

## Bruce Lee, un acteur bergsonien

Petite contribution au statut de l'acteur dans le cinéma d'action

Pascal Couté

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/doublejeu/2213>

DOI : 10.4000/doublejeu.2213

ISSN : 2610-072X

### Éditeur

Presses universitaires de Caen

### Édition imprimée

Date de publication : 1 novembre 2003

Pagination : 125-134

ISBN : 2-84133-207-1

ISSN : 1762-0597

### Référence électronique

Pascal Couté, « Bruce Lee, un acteur bergsonien », *Double jeu* [En ligne], 1 | 2003, mis en ligne le 06 juillet 2018, consulté le 02 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/doublejeu/2213> ; DOI : 10.4000/doublejeu.2213

---



*Double Jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International.

# BRUCE LEE, UN ACTEUR BERGSONIEN : PETITE CONTRIBUTION AU STATUT DE L'ACTEUR DANS LE CINÉMA D'ACTION

Comme c'est le plus souvent le cas dans le cinéma populaire, le cinéma d'action focalise l'attention du public et des producteurs sur l'acteur « vedette », au détriment du metteur en scène, le plus souvent méconnu. Pour prendre quelques exemples, chacun connaît Chuck Norris ou Jean-Claude Van Damme, mais les réalisateurs de leurs films, tels Menahem Golan (*Delta force / The Delta Force*, 1986) ou Joseph Zito (*Missing in action*, 1984) pour le premier, Mic Rodgers (*Universal Soldier : Le Combat absolu / Universal Soldier : The Return*, 1999) ou Deran Sarafian (*Coup pour coup / Death Warrant*, 1990) pour le second, sont totalement ignorés. *Rambo II : la mission / Rambo, First Blood II* (1985) a rendu Sylvester Stallone célèbre dans le monde entier, mais peu connaissent George Pan Cosmatos. De même, pour le cinéma d'arts martiaux, Bruce Lee, Jackie Chan, et plus récemment Jet Li ont accédé au statut de stars, mais au-delà d'un cercle de cinéphiles, les noms de Lo Wei (*Big Boss / The Big Boss*, 1971 ; *La Fureur de vaincre / Fist of Fury*, 1971<sup>1</sup>) et de Liu Chia-Liang (*Combats de maîtres / Drunken master II*, 1994, avec Jackie Chan ; *Les Arts martiaux de Shaolin / Shaolin Martial Arts*, 1985, avec Jet Li) restent quasiment inconnus du public. Et si quelques réalisateurs ont réussi à se faire connaître et reconnaître dans le film d'action, tels Tsui Hark et John Woo, c'est justement parce que leurs films ne mettent pas l'accent sur la performance de l'acteur principal. Le cas d'Arnold Schwarzenegger est un peu particulier, car il est facilement associé à celui de James Cameron pour son rôle dans *Terminator 2 : le jugement dernier / Terminator 2 : Judgement Day* (1991) ; cependant pour un auteur ayant atteint la notoriété, de nombreux metteurs en scène des films de Schwarzenegger sont restés dans l'ombre, même si celui-ci s'attache presque toujours à choisir des techniciens chevronnés (par exemple Andrew Davis pour *Domage*

1. Concernant les films chinois, tous les films cités ayant été réalisés à Hong Kong, ou à Taïwan, nous avons pris le parti de n'indiquer que le titre original en anglais, mais pas le titre chinois, pour des raisons de simplicité, les films ayant été distribués à Hong Kong sous les deux titres. Ces titres anglais originaux ne doivent pas se confondre avec les titres américains, parfois différents, en particulier pour les films de Bruce Lee, et malgré des ressemblances pouvant entraîner des confusions. Ceux qui souhaiteraient connaître les titres chinois peuvent consulter la base de données InternetMovieDatabase à l'adresse suivante : [www.imdb.com](http://www.imdb.com).

*collatéral / Collateral Damage*, 2002, ou Chuck Russel pour *L'Effaceur / Eraser*, 1996). Force est de reconnaître que le film d'action en général, et le film d'arts martiaux en particulier, se caractérise par sa centration sur l'acteur principal, la star autour de laquelle le film est structuré.

La caractéristique de ces acteurs est l'importance de leurs qualités physiques, davantage que leur jeu d'acteur proprement dit, ou plutôt il faudrait dire que leur jeu est essentiellement physique, voire musculaire. En effet, le jeu de Buster Keaton ou de Clark Gable est aussi physique, l'un pour ses qualités acrobatiques, l'autre par son apparence de séducteur, mais la différence est d'une part que ces qualités physiques ne sont pas essentiellement musculaires, et surtout qu'elles ne constituent pas le tout de leur jeu. L'acteur du cinéma d'action est d'abord et avant tout un corps musclé que l'on attend justement de voir en action. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si nombre de ses acteurs ont d'abord connu la notoriété en tant que sportifs avant d'être des stars de cinéma : Chuck Norris était champion de karaté, Van Damme de full-contact et Schwarzenegger de culturisme. C'est précisément parce que les producteurs étaient à la recherche de ce type d'acteurs qu'ils les ont recrutés dans des sports où la dimension musculaire est fondamentale. Le cas n'est pas nouveau puisque Johnny Weissmuller, qui incarne Tarzan dans les années trente, était champion de natation, et la plupart des acteurs des péplums italiens des années soixante étaient, tel Steve Reeves, des culturistes. De la même manière, les acteurs de films d'arts martiaux de Hong Kong sont des pratiquants embauchés au cinéma pour leur maîtrise martiale (très exactement c'est le cas depuis Bruce Lee, dont la particularité est d'avoir mêlé dès son plus jeune âge une carrière d'acteur et la pratique des arts martiaux).

Cependant, si le film d'action, envisagé comme une vaste catégorie cinématographique, se caractérise par la centration sur l'acteur vedette et les performances physiques de celui-ci, il faut distinguer, quant au statut de l'acteur, le film d'action, comme genre proprement dit, du film d'arts martiaux, et plus précisément de kung-fu. Dans le cinéma de kung-fu, l'élément central est les combats et l'acteur vaut comme acteur combattant, d'où l'importance de l'utilisation de pratiquants. Le film d'action lui, se caractérise par une multitude d'effets (cascades, pyrotechnie, effets spéciaux, avalanche de coups de feu, morts violentes) qui visent à la vitesse et au spectaculaire systématique, si bien que l'acteur « physique » en est un élément parmi d'autres, à l'intérieur de l'ensemble que constitue le film. Ainsi, par exemple, lorsque Van Damme combat dans un film, le combat est inséré dans une série d'éléments spectaculaires, qui d'ailleurs mettent ou non en jeu le corps de Van Damme, de telle sorte que le combat est une des données de l'action parmi les autres. En d'autres termes, dans le film d'action les performances physiques de l'acteur, pour jouer un rôle important, ne

valent pourtant que comme partie d'un tout, ce qui relativise la concentration du film sur l'acteur physique. Celui-ci est une partie nécessaire, mais une simple partie et non le centre : c'est tout le film qui est « en action » et non simplement l'acteur principal. Radicalisant cette situation, Tsui Hark dans *Piège à Hong Kong / Knock Off* (1998) n'hésite pas à sous-employer les performances physiques de Van Damme, et à le placer dans des situations ridicules (comme une course en pousse-pousse où Van Damme perd ses chaussures et est fouetté à coup d'anguilles) ; ce faisant l'essentiel de l'action est produit par la mise en scène et non plus par l'acteur. C'est aussi que Tsui Hark, comme John Woo, fait partie de ces assez rares réalisateurs qui, dans le film d'action, privilégient la mise en scène et non l'acteur physique. En ce qui concerne John Woo, les acteurs vedettes de ses films d'action, Chow Yun Fat ou Tony Leung par exemple, sont des acteurs dont les qualités ne sont justement pas physiques : on se trouve dans le cas d'un réalisateur ne faisant aucune concession à l'acteur au détriment de la mise en scène (un de ses films les moins réussis est sans doute *Chasse à l'homme / Hard Target*, 1993, précisément parce que les producteurs l'ont ici obligé à mettre en valeur Jean-Claude Van Damme). John Mac Tiernan avec Bruce Willis, dans *Piège de cristal / Die Hard* (1988) et *Une journée en enfer / Die Hard : With a Vengeance* (1995), James Cameron avec Arnold Schwarzenegger dans *Terminator / The Terminator* (1984) et *Terminator 2*, et Tsui Hark avec Jean-Claude Van Damme dans *Piège à Hong Kong* et *Double Team* (1997), sont dans une situation intermédiaire où le corps musclé de l'acteur est présent, mais s'intègre à une mise en scène qui structure le film et intègre l'acteur physique. Reste que le film d'action, quelle que soit la diversité des cas, s'attache davantage au mouvement des corps et des objets sans concentration sur le corps et la musculature de l'acteur, allant chez John Woo jusqu'à une utilisation des corps dans de purs mouvements abstraits.

Alors que dans le film d'action, celle-ci est dans tous les aspects du film, le film d'arts martiaux se centre sur les combats et, partant, sur les acteurs combattants. Pourtant, même à l'intérieur du cinéma d'arts martiaux une distinction est encore nécessaire, car le film de kung-fu et le film de Wuxia Pian (le film de cape et d'épée chinois) accordent à l'acteur un statut différent. En effet, dans le Wuxia Pian ce qui est essentiel ce sont les combats proprement dits, et la chorégraphie de ceux-ci, ce qui est accentué par le fait qu'il ne s'agit pas de combats à mains nues. L'acteur et ses performances sont importants, mais pas centraux ; d'ailleurs dans le Wuxia Pian les combattants sont le plus souvent mis à importance égale, alors que dans le Kung Fu Pian l'acteur combattant « vedette » est essentiel, et constitue le point focal des combats. De là une grande abstraction du Wuxia Pian par rapport au Kung Fu Pian : ce sont les mouvements purs défaisant les corps qui importent dans le premier, alors que ce sont les corps dans

leur matérialité qui fondent le second. Cette abstraction est évidente chez le grand maître du Wuxia Pian, King Hu (par exemple dans *Raining in the Mountain*, 1978), et il n'est pas surprenant que John Woo ait lui-même réalisé un Wuxia Pian (*La Dernière Chevalerie / Last Hurrah for Chivalry*, 1978). Comme le dit Olivier Assayas :

... là où les films de kung-fu ont pour sujet le corps en tant que chair, en tant qu'os, en tant que sueur, en tant qu'il est trivial, le « wu xia pian » ne l'emploie que comme coup de pinceau, comme signe calligraphique traversant le cadre<sup>2</sup>.

Le cinéma d'action pris dans son ensemble accorde le plus souvent davantage d'importance à l'acteur principal qu'au metteur en scène, et envisage celui-là dans sa dimension physique et musculaire, pour les performances de son corps. Mais dans le film d'action comme genre, le corps de l'acteur fonctionne dans l'ensemble qu'est le film qui porte tout entier l'action. Dans le cinéma d'arts martiaux, l'importance des combats redonne aux acteurs une importance physique essentielle, mais celle-ci est abstraite comme pur mouvement dans le Wuxia Pian, alors que le film de kung-fu est tout entier focalisé sur le corps charnel et mouvant de l'acteur combattant. Pour distinguer les trois genres, nous dirons que l'on va de l'action d'ensemble aux combats et de ceux-ci au combattant lui-même : intégration des corps dans un vaste ensemble spectaculaire pour le film d'action, abstraction des corps comme mouvement dans le Wuxia Pian, focalisation sur le corps matérialisé de l'acteur combattant dans le film de kung-fu. En ce sens, dans ce dernier genre tout le film repose sur l'acteur physique, et plus précisément sur l'acteur en tant que combattant.

À cet égard, le cas de Bruce Lee est exemplaire pour diverses raisons. Tout d'abord, parce qu'il est devenu une star internationale dès le premier film où il tient le premier rôle (*Big Boss*, 1971), alors qu'il était auparavant quasiment inconnu, malgré une carrière déjà longue dans des seconds rôles. Ce cas est remarquable, car parmi les acteurs de kung-fu ayant tourné avant 1971, ou pendant les années soixante-dix, c'est-à-dire en même temps que Bruce Lee, aucun n'a atteint une telle notoriété : ni Wang Yu, ni Fu Sheng, ni Angelina Mao n'ont été célèbres au-delà de la communauté chinoise et des cinéphiles spécialisés. Il faudra attendre les années quatre-vingt pour que Jackie Chan puisse prétendre à une notoriété quasi analogue à celle de Bruce Lee. L'autre fait notable est la persistance de la notoriété de Bruce Lee malgré une carrière éclair, puisque l'acteur est mort en 1973 : quatre

2. O. Assayas, « King Hu géant exilé », *Cahiers du cinéma*, n° 360-361, septembre 1984, spécial « Made in Hong Kong », p. 18.

films seulement (*Big Boss / The Big Boss*, 1971, *La Fureur de vaincre / Fist of Fury*, 1971, tous deux de Lo Wei, *La Fureur du Dragon / The Way of the Dragon*, 1972, réalisé par Bruce Lee lui-même, et *Opération Dragon / Enter The Dragon* de Robert Clouse, 1972, plus quelques scènes d'un film resté inachevé, *Le Jeu de la mort / Game of Death*, 1972), et un succès qui perdure près de trente ans après la disparition de l'acteur, comme en témoignent les rééditions récurrentes de ses films en vidéo et DVD, sans parler de leurs diffusions régulières à la télévision. En ce sens, Bruce Lee est dans la culture populaire internationale une icône à la manière de Marilyn Monroe ou James Dean, analogie renforcée par la mort prématurée de ces trois acteurs, et pour ce dernier par la brièveté de sa carrière. La différence évidente réside dans la qualité des metteurs en scène qui les ont dirigés. Si Marilyn ou James Dean ont eu de grands auteurs pour leurs films, on ne saurait en dire autant de Bruce Lee. Lo Wei, Robert Clouse et Bruce Lee lui-même montrent certes des qualités de techniciens honnêtes, mais limitées, si bien que les films de Bruce Lee peuvent difficilement être considérés comme de grandes œuvres. Comme le dit Christophe Champclaux dans *Tigres et Dragons*<sup>3</sup> :

Le Petit Dragon<sup>4</sup> ne put compter que sur un seul auteur : lui-même.

Il n'est donc pas faux de parler des films de Bruce Lee, même lorsqu'il ne les a pas lui-même mis en scène. En effet, celle-ci reste seconde par rapport au jeu de l'acteur qui constitue, en tant que combattant, l'élément créatif déterminant des films.

Si Bruce Lee est, comme acteur combattant, le véritable auteur de ces films, reste à voir ce qui caractérise son jeu comme tel. On pourrait le déterminer selon le principe accumulation / explosion en se souvenant des analyses d'Henri Bergson au début du chapitre 11 de *L'Évolution créatrice*<sup>5</sup>. Selon Bergson, le végétal accumule de l'énergie potentielle grâce au soleil et à l'air, énergie que l'animal absorbe par la nutrition et qu'il dépense de manière explosive sous la forme de mouvements de locomotion. En ce sens, c'est l'animal, par sa nature explosive, qui introduit de l'indétermination dans le mécanisme des lois physiques, du fait du caractère imprévisible des mouvements dans lesquels il dépense l'énergie absorbée. Cette analyse fournit une grille intéressante pour dégager la spécificité du jeu de Bruce Lee, dans la mesure où, dans la progression dramatique des films, comme

3. C. Champclaux, *Tigres et Dragons, les arts martiaux au cinéma*, Paris, Trédaniel, 2000, t. 1 : *De Tokyo à Hong Kong*, p. 17.

4. Le pseudonyme d'acteur de Bruce Lee ; en chinois, *Li Hsiao-Long*.

5. H. Bergson, *L'Évolution créatrice*, Paris, PUF (Quadrige), 1991, p. 115-121.

dans les combats, qui sont des scènes centrales, c'est toujours une énergie qui ne cesse de s'accumuler pour se dépenser brutalement, dans une quasi-explosion de mouvements discontinus.

