

Des films

Bertrand Pleven

17 juillet 2011

Transformers 3, la face cachée de la lune (Michael Bay) : Géographie d'un blockbuster estival



Spatialité du spectacle

La catastrophe fait décidément recette et *Transformers 3* s'inscrit dans la lignée des blockbusters apocalyptiques jouant à faire peur pour mieux vendre aux adolescents et aux enfants lunettes 3D, pop-corn et jouets dérivés dont l'univers est à l'origine même des films. La marchandise est donc au cœur d'œuvres dont la finalité est essentiellement marchande : la boucle de la *société du spectacle* est bouclée, rien de bien nouveau depuis Debord, tout au plus une amplification du phénomène mesurable à la transposition cinématographique d'un manège de parc de loisirs -la série des *Pirates des Caraïbes* est directement inspirée d'une attraction Disney- ou encore de jouets avec, ici, la trilogie des *Transformers*. Les espaces créés par ces produits de l'"Hyperculture globalisante" (1) font du monde un divertissant terrain de jeu et d'effroi pour les héros. Ces œuvres destinées à plaire à un large public n'en reposent pas moins sur des visions partiales renvoyant évidemment au contemporain. A la fois reflet et production de représentations spatiales, *Pirates des Caraïbes* nous parle de la mondialisation dans le cadre exotique et pittoresque des sept mers, *Transformers 3* invite quant à lui ses aliens de métal et d'acier au cœur du quotidien urbain et s'en donne à cœur joie.

Hors champ historique et condensé spatial

Comment justifier qu'à nouveau, la terre devienne le champ de bataille d'une guerre civile

entre deux clans de robots doués d'intelligence et transformables en voiture venant d'une autre galaxie, les gentils *Autobots* alliés des humains et les méchants *Decepticons* ? Par un léger flashback. *Transformers 3* va, en effet, chercher dans le hors-champ d'une illustre page de l'histoire nationale et mondiale : la conquête de la lune. La Guerre froide rencontre alors la guerre civile des aliens et donne lieu à une réécriture de l'histoire par le scénariste E. Kruger. Le principe en est simple : sur fond de complots et de secrets, les derniers sont les premiers : les Russes ont en fait devancé les Américains et les *Decepticons* ont devancé les *Autobots* dans la découverte sur la face cachée du satellite terrestre d'un vaisseau appelé l'Arche capable de reconfigurer ni plus ni moins l'univers. Le plan des *Decepticons* peut aujourd'hui prendre forme, il vise à utiliser la terre pour y transférer leur planète en ruine pour un [land grabbing](#) transgalactique ! Ils vont trouver sur leur route les *Autobots* et l'incontournable Sam Witwicky (Shia LaBeouf), Américain moyen, c'est-à-dire en prise avec le chômage mais vivant dans un très beau loft appartenant à sa très belle petite amie. L'affrontement planétaire se déroule sur le sol américain et principalement dans le centre des villes -Washington, puis Chicago- dont les paysages apparaissent comme le cœur de la civilisation humaine. Le reste de l'espace mondial est rejeté dans une périphérie parcourue par des sections d'élite de l'armée U.S accompagnées des *Autobots*. Eux seuls sont garants de l'ordre mondial présenté comme intrinsèquement instable. Rejetée dans le hors-champ, cette périphérie se réduit à quelques rares séquences dont les principales sont reliées au thème de l'apocalypse nucléaire. Une séquence située au Moyen-Orient est d'ailleurs parfaitement gratuite et très peu reliée au fil narratif : elle donne à voir la destruction d'une centrale nucléaire clandestine gardée par de caricaturaux barbus. Une autre séquence se déroule dans les ruines de Tchernobyl... Ponctuellement on apercevra par la suite une scène africaine campant un étrange face à face entre animaux et robots dans une savane vide d'hommes servant de camp retranché au chef *decepticon*. De rapides plans figurent quelques hauts lieux de l'humanité rejetés au rang de paysages patrimoniaux : les ruines d'Angkor, un temple hindou, la *skyline* de Tokyo. Une furtive scène de l'assemblée générale de l'ONU achève de figurer une humanité passive et spectatrice du combat final. Pas besoin de plus, car la société américaine contient le monde et tout y passe : la sexy hispanique est fatalement allumeuse, la blonde objet n'est finalement pas si bête, les Russes sont peu fiables, " pas bavards " mais encore brutaux et la technologie japonaise ne " sait pas faire simple ". Au mieux les immigrés sont lourdement caricaturés, au pire ce sont ceux qui pactisent avec le mal, ceux par qui arrive la catastrophe.

Détruire Chicago

Ce discours unilatéral est cependant adouci et tempéré par un discours bien plus ambigu. Les *Autobots* sont injustement expulsés de la Terre et les *Decepticons* trouvent des collaborateurs parmi les puissants prêts à tout pour sauver leur peau, leurs belles villas et leurs luxueuses voitures. Alliance du capital et du mal, la conquête des *Decepticons* reprend sur le mode terroriste et militaire les dynamiques brutales néolibérales : conquête de terre, recherche de main d'œuvre corvéable, jusqu'à la logique de fermeture de la ville franchisée qu'ils cherchent à " isoler ", à " transformer en forteresse ". La bataille finale dans la ville debout de l'hypercentre de Chicago offre un paysage de choix pour exploiter les potentialités de la 3D et emprunter nombre de prise de vue à l'univers de jeux vidéos tel *Grand Theft Auto*. Si cet espace est évidemment chargé symboliquement, il est aussi le théâtre d'un combat de reconquête de l'espace urbain. Ce dernier passe par un déchaînement de violence extrême sans que, paradoxalement, une seule goutte de sang ne soit versée. La [ville en guerre](#) reprend nombre de formes traumatiques de l'expérience combattante intra-urbaine du XXème siècle (dangers omniprésents, tirs de snipers, recherche par la carte et l'image d'une vue globale du théâtre militaire, défenestrations récurrentes...). A plus grande échelle la destruction vise également l'architecture de verre et d'acier : dans une spectaculaire scène de toboggan sur la

façade d'un building, le petit groupe de soldats citoyens volontaires menés par Sam brisent les vitres lisses et opaques, mortifères d'urbanité (2). Néanmoins, le réinvestissement de la ville passée aux mains de forces supérieures prenant la forme de pieuvres souterraines métalliques passe par sa destruction.

L'Amérique moyenne -non bodybuildée- et les loyaux *Autobots* -muscles par substitution- sauvent héroïquement l'humanité et réaménagent la ville par le vide. Alors seulement, un nouveau monde est possible, symbolisé par le mariage civil entre Sam et sa copine. Ce nouvel ordre se construit ici sur un monde postfordiste en ruine. L'intense destruction de milliers de voitures pendant plus de deux heures et demie fait figure de véritable catharsis face au deuil d'un modèle de développement. Elle passe par un discours politique valorisant les mythes de la démocratie américaine mais également par un discours spatial qui fait du centre-ville l'espace d'enjeux sociétaux profonds. *Transformers 3*, épais divertissement, se révèle donc un objet de choix pour penser les nouvelles modalités du *soft power* états-unien : compromis entre une vision du monde hégémonique sauvegardée et des angoisses et critiques anti-hégémoniques intégrées (3). Sous le feu, l'artifice.

Bertrand Pleven

1. Martel, Frédéric, *Mainstream, enquête sur la guerre globale de la culture et des médias*, Champs actuel Flammarion, 2011 (réédit.).

Les *Transformers* sont japonais à l'origine, la licence a été néanmoins rachetée par le géant américain du jouet Hasbro. Depuis lors américanisé leur univers n'en garde pas moins traces des codes relevant des mangas et plus particulièrement des mechas. Sous-genre des shônen (pour jeunes adolescents mâles) qui mettent en scène des combats dans une sorte de rite initiatique (*Dragon ball*, *Naruto*, *Bleach*, etc.), les mechas s'en distinguent par la forte présence de la science-fiction, et surtout des robots de type chars d'assaut ou voitures humanoïdes qui se transforment pour combattre. *Goldorak* (ou plus récemment *Gundam*) en a toujours été l'exemple le plus emblématique des mechas, parmi les rares à avoir été diffusé "mondialement". Merci à Bénédicte Tratnjek pour ces précisions.

2. Sur l'analyse et les implications des choix architecturaux sur l'espace public voir notamment le célèbre ouvrage de R. Sennett : *La Conscience de l' il : urbanisme et société*, Verdier, 2000.

3. *Transformers 3* pourrait donc être rapproché en bien des points à la très féconde analyse de Vincent Lowy, *Cinéma et mondialisation, Une esthