Document generated on 07/18/2025 1:15 a.m.

L'Annuaire théâtral
Revue québécoise d'études théâtrales

Culture technoscientifique, corporéisation et *wuta pians*

Wong Kin Yuen

Number 36, Fall 2004

Mutations de l'action

URI: https://id.erudit.org/iderudit/041576ar
DOI: https://doi.org/10.7202/041576ar

See table of contents

Publisher(s)

Centre de recherche en civilisation canadienne-française (CRCCF) et Société québécoise d'études théâtrales (SQET)

ISSN

0827-0198 (print)
1923-0893 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Yuen, W. K. (2004). Culture technoscientifique, corporéisation et *wuta pians*. *L'Annuaire théâtral*, (36), 58–78. https://doi.org/10.7202/041576ar

Article abstract

This paper is focused on Kungfu itself as a discourse which is closely related to technology and science. Kungfu movies made in Hong Kong are used to demonstrate how the technological aspects can be juxtaposed with the built-in technology of Kungfu, such as David Bordwelf's ideas of pause-burst-pause pattern, the expressive force of jumping, punching, the kinetic impact and expressivity, the kind of affects generated from rhythmic differentiality, the nuanced interconnectedness between fighters and their weapons, the kind of difference in intensity and rhythms based on the medical and scientific concepts of Qi Kung, etc. How Kungfu discourse can be used as exemplary of the concept of "Embodying technesis" will be explored.

Tous droits réservés © Centre de recherche en civilisation canadienne-française (CRCCF) et Société québécoise d'études théâtrales (SQET), 2004

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

Wong Kin Yuen
Collège Shue Yan de Hong Kong

Culture technoscientifique, corporéisation et *wuta pians*

En cette ère des nouvelles technologies qui voit apparaître des formes posthumaines d'énergie humaine et l'homme, selon Jean-François Lyotard, s'acheminer à grands pas vers un « point matériel » où la complexification de la matière sera telle que notre vitesse de perception, de sensation et de cognition ne pourra plus la décrire ou la représenter exactement (1988 : 46), la critique assiste à un phénomène sans précédent : l'influence du *wuta* de Hong Kong[1] sur la majeure partie de l'industrie cinématographique mondiale. Le *wuxia* chinois traditionnel a ceci de particulier qu'il est le seul genre littéraire à tenir un discours fictionnel sur le mouvement humain et sur la corporéisation d'une énergie humaine en puissance dans le cadre d'une « culture technoscientifique » et malgré tout classique. Les *wuta pians* produits à Hong Kong et ailleurs sont, eux aussi, une des formes artistiques majeures de la culture populaire à tenter d'« incarner la technesis », « une technologie par-delà l'écriture » comme le formule Mark Hansen (2000). Le style *wuta* de Hong Kong semble avoir acquis une reconnaissance universelle comme illustration parfaite du mouvement physique, de la dynamique esthétique et expressive du flux énergétique, et comme emblème de la culture de l'image, des bandes dessinées, de la vidéo et de la vogue au cinéma de la numérisation et des effets spéciaux. Le *wuta pian* nous rappellerait non seulement que nous ne faisons

1. J'ai choisi le terme *wuta* afin de réunir le *wuxia*, le kung-fu et les films d'arts martiaux, puisque les exemples que j'utiliserai ici peuvent être classés génériquement de diverses façons et que l'approche que j'ai choisie pour les aborder ne requiert pas qu'ils soient très rigoureusement différenciés.

qu'un avec la technologie, mais que c'est avant tout la technologie qui a rendu l'homme humain. Ces films contribuent indéniablement à nous préparer au genre de « choc » technologique qu'annonce Walter Benjamin, et affichent un « réalisme postherméneutique en prise directe avec la culture et la technologie » (Hansen, 2000 : 213).

La légitimité du lien étroit qu'entretiennent le discours des arts martiaux chinois et la culture technoscientifique est communément reconnue par la critique. La médecine, le *qigong*, les mathématiques, le *jing-mai* et l'acupuncture sont en effet des disciplines scientifiques auxquelles réfère souvent le discours du *wukung*; le suffixe *shu*, que l'on trouve dans *wushu*, compose différents termes désignant toutes sortes de *technai* dans la culture traditionnelle chinoise – *wushu* « la danse », *ji shu* « la compétence technique », *she shu* « le tir à l'arc », etc. Les armes que manie l'expert en arts martiaux sont un autre aspect souvent négligé de la relation du *wukung* et de la technoscience. Cet objet artisanal qu'est l'arme est en effet indissociable du discours du *wukung* : il renvoie non seulement à l'univers de la métallurgie, mais soulève également la question de la représentation (mythique, fantastique, spirituelle) du type d'« épée » dont se sert un maître de kung-fu. On pourrait objecter que cette *technè* consubstantielle au kung-fu est très différente de la technologie employée dans la production cinématographique. Mais, dans une large mesure, elles n'en restent pas moins, l'une comme l'autre, des technologies en soi dont l'évolution, dans l'histoire de l'objet artisanal, se fait par cycles consécutifs et se structure dans ce que Timothy V. Kaufman-Osborn (1997) appelle une dialectique de la projection et de la réciprocité. Il n'est nul besoin de préciser que tout travail sur le corps est technologique pour en développer la force et la technique, et que dans la plupart des cultures, des mécanismes véritablement technologiques ont servi depuis la nuit des temps à améliorer le mouvement et l'énergie physiques. Chacun connaît en outre la rumeur qui associe l'usage excessif de la technique (dont la drogue) et la mort prématurée de Bruce Lee.

L'examen de l'insertion technoscientifique de la matière dans le corps humain permet d'explorer plus avant les modalités de la présence des armes ou de la métallurgie dans le discours du kung-fu. Utilisé par l'homme pour cueillir des fruits hors de sa portée, troisième jambe dans l'énigme du sphinx sur laquelle s'appuie le vieillard dans la mythologie grecque, le bâton a traversé des millions d'années d'évolution selon la dialectique de la projection et de la réciprocité jusqu'à faire partie du corps humain dans le taoïsme chinois. C'est la *maestria* avec laquelle le boucher manie son couteau ou l'adresse magistrale du vieil homme bossu pour attraper les cigales au bout d'une perche collante. Quand ce dernier explique à Confucius et à ses disciples : « Je maintiens mon corps immobile comme un tronc d'arbre plongé dans le sol. Je tiens mon bras inerte comme une branche d'arbre desséchée », il illustre l'idée taoïste selon laquelle « qui garde l'intégrité de son corps et de sa vitalité sait s'adapter à tout changement de situation » (Tchouang-tseu,

1969 : 222, 221). S'adapter à la situation, c'est s'y déplacer. Il ne s'agit pas ici d'un simple mouvement du corps, mais de sa capacité à entrer et à sortir de son outil (ou encore d'une matière ou d'une arme), afin de pouvoir établir une relation « nuancée » avec son dispositif technologique, le mouvement étant lui-même complètement technologique.

La plupart des épées sont en métal, ce qui nous autorise à expliquer leur rapport aux combattants d'arts martiaux par la notion deleuzienne de « phylum machinique », ou « matière en mouvement », ainsi que l'illustre le « métallique ou le métallurgique » (Deleuze et Guattari, 1980 : 512)[2]. Dans *Mille plateaux : capitalisme et schizophrénie*, Gilles Deleuze et Félix Guattari s'intéressent au « nomadisme » qui consiste à suivre les singularités ou les *heccéités* (événements) de la matière. Mais dans *Cinéma 1*, Deleuze recourt à l'idée de « vie non organique des choses » (1983 : 75) pour décrire l'école cinématographique française d'avant-guerre qui rompt « avec le principe de composition organique » (1983 : 61) par l'intermédiaire d'un type de montage qui plonge dans « le vital comme puissante germinalité préorganique, commune à l'animé et à l'inanimé, à une matière qui se soulève jusqu'à la vie et à une vie qui se répand dans toute la matière » (1983 : 76). Dans *Mille plateaux*, Deleuze et Guattari affirment que

> le vivant a un milieu extérieur qui renvoie aux matériaux; un milieu intérieur, aux éléments composants et substances composées; un milieu intermédiaire, aux membranes et limites; un milieu annexé, aux sources d'énergie, et aux perceptions-actions (1980 : 384).

Examinant la notion deleuzienne de virtualité dans les relations causales non linéaires au sein d'un processus de « boucles rétroactives » (très proche de la dialectique de la projection et de la réciprocité de Kaufman-Osborn), Manuel Delanda illustre le travail de l'orfèvre par la métallurgie telle qu'elle s'est développée au XIXe siècle en Occident :

> Pour le forgeron, « il ne s'agit pas d'imposer une forme à la matière mais d'élaborer un matériau de plus en plus riche et homogène, afin de mieux exploiter des forces dont l'intensité va croissant ». En d'autres termes, le forgeron traite le métal comme un matériau actif, recelant un fort potentiel morphogénétique, et son rôle est d'en extraire une forme, de présider, au fil de divers traitements (chauffer, recuire, tremper, marteler), à l'émergence d'une forme, forme que les matériaux eux-mêmes contribuent à déterminer. Sa tâche est moins de concrétiser des possibilités préalablement définies que d'actualiser des virtualités selon des lignes divergentes (1999 : 37).

2. « C'est ce métallurgiste hybride, fabricant d'armes et d'outils, qui communique à la fois avec les sédentaires et avec les nomades. [...] En effet, le phylum machinique ou la ligne métallique passent par tous les agencements : rien n'est plus déterritorialisé que la matière-mouvement » (Deleuze et Guattari, 1980 : 517). Dans *Qu'est-ce que la philosophie?*, Deleuze et Guattari suggèrent que « Même non-vivantes ou plutôt non-organiques, les choses ont un vécu, parce qu'elles sont des perceptions et des affections » (1991 : 146).

Ces propos ne manqueront pas d'être éloquents pour les familiers du discours du kung-fu chinois aussi bien dans la littérature qu'au cinéma. Alors que la relation mystérieuse qui unit l'épéiste (sa main) et son épée est souvent simpliste en Occident (à l'exception peut-être de l'Excalibur du roi Arthur), la culture chinoise regorge de récits fantastiques dans lesquels « l'épée », tout aussi douée de vie et de conscience qu'un humain, fait véritablement partie de l'épéiste (homme ou femme, les femmes épéistes étant en effet beaucoup plus nombreuses qu'en Occident). Ainsi, dans *Tigre et dragon* (2000), Lord Beileh saisit « Destinée » avec admiration et déclare que « les épées ont besoin des hommes pour vivre, la voie de l'épée est la voie de l'humanisme. » Dans *Les contes du sabre* (1980) de Patrick Tam Kar-Ming, un forgeron, également expert, présente dès la première scène « Étoile Froide » comme une épée maléfique au cœur plein de haine. Vers la fin du film, le propriétaire d'Étoile Froide, qui avait été légèrement blessé à la poitrine par une autre épée nommée « Toutes choses égales » (allusion directe à Tchouang-tseu), se voit porter un coup fatal exactement au même endroit par Étoile Froide, qui lui avait été volée. La première blessure semble s'exposer délibérément et intimer à Étoile Froide de « frapper à la maison ». Dans *Hero* (Zhang Yimou, 2002), la technologie du jeu d'épée est assimilée à la calligraphie, tandis que les épées de Lame Brisée (quel nom pour un épéiste!) et de Neige font figure d'amants. L'empereur Qin lui-même souligne que « les épées sont des hommes et les hommes sont des épées ».

La première fois que Lame Brisée apparaît dans le film, il s'exerce à la calligraphie sur le sable à l'aide d'un roseau, et non du traditionnel pinceau. Il le lève vers le haut et se tient très droit, tel l'attrapeur de cigales dans le conte de Tchouang-tseu. Le geste sûr avec lequel il le déplace sur le sable laisse penser qu'il s'entraîne à la calligraphie et au kung-fu tout à la fois. Outre le roseau, le sable est un autre élément fascinant de cette séquence. À la différence de surfaces comme l'écorce ou les plaques de bambou, le sable est un matériau qui peut aussi bien se répandre que se rétracter, se fluidifier que s'agréger. La profondeur qu'atteint le roseau dans le sable n'est pas sans importance, puisque chaque couche de sable est d'une texture différente et requiert ainsi qu'on lui imprime une force particulière. (Dans la calligraphie chinoise, la texture du papier influe sur sa façon d'absorber l'encre, ce qui lui donne diverses qualités expressives.) Bien qu'il s'agisse de toute évidence ici d'« installation » ou de corporéisation, il me semble que cette analogie entre la calligraphie et le jeu d'épée peut être expliquée par le concept deleuzien de tension (ou d'équilibre) entre « espace strié » (règles de calligraphie) et « espace lisse » (Deleuze et Guattari, 1980 : 592-625) qui, selon Thomas Lamarre, permet au calligraphe/épéiste de procéder à des « juxtapositions, des recouvrements, des incrustations, des complications et des alternances qui créent de nouvelles résonances » (2002 : 151). À partir de ces deux concepts, Lamarre différencie la « ligne impériale » et la « ligne abstraite », la première appartenant au « centre

de gravité » et la seconde au « centre du mouvement » dans la calligraphie chinoise (2002 : 158). Partant, il est aisé de relier la calligraphie à l'art martial en général, puisque la tension entre les règles (ligne impériale) et la répétition créative (lisse, mouvement, force, fluctuation, hésitation) se retrouvent dans *Hero*. Dans la calligraphie chinoise, le pinceau « a la capacité d'approcher le virtuel; il tend vers ce moment de disjonction inclusive » (2002 : 159). Ce que peut faire le pinceau, le roseau de Lame Brisée peut le faire encore mieux, et même faire plus, car il peut osciller, vaciller, nuancer de vigoureux mélanges de substances et de matières, et dégager cette ligne fluctuante que l'expert en arts martiaux recherche en permanence[3].

Les épées jouent également un rôle important dans *La légende de Zu* de Tsui Hark (2001). D'abord, parce que les épées « Paradis » et « Tonnerre », respectivement utilisées par un homme et une femme disciples d'Omei, sont des armes extrêmement puissantes et précieuses qui s'inscrivent dans la tradition de la complémentarité du *yin* et du *yang*; leur association produit donc une énergie formidable, bien supérieure à celle de deux épées ordinaires. Dans le film, elles doivent être « unies » d'une façon assez invraisemblable : les deux disciples, d'une manière qui n'est pas sans rappeler Superman et Superwoman, doivent voler l'un vers l'autre en exécutant chacun une série très pittoresque d'« épée-chi ». L'union mystique ayant échoué, le Grand Maître fait une autre tentative et « recompose » un jeune garçon auquel il adjoint finalement un « troisième élément » pour que l'opération soit couronnée de succès. Débute alors un récit d'initiation dans lequel le jeune garçon est censé être « éclairé », atteindre à une mémoire cosmique et être investi du pouvoir de l'épée « Paradis », qui n'est plus qu'un morceau hideux de métal tordu et rouillé collé aux rochers. Suit une séquence décrivant très précisément la transformation de l'épée, qui se fait non pas de manière organique ou moléculaire, mais selon un processus d'« émergence d'une forme que les matériaux eux-mêmes contribuent à déterminer » (Delanda, 1999 : 37). L'éveil d'un esprit et le retour à une mémoire absolue font partie intégrante de l'émergence et de la transformation de l'épée qui se dépouille littéralement (visuellement à l'écran) de son enveloppe rouillée tel un serpent, peau désormais pleine d'esprits et de pouvoirs. Je

3. Il est intéressant, et particulièrement pertinent eu égard à la structure thématique (ou plutôt à l'idéologie) de *Hero*, que Lamarre ajoute une note, à la fin de son essai, sur le livre de Brian Massumi et de Kenneth Dean, *First and Last Emperors* (1992), qui s'intéresse au rapport de l'empereur Qin aux lignes striées et lisses. Lamarre remarque que le livre est « un outil utile à l'étude des façons dont la première dynastie de l'empereur Qin tenta de concilier l'antagonisme entre espace lisse et espace strié en se fondant sur les méthodes guerrières, l'échange et la hiérarchie sociale qui accéléraient et brouillaient les deux tendances (tels les rayons d'une roue) dans un état qui ne pouvait qu'imploser et exploser. Cette dynamique de l'organisation et du démembrement impériaux influence les dynasties, cours et commanderies ultérieures, bien que d'une façon modérée » (Lamarre, 2002 : 168).

dirais que l'on prête autant attention à la « faculté incarnée » dans les *wuta pians* que dans le taoïsme chinois classique et les romans de kung-fu. Par « faculté incarnée », Kaufman-Osborn désigne la capacité de notre corps à « se projeter », projection qui peut à son tour « être projetée dans un objet artisanal » (1997 : 41). Il constate qu'un marteau, par exemple, peut être « un véhicule par le biais duquel un corps projette ses capacités transformationnelles dans le monde » alors que « le bon sens de ce corps est immanent à ses compétences » (1997 : 44).

Curieusement, le *wuta pian* ne peut représenter cette « faculté incarnée » au moyen d'images visuelles concrètes montrant le mouvement corporel. Dans l'après-Bruce Lee, le recours aux effets spéciaux *high-tech* ou numériques a pris une telle place dans les films de kung-fu, que la technologie elle-même semble aujourd'hui devoir remplacer l'authentique aptitude physique, ou plutôt que la technologie informatique se substitue de plus en plus fréquemment aux techniques corporelles de l'action et du mouvement. Les admirateurs indéfectibles des triples coups de pied de Bruce Lee ou des mouvements élégants et puissants de Jet Li, que le montage fait paraître retenus, ne peuvent que déplorer l'absence de telles prouesses dans les films, désormais supplantées par les effets spéciaux. Je les comprends tout à fait, pour avoir moi-même assisté à la première de *The Big Boss* au cinéma Queen en 1971, et hurlé de concert avec d'autres spectateurs en plein milieu du film que c'étaient « des vrais coups de pied ». Toutefois, il me semble possible, juste possible, que la numérisation et les effets spéciaux puissent conférer d'autres dimensions au mouvement et à l'action physiques, préoccupation qui intéresse aussi bien le kung-fu que le cinéma comme art technologique, et de telle sorte qu'ils s'enrichissent mutuellement. L'abandon de l'authentique capacité humaine au mouvement et à l'action aurait pu être une réponse au genre de « complexité incarnée » initiée par l'avènement des technologies modernes dont parle Mark Hansen (2000 : 28-29). Selon lui, notre façon de comprendre « la riche dimension corporelle de l'impact technologique sur l'expérience incarnée ne saurait que commencer par un épuisement fondamental de la perspective épistémologique » (2000 : 29). Je m'appuierai sur un certain nombre de films mettant spécifiquement en scène l'acte même de courir pour montrer en quoi cette structure relationnelle entre l'action humaine, l'action mécanique et l'action cinématographique peut être examinée à la lumière de la corporéisation de la technologie au XXIe siècle.

Cours Lola cours (Tom Tykwer, 1998), un film allemand, est le premier à avoir fait de la course à pied un traitement thématique et formel intéressant. Le spectateur est immédiatement dérouté par la séquence d'ouverture, bricolage d'images, de sons et de plans dont l'agencement ne semble pas répondre à une logique narrative. Une caméra Super 8 (plus rapide que le traditionnel 24 images par seconde), des séquences d'animation et un téléviseur noir et blanc montrent des flashs-back, une carte vue d'avion, des

photographies de criminels, le ballon de football qu'un policier a lancé en l'air, les lunettes des passants; toutes ces images renvoient à la remarque inaugurale de la voix off selon laquelle « l'homme est probablement l'espèce la plus mystérieuse de notre planète ». *Cours Lola cours* est la description d'un entre-deux temporel où se croisent le mouvement du corps et les technologies modernes, créant ainsi ce que Brian Massumi nomme « un intervalle d'animation suspendue consécutif à la préparation de l'événement (filmique) mais précédant son avènement » (2002 : 57). Le film présente trois versions différentes de la course de Lola, entre lesquelles viennent s'intercaler un dessin animé ou des images d'animation mettant en scène une *superwoman*. Bien que la course à proprement parler ne soit jamais « sublimée » ou manipulée par la technologie numérique, c'est pourtant cette dernière qui permet de relier les différents univers ainsi mêlés. Pour Lev Manovich, la numérisation des films nous rapproche de l'animation, et la plasticité de l'image en mouvement nous permet de souscrire à son refus de toute relation mimétique au réel (2001 : 104). *Cours Lola cours* se distingue des films mimétiques traditionnels – dont le point de vue est toujours celui de l'objectif – dans la mesure où il cherche à ramener l'infographie sur l'écran, en une sorte de peinture sur film dans « la fluidité de la perspective animée à plans multiples » (Harbord, 2002 : 142). Le réalisateur semble explorer différentes formes ou textes afin de « représenter » le mieux possible la situation difficile de Lola et de son petit ami. La structure répétitive navigue entre les formes et les textes, conjuguant jeux électroniques, bandes sonores et action physique humaine; ce qui fait du recours à la technologie dans le filmage lui-même le sujet du film.

Toutefois, *Cours Lola cours* n'est pas un film de kung-fu, à la différence de *Matrix* (1999) qui cadre davantage avec mon propos. Le récit commence lui aussi par une scène de course, mais la performance physique est ici plus proche du *wuta*. Interrogée par la police, une femme vêtue de noir fait preuve d'une grande maîtrise technique du kung-fu : elle accomplit l'impossible en s'élevant tel un aigle dans les airs avant de porter ses coups de pied, et va même jusqu'à courir sur les murs durant la séquence de la fusillade. La scène suivante montre une poursuite sur les toits, rappelant à la fois les combats des jeux vidéo et le *qing gong* chinois, discipline de la vélocité et des sauts en apesanteur. Alors que le recours à différents médias est manifeste dans *Cours Lola cours*, *Matrix* présuppose l'acceptation des invraisemblances en vertu de son genre et fait passer pour réalistes des prouesses que seule la technologie a rendu possibles. Le film révélera plus tard aux spectateurs que les rebelles doivent s'entraîner aux arts martiaux pour affronter la férocité des simulacres qui règnent dans la réalité virtuelle de la matrice. Ainsi, Keanu Reeves s'entraîne-t-il au combat corps à corps à l'aide de programmes informatiques (nous avons un aperçu de « la boxe de l'homme ivre » chinoise et de quelques mouvements de taï-chi) et finit par déclarer « Je m'y connais en kung-fu ». La boucle de l'expérience corporéisée de la technologie est désormais bouclée. La manière de parer au choc technologique

déshumanisant est donc ici le retour à une technologie de l'action humaine corporéisée. La virtualité des capacités physiques semble être exploitée pour résister à la tyrannie de la réalité virtuelle, mais assistée par des armes *high-tech* et l'informatique.

