

« GIVE ME YOUR BEST SHOT, PAL. I CAN TAKE IT » :

LA CHOREGRAPHIE DE SCENES DE COMBAT DANS LES FILMS ET LES SERIES

Montpellier, le 4 octobre 2024

**Journée d'études organisée par Amandine D'Azevedo et David Roche
Université Paul-Valéry Montpellier 3, Institut Universitaire de France**

Cette journée d'études étudiera la chorégraphie des scènes de combat dans les films et les séries télévisées. L'attention sera portée aux « *fight scenes* » *stricto sensu* (et non pas aux scènes de combat dans un contexte militaire ou policier), à savoir aux affrontements de type martiaux ou sportifs, avec ou sans armes, dans des genres cinématographiques et télévisuels aussi différents que le péplum, les films d'action, de science-fiction, d'horreur, de super-héros, de viking, de boxe, de catch et bien entendu d'arts martiaux. Les communications analyseront les scènes de combat, à la fois comme des unités autonomes et comme des séquences dramaturgiquement intégrées dans une œuvre, et considéreront leur chorégraphie comme le site d'enjeux esthétiques, méthodologiques, théoriques et culturels.

La réflexion est ouverte à différentes périodes et aires géographiques, tout en replaçant Hong Kong et son cinéma d'arts martiaux comme centre névralgique d'un réseau d'influences martiales et cinématographiques dans l'histoire des pratiques et des formes. En effet, le cinéma fabriqué dans les studios de Hong Kong a inauguré la circulation de motifs, en mettant en scène les arts martiaux chinois à la fois dans leurs formes « pures » (l'importance des styles classiques chez Liu Chia-liang par exemple) mais aussi dans des formes syncrétiques parfois perçues comme impures (les critiques vis-à-vis de Bruce Lee, inventeur du Jeet Kun Do). La circulation transnationale des films, mais aussi les trajectoires internationales d'acteur·ices et chorégraphes passé·e·s d'une industrie à l'autre (Michelle Yeoh, Jackie Chan, Yuen Woo-ping, John Woo) témoignent du fait que le cinéma hong-kongais ne cesse d'inspirer les autres industries cinématographiques, de Hollywood à l'Inde jusqu'aux cinémas d'Afrique (le Bruce Lee de *Cameroon Connection* d'Alphonse Béni, 1985), qui empruntent ses codes et sa façon de mettre en scène l'action. Le cinéma adopte aussi certaines pratiques contemporaines sportives, comme par exemple la popularité du MMA depuis le milieu des années 1990, dont témoignent *Ong-Bak* (Prachya Pinkaew, 2003) ou encore *Warrior* (Gavin O'Connor, 2011). Les oppositions d'écoles martiales, de régions (Shaolin du nord ou du sud), mais surtout de styles nationaux (karaté versus kung-fu, boxe versus sabre) offrent au cinéma un terrain de jeu narratif, notamment sur des questions géopolitiques, aussi bien dans le contexte asiatique (*Police Story 3*, Stanley Tong 1992 ; *Shaolin Karaté*, Norifumi Suzuki 1975 ; *La Fureur de vaincre*, Lo Wei 1973) que dans un contexte de mondialisation (la franchise *John Wick*). Ce voyage d'un contexte culturel à l'autre fait de la chorégraphie de combats le lieu de toutes les hybridités.

« Quand on chorégraphie une scène de combat, il ne s'agit pas simplement de modifier l'emploi d'un art martial ou d'un système ou style de combat ; la chorégraphie doit être considérée comme une forme d'art théâtral de combat à part entière parce qu'elle crée l'illusion d'une confrontation physique qui combine la dramaturgie avec les arts martiaux afin de participer à et d'intensifier la narration filmique. » (Kreng, xxi) Le chorégraphe John Kreng, auteur de l'indispensable *Fight Choreography* (2008), nous rappelle que le but recherché est avant tout de produire une chorégraphie efficace sur les plans narratif et dramaturgique, c'est-à-dire un combat tout au service du récit filmique ou télévisuel (Kreng souligne notamment à quel point l'étranglement en

