en duel. Liu tente de battre un ennemi qui a le pouvoir de produire et de lancer une substance « éthérique » de glace. Sub-Zero prend une position basse (cavalier), les bras dans les airs. Liu reste sur ses gardes et se demande ce que prépare son adversaire. À mesure que Sub-Zero baisse les bras et les approche de sa ceinture, des particules bleues apparaissent dans les airs pour venir se concentrer entre ses mains et former une sphère. La sphère prend de l'amplitude pour former un bouclier de protection autour de Sub-Zero. Plus tard, Liu fait tournoyer un seau d'eau et le lance en direction de Sub-Zero. L'eau entre à toute vitesse dans la sphère éthérique de basse température que produit Sub-

Zero et se transforme immédiatement en projectile pointu de glace. Le projectile transperce Sub-Zero à l'abdomen et le projette en arrière avec grande force. Sub-Zero est encastré dans le mur maintenu par le projectile. Le corps de Sub-Zero se transforme entièrement en glace, partant du projectile dans son ventre jusqu'aux extrémités. Finalement, on voit le visage et la tête se couvrir de givre.

(5-MK)Liu Kang provoque Chang Tsung en duel pour le combat final du tournoi. Ils débute en s'affrontant à mains nues. Liu envoie Chang Tsung au sol. Chang Tsung se relève et fait appel à ses pouvoirs magiques pour appeler des esprits qui se matérialisent et attaquent Liu. Liu élimine tous les adversaires morts-vivants envoyés par le sorcier. Chang Tsung se transforme ensuite en la personne du frère de Liu pour le culpabiliser du décès de ce frère. Liu ne se laisse pas prendre au jeu de ce chantage émotif et défait le sorcier en l'envoyant faire une chute mortelle sur un tapis de lames qui sortent du sol.

(2-KB1) Beatrix affronte les féroces 88, soit les multiples gardes du corps d'O-Ren Ishii. Les combats sont sanglants, les corps sont découpés, le tout dans une ambiance de manga japonais où le sang fuse de toute part et de violence sans pitié. Les féroces 88 ne sont qu'un obstacle que Beatrix doit franchir pour se rendre à son véritable objectif qu'est l'affrontement d'O-Ren.

(3-KB1) Beatrix affronte O-Ren en duel. Le combat a lieu dans un jardin de style japonais situé sur le toit d'un édifice. O-Ren attend dans le jardin et va à la rencontre de Beatrix tout en lui parlant. O-Ren enlève gracieusement et doucement ses sandales et commence à marcher vers Beatrix. O-Ren s'arrête et exécute un geste de salutation respectueux avant le début du duel. O-Ren dégaine son katana. Beatrix se positionne pour débiter le duel. Les deux opposants soutiennent mutuellement le regard de l'autre. Beatrix et O-Ren échangent des parades et des séquences de frappes. Beatrix coupe le fourreau d'O-Ren et un regard soutenu s'enchaîne. O-Ren prend maintenant son katana à deux mains. O-Ren pourfend le dos de Beatrix. Beatrix s'écroule. Les deux adversaires échangent quelques mots. Beatrix se relève avec un effet de ralenti. Le duel au sabre reprend. Beatrix touche O-Ren à la jambe. Elle se déplace vers l'arrière avec difficulté. Le combat marque un temps d'arrêt et de silence. On voit de l'eau qui coule dans un décor totalement immobile et calme. Du sang coule le long de la jambe d'O-Ren. O-Ren et Beatrix échangent quelques mots. Le combat reprend et les femmes chargent l'une sur l'autre. Un échange de coup a lieu et se termine sur un ralenti où O-

Ren se place derrière une palissade. Elle court le long de la palissade, toujours au ralenti, et se retrouve à l'autre extrémité. Deux frappes rapides s'exécutent. On voit des cheveux voler dans les airs. La main d'O-Ren laisse tomber son sabre. On voit Beatrix de dos qui a cessé de bouger et reste immobile avec une respiration saccadée. On voit le visage d'O-Ren, elle dit une phrase, puis la caméra monte pour montrer qu'il manque le sommet du crâne d'O-Ren. On voit Beatrix de dos, toujours immobile les bras en croix, qui a peine à respirer. O-Ren s'écroule dans la neige. Beatrix jette un regard en coin à O-Ren et marche, épuisée, en s'éloignant d'elle. Beatrix s'assoit lourdement sur un banc du jardin, dépose ses avant-bras sur ses cuisses pour supporter le poids de son corps et laisse tomber son katana au sol. Elle est exténuée.

(4-HTK) Storm se rend dans la maison d'un sénateur où se trouvent les hommes qui ont assassiné sa femme et son fils. Storm monologue devant les hommes de main et range le fusil avec lequel il les menaçait. Il observe attentivement la pièce et ses adversaires. Storm provoque les hommes de main et l'un d'eux se lance sur lui en voulant le frapper avec une queue de billard. Storm se débarrasse du premier homme en l'envoyant dans un mur. Storm élimine un deuxième homme en se servant de la queue de billard qu'il a récupéré lors de l'assaut du premier adversaire. Un autre homme s'approche du bar et saisit un couteau pour attaquer Storm. Storm évite la trajectoire du couteau et enfonce la partie cassée d'une queue de billard dans le cou de son assaillant. Storm se rappelle, grâce à un souvenir, que cet homme est celui qui a tué sa femme. L'homme, empalé, s'agenouille tranquillement et Storm lui assène un coup de pied au visage pour l'achever. L'homme meurtri s'écroule lentement sur le dos. Storm se dirige vers la porte de sortie.