Revenons à la séquence de poursuite dans *Matrix*. Les prouesses acrobatiques accomplies par la femme guerrière et l'agent ne présentent pas grand intérêt si ce n'est que la technologie y est visiblement mise au premier plan. Elles ne sont pourtant pas sans rappeler les quelques séquences où l'on voit Jet Li courir dans *The One*, plein d'une énergie sans limites qui lui permet de distancer sans cesse les voitures de police. Toutefois dans *Tigre et dragon*, les « sauts en apesanteur » chinois des deux séquences de poursuite me semblent à ce jour, et de loin, les plus esthétiques et les plus palpitantes visuellement pour les fans de *wuta pian*. La première a lieu juste après que Zhang Ziyi a dérobé Destinée et se trouve poursuivie par Michelle Yeoh. Les détails de cette poursuite sont extrêmement précis, chaque mouvement du corps est décomposé étape par étape, avec une insistance particulière sur l'art du poing et celui de la main. L'action n'est interrompue que pour laisser les deux protagonistes reprendre des forces avant une nouvelle série d'assauts. Cette scène est bien évidemment le produit d'une « composition numérique » au sens où l'entend Manovitch, c'est-à-dire « l'assemblage de plusieurs éléments pour créer un seul objet homogène » (2001 : 139), l'objet étant ici l'aisance toute naturelle avec laquelle les personnages sautent, courent sur les murs, les toits, etc. Cette séquence repose certes sur une succession très dense de fuites et de captures, mais elle a ceci de stupéfiant que les mouvements semblent s'enchaîner dans une continuité presque absolue, ce que renforce la fluidité de la caméra, reflet exact de celle du corps. Pour le spectateur, il s'agit simplement de « la pure poésie du corps en tant qu'il excède ce que l'on attend d'une réalité physique ordinaire » (Schroeder, 2002 : 5), d'une nouvelle esthétique de la chorégraphie du corps en mouvement, en parfaite osmose avec l'interface virtuelle de l'équipement technologique numérique.

La seconde poursuite est encore plus spectaculaire. Cramponnée à Destinée, Zhang Ziyi vole littéralement d'un seul trait depuis l'arrière d'une maison jusqu'aux eaux d'un lac, déplacement explicitement inspiré d'un célèbre mouvement de *qing gong* nommé « libellule piquant sur l'eau ». Elle est immédiatement imitée par Chow Yun-fat, qui se lance à sa poursuite. Le plan suivant les montre dans une forêt luxuriante de feuillages verts et de bambous. Ils tournoient gracieusement au-dessus des arbres, s'y accrochent, se tiennent en équilibre au bout de leurs tiges, le mouvement de leurs corps épousant parfaitement les oscillations des branches qui ploient sous leur poids. Leurs visages sont ensuite filmés en gros plan tandis qu'ils s'observent, hors d'haleine mais toujours sereins. Ils échangent ensuite quelques coups d'épée, en harmonie constante avec le mouvement de balancier des tiges de bambou, et créent ainsi un champ d'interrelations entre êtres vivants

et leur environnement. Le mouvement des corps, des épées et de la forêt se confond en vertu d'un lien qu'explique le concept chinois (que l'on retrouve dans le kung-fu) d'« harmonie avec le *shun shi* ». Le *shun shi* est une notion courante qui, à l'image de beaucoup d'autres, s'enracine dans les enseignements taoïstes. Nombre de passages chez Tchouang-tseu évoquent en effet ce *shi* (que je traduirais par « flux » ou « structure dynamique ») dans la myriade de vies et de choses dans la nature, particulièrement pour désigner les tendances vitales non linéaires sous l'angle d'une ontologie relationnelle des forces et de leurs rythmes différentiels d'intensité. Cette séquence de kung-fu dans *Tigre et dragon* est une remarquable démonstration de la manière dont le composite numérique sert à la mise en images d'un concept issu de l'esthétique chinoise du mouvement corporel, notamment pour illustrer la façon dont il peut être rattaché à la biophilosophie du taoïsme.

Il existe donc différents processus relationnels réunissant le mouvement physique et la technologie en une expérience corporéisée. *Cours Lola cours* s'intéresse aux moyens techniques de tourner un film sur une course contre la montre. Le passage brutal de l'univers de la bande dessinée à celui du cinéma d'animation en passant par celui de l'action physique « réelle » y est thématisé. Dans *Matrix*, la machine astreint le corps à accomplir des actions extraordinaires : l'interface homme/machine s'est développée sur le mode de la projection/réciprocité jusqu'à accomplir une révolution complète, les techniques classiques de perfectionnement physique ont été incorporées à des programmes *high-tech* afin de lutter contre un autre monde virtuel plus puissant, montrant ainsi que les réciprocités excèdent toujours les projections qui les ont suscitées. *Tigre et dragon* n'exige même pas de son public qu'il accepte les invraisemblances. En effet, le composite numérique et le discours du kung-fu se renforcent mutuellement dans la restitution fictionnelle d'épéistes volants, si bien que l'action humaine peut être exécutée poétiquement puisqu'elle est parfaitement intégrée à son arrière-plan.

Après avoir exploré le concept taoïste de *shi* dans le discours du kung-fu, je m'attacherai à présent à l'une des caractéristiques fondamentales des numéros de kung-fu à l'écran : le « rythme pause/explosion/pause » qu'a observé David Bordwell (2000 : 222-224). Ces prétendus « moments d'immobilité » ou « moments de pure stase » sont bien évidemment à rapprocher de la tradition du *liang hsiang* (« présentation ») dans l'opéra pékinois, mais aussi du concept de renforcement mutuel de l'immobilité et du mouvement dans la biophilosophie taoïste. Le *dong jing xiang sheng* (« coexistence du mouvement et de l'immobilité ») se retrouve dans la poésie, la peinture, la calligraphie ainsi que dans les arts martiaux, et prône l'immobilité comme source suprême de toute énergie. C'est ce qui est en œuvre dans le taï-chi, qui met davantage l'accent sur les mouvements circulaires que sur les mouvements déterminés associant un mouvement à une forme, et optimise le flux énergétique non par l'opposition de forces mais par l'exploitation de la

puissance de l'adversaire à la façon du *shun shi*. Les pauses que remarque Bordwell entre deux attaques s'apparentent au moment où le combattant rassemble son *shi* jusqu'à l'explosion comme dans l'expression signifiant « action en gestation ou repliée sur elle-même ». *Shi* est un nom commun qui peut se combiner à différents mots comme dans *xing shi* « forme/structure », *qu shi* « tendances », et désigne la dualité que crée la dialectique de l'immobilité et du mouvement. Les forces dynamiques de la puissance sont tapies au cœur des choses ou de la matière censément immobiles et doivent jaillir à un moment d'instabilité extrême. En témoigne la composition du terme *shan shi* « mouvement de la montagne » : les montagnes sont absolument immobiles à l'œil nu mais, tels les volcans, bouillonnent à l'intérieur d'énergie. Cela n'est pas sans évoquer l'exercice auquel doivent se soumettre les novices au cours de leur formation au kung-fu : leur posture du cheval doit être aussi statique qu'une montagne avant que toute autre leçon puisse commencer.

Les pauses de Bordwell dans le *wuta pian* et le concept chinois de *shi*, ou tendance, s'apparentent à l'idée que développe Tchouang-tseu selon laquelle toutes les vies sont le produit d'une intense transformation sous le ciel et sur la terre. Le mot *wei* renvoie aux ondulations et aux tourbillons, décrivant le tournoiement de la roue cosmique quand les vies sur le point d'émerger sont différenciées avant que leurs formes ne soient individualisées. Tchouang-tseu évoque ici un processus implicite, mais intense, de changements qualitatifs au sein des formes vivantes, qui engagent leur environnement, le temps, les vapeurs et la lumière dans une structure d'« affordance » réciproque[4]. Cette tendance naturelle à l'« affordance » correspond à la faculté incarnée telle que l'expose Manuel Delanda qui s'appuie sur la géophilosophie deleuzienne pour affirmer qu'« une population biologique peut afficher des attracteurs (et être ainsi définie en partie par les *tendances* dont ces singularités la dotent) mais ses membres montreront généralement des *capacités* complexes à l'interaction » (Delanda, 2002 : 62). Quand Lao-tseu, dans *Tao-tö King*, décrit Yu et Yiu (ces deux mots furent ultérieurement associés pour former le terme hésitation), tels deux animaux « prudents comme celui qui passe à gué une rivière en hiver;