triangle de *L'Arme fatale* [Richard Donner, 1987] manque d'impact visuel tout en louant le réalisme des coups de poing d'un John Wayne). Ainsi, la mise en scène du combat met en jeu la tension entre artifice et réalisme au cœur de toute représentation spectaculaire, et notamment un idéal esthétique qui célèbre le réalisme ou l'illusion cinématographique. La présence de professionnel·le·s de la chorégraphie de combat interroge ainsi la nécessité ou non d'avoir comme stars et interprètes de vrai·e·s praticien·ne·s du combat. Avec de tel·le·s artistes, la mise en scène pourra en effet se contenter d'appuyer leurs compétences sportives en faisant la part belle au profilmique (à travers des plans larges) plutôt qu'au montage ou aux effets numériques ; au XXI^e siècle, cet ethos se décline aussi dans l'opposition entre l'emploi d'effets spéciaux traditionnels (le câblage, le talc par exemple dans *Kill Bill*, Tarantino, 2003-4) et effets numériques, ces derniers pouvant aussi bien compenser un manque de « pratique réelle » qu'inventer de nouveaux gestes et techniques (*Matrix*, Lana et Lilly Wachowski, 1999). Une partie du plaisir spectatorial provient peut-être du fait de savoir que les gestes (d'un Bruce Lee ou d'un Jackie Chan) ont bel et bien été accomplis « pour de vrai ». La chorégraphie d'une scène de combat repose donc sur un ensemble de normes extrinsèques : la performativité des corps, la fluidité du mouvement, un vocabulaire gestuel spécifique, mais aussi sur le fait qu'un coup de poing ait un impact sonore fort au cinéma. Ces normes peuvent certainement évoluer au cours du film en fonction de l'univers diégétique, si bien que le public sera potentiellement en mesure d'accepter une suite d'actions plus intenses et plus incroyables les unes que les autres. D'ailleurs, l'analyse de ces scènes de combat ne requièrent-elles pas d'aller puiser dans d'autres savoirs ? n'exigent-elles pas une connaissance des techniques et des terminologies martiales et des traditions culturelles qui leurs sont associées, ainsi que de recourir à des outils et des méthodes empruntés à d'autres disciplines scientifiques (les études en danse, les études sportives) ?

Une scène de combat est, au niveau le plus élémentaire, un affrontement des corps qui produit du sens et des affects. Au niveau plastique, les corps en mouvement sont autant de figures se déployant dans l'espace cinématographique. Les combattant·e·s peuvent exploiter la topographie et les ressources d'un lieu donné, témoignant d'une approche économique de l'environnement immédiat ; les coordonnées spatiales peuvent être reconfigurées par la violence et l'impact des actions mais l'espace peut aussi opposer une résistance aux corps humains. Au niveau esthétique, la scène de combat vise à produire un effet perlocutoire sur son public, en recourant à une esthétique haptique ou synesthésique, dans lequel le volume, l'intensité et le rythme des mouvements et des bruitages visent à nous faire sentir les coups ; les personnages de combattants aveugles comme Zatoïchi ou Daredevil sont particulièrement propices à de telles expérimentations formelles visant à adopter une perception décalée du combat par la privation d'un sens. Les films d'arts martiaux, de boxe et de catch, représentent-ils un quatrième « body genre » (aux côtés du mélodrame, du film d'horreur et de la pornographie, discutés par Linda Williams), centré sur le motif de la sueur ? Au niveau politique, les corps des combattant·e·s s'inscrivent dans des contextes culturels variés ; par exemple, la maîtrise technique de l'art martial peut conférer une puissance supérieure à la taille ou à la musculature (Bruce Lee contre Karim Abul Jabar, Pai Mei et les héroïnes des films d'arts martiaux de la société Shaw Brothers), tandis que les corps des combattantes semblent souvent moins marquées par le combat que ceux des combattants. Par ailleurs, la sensibilité à la violence et au sang, ainsi que la réglementation institutionnelle de telles représentations, variant d'une culture à une autre, ont des incidences sur l'esthétique même des scènes de combat.

Ces séquences du cinéma de combat ouvrent par ailleurs la voie à un dialogue intermédial avec d'autres pratiques artistiques présentes dans des genres et/ou des films ayant, eux aussi, placé la corporéité au centre. La logique de la « séquence d'action » rejoint ainsi la « séquence musicale » de la comédie musicale, notamment en ce qu'elles convoquent toutes les deux les notions de récits entrecoupés de moments spectaculaires, le potentiel de liaison ou de disjonction du numéro, ou encore la place prépondérante ou non de la musique et des bruits pour rythmer les gestes chorégraphiés/martiaux. Il est aussi possible d'être attentif aux contre-exemples dans lesquels la scène de combat ne constitue pas une rupture avec le geste quotidien mais bien son prolongement. L'importance du tempo et du rythme de ces scènes invite à se pencher sur la durée en elle-même de la séquence de combat, la façon dont on étire ou raccourcit la scène, avec notamment l'importance du coup final (fatal ?). Ce dernier interroge la gradation du combat, dans sa technicité comme dans sa violence, et les liens entre toutes les scènes de combat du film. Plus globalement, comédie musicale et film de combat nous demandent de prêter attention à l'importance de l'entremêlement du « numéro » avec la structure narrative et la façon que l'on a parfois d'extraire une scène d'un ensemble. La frontière avec la comédie musicale est d'autant plus fine que des cinéastes jouent directement avec les similitudes entre ballet et *battle*, entre un coup et une figure de danse (*Sparrow*, Johnnie To, 2008), entre un duel et un duo (*Bahubali*, S.S. Rajamouli, 2015), entre un affrontement de deux bandes ennemies et une confrontation dansée (le cinéma de Kanagaraj qui remplace ainsi la danse par le combat, tout en gardant la musique du cinéma populaire indien). Enfin, on pourra s'interroger sur l'influence probable des jeux vidéos sur les scènes de combat dans les films et séries du XXe siècle (les films adaptés de jeux vidéos comme *Resident Evil* [2002-2016] ou *Tomb Raider* [2001-2018], les séries Marvel, le travelling zénithal de *John Wick 4*, Chad Stahelski, 2023).