(4-RMD) La séquence débute sur un feu de braises. La caméra se déplace pour arriver sur Kai qui se retourne et voit arriver Han sur la terrasse. Les deux hommes discutent à propos de l'élimination du frère de Han. Les deux hommes se provoquent et commencent un échange de coups frappés très rapides. Han termine la séquence de frappe par un coup de pied au visage de Kai. Les deux hommes prennent une pose. Tous deux semblent avoir souffert des coups encaissés, mais décident de se mettre en garde de combat. Un échange de coups et de blocages rapides a encore lieu. Kai saute et donne un coup de genou à la tempe de Han (scène au ralenti). Han saute en faisant une vrille et frappe Kai à la gorge avec son poing (ralenti). Le combat prend une pause et Kai regarde le bassin métallique plein de braise. Les deux hommes exécutent quelques feintes et reprennent l'affrontement. Han envoie Kai contre une palissade de bois. Kai arrache une plante et l'envoie

aux yeux de Han. Cela empêche Han de continuer à frapper sur Kai. Kai en profite pour éloigner Han. Kai frappe du pied le bassin plein de braise et le projette sur Han. Han se protège avec ses mains. Kai maintient le bassin brûlant avec ses pieds sur les mains de Han. Han souffre atrocement et crie. Han se dégage de l'emprise du bassin en frappant Kai à la jambe. Kai se rue sur Han pour le frapper à nouveau. Kai frappe la main de Han et tente de lui arracher la peau d'une de ses mains brûlées. Han tente de se dégager, mais sans succès. Kai projette Han au sol et le traîne par terre. Kai écrase l'autre main brûlée de Han avec son pied. Han se dégage avec ses pieds et repousse Kai près de la maison. Kai fonce sur Han pour le plaquer et l'envoyer au travers de la palissade de bois. Han défonce la palissade en feu et s'écrase sur la pelouse de l'autre côté. On voit Kai avec le visage meurtri qui regarde la palissade défoncée et en feu (effet de ralenti). Han se relève tranquillement. Han avance vers la palissade et repasse par la brèche (scène au ralenti). Les deux hommes se regardent intensément. Han déchire des bandelettes de tissu de son blouson et s'en sert pour panser les blessures de ses mains. Aussitôt ses mains couvertes de tissu, Han se met à frapper Kai avec grande conviction. Ils échangent des coups de pieds. Lors de figures aériennes, Han envoie Kai choir au sol. Kai se relève et court vers Han en criant. Han saute dans les airs en même temps que Kai. Kai dirige un coup de pied vers Han. Han dévie le pied de Kai et le frappe du même pied sur la tête (durant cette scène, les deux hommes atteignent une hauteur vertigineuse). L'image montre une interprétation d'un rayon X de ce qui arrive à la colonne vertébrale de Kai; elle se brise sur le sens de la longueur. Kai retombe au sol inconscient.

(1-UnS) Le cuisinier du restaurant menace Luc parce qu'il n'a pas d'argent pour payer l'addition. Le cuisinier tente de frapper Luc. Luc évite le crochet, frappe le cuisinier et l'envoie au tapis. La serveuse sourit nerveusement à Luc et se recule. Trois hommes baraqués regardent Luc depuis la table de billard. Luc reprend un sandwich sur sa table et continue de manger. Un homme saisit l'épaule de Luc qui s'en débarrasse tout en continuant de mâcher son sandwich. Un autre homme vient vers Luc. Luc l'arrête d'une main en le saisissant à la gorge et lui frappe la tête sur la table. L'homme est inconscient. Un homme qui était à la table de billard se dirige vers Luc. Luc leur fait savoir qu'il ne cherche pas la bagarre, qu'il souhaite seulement manger. Veronica revient de la cabine téléphonique et voit Luc qui est en train d'utiliser la tête d'un homme pour défoncez la façade d'un jukebox. Le jukebox se met en marche et une musique débute. Un homme agrippe Luc au collet et un autre arrive derrière lui pour le frapper à la tête avec une chaise. Luc se penche et c'est l'homme derrière Luc qui reçoit la chaise au visage. Luc saisit l'homme qui tenait la

chaise, le frappe quatre fois sans que l'homme ne réplique. Luc lui assène un coup de pied qui l'envoie sur la table de billard. Luc regarde le bol de popcorn sur le coin de la table de billard et le prend pour en manger. Durant ce temps, l'homme qui était sur la table de billard revient. De l'extérieur du restaurant, on voit le corps de l'homme qui traverse la vitrine de la façade du commerce pour aller choir sur le trottoir en ciment.

(2-UnS) Luc Devreau se cache d'un ancien frère d'armes, le sergent Andrew Scott, chez ses parents. La ferme familiale devient le lieu de l'affrontement final entre Luc et Andrew. Andrew met la pression pour que Luc se dépêche de sortir de la maison et fait exploser le tracteur de la ferme. Luc prend le fusil de son père. Luc sort de la maison et se dirige prudemment vers Andrew qui tient Veronica en otage. Luc coopère et joue son rôle de subalterne conformément à ce qu'ils ont vécu au Vietnam il y a de cela 25 ans. Pendant que Luc et Andrew discutent, Luc dépose son fusil sur un capot de voiture non loin d'Andrew. Luc et Andrew revivent l'épisode traumatique du Vietnam. Luc frappe plusieurs fois Andrew, mais il ne bronche pas. Andrew attrape le poing de Luc qui est saisi et immobilisé par sa grande force. Andrew projette Luc à dix mètres et termine son vol plané en arrachant la porte principale de la grange. Luc souffre et se tourne sur le ventre. Veronica réagit et gémit. Andrew marche vers Luc. Veronica est adossée à une voiture de police. Elle réussit à se lever et à se projeter vers l'avant. Andrew rappelle à Luc l'obéissance des soldats en temps de guerre. Pendant que Luc est étendu au sol, Andrew le frappe à la tête avec sa botte. Luc regarde son indicateur de température corporel qui clignote. En voyant cela, Andrew lui montre les seringues que contient sa veste et lui dit que ce sont les médicaments dont il aurait besoin. Veronica se lève et se dirige vers la moissonneuse batteuse pour tenter de couper ses liens avec les lames de la machine agricole. Andrew a une seringue en main et l'enfonce dans sa poitrine en s'injectant le contenu. Andrew a une réaction immédiate à l'injection, cela semble être souffrant. Luc aperçoit un madrier. Il l'attrape et tente d'en porter un coup à Andrew. Avec son avant-bras, Andrew bloque le madrier qui se brise. Andrew agrippe Luc et le projette à son point initial, soit à une dizaine de mètres. Luc se traîne dans la boue. Andrew se dirige vers Luc, le soulève et utilise sa tête pour défoncer la vitre d'une voiture. Ensuite, il lui frappe la tête de manière répétée contre la portière de la voiture pour finalement le lancer par terre. Andrew attrape Luc par le collet et le traîne vers Veronica en lui disant qu'il doit suivre les ordres et la tuer. Andrew prend son fusil, toujours en maintenant Luc par le collet, et s'amuse à discourir sur l'endroit où il lui décochera une balle. Andrew appuie sur la gâchette de son arme qui