4. La notion d'« affordance », introduite par James Gibson, décrit la relation réciproque entre un organisme et le milieu environnant. Une « affordance » est une ressource que le milieu « offre » à l'organisme qui possède les systèmes cognitifs appropriés pour s'en saisir. C'est une « invite » du milieu à être exploité dans une certaine direction. La notion a été reprise dans le domaine de l'ergonomie cognitive, essentiellement par Donald Norman, pour expliquer quelles sont les invites, les suggestions d'utilisation, à la base des interactions entre un artefact cognitif et ses utilisateurs. Tout artefact aura un certain nombre d'« affordances » qui dépendent des intentions de l'auteur du projet (dans ce cas il s'agit d'un artefact cognitif projeté) et d'autres qui dépendent de la contingence historique et culturelle dans laquelle l'artefact a été construit (le matériau dont il est composé, sa forme physique, sa configuration abstraite). [NDT]

circonspects comme celui qui craint ses voisins » (1969 : 17), il décrit le principe des enchaînements de gestes de kung-fu, inspirés de l'alternance méticuleuse de la pause et du mouvement chez la plupart des animaux. Le cinéma filme d'ailleurs souvent en gros plan les pieds, dont le mouvement est parfois décomposé, et montre ainsi exactement l'endroit d'où va surgir l'attaque ou la défense. Le corps des combattants semble pris dans le déploiement d'une multitude impatiente de commencements, précisément au point critique entre un état embryonnaire et le choix d'une forme de mouvement. La portée de ces schémas pause/explosion/pause ne s'arrête pas à l'esthétique des arts martiaux au cinéma. Elle s'étend à une sorte de biophilosophie de l'affordance de toutes les vies, ce qui pourrait expliquer en partie pourquoi l'expert en arts martiaux aime modeler ses mouvements sur ceux des animaux, ou plutôt, pour reprendre les termes de Deleuze, pourquoi il est enclin à se transformer en animal[5].

Plus proches de cet examen de la technologie cinématographique, les notions deleuziennes d'*intervalle* et de *durée* apportent un autre éclairage sur l'esthétique pause/explosion/pause de l'action dans les films de kung-fu. Cet aspect de la philosophie de Deleuze apparaît pour la première fois dans son *Bergsonisme* et culmine dans l'image-temps de *Cinéma 2*, qui assimile la réflexion radicale de Henri Bergson sur l'image, la perception, le temps et le devenir, et fait de la durée et de l'intervalle les concepts fondamentaux autour desquels articuler l'action physique et le cinéma afin d'élaborer une nouvelle façon artistique d'envisager le concept lui-même. Dans les premiers chapitres de *Matière et mémoire*, Bergson établit d'une part que tout ce qui fait appel à notre cerveau et à nos yeux est image, et que toutes les images sont des images en mouvement de l'autre. Il écrit : « Me voici donc en présence d'images, au sens le plus vague où l'on puisse prendre ce mot, images perçues quand j'ouvre mes sens [...]. Toutes ces images agissent et réagissent les unes sur les autres dans toutes leurs parties élémentaires [...] » (1959 : 169). Les images isolées sont donc illusoires et il appartient à notre perception de les figer, à ce point où le flux du temps est spatialisé. Ces propos sont d'une grande pertinence pour le sujet qui nous intéresse ici. En effet, Bergson avance que « le corps, comme centre vital, est

5. Comme le souligne Delanda, « [u]n organisme individuel fera généralement preuve de toute une série d'aptitudes à former des assemblages avec d'autres individus, organiques et inorganiques. L'assemblage que forme un animal marchant avec une portion de terre solide (qui lui fournit une surface sur laquelle marcher) et un champ gravitationnel (qui lui confère un certain poids) en est un bon exemple. Bien que la capacité à former un assemblage dépende en partie des propriétés émergentes des individus en interaction (animal, terre, champ), elle ne leur est toutefois pas réductible. Nous pouvons connaître exhaustivement les propriétés d'un individu et pourtant, ne l'ayant pas observé en interaction avec d'autres individus, ne rien connaître de ses capacités. » (Delanda, 2002 : 63).

d'abord et avant tout un centre d'action et non une salle de représentation » (Pearson, 2002 : 145). J'apprends à connaître mon corps à travers ses mouvements et ses affections depuis l'intérieur, « J'examine les conditions où ces affections se produisent : je trouve qu'elles viennent toujours s'intercaler entre des ébranlements que je reçois du dehors et des mouvements que je vais exécuter [...] » (Bergson, 1959 : 169). Cette théorie de l'« intervalle » pour passer de l'image à l'action peut aider à mieux comprendre l'alternance de l'immobilité et du mouvement dans le kung-fu :

> Chaque affection est conditionnée par un mouvement duel qui renferme lui-même une multiplicité. Chaque affection se trouve à l'« intervalle » entre une multitude de stimulations reçues du « dehors » et les mouvements sur le point d'être exécutés. Les mouvements sur le point d'être accomplis surviennent parce que chaque affection contient une invitation à agir aussi bien qu'une autorisation d'attendre pour agir, ou pour ne pas agir du tout (Olkowski, 1999 : 93).

Nombreuses sont les scènes dans les films de kung-fu où les deux combattants, après avoir échangé une série de coups, s'arrêtent simultanément, tiennent leur épée à la hauteur de leurs yeux, et forment avec leur main libre, placée bien haut derrière leur tête, une sorte d'« épégramme » (je fais ici précisément allusion à une séquence de *Tigre et dragon* entre Yeoh et Ziyi). Puis les pieds se remettent à bouger, cependant que les deux adversaires décrivent généralement des cercles tout en se regardant jusqu'à ce que l'action explose à nouveau. Ce mouvement tout animal de circonspection plein d'une puissance latente correspond à l'« intervalle », conjonction, interruption, négociation entre l'excitation et l'affect, une tension entre plusieurs tendances, le choix d'un mouvement parmi une multiplicité de possibilités (en réponse aux mouvements de l'extérieur). Ce moment est qualifié d'intense pour la simple raison que les combattants sont projetés au cœur d'une « durée » qui s'achemine vers une virtualité de puissances, une sorte d'explosion créatrice ou d'effet de seuil dans la biophilosophie de Deleuze. La durée est mouvement fertile en événements et continuité à l'intérieur des rythmes différentiels d'intensité, une fluidité qui se temporalise sans être figée par la perception. L'action dans la durée est l'action d'un changement qualitatif. C'est le tigre qui se tapit et le dragon qui se cache, attendant le moment de se projeter dans une série de mouvements orientés, c'est l'entre-temps de la secousse et du rythme pulsatif de la force vitale. L'expression chinoise « utiliser l'immobilité pour vaincre le mouvement » fait précisément de la fluidité durative le moteur du changement effectif. Les intervalles dans la durée indiquent une corporéisation de l'interaction au cœur d'un continuum de forces. Ils sont importants dans le discours du kung-fu parce que le kung-fu, tout comme la philosophie classique chinoise, insiste sur l'intuition créatrice aux moments décisifs des combats, qui se traduit concrètement par un changement qualitatif (pour recouvrer des forces après avoir été violemment attaqué ou pour se repositionner correctement en vue d'une autre série de mouvements). *Come Drink*

With Me (1966), de King Hu, consacre presque un tiers des séquences de combat à l'immobilité qu'elle soit celle d'une des parties en présence ou des deux. King Hu se plaît également à montrer des maîtres de kung-fu assis et immobiles pendant les scènes de combat (Cheng Pei-pei dans *Come Drink With Me* en est un bon exemple), se contentant de mouvements infimes des bras[6]. Mais c'est à *Hero* que l'on doit la séquence d'immobilité la plus spectaculaire : jusqu'à ce que le mouvement décisif survienne, Ciel et Sans Nom n'ont apparemment bougé aucun muscle au cours de leur long affrontement, leur statisme constamment amplifié soit par la musique, des chansons ou de forts battements de tambour.