La structure dramatique du premier film où Bruce Lee tient la vedette, *Big Boss*, est à cet égard remarquable. Tout d'abord Bruce Lee ne combat pas pendant presque la première moitié du film, sous prétexte d'une promesse tenue à sa mère ; il doit donc assister à des combats contre les méchants, dévolus à un autre personnage, en restant impuissant, et en accumulant en lui la tension. La mort du héros combattant de la première partie contraint ensuite Bruce Lee à intervenir, mais le combat est interrompu, et dans la suite du film, il renonce à combattre, piégé par les gangsters qui s'efforcent de le corrompre. Son impuissance est à nouveau présente, alors que les tensions ne cessent de se multiplier (disparition des gentils, colère de ses amis qui l'accusent de trahison). L'acteur combattant ne cesse de refouler en lui l'énergie pendant la plus grande partie du film, ou encore il la dépense inutilement dans une relation sexuelle avec une prostituée payée par les gangsters. C'est la découverte de la vérité dans la dernière partie du film (les méchants ont assassiné les gentils) qui fait se rompre les digues à l'intérieur du héros : l'énergie accumulée se dépense alors de manière à la fois discontinue, les combats se succédant comme autant de segments disjoints, et croissante. En effet, les combats ont tout d'abord lieu contre des comparses, puis contre le fils du grand chef, puis contre celui-ci en personne, et ils sont en outre de plus en plus violents, la mort du « big boss » se caractérisant par sa dimension particulièrement sanglante. Le principe de l'accumulation de l'énergie sans cesse empêchée de se dépenser, puis brutalement libérée dans la dernière partie, organise de manière très marquée et assez schématique tout le film.

Les trois autres films procèdent de manière à la fois plus subtile et plus spectaculaire, en faisant intervenir assez vite le Bruce Lee combattant. Mais là encore la progression des combats va dans le sens du principe accumulation / explosion. Cette progression obéit à un schéma immuable : le héros combat d'abord des comparses nombreux mais peu dangereux, puis ceux-ci deviennent plus redoutables, jusqu'à l'affrontement final contre un adversaire unique (ou dédoublé dans *La Fureur de vaincre*), mais à la hauteur de Bruce Lee. On passe donc d'un maximum de combattants à un minimum, ce qui signifie que la variation d'intensité des combats fait progressivement passer de la quantité à la qualité. Il n'y a donc pas simplement accroissement intensif, donc purement quantitatif, mais une solution de continuité, un décrochage dans le climax qui implique un changement de nature de l'intensité puisque celle-ci devient strictement qualitative. On notera à nouveau une différence essentielle avec le film d'action proprement dit dans lequel le climax offre la plupart du temps un accroissement

quantitatif dans une débauche d'effets qui achève le film. C'est que la dépense s'organise différemment par rapport aux films de kung-fu : dans le film d'action la progression va vers un maximum quantitatif, alors que le film de kung-fu vise à atteindre une économie sur le plan de la quantité (deux adversaires face à face), au profit d'un maximum qualitatif.

Mais plus que la progression dramatique, c'est le jeu de Bruce Lee dans les combats qui incarne le mieux le principe accumulation / explosion. On peut décomposer ce jeu de la manière suivante : immobilité de l'acteur combattant face à ses adversaires (accumulation de la tension), puis mouvements brusques et précis qui les anéantissent (dépense rapide et discontinue de l'énergie). Ce jeu est d'ailleurs directement lié à la technique de combat qu'avait développée Bruce Lee, le « Jeet Kune Do », caractérisée par le rejet des figures complexes de la tradition au profit d'une recherche de la destruction rapide de l'adversaire. Ce n'est pas la fluidité et la continuité quasi abstraite du mouvement qui caractérise Bruce Lee, mais au contraire la libération brutale et discontinue de l'énergie intérieure. Cette libération explosive se repère à travers d'autres caractéristiques : l'immobilisation de la posture une fois le coup fatal porté, comme une suspension du mouvement qui ne peut s'achever harmonieusement, et les célèbres cris, réalisés en postsynchronisation, qui s'avèrent de plus en plus nombreux et inhumains au fur et à mesure qu'augmente la violence des combats. Ces cris sont l'expression directe de l'animalité qui anime le principe accumulation / explosion et sont strictement coextensifs aux mouvements explosifs : ils sont ces mouvements eux-mêmes, mais sur le plan du son et non plus de l'image. L'expression du visage constitue une autre illustration du principe d'ensemble. Bruce Lee a tout d'abord une expression impassible, parfois des mimiques comiques (au début de *La Fureur du dragon*) ou des gesticulations ridicules (comme dans sa crise d'hystérie après la mort de son maître au début de *La Fureur de vaincre*) : tout en lui exprime la maladresse et la gaucherie dans les rapports sociaux et amoureux. Lorsque de brefs combats commencent à se dérouler, son visage prend une attitude tourmentée avec une crispation encore limitée, ce qui indique que l'énergie n'est que partiellement dépensée. Bien plus, la brièveté des combats va plutôt dans le sens d'une acquisition nouvelle d'énergie en vue des combats ultérieurs. Enfin, dans les combats les plus violents, le visage de Bruce Lee acquiert une crispation à la limite de la grimace, qui exprime l'inhumanité de l'explosion. Certaines figures de combats ou le contexte de ceux-ci relèvent du même principe. Ainsi une figure récurrente est l'encerclement du héros par ses adversaires : cette figure, totalement irréaliste, est proscrite dans un combat réel, car le combattant ne peut percevoir les adversaires auxquels il tourne le dos. Mais dans le cadre filmique, il permet à Bruce Lee d'anéantir des ennemis situés de tout côté, si bien que ses mouvements