pointe le front de Veronica, mais le chargeur du fusil est vide. Veronica réussit finalement à couper ses liens et s'enfuit à la course. Andrew projette encore une fois Luc dans la boue quelques mètres plus loin. Veronica cesse de courir et crie à Luc de se relever. Andrew dégoupille une grenade et jette un regard à Luc. Luc crie à Veronica de s'en aller et de courir. Andrew lance la grenade qui explose près de Veronica. Une voiture explose. Luc crie de colère et de frustration. Andrew exprime sa joie d'avoir réussi son lancer. Luc est visiblement en colère et se soulève de terre. On voit Luc terminer de se lever devant un décor de flammes. Luc court vers Andrew. Arrivé près de lui, Luc saute et donne un coup de pied au visage d'Andrew. Luc donne trois autres coups de pied au visage d'Andrew avant de tomber au sol. Andrew relève Luc et le projette au travers de la deuxième porte de la grange. Luc se retrouve dans la grange, non loin de ses parents qui y sont prisonniers. Luc se relève pendant qu'Andrew s'approche et lui fait un monologue. Luc provoque Andrew qui tente de le frapper du poing. Luc se déplace et Andrew défonce des planches avec sa frappe. Pendant que Luc esquive la frappe d'Andrew, il lui vole une des seringues qu'il gardait dans sa veste. Andrew donne un coup de pied arrière à Luc qui défonce une barrière et va s'écraser sur un tapis de foin. Pendant qu'Andrew soulève Luc de terre, Luc s'enfonce la seringue dans la poitrine et s'injecte son liquide. Luc semble souffrir de l'injection. Andrew place Luc devant lui pour le frapper à deux reprises. À la troisième frappe, Luc attrape le poing d'Andrew et l'immobilise par sa seule force. Luc donne un coup de tête à Andrew qui recule et défonce une barrière. Luc frappe Andrew de plusieurs coups de poing et l'accule ensuite au mur intérieur de la grange. Andrew décroche une barre métallique avec laquelle il frappe Luc. Luc est au sol, donne des coups de pied à Andrew et le désarme en plus de l'envoyer choir sur l'établi. Luc tient Andrew au collet et le frappe à répétition de son autre poing. Une fois Andrew au mur, Luc se recule pour prendre son élan et saute à pieds joints dans Andrew. Andrew passe au travers du mur et atterrit dans la boue. Andrew tente péniblement de se relever. La caméra filme les flammes sous la pluie et Luc vient prendre place devant les flammes en fixant ardemment Andrew du regard. Luc effectue plusieurs coups de pied (dont plusieurs au ralenti), dirigeant lentement Andrew vers les lames de la moissonneuse batteuse. Andrew tombe sur les multiples lames qui lui transpercent le corps. Andrew regarde Luc, puis sa tête tombe à la renverse. Luc s'approche tranquillement d'Andrew. Andrew agrippe la tête de Luc et tente de l'enfoncer dans l'une des lames qui lui transpercent la poitrine. Luc et Andrew se regardent droit dans les yeux pendant que Luc s'approche de plus en plus d'une des lames. Le visage de Luc change et on peut y lire la détermination de lutter contre la poigne d'Andrew. Luc se dégage de la prise d'Andrew et lui casse le

bras au niveau du coude. Luc démarre la moissonneuse batteuse et enclenche le mécanisme des lames. On voit des charpies de viande sortir par l'autre extrémité de la machine.

(1-He) Sans Nom affronte Ciel Étoilé en duel. Avec tout le décorum que cela requiert, Sans Nom invite d'un geste poli Ciel Étoilé à venir le confronter. Les deux hommes échangent quelques frappes en étant en suspension dans les airs. Les opposants semblent voler et sont capables d'être stables dans les airs. Cette première partie du combat se déroule au ralenti. Parfois le combat prend le rythme de l'eau qui tombe et d'autres fois, c'est l'eau qui se joint aux mouvements pour montrer la vitesse ou encore la puissance des guerriers. Les deux combattants s'immobilisent, cela marque une pause dans le duel. La lance de métal de Ciel Étoilé résonne. Ciel Étoilé enlève la protection de cuir qui recouvrait la lame de sa lance. Chacun pointe son arme vers l'adversaire. Ciel Étoilé s'élance vers Sans Nom et ils s'affrontent dans un échange de coups continu. Pendant que les deux belligérants s'affrontent, le vieil homme qui jouait de la musique range son instrument et part. Le combat fait rage entre Ciel Étoilé et Sans Nom, ils échangent des coups à une vitesse fulgurante. Le musicien se dirige lentement avec son bâton d'aveugle et s'apprête à passer entre les deux combattants. Les deux hommes cessent de se battre pour laisser passer le vieil homme et lui demandent s'il peut rester et jouer encore de la musique (sitar taoïste). Sans Nom met de l'argent dans le bol de mendiant et le vieil homme retourne à sa place pour se remettre à jouer. Lorsque la musique recommence, Sans Nom et Ciel Étoilé se regardent et font des pas en arrière. Après quatre pas synchronisés, les deux hommes prennent une position de garde esthétique. Les guerriers demeurent immobiles. Les pensées de Sans Nom sont narrées pendant que l'on voit le vieil homme jouer de la musique et l'eau tomber. Les combattants ferment les yeux et la suite du combat se déroule à l'intérieur de leurs esprits. Pour marquer cet affrontement spirituel, la scène se déroule en noir et blanc. Pendant le combat simultané dans les esprits des deux hommes, on voit à diverses reprises des instants de la réalité : l'immobilité des hommes sous la pluie en train d'écouter le vieil homme jouer du sitar. C'est seulement au moment où le musicien brise les cordes de son instrument que les guerriers ouvrent les yeux. Sans Nom avance vers Ciel Étoilé et on voit la lame de son épée se déplacer au ralenti sous l'eau de pluie. Ciel Étoilé fait tourner sa lance et de l'eau se dessine en spirale autour d'elle. Sans Nom traverse des gouttes d'eau qui éclatent pour finalement piquer Ciel Étoilé avec sa lame. Ciel Étoilé est projeté vers l'arrière par la force du coup. On voit la lance de Ciel Étoilé qui se brise. Sans Nom range son épée dans son fourreau. Ciel Étoilé s'écrase au sol. On voit les yeux

de Sans Nom derrière son épée rengainée. La lame de Ciel Étoilé termine sa chute au sol au ralenti.

(2-He) Lune affronte Flocon de Neige pour venger son maître. Flocon de Neige est dans une clairière où le vent fait tomber continuellement les feuilles des arbres. Lune observe Flocon de Neige de l'autre côté de la clairière. On peut lire sur le visage de Lune un mélange de tristesse et de colère. Lune regarde Flocon de Neige fixement. Flocon de Neige s'aperçoit de la présence de Lune et refuse de l'affronter. Lune est décidée à venger son maître et dégaine ses couteaux. Lune s'élançe vers Flocon de Neige en faisant tourner ses couteaux. Flocon de Neige ne se retourne vers Lune que lorsqu'elle est sur le point de se faire toucher par ses couteaux. Flocon de Neige saute et s'envole. (ralenti) Flocon de Neige sautille et esquive toutes les attaques de Lune. Flocon de Neige regarde Lune avec indifférence et s'échappe sans effort pendant que son adversaire se démène bec et ongles. Cette longue poursuite se réalise dans les airs où les femmes bondissent sur le tronc des arbres. Lune rattrape Flocon de Neige et réussit à entailler des morceaux de sa robe, ainsi qu'une mèche de ses cheveux. Flocon de Neige redescend doucement au sol. Lune, qui est encore dans les airs, plonge sur Flocon de Neige. Pendant que Lune descend à pic, Flocon de Neige regarde sa mèche de cheveux tomber au sol et décide finalement d'affronter la jeune femme. Flocon de Neige dégaine son épée, accompagnée d'un son aigu, et dont le mouvement est prolongé par une rafale de vent qui soulève la plupart des feuilles au sol dans sa trajectoire. Le mouvement d'épée de Flocon de Neige se continue jusqu'au-dessus de sa tête et repousse Lune par la même rafale de vent qui avait été initiée lors de la sortie du fourreau. Lune est projetée loin et termine sa course contre un arbre. Lune se relève. Flocon de Neige se retourne lentement vers Lune. Lune court à toute vitesse vers Flocon de Neige qui esquive son attaque d'un saut gracieux. Les deux femmes tournoient sur elles-mêmes de manière symétrique. D'un coup d'épée, Flocon de Neige envoie Lune au sol grâce à une rafale de vent. Au sol à travers des feuilles, Lune se retourne vers Flocon de Neige qui conserve la pause de la fin de son mouvement. Lune se lève et croise le fer pour la première fois avec Flocon de Neige. Dans un grand mouvement de bras avec sa lame, Flocon de Neige engendre un tourbillon de vent qui entraîne les feuilles du sol et les arbres pour y prendre Lune. Lune tournoie dans ce torrent de vent et de feuilles et est projetée au loin. Lune se relève encore une fois. Flocon de Neige demeure sur place, immobile, et fixe le sol. Lune fonce de nouveau sur Flocon de Neige. Cette fois, Flocon de Neige donne un coup d'épée franc qui provoque un mur de vent et de feuilles qui retient Lune sur place malgré ses efforts et ses mouvements de lames inutiles.

En plus du vent et des feuilles, Lune est face au soleil qui l'éblouit. Flocon de Neige profite de l'occasion pour percer Lune avec son épée. Lorsque Lune reçoit le coup d'épée, son visage exprime la surprise et la douleur. Lune tente de frapper Flocon de Neige qui recule d'un long saut. Lune a l'épée enfoncée dans l'estomac. Elle utilise ses couteaux pour agripper l'épée et la lancer en direction de Flocon de Neige. L'épée est décochée à toute vitesse pour finir sa course plantée dans un arbre juste à côté de Flocon de Neige qui l'a esquivée. Flocon de Neige se tourne vers Lune. Lune souffre, s'agenouille et s'appuie sur un arbre. On voit une goutte de sang tomber de l'épée au ralenti qui est plantée dans l'arbre. Lune est courbée en avant et rit. Flocon de Neige est intriguée par ce comportement. Les deux femmes échangent quelques propos. À mesure que Lune souffre et ferme les yeux, les feuilles jaunes deviennent graduellement rouges pour symboliser la mort de Lune. Les feuilles ne cessent de tomber et Flocon de Neige se tourne pour jeter un dernier regard à Lune.