Pour Deleuze, tous les arts ressortissent à une quelconque forme de mouvement, dans la mesure où une succession d'images est capable de déplacer la pensée. Le cinéma, capable de présenter le mouvement en marche, serait donc la forme la plus apte à traiter le mouvement corporel. Si la sérialité diffère de la succession, c'est que cette dernière privilégie certains instants parmi une série d'instantanés du réel, en d'autres termes des images que la perception fige dans l'immobilité. Le cinéma est ainsi pour Deleuze une forme artistique capable de transcrire le « mouvement immédiat » qui permet à « l'essence artiste de l'image » de s'effectuer : « *produire un choc sur la pensée, communiquer au cortex des vibrations, toucher directement le système nerveux et cérébral* » (1985 : 203). Conjointement à la notion de durée, Deleuze attend du cinéma moderne qu'il « dé-cadre » les images de façon à créer un intervalle dans lequel la pensée puisse s'attarder et fluctuer. L'image-temps est censée accomplir une déréalisation, de telle sorte que le cinéma soit à la fois une technoscience et un art qui produise des images de mouvements intenses au-delà de tout schématisme déterminant. Dans *Cinéma 1*, Deleuze élaborait déjà une ontologie de l'image fondée sur le lien des images entre elles et avec leur environnement. Il ne nous semble pas excessif de rapporter l'idée selon laquelle l'image-mouvement n'existe que relativement ou qu'en vertu d'un lien (Schwab, 2000 : 111) aux séquences de poursuite dans *Tigre et dragon*, où les images du corps/mouvement interagissent avec leur environnement en termes d'affordance réciproque et de confrontation : « toutes les images réagissent les unes sur les autres, sur toutes leurs faces et dans toutes leurs parties » (Deleuze, 1985 : 57).

6. Dorothea Olkowski décrit de manière très intéressante l'intensité, la tension et le mouvement corporel. Elle montre que c'est l'intensité elle-même qui fait ressentir au corps « une sensation d'accroissement » dans l'utilisation de la force physique, et que c'est une différence en nature (1999 : 125-133). Je suis tenté de comparer la notion deleuzienne d'intensité dans la différence et la pratique chinoise de la « force intérieure » dans diverses disciplines de kung-fu, mais ce serait sortir de notre sujet.

En langage cinématographique, l'intervalle correspond à la « coupure irrationnelle », à l'interstice. Ces termes évoquent une façon de couper et de monter un film en cherchant délibérément à interrompre la perception par une esthétique de la force. Bergson dans *L'évolution créatrice* parle déjà d'une sorte de fonctionnement cinématographique de la pensée, qui prend des vues instantanées de la réalité fugitive (1959 : 726); le cinéma comme mécanisme technologique est ainsi propre à la reproduction du mouvement,

> le mouvement se faisant, opérant un changement dans la durée concrète, est remplacé par la structure statique toute faite du mouvement considéré, dans laquelle nous pouvons compter autant de vues instantanées que nous le souhaitons, dans un temps abstrait par-delà l'espace [et ce, pour que notre intelligence pense] le mouvant par l'intermédiaire de l'immobile (Alliez, 2000 : 296).

Se fondant sur Bergson, Deleuze définit un concept de la sérialité : l'image-temps proprement dite. Au lieu de suivre les schèmes sensori-moteurs dans l'image-mouvement (qui représente indirectement le temps, indirectement parce que la technologie cinématographique se rapproche du mouvement dans le temps), la structure cristalline du temps se donne directement « dans un devenir comme potentialisation, comme série de puissances » (1985 : 360). Le temps comme suite nous permet d'« assister à travers une succession d'images à un changement ou à une métamorphose telles des transformations d'état, de qualité, de concept, ou d'identité » (Rodowick, 1997 : 83), et c'est ce à quoi procèdent ce que Deleuze appelle les « génésignes », qui

> ont plusieurs figures [...]. Tantôt ce sont des personnages qui forment les séries comme autant de degrés d'une "volonté de puissance" par laquelle le monde devient une fable. Tantôt c'est un personnage qui franchit lui-même la limite, et qui devient un autre, sous un acte de fabulation qui le rapporte à un peuple passé ou à venir [...] (1985 : 360).

Pour Deleuze, ce pouvoir de falsification qu'exerce l'art met la notion de vérité en crise; et une telle fabulation d'images en série rend notre pensée plus « machinique ».

Le temps comme suite, et non comme succession, est donc adapté à l'examen de la séquence d'action de kung-fu. Outre l'immobilité corporelle qui prend la forme d'une « positionnalité » en tant que « caractéristique émergeante du mouvement » (Massumi, 2002 : 8), la « vitesse » de l'action à l'écran est souvent rendue par la non-vitesse, c'est-à-dire par une vitesse que ne peut appréhender l'œil humain. Quand j'étais petit, j'étais fasciné par une série japonaise des années 60 mettant en scène un aveugle, Zatoichi. Il se retrouvait souvent cerné par des « méchants », mais restait toujours parfaitement immobile, se contentant d'écouter très attentivement. Il y avait soudain une lueur fulgurante et un entrechoquement d'épées, qui ne durait qu'une fraction de seconde. Le silence revenait et l'on constatait que la pointe de l'épée de Zatoichi se trouvait toujours

dans son fourreau, dissimulée en canne d'aveugle. Quelques secondes plus tard, les « méchants » s'effondraient les uns après les autres, puis l'épée retournait lentement à sa place, et c'est seulement alors que l'on comprenait que la bagarre était terminée. King Hu s'est inspiré de cette façon de montrer ce qui ne peut l'être, notamment dans *L'auberge du dragon* (1967) et dans *Come Drink With Me* – un épéiste coupe une bougie, la lance en l'air et l'image suivante la montre parfaitement stabilisée sur la lame, toujours en train de brûler. *Hero* recourt au même procédé : après avoir fait une démonstration magistrale de ses talents et de sa rapidité à l'épée, puis stabilisé un bol d'eau sur sa lame, Sans Nom (Jet Li) s'immobilise parfaitement, et quelques secondes s'écoulent avant que toutes les assiettes en bambou ne commencent à s'écrouler. Cette interruption délibérée de notre perception vise tout d'abord à masquer l'incapacité de la technologie à représenter une vitesse que l'œil humain ne peut saisir. Cependant, le numérique crée aujourd'hui de fantastiques images où la vitesse est montrée sous différents angles, ce qui permet de multiplier les rythmes et les types de vitesse. Dans *The One*, la rapidité de Jet Li, supérieure à celle des autres personnages dans d'autres univers ou dans les « présents incompossibles », est rendue dans les différents points de vue selon lesquels est filmée sa trajectoire par la dissociation des mouvements lents et des mouvements accélérés et par leur réassemblage qu'accompagnent des bruitages parfaitement appropriés. Pourtant, ces deux techniques parviennent également à disjoindre les images de façon à ouvrir une brèche, un intervalle de durée ou une césure de l'événement où le pouvoir de falsification soumet le spectateur à ce que Deleuze nomme un « noochoc » dans une forme pure du temps comme changement, transformation et différenciation absolue de tous les genres. C'est ce que Bergson appelle la « perception pure », car en tant que « centre d'indétermination, l'intervalle est défini comme le lieu d'un processus reliant chaque point distant dans l'espace à une réponse motrice complexe » (Rodowick, 1997 : 87).

Quel est donc précisément le contenu de la pensée que fait naître le *wuta pian*, attendu qu'il comporte des génésignes et des noochocs effectifs dans les intervalles de durée? Il me semble que le *wuta pian*, que ce soit dans ses productions classiques ou dans ses expériences plus récentes avec l'imagerie numérique, et dans le cadre de notre examen du mouvement physique et de la technoscience inhérente aux arts martiaux chinois, aide à comprendre « [c]omment le monde réel a fini par devenir une fable » (Lambert, 2002 : titre du chapitre 9). La non-représentabilité du mouvement corporel trouve son fondement dans la philosophie taoïste, comme le montrent le *tai-chi chuen* ou le *tai-chi-jian*, par exemple, disciplines où la transition précède la position, où les mouvements isolés doivent être abandonnés au profit de non-mouvements circulaires

fluides, ce qui n'exclut pas l'adjonction de mouvements singuliers si nécessaire[7]. Refuser de se soumettre aux stades ou aux instants successifs du temps spatialisé permet d'accéder directement au flux temporel en perpétuelle évolution, qui se plie et se déplie – le taï-chi est en effet un type de mouvement où le cercle enchevauche le cercle, l'un chassant l'autre avant d'être à son tour englouti. Ce postulat de « la simultanéité d'une suite de présents incompossibles » (Lambert, 2002 : 90), transcrit dans un film de kung-fu, devient une durée ou un événement où sont juxtaposées une technologie ancienne permettant de corporéiser la vitalité de la force et une technologie moderne de la narration cinématographique du mouvement. L'espèce de « vertige » né du tourbillonnement (tel qu'il est essentiellement ressenti par l'adversaire dans le taï-chi) fait des coupures irrationnelles un nouveau genre de technique narrative qui crée directement la fable par son pouvoir de falsification ou de fabulation.

À mon sens, le sujet cinématographique dans le *wuta pian* accepte de penser avec une faculté incarnée, extérieure au langage, ou une technesis, capacité narrative de la caméra comme machine. C'est « dans la machine du cinéma » qu'Eisenstein trouve « un moyen de transcender les mécanismes de la perception, de l'opinion et du cliché afin d'articuler de manière novatrice et plus subtile l'humain et le monde » (Lambert, 2000 : 287). Pour re-penser les films de kung-fu, il nous faudrait donc chercher à savoir comment ils contribuent à créer un « dehors » pour ce que l'on entend généralement par action humaine. De quelle façon la technologie cinématographique moderne repousse-t-elle les limites de l'humanisme au sens large, au point que nous pourrions en venir à une pensée posthumaniste voire « machinique »? Comment cette nouvelle magie qu'est le numérique nous conduit-elle à accepter ce que l'on nomme la coévolution de l'homme et de la

7. Dans *Heaven Sword and Dragon Sabre*, de Jin Yong, le grand maître taoïste Chang fait la démonstration d'une série de mouvements de *tai-chi jien* et attend de Chang Wu-chi qu'il la reproduise immédiatement. Le jeune Chang l'observe attentivement et après avoir assimilé les mouvements, déclare qu'il ne s'en souvient plus que comme d'un seul. Enchanté par la réussite rapide du jeune homme, le Maître commence alors une autre série, totalement différente de la première. Le jeune Chang marche alors dans la salle, détaillant en lui-même l'enchaînement de tous les mouvements, et finit par annoncer qu'il ne reste plus aucun mouvement isolé : il est alors parfaitement prêt à triompher de ses ennemis. Je voudrais rapprocher ce concept de taï-chi et ce que Deleuze dit de la répétition : qu'elle est « par nature transgression, exception, manifestant toujours une singularité contre les particuliers soumis à la loi » (1968 : 12). La deuxième série du maître n'est pas une pure répétition mécanique, mais correspond au processus deleuzien de « signalisation ». Il s'agit d'un processus rythmique dynamique, de la « répétition d'une différence interne qu'elle comprend dans chacun de ses moments » (1968 : 32). Ce que le jeune Chang fera lors de véritables combats sera différence ou changement en soi, car il disposera toujours d'une pluralité de positions et de mouvements modulatoires bien au-delà de toute représentation. Chacun de ses mouvements sera une des possibles « variations libres » (Massumi, 2002 : 77), participant d'une structuration sur le mode du « un plus un plus un » où c'est le « plus » qui importe, car il devient l'extérieur de tout traitement relationnel d'un événement.

machine? Mark Hansen préconise un « réalisme postherméneutique » au-delà de la sémiotique (2000 : 213) et s'inspirant de Benjamin, suggère la possibilité de (ré)incarner la technologie comme un *Erlebnis*[8] par la capacité physique à recevoir tactilement l'image comme un choc (2000 : 248). En cette ère du « réel technologique », les *wuta pians* me semblent offrir une autre variante de ce « mimétisme corporel » en ce qu'ils ouvrent un espace sensoriel, un « sensorium », pour que les forces tout à la fois humaines et artificielles s'y rencontrent. Par réel technologique, j'entends une sorte d'aptitude, ou plutôt de capacité, à contourner, à adapter ou même à corporéiser la technologie moderne sans pour autant objectiver la machine (ou le composite numérique, en l'occurrence). À l'heure où l'on voit émerger « une importante série de phénomènes culturels comme phylum machinique » (Murphie, 2002 : 188), il nous faudrait les considérer comme l'interface où le virtuel interagit avec les réalités. Dans *Différence et répétition*, Deleuze écrit qu'un corps est contraint de penser par son implication dans un mouvement générateur qui s'autopropage, s'autoorganise sur le mode sériel; dans son système géophilosophique, les mouvements accomplis par les humains, les animaux, les atomes et les montagnes sont fondamentalement les mêmes, et « les schémas comportementaux des particules subatomiques n'ont ni plus ni moins d'importance que l'intrigue d'un film » (Zagala, 2002 : 20). À ce sujet, Stephen Zagala rapporte qu'au cours d'une conversation informelle avec Deleuze, les sujets « allaient de Spinoza à la musique moderne en passant par la *métallurgie chinoise* [je souligne], le chant des oiseaux, la linguistique et la guerre des gangs... Et le rhizome poussait ainsi » (Deleuze et Parnet, 1977 : xii). « L'art au sens large cherche à créer de nouveaux modes d'existence » (Zagala, 2002 : 21).

Pour conclure, je répéterai que dans un monde où la complexification matérielle ne cesse de s'accroître, les *wuta pians* sont de plus en plus nombreux à nous offrir l'expérience à la fois du virtuel et du réel. Ils sont le théâtre de modes opératoires d'un nouvel ordre, à la frontière de l'ancienne technologie des aptitudes physiques et de la technologie numérique ou virtuelle spécialisée, comme la cybernétique, dans le mouvement sous toutes ses formes. Il nous faut comprendre, à travers l'« effectuation » de la mécanique physique chez l'homme et la machine, que « les corps sont des intensifications de relations » (Murphie, 2002 : 200). Si l'on accepte l'idée que les choses non organiques ont une vie, que l'épée et la main qui la tient sont une seule et même chose, que l'interface homme/machine s'achemine vers notre réalité, que les hommes évoluent conjointement à d'autres espèces dans un processus de symbiose procédant du posthumanisme, alors il

8. Ce terme désigne l'expérience qui, passant par la faculté de sentir ou de ressentir, ne fait effet sur l'esprit que parce qu'elle se vit. (Ainsi le vécu des animaux, qui vivent sans savoir ce que c'est qu'une vie.) [NDT]

semblera plus compréhensible que Jet Li en fasse si peu dans *The One*, *Matrix* prendra une autre dimension, et le nouvel opus de Tsui Hark, *La légende de Zu*, sera jugé moins sévèrement. D'un point de vue humaniste, cette nouvelle *Légende de Zu* a de nombreux défauts, simplement parce que la caractérisation des personnages est faible, l'assertion thématique est au mieux trop cliché, l'influence étrangère trop évidente dans son esthétique, et le recours à la technologie du composite numérique trop envahissant et gratuit. Dans une perspective posthumaniste, cependant, Tsui Hark a réussi quelque chose d'inédit dans l'histoire des *wuta pians*. Que les images soient novatrices et remarquables est indéniable; mais la création d'un décor numérique où la montagne surpasse les montagnes, où le ciel excède les ciels est une véritable tentative pour soumettre « l'extérieur » à la réflexion. C'est là que nous voyons des corps humains devenir réels et pourtant abstraits; leur capacité à l'incarnation concrète a atteint une sorte d'incorporéité qui relève de la dimension du virtuel. Du point de vue des mythes, des légendes, des contes fantastiques, des univers merveilleux, l'« univers perpétuellement changeant » de *La légende de Zu* est un monde de devenirs, de transformations et de croissance rhizomatique. Ce film pourrait ainsi se rapporter à « la vie humaine [libérée] des images figées ou "morales" de ce qu'est l'humanité, et ouvre l'esprit sur le futur » (Colebrook, 2002 : 50). À mon sens, le film de Tsui Hark se déroule dans un cadre mythique qui s'approche de la notion deleuzienne de « milieu », où toutes les espèces vivantes, humaines et non humaines, interagissent avec les éléments, les composés et les forces naturelles dans un monde immanent de changement continuel. Partant, j'ose suggérer que dans les dernières productions du *wuta pian*, conformément au concept de temps tel que Bergson et Deleuze l'ont développé, le futur est l'avenir du passé où la virtualité se projette puissamment.

Traduit par Sabine Jean

À partir de l'analyse des films de Kungfu produits à Hong Kong, cet article met en évidence les rapports qu'entretient cet art martial, considéré ici comme un discours en soi, avec la technologie et la science. Plusieurs des composantes du Kungfu, qui peuvent être mises en parallèle avec celles de la technologie moderne. On étudiera, à titre d'exemples, la séquence pause-explosion-pause relevée par David Bordwell, la force expressive des sauts et des coups de poing, l'expressivité de l'impression cinétique, les différents affects qui naissent des ruptures rythmiques, la subtile symbiose qui s'établit entre l'arme et le lutteur, entre autres manifestations. Ces différents éléments, ainsi que ses emprunts aux préceptes médicaux et scientifiques du Qi Kung, permettent de dégager de l'analyse du discours kung-fu, la notion de corporéisation technologique.

This paper is focused on Kungfu itself as a discourse which is closely related to technology and science. Kungfu movies made in Hong Kong are used to demonstrate how the technological aspects can be juxtaposed with the built-in technology of Kungfu, such as David Bordwell's ideas of pause-burst-pause pattern, the expressive force of jumping, punching, the kinetic impact and expressivity, the kind of affects generated from rhythmic differentiality, the nuanced interconnectedness between fighters and their weapons, the kind of difference in intensity and rhythms based on the medical and scientific concepts of Qi Kung, etc. How Kungfu discourse can be used as exemplary of the concept of "Embodying technesis" will be explored.

Wong Kin Yuen enseigne au Département d'anglais du Shue Yan College de Hong Kong. Il a notamment publié en chinois : Literature, Culture and Hermeneutics, *Taipei, Bookman, 2001; et* Cultural Cyborg, *Taipei, Bookman, 2002; ainsi que de nombreux articles en anglais, dont : « Hermeneutics and Translation », dans Chan Sin-wai et David E. Pollard (dir.),* An Encyclopedia of Translation, *Hong Kong, Chinese University Press, 1995, p. 333-346; « Sight Being Site: an Analysis of Hong Kong Times Square »,* Hong Kong Cultural Studies Bulletin, *Hong Kong Cultural Studies Programme, 1998; « On the Edge of Spaces: Hong Kong Cityscape,* Blade Runner, Ghost in the Shell *», Science Fiction Studies, vol. 27 (mars), 2000, partie 1, p. 1-21; « Urbanity, Cyberpunk and the Posthuman in Taiwan SF », Taipei,* Tamkang Review, *vol. 31, n° 3 (hiver), 2000, p. 71-102.*

Bibliographie

ALLIEZ, Éric, « Midday, Midnight: The Emergence of Cine-Thinking », dans *The Brain Is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, p. 293-302.

BERGSON, Henri, *Matière et mémoire* et *L'évolution créatrice*, dans *Œuvres*, Paris, Presses universitaires de France, 1959.

BORDWELL, David, *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment*, Cambridge, Harvard University Press, 2000.

COLEBROOK, Claire, *Gilles Deleuze*, Londres/New York, Routledge, 2002.

DELANDA, Manuel, « Deleuze, Diagram, and the Open-Ended Becoming of the World », dans Elizabeth Grosz (dir.), *Becomings: Explorations in Time, Memory, and Futures*, Ithaca/Londres, Cornell University Press, 1999, p. 29-41.

DELANDA, Manuel, *Intensive Science and Virtual Philosophy*, Londres, Continuum, 2002.

DELEUZE, Gilles, *Différence et répétition*, Paris, Presses universitaires de France, 1968.

DELEUZE, Gilles, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris, Éditions de Minuit, 1983.

DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Éditions de Minuit, 1985.

DELEUZE, Gilles, *Le bergsonisme*, Paris, Presses universitaires de France, 1997.

DELEUZE, Gilles, et Félix GUATTARI, *Mille plateaux : capitalisme et schizophrénie*, Paris, Éditions de minuit, 1980.

DELEUZE, Gilles, et Félix GUATTARI, *Qu'est-ce que la philosophie?*, Paris, Éditions de Minuit, 1991.

DELEUZE, Gilles, et Claire PARNET, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1977.

HANSEN, Mark, *Embodying Technesis: Technology Beyond Writing*, Ann Arbor, Michigan, The University of Michigan Press, 2000.

HARBORD, Janet, *Film Cultures*, Londres, Sage, 2002.

KAUFMAN-OSBORN, Timothy V., *Creatures of Prometheus: Gender and the Politics of Technology*, New York, Rowman & Littlefield, 1997.

LAMARRE, Thomas, « Diagram, Inscription, Sensation », dans Brian Massumi (dir.), *A Shock to Thought: Expression After Deleuze and Guattari*, Londres/New York, Routledge, 2002, p. 149-170.

LAMBERT, Gregg, « Cinema and the Outside », dans Gregory Flaxman (dir.), *The Brain Is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, p. 253-292.

LAMBERT, Gregg, *The Non-Philosophy of Gilles Deleuze*, New York, Continuum, 2002.

LAO-TSEU, *Tao-tö King*, dans *Philosophes taoïstes*, trad. Liou Kia-Hway et Benedykt Grynpas, Paris, Gallimard, 1969.

LYOTARD, Jean-Francois, *L'inhumain : causeries sur le temps*, Paris, Galilée, 1988.

MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001.

MASSUMI, Brian, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Durham/Londres, Duke University Press, 2002.

MURPHIE, Andrew, « Putting the Virtual Back into VR », dans Brian Massumi (dir.), *A Shock to Thought: Expression After Deleuze and Guattari*, Londres/New York, Routledge, 2002, p. 188-214.

OLKOWSKI, Dorothea, *Gilles Deleuze and the Ruin of Representation*, Berkeley, University of California Press, 1999.

PEARSON, Keith Ansell, *Philosophy and the Adventure of the Virtual: Bergson and the Time of Life*, Londres/New York, Routledge, 2002.

RODOWICK, David Norman, *Reading the Figural, or, Philosophy After the New Media*, Durham/Londres, Duke University Press, 2001.

RODOWICK, David Norman, *Gilles Deleuze's Time Machine*, Durham/Londres, Duke University Press, 1997.

SCHROEDER, Andrew, « All Roads Lead to Hong Kong: Martial Arts, Digital Effects and the Labour of Empire in Contemporary Action Film », *E-Journal on Hong Kong Cultural and Social Studies*, n° 1, 2002, [En ligne], [http://www.hku.hk/hkcsp/ccex/ehkcss].

SCHWAB, Martin, « Escape from the Image: Deleuze's Image-Ontology », dans Gregory Flaxman (dir.), *The Brain Is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, p. 109-139.

TCHOUANG-TSEU, *L'Œuvre complète*, dans *Philosophes taoïstes*, trad. Liou Kia-Hway et Benedykt Grynpas, Paris, Gallimard, 1969.

WOOD, Aylish, *Technoscience in Contemporary American Film: Beyond Science Fiction*, Manchester, Manchester University Press, 2002.

ZAGALA, Stephen, « Aesthetics: A Place I've Never Been », dans Brian Massumi (dir.), *A Shock to Thought: Expression After Deleuze and Guattari*, Londres/New York, Routledge, 2002, p. 20-43.