deviennent multidirectionnels : la discontinuité de son jeu est ainsi renforcée, de même que sa nature explosive puisqu'il devient comme l'épicentre d'où jaillit l'énergie dans toutes les directions, sans qu'il soit possible de prévoir dans quelle direction va se porter le prochain coup. La prévisibilité de cette figure, comme passage obligé, est subvertie par l'imprévisibilité du jeu de l'acteur qu'elle rend possible. Du point de vue du contexte des combats, *La Fureur du dragon* fournit une situation remarquable : la majorité des combats se situe dans l'arrière-cour d'un restaurant à Rome, si bien que la dépense d'énergie est constamment contenue par l'espace étroit dans lequel elle jaillit. Mais, à l'inverse, le combat final contre Chuck Norris se déroule dans le Colisée : on passe au monumental et à l'ouvert qui fonctionne comme métaphore du combat, mettant en présence deux maîtres, et permettant à la totalité de l'énergie accumulée de se libérer.

Il est aussi tout à fait notable qu'après la dépense totale d'énergie que représente le combat final de chaque film, le héros est, au sens strict, épuisé, car il a brusquement dépensé l'intégralité de son énergie. Ainsi dans *Big Boss*, il se laisse arrêter par la police, et dans *La Fureur du dragon*, la destruction de Chuck Norris est suivie d'une séquence assez mélancolique, dans laquelle Bruce Lee honore l'adversaire qu'il vient de tuer. Les fins ne recèlent aucune joie et donc aucun véritable *happy end*, car l'acteur combattant a libéré toutes ses potentialités et, tel une enveloppe vide, ne peut plus que réintégrer le mécanisme des obligations sociales ou traditionnelles. Seule *La Fureur de vaincre* ne s'achève pas dans l'épuisement, mais c'est pour mieux relancer l'explosion. Dans ce film, à la suite du combat final où Bruce Lee élimine ses deux adversaires principaux, une longue séquence voit le héros découvrir que les membres de son école ont été massacrés, et il accepte de se livrer à la police pour les meurtres qu'il a commis, afin de préserver l'avenir de son école. Les policiers armés l'attendent aux grilles de l'école, Bruce Lee apparaît sur le seuil, puis dans un saut ultime, il bondit vers les policiers : le bond suicidaire du héros est figé dans un arrêt sur image, tandis que les coups de feu *off* retentissent. Cette fin particulièrement sombre est l'expression de l'explosion ultime qui ne peut s'achever, d'où le nécessaire arrêt sur image, et qui est comme une mort suspendue entre ciel et terre, entre le sacrifice et le défi : final héroïque où l'énergie trouve sa dépense absolue, celle qui n'entre dans aucun calcul (la sauvegarde de l'école n'étant qu'un prétexte), dans aucun échange.

Mais la dimension explosive du jeu de Bruce Lee combattant est en connexion directe avec l'inhumanité qui s'y révèle. Celle-ci est d'autant mieux mise en valeur que les premières parties de ses films mettent plutôt en avant des qualités foncièrement humaines : courtoisie, timidité, amitié, respect des aînés, voire une certaine gaucherie. C'est dans les combats que ces caractéristiques se dissolvent au profit d'un devenir-félin qui traverse

et emporte Bruce Lee. Les cris déjà évoqués renvoient directement à la présence d'un fauve, et la dimension féline est explicitement indiquée dans le combat final de *La Fureur du dragon*, à la faveur d'un montage alterné entre un jeune chat et le combat proprement dit. Mais c'est plutôt dans *Opération Dragon* que le devenir-félin de Bruce Lee apparaît, justement parce que le film ne comporte pas de référence explicite à la félinité du héros. Par exemple, toutes les scènes nocturnes où il se glisse entre les murs, allées, souterrains du palais du méchant, évoquent inmanquablement la puissance de métamorphose féline qui l'habite. Le brusque passage du calme à la plus grande agressivité, caractéristique de son jeu dans ce film, relève du même processus. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si dans le combat final, le méchant, ayant perdu une main, remplace celle-ci d'abord par une griffe métallique, puis par une griffe de léopard : c'est la confrontation du devenir-chat et du devenir-griffe qui s'opère. Mais le méchant n'a pas les moyens d'aller au bout de sa métamorphose et doit recourir à un artifice, en attirant Bruce Lee dans une pièce remplie de miroirs (référence évidente à la fin de *La Dame de Shanghai*). Tout se passe comme si le méchant n'avait pas suffisamment accumulé d'énergie pour affronter le héros, si bien qu'il ne peut tenter de vaincre qu'en se démultipliant illusoirement par le jeu des reflets. Bruce Lee ne pourra alors emporter la victoire qu'en brisant les miroirs, autrement dit en détruisant les apparences (la fausse multiplicité, celle qui brime la puissance) dans une libération énergétique qui laisse surgir les mouvements, à savoir la multiplicité corporelle prise dans un devenir-animal qui anéantit l'adversaire.

Selon Bergson, la supériorité de l'animal sur la plante tient à l'introduction par celui-là de l'indétermination dans le mécanisme naturel par les mouvements explosifs et, partant, discrets et imprévisibles qui le caractérisent. Les films de Bruce Lee sont éminemment marqués par de multiples mécanismes : celui d'un scénario standard offrant peu de variations, celui du passage obligé des combats, enfin celui des figures imposées par les combats eux-mêmes : coups de pied et de poing, sauts, cris, craquements d'os brisés, sang. Comme le dit Jackie Chan :

Il n'y a pas une infinie variété de coups de pied et de coups de poing. C'est par le jeu de l'acteur que l'on peut introduire la nouveauté, en conférant toute sa dimension dramatique à un combat<sup>6</sup>.

Le jeu explosif de Bruce Lee, qui ne prend sens que par rapport au devenir-félin qui le traverse, introduit de l'indétermination dans l'ensemble de ces mécanismes. Les mouvements brusques et violents de l'acteur combattant,

6. C. Champclaux, *Tigres et Dragons...*, p. 9.

insérés dans le déterminisme de films de genre très codés, font éclater ces codes par leur discontinuité et leur imprévisibilité. Le déchaînement corporel de l'acteur va bien au-delà des figures imposées du film de kung-fu, transformant celles-ci en blocs d'énergie incontrôlables dont on ne sait où ils vont nous conduire, et qui entraînent le film et le spectateur à la frontière ténue de l'humain et de l'inhumain, dans une zone intermédiaire où les corps se défont pour laisser place à de brusques poussées vibratoires. Si le film d'action, dans ses plus grandes réussites, crée des mouvements d'ensemble qui portent subjectivement l'émotion du spectateur à sa limite, si le Wuxia Pian transforme les corps en signes abstraits, ceux de la calligraphie chinoise, les films de kung-fu, et en particulier ceux de Bruce Lee, redonnent au corps sa masse charnelle, mais pour mieux métamorphoser celle-ci en fragments d'énergie pure qui s'accumulent et éclatent, se tendent et se dispersent, dévoilant les puissances du corps et dépassant l'humanité au profit du surgissement de l'indéterminé et de l'ouvert.

PASCAL COUTÉ

UNIVERSITÉ DE CAEN BASSE-NORMANDIE