(5-BLS) Pendant qu'il travaille sur le plateau de tournage d'un film, Bruce Lee reçoit la visite d'un homme qui veut venger son frère. Bruce le reconnaît et est surpris de le voir. Les deux hommes se parlent avec agressivité. L'équipe de tournage ne comprend pas ce qui se passe, car ce n'est pas dans le scénario. Bruce et l'homme échangent quelques coups. L'homme attrape le pied de Bruce. À l'aide de cet appui, Bruce exécute une acrobatie pour monter sur une galerie. Afin de poursuivre Bruce, l'homme brise le rempart de la galerie d'un seul coup de poing. Encore une fois, ils échangent des coups. L'homme envoie Bruce au sol. Bruce se relève, tente de prendre le dessus, mais sans succès, il est renvoyé au tapis. À chaque fois qu'il tente d'asséner un coup, Bruce esquivé et l'homme défonce les planches qui sont derrière. Bruce frappe l'homme de manière répétée avec ses poings à une vitesse fulgurante. Il enchaîne un coup de pied, puis le saisit à la gorge. Bruce pousse l'homme sur une courroie de transmission en marche qui lui brûle la peau derrière la tête. Bruce tente d'étrangler l'homme au sol. L'homme le repousse avec ses deux pieds et projette Bruce dans un dépôt de bloc de glace. L'homme descend dans le dépôt de glace pour suivre Bruce. Bruce évite les frappes de l'homme et riposte à plusieurs reprises. L'homme s'accroche à une chaîne qui l'extirpe du dépôt de glace. L'homme s'empresse de se rendre derrière des blocs de glace. Les blocs sont suspendus à des chaînes permettant de coulisser sur des rails. Bruce sort de la trappe du dépôt de glace. L'homme envoie un bloc de glace à toute vitesse sur Bruce. Bruce brise le bloc de glace d'un seul coup de poing. L'homme lance un autre bloc. Bruce le casse à nouveau, mais cette fois la scène est au ralenti. L'homme attrape Bruce et le

lance. L'homme relève Bruce et le couche sur un tapis roulant qui mène à une scie ronde servant à couper les blocs de glace. L'homme glisse Bruce jusqu'à la scie. Bruce est conscient du danger et se dégage de l'emprise de l'homme. Bruce attrape la tête de l'homme avec sa jambe et lui frappe la tête sur le tapis roulant en métal. Bruce relâche l'homme. Bruce tente de rejoindre l'homme, mais ce dernier lance un baril sur Bruce qui est expulsé hors de la bâtisse. Il atterrit dans une mare d'eau. L'homme tente de noyer Bruce dans la marre. Bruce feint la mort. Bruce se relève une fois que son adversaire a baissé sa garde. L'homme est projeté en arrière et tombe dans l'eau. Dans une séquence au ralenti, Bruce saute dans les airs et retombe à pieds joints sur la cage thoracique de son opposant. Bruce est extrêmement intense dans sa contraction musculaire et dans son regard. Bruce laisse son adversaire pour mort.

(6-BLS) Bruce affronte ses peurs sous la forme combat psychique contre un démon. Bruce est sur ses gardes. Bruce se promène dans la chambre des miroirs. L'image du démon apparaît dans les miroirs. Bruce se retourne subitement, regarde toutes les images de démon en se demandant lequel est le vrai. Bruce est stressé et la tension augmente. Les miroirs se brisent et le démon en sort. Le démon court vers Bruce et lui fait un plaquage au travers des miroirs. De l'autre côté du miroir, il y a une tempête. Avec le plaquage, le démon a transporté Bruce sur une tombe. Le démon relève Bruce face à la tombe et lui frappe violemment la tête à trois reprises contre la stèle. Le démon tient Bruce face à la stèle et lui montre les gravures. La lumière jaillit pour qu'il soit possible de lire le nom et voir la photo : il s'agit de sa tombe, celle de Bruce Lee. Bruce n'en revient pas, il regarde encore. Il baisse les yeux et cette fois on peut lire les dates d'arrivée et de départ, ainsi que « *Founder of Jeet Kune Do* ». Bruce crie de désespoir et de colère. Le démon lance Bruce tête première contre la tombe. On peut voir la photo de Bruce sur la stèle couverte de sang. Le démon étrangle Bruce d'une main et menace de le frapper de l'autre. On voit Bruce qui gigote et se débat. Étant sur le point de frapper Bruce, le démon entend la voix d'un enfant qui crie « papa ». On voit Branden (fils de Bruce), près d'un temple avec des statues, à l'autre bout du cimetière. Bruce prévient son fils du danger. Le démon fixe l'enfant qui est paniqué. Le démon lâche l'étreinte à la gorge de Bruce et se dirige vers l'enfant. Bruce tente d'arrêter le démon, mais se fait repousser. Le démon s'approche de plus en plus et l'enfant panique davantage. Bruce saute sur le dos du démon et est repoussé de nouveau. Bruce se place devant son fils et fait un coup de pied sauté de côté à la gorge du démon. Le démon ressent de la douleur et se tient la gorge. Bruce rassure son fils. On voit le masque du démon et il en sort un tapis de clous sur

toute la surface du visage et du cou. Bruce regarde à sa droite; dans la gueule d'une statue de lion chinois se trouve une paire de nunchaku. Une lumière vient les éclairer. La main de Bruce les saisit rapidement. Bruce barre le chemin au démon en tenant ses nunchakus à bout de bras. Bruce retrouve sa confiance et réalise une démonstration de maniement d'armes devant le démon. Le démon recule. Bruce frappe le démon à la gorge avec le nunchaku. Le démon souffre et recule. Le démon riposte d'un coup de pied, mais Bruce bloque le coup avec son arme. Bruce renchérit de plusieurs coups de nunchaku à la tête et à la gorge. Lorsque le démon décide de faire un assaut, Bruce saute par-dessus le démon et utilise la chaîne de son nunchaku en guise d'étrangleur. Lorsque Bruce atterrit derrière, le démon se retrouve le cou coincé dans une guillotine. Le démon met un genou par terre et se débat en tenant sa gorge. Bruce sert l'étai de toutes ses forces, fait un cri puissant et aigu, puis laisse tomber le démon.

(2-SF) Confrontation finale entre Guile et Bison. Guile provoque Bison qui est caché. Bison apparaît sur un écran géant pour répondre à Guile. Guile semble amusé par les insultes de Bison. La caméra se déplace de l'écran géant vers une passerelle où se trouve Bison. En fait, juste en face de la passerelle où se trouve Guile. Bison attrape une corde et va rejoindre Guile sur sa passerelle. Guile accepte la proposition de duel faite par Bison. Guile donne l'ordre à ses troupes de partir ailleurs, Bison fait de même avec ses propres soldats. Les deux adversaires échangent quelques mots, puis Guile frappe Bison au visage avec son poing. Guile conserve la pause finale de sa frappe et on voit, en gros plan, le drapeau américain tatoué sur son épaule très musclée. [...] Guile frappe encore Bison au visage avec son poing. Nous voyons la reprise de la frappe sur l'écran géant dans la salle où se déroule le combat. L'image du combat alterne deux fois entre le combat et l'écran géant. Bison tient Guile à la gorge. Guile se dégage et assène plusieurs coups de pied à Bison. Tous deux tombent de la passerelle pour atterrir dans le module volant de Bison. Les deux hommes échangent des coups. Bison insulte Guile qui le frappe d'un coup de talon au visage. La tête de Bison va choir sur une énorme cloche en bronze. Guile attrape Bison par le collet de sa cape, derrière le cou, et lui frappe la tête à répétition sur la cloche. Bison se dégage de l'emprise de Guile et le fait tomber du module volant grâce à un coup de pied à la poitrine. Bison s'approche du bord du module pour regarder, satisfait, Guile s'écraser au sol. Cependant, Bison constate que Guile n'y est pas. Guile s'est accroché au module en tombant et se déplace sous lui. Par une prouesse acrobatique, Guile réussit à remonter sur le module. À son tour, Guile expulse Bison hors du module avec un coup de pied à la poitrine. Bison se retrouve au sol. Guile saute du module et adopte une

position agressive lors de sa descente. Guile atterrit devant Bison et lui décoche un coup de pied retourné (cette séquence est jouée deux fois, mais sous un angle de caméra différent). Bison est projeté vers l'arrière et glisse au sol. [...] Bison se relève et assène Guile d'un coup de poing à l'estomac, puis, en le soulevant au bout de ses bras, le projette sur le dos. Bison s'approche de Guile dans l'objectif de poursuivre son assaut, mais Guile surprend Bison en faisant tourner ses jambes au ras du sol jusqu'à ce qu'il tombe. Bison tombe et se relève furieux. En se relevant, Bison est accueilli par Guile d'un jeté du talon au visage. Par la force de l'impact, Bison est dirigé au mur derrière lui. Aussitôt Bison retourné, Guile lui décoche deux *bicycle kick*. Frustré, Bison fonce sur Guile pour lui donner un coup de poing. Guile dévie l'attaque pour laisser passer Bison à côté de lui et au passage lui fait un coup de pied crochet entre les scapulaires. Dû à son élan, Bison atterrit dans un panneau de contrôle. L'impact court-circuite le panneau et des flammèches électriques en jaillissent. Bison est électrocuté. Guile regarde Bison agoniser tout en conservant sa garde de combat. Bison meurt. Guile prend son communicateur et discute avec Cammy. Pendant que Guile discute, un dispositif d'urgence s'active dans l'ordinateur central. Ce dispositif est un programme qui active à distance une tentative de réanimation cardiaque pour Bison. Bison se lève derrière Guile qui se retourne, stupéfait. Bison lève ses bras et les pointent en direction de Guile. Guile affiche un air perplexe. Des éclairs bleus sortent des poings de Bison et projettent Guile à l'autre bout de la pièce. [...] Par un simple geste de la main, Bison fait venir son module volant. Guile se relève et marche péniblement vers Bison. Les semelles de bottes de Bison s'illuminent et il se soulève dans les airs. Il vole et recule de dos vers l'écran géant. Bison plane vers Guile et le frappe au vol. Guile est projeté sur le dos. [...] Après avoir frappé Guile au sol, Bison atterrit à l'autre bout de la pièce. Bison s'envole et frappe une nouvelle fois Guile au passage. [...] Bison envoie des éclairs sur Guile qui est projeté plus loin. Guile tente péniblement de se relever. Bison s'élève dans les airs et fonce à toute vitesse sur Guile. Guile reçoit Bison avec un coup de pied sauté retourné en grand écart (on voit la frappe à trois reprises). Bison est projeté dans l'écran géant qui explose. Guile est projeté (au ralenti) par l'explosion. Il se relève et s'enfuit.

Annexe 9

Excédent des exemples de la section 8.2.2 *Être résilient et faire face à l'adversité grâce aux arts martiaux* pour les films d'action.

(MMS) John et Jane tentent réciproquement de s'éliminer. John sort de la cuisine en sautant et termine son mouvement en donnant un coup de genou à Jane. Jane évite la frappe de John qui enfonce le mur avec son coude. Jane envoie John dans une autre pièce avec un coup de coude. Jane pousse John sur une commode. Jane tente de briser un vase sur la tête de John, mais ce dernier se protège avec son avant-bras. Le vase se brise sur le coude. John envoie la tête de Jane dans une porte d'armoire qui se brise. John empoigne Jane et l'envoie dans les murs pour finalement la projeter par terre. Jane se lève péniblement en ramassant un contenant de métal. Elle enveloppe l'objet dans un rideau pour en faire une arme de portée. John fait signe à Jane d'approcher en guise de provocation, puis se positionne en garde. Jane se relève enragée et assène un coup de son arme à la tête de John. John est sous le choc et reste immobile. Jane profite de cette occasion pour mettre le rideau autour du cou de John. Avec cette écharpe improvisée, Jane tire John vers elle pour lui donner un coup de front sur la tête. Jane termine son assaut avec un coup de pied frontal au plexus qui envoie John directement dans une armoire aux portes vitrées. John défonce les portes avec son dos et tombe assis. Jane regarde John, satisfaite. Jane s'en va et John se relève pour la suivre. Jane entre dans le salon et tente de prendre le fusil au sol, mais John, arrivant dans la pièce à toute hâte, se positionne sur une main pour être au niveau du fusil et désarme Jane grâce à un coup de pied. Jane agrippe John et l'amène complètement au sol pour le chevaucher d'une position montée complète, puis elle le rue de coups. John retourne Jane en position semi-montée. Jane attire John contre elle et lui fait un étranglement. John se relève avec Jane qui conserve sa position, toujours agrippée à lui. John se retourne et frappe Jane sur l'horloge grand-père. Voyant que Jane n'abandonne pas sa prise, John court en traversant la pièce et fracasse Jane sur un miroir accroché au mur. John défait son nœud de cravate pour respirer et Jane reprend son souffle. Tenant une bouteille dans chaque main, Jane les casse simultanément de chaque côté de la tête de John. Jane fait tomber John sur le divan renversé, puis lui donne plusieurs coups de poing en le chevauchant. John se dégage de l'emprise de Jane en la tassant sur le divan. John se relève et donne un coup de pied à Jane de manière répétitive. On voit une jambe