Les propositions de communications (résumé en anglais ou en français de 300 mots, accompagné d'une courte présentation biblio-biographique) seront envoyées à Amandine D'Azevedo (amandine.d-azevedo@univ-montp3.fr) et David Roche (david.roche@univ-montp3.fr) d'ici le 1 avril 2024.

Comité scientifique : Julien Achemchame (Université Paul-Valéry Montpellier 3), Claire Cornillon (Université Paul-Valéry Montpellier 3), Lisa Coulthard (University of British Columbia), Alix de Morant (Université Paul-Valéry Montpellier 3), Térésa Faucon (Université Sorbonne Nouvelle), Antoine Gaudin (Université Sorbonne Nouvelle), Lalitha Gopalan (University of Texas at Austin), Marianne Kac-Vergne (Université de Picardie Jules Verne), Hervé Mayer (Université Paul-Valéry Montpellier 3), Lindsay Steenberg (Oxford Brookes University)

Bibliographie indicative

- Bordwell, David. « Aesthetics in Action : Kungfu, Gunplay, and Cinematic Expressivity ». In *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, dirigé par Esther C. M. Yau. University of Minnesota Press, 2004, pp. 73-93.
- Brannigan, Erin. *Dancefilm Choreography and the Moving Image*. Oxford University Press, 2011.
- Brenez, Nicole. « John Woo par lui-même : la prise et le plan ». In *De la figure en général et du corps en particulier*. De Boeck Supérieur, 1998, pp. 283-84.

- Coulthard, Lisa. « Fist to Face: Corporeal Listening and the Cinematic Punch ». In *The Oxford Handbook of Cinematic Listening*, dirigé par Carlo Cenciarelli, Oxford University Press, 2021, pp. 357-365.
- Coulthard, Lisa and Lindsay Steenberg. « Red Circle of Revenge: Anatomy of the Fight Sequence in *John Wick* ». In *the World of John Wick: One Year's Work at the Continental Hotel*, dirigé par Caitlin G. Watt et Stephen Watt, Indiana University Press, 2022, pp. 41-62.
- Faucon, Térésa et Caroline San Martin (dirs.). *Chorégrapheur le film : gestes, caméra, montage*. Mimesis, 2019.
- Gaudin, Antoine. *L'Espace cinématographique*. Armand Colin, 2015.
- Gauville, Hervé. *Le cinéma par la danse*. Capricci Editions, 2020.
- Gopalan, Lalitha. *Cinema of Interruptions: Action Genres in Contemporary Indian Cinema*. Bloomsbury, 2019.
- Inouye, Kevin. *The Screen Combat Handbook: A Practical Guide for Filmmakers*. Routledge, 2020.
- Iyer, Usha. *Dancing Women: Choreographing Corporeal Histories of Hindi Cinema*. Oxford University Press, 2020.
- Kreng, John. *Fight Choreography: The Art of Non-Verbal Dialogue*. , 2005.
- LeTraunik, Brian. *A History of Contemporary Stage Combat*. Routledge, 2020.
- McAsh, F. Braun. *Fight Choreography: A Practical Guide for Stage, Film and Television*. The Crowood Press, 2010.
- Neroni, Hilary. *The Violent Woman: Femininity, Narrative, and Violence In Contemporary American Cinema*. Albany: State University of New York Press, 2005.
- Pettigrew, Ian. « Entering the Cinema of Attractions' Matrix : Yuen Wo-Ping's Merging of Hollywood Spectacle with Kungfu Choreography ». *Asian Cinema*, vol. 29, no.1, 2018, pp. 81-97.
- Purse, Lisa. *Contemporary Action Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.
- Roche, David. « Choreographing Genre in *Kill Bill Vol. 1 & 2* (2003-2004) ». *Miranda*, vol. 10, 2014. <https://journals.openedition.org/miranda/6285>
- Steenberg, Lindsay. *Are You Not Entertained? Mapping the Gladiator Across Visual Media*. Bloomsbury, 2020.
- Tomasovic, Dick. *Kino-Tanz : l'art chorégraphique du cinéma*. PUF, 2009.
- Williams, Linda. « Film Bodies: Gender, Genre, and Excess ». *Film Quarterly*, vol. 44, no. 4, 1991, pp. 2-13.