sortir de derrière le canapé, c'est Jane qui frappe John aux parties génitales. John s'écroule au sol. Jane et John se relèvent péniblement. Tout à coup, les deux se regardent, puis, d'un bond, se remettent en garde. Jane reprend son souffle. John essuie le sang au coin de sa bouche. Tous deux plongent par-dessus le canapé et ramassent un fusil en même temps. Chacun tient l'autre à bout portant.

(SW1) Les portes s'ouvrent devant les membres de la résistance; de l'autre côté se trouve le sith Darth Maul. Les *Jedis* décident de l'affronter. Le sith enlève son capuchon et dévoile son visage (rouge et noir avec des cornes en guise de couronne). Les *Jedis* et le sith enlèvent leur toge avant de débiter l'affrontement. [...] Darth Maul dégage son sabre laser. Qigone et Obi-Wan font de même. Le sith attaque le premier. En bloquant l'attaque, Obi-Wan saute en réalisant une vrille pour atterrir de l'autre côté de Darth Maul. Le sith fait sortir un laser de l'autre extrémité de son sabre, il a maintenant un bâton laser. Darth Maul combat les *Jedis* des deux côtés à la fois. [...] Les *Jedis* échangent des coups avec le sith, cela crée des effets répétitifs de boule de lumière. Pendant l'affrontement, Darth Maul saute et donne un coup de pied arrière à Qigone qui est projeté sur le dos. Pour mettre de la distance entre ses adversaires et lui, le sith exécute des sauts papillon (*butterfly twist*) pour se déplacer. En reculant, Darth Maul se sert de ses pouvoirs télékinésiques pour projeter un objet. Il fait également tourner son bâton laser avant de continuer l'affrontement. Les *Jedis* reprennent le combat au sabre, mais Darth Maul propulse Obi-Wan hors du combat avec un coup de pied latéral avec déplacement (*side kick* chassé). Qigone affronte seul Darth Maul, pendant qu'Obi-Wan revient à la course. Darth Maul est pris en souricière sur une plateforme de commande. Plan rapproché sur le regard des trois combattants. Les *Jedis* tentent d'attaquer le sith, mais il exécute un long saut jusque sur une passerelle avoisinante. Les *Jedis* font de même et le suivent. Le sith bloque les attaques des *Jedis*. [...] Le combat s'est maintenant déplacé plus loin sur la passerelle, soit entre des conduits verticaux transparents qui semblent véhiculer de l'électricité. Les croisements de sabre ajoutent à la lumière déjà éblouissante des conduits d'électricité. D'un coup de pied de côté, Darth Maul envoie Obi-Wan au sol et glisse hors de la passerelle pour choir sur un palier inférieur. D'un coup de poing, Qigone fait aussi tomber Darth Maul de la passerelle qui s'écrase sur le dos un palier plus bas. Qigone saute rejoindre Darth Maul et continue le combat, un contre un. Obi-Wan se relève, prend son sabre, et regarde le combat qui se déroule sur une passerelle supérieure à un étage où il se trouve actuellement. Obi-Wan saute et fait un bond prodigieux pour rejoindre la passerelle du combat. Il court pour porter main forte à son maître. Dans leur combat,

Qigone et Darth Maul se déplacent constamment. Ils s'engagent dans un corridor de portes lasers intermittentes. Qigone et Darth Maul traversent le corridor de porte, maintenant éteintes, en combattant sabre contre bâton laser. En arrière-plan, on voit Obi-Wan qui court pour rejoindre le combat. À ce point du combat, chacun est piégé dans une section différente du corridor aux cloisons lasers qui viennent de se refermer. Qigone rengaine son sabre et s'agenouille durant son attente. Le seigneur sith fait les cent pas en regardant fixement son adversaire. Il est visiblement impatient. Qigone ferme les yeux et semble méditer sereinement. [...] Les portes lasers s'ouvrent après quelques instants. Qigone se lève en dégainant son sabre et fonce pour attaquer Darth Maul. Pendant que Qigone affronte seul Darth Maul, la cloison qui retient Obi-Wan s'ouvre enfin et il court pour rejoindre son maître. Malheureusement, la dernière cloison se referme devant Obi-Wan avant qu'il n'ait eu le temps de la franchir. Obi-Wan regarde Qigone se battre seul contre le sith. Après plusieurs échanges de coups de sabre laser, Darth Maul désarçonne Qigone et le transperce avec son bâton laser. Obi-Wan crie et assiste impuissant à la scène. Darth Maul se place en garde devant la porte qui retient Obi-Wan et l'attend. [...] Obi-Wan sautille d'impatience d'affronter Darth Maul et dégaine son sabre. La porte s'ouvre enfin et Obi-Wan fonce directement sur le sith pour réengager le combat au sabre. Les échanges de coups de sabre se font à grande vitesse. Les adversaires se poussent mutuellement et, en reculant, adoptent une position de garde esthétique. Darth Maul fait tournoyer son bâton laser, puis échange plusieurs coups rapides avec Obi-Wan. Obi-Wan coupe le bâton laser en deux avec son sabre, puis envoie Darth Maul au sol d'un coup de pied. Darth Maul se relève (*frogman*) et n'a plus qu'un sabre laser pareil à son opposant. Les deux combattants échangent quelques coups rapides, mais Darth Maul exécute un coup de pied retourné et frappe du talon le visage d'Obi-Wan. Obi-Wan fait une vrille arrière sur réception du coup du sith. Il retombe sur ses pieds et reprend le duel de plus belle. Darth Maul utilise ses pouvoirs télékinésiques pour projeter Obi-Wan qui s'accroche au bord d'un trou sans fond. D'un petit élan du pied, Darth Maul envoie le sabre d'Obi-Wan dans le néant. [...] Darth Maul intimide et provoque Obi-Wan en donnant des coups de sabre sur le bord du précipice. Obi-Wan pense au sabre de Qigone qui est demeuré par terre. Obi-Wan se concentre. Darth Maul fronçe les sourcils, voyant qu'Obi-Wan a une stratégie. Obi-Wan se concentre sur le sabre de son maître et le fait bouger. D'un coup, Obi-Wan se propulse hors du précipice. En sortant, il fait une vrille par-dessus son ennemi, attrape et dégaine le sabre de son maître. Obi-Wan atterrit derrière Darth Maul qui se retourne et se fait trancher à la hauteur de la taille. Darth Maul tombe dans le précipice où dégringolent les deux parties de son corps.

(MI2) Hunt affronte Sean pour reprendre les fioles de fluides. Après être tombés ensemble de la falaise, Sean se relève et Hunt le fait retomber au sol avec une technique de capoeira. Hunt se lève, tasse du pied le fusil que Sean tente de prendre, puis lui envoie une droite au visage. Hunt enlève son veston de cuir et le jette par terre. Sean étant à genoux, Hunt le frappe au visage avec le pied gauche. Hunt tente de frapper Sean à nouveau, mais ce dernier attrape la jambe droite de Hunt et le retourne face contre terre. Sean exécute une descente du coude, mais Hunt l'évite. Hunt étrangle Sean par derrière avec une clé de bras. Sean attrape une pierre et frappe Hunt à la tête pour se dégager. Sean relève Hunt par les cheveux et lui assène un coup de pied au visage. Hunt tombe sur le dos (ralenti). Hunt tente de se relever, mais Sean le frappe dans les côtes d'un coup de pied. Hunt se relève tout de même. Sean se donne un élan et frappe Hunt à l'estomac avec la roche qu'il tenait à la main. Hunt reste plié en deux, mais réussit à demeurer debout. Hunt se fâche et fonce sur Sean pour le plaquer à la hauteur des hanches, puis l'écrase au sol. Une fois au sol, Sean se retrouve en position montée et frappe Hunt au visage. Grâce à une clé de jambe, Hunt se dégage de Sean. Tous deux se relèvent et Sean prend un étranglement de dos à Hunt. Hunt frappe du coude le foie de Sean. Hunt amène Sean au sol avec une clé de bras (*arm lock*). Sean se dégage, attrape un couteau qui était attaché à sa cheville et coupe Hunt au visage. Hunt recule et jette un regard à Sean. Hunt tente de dévier la seconde attaque de couteau, mais Sean le coupe au dos. Pendant que Hunt est à genou, Sean lui assène un coup de pied du talon entre les omoplates (ralenti). Hunt atterrit face contre terre (ralenti). Pendant que Hunt se retourne sur le dos, Sean saute sur Hunt pour le poignarder. Hunt réussit à stopper l'élan de Sean, la lame du couteau s'arrêtant à un centimètre de l'œil. Les deux hommes échangent des regards déterminés, la lame servant de pont entre leurs yeux. Il y a un jeu de force que Hunt remporte. Il réussit à retourner Sean, à le désarmer, et se relève avec le couteau. Les deux hommes sont debout, face à face. Hunt revoit la femme qu'il aime dans ses pensées et sur laquelle Sean tient des propos diffamatoires. Sean revient à lui, regarde le couteau qu'il tient à la main (ralenti). On voit la mer et ses vagues (ralenti). Hunt lance le couteau dans le sable entre les pieds de Sean. Hunt court vers Sean et le frappe à répétition au ventre et à la tête. Sean riposte et frappe Hunt à la gorge. Sean fait un crochet du droit, mais Hunt l'esquive en se penchant vers l'arrière et, dans un mouvement continu, saute pour frapper Sean derrière la tête avec le pied (ralenti). Sean et Hunt tombent au sol (ralenti). On voit les vagues et la mer (ralenti). Sean et Hunt se relèvent. Sean attrape le fusil. Aussitôt, Hunt fonce sur Sean pour l'agripper et lui faire une projection arrière qui le désarme (ralenti). Sean se relève. Hunt saute sur place (ralenti). Hunt saute pieds joints dans la poitrine de Sean (ralenti). Tous deux

tombent au sol (ralenti). Sean et Hunt se relèvent encore. Sean bloque le coup de pied de Hunt, le frappe au visage à deux reprises, le retourne et l'étrangle de nouveau avec une clé de bras. Hunt assène un coup de tête arrière pour se dégager. Après avoir frappé Sean deux fois au visage, Hunt exécute une roue sans main et frappe Sean du pied (ralenti). Sean tombe au sol (ralenti). Hunt fait un bond vers Sean, qui est relevé, et le frappe d'un direct du droit durant son élan dans les airs. Hunt martèle Sean de coup de poing. Sean tente de riposter d'une gauche, mais Hunt lui attrape le bras, passe sa jambe droite par-dessus le bras et lui donne deux coups de pied à la tête. Hunt se donne un élan en faisant deux pas vers Sean. Ensuite, il saute en réalisant une demi-vrille pour finalement frapper Sean avec un coup de pied arrière (*flying back kick*) (ralenti). En recevant le coup au visage, Sean fait un long vol plané vers l'arrière (ralenti). Sean termine sa chute en se fracassant la tête contre une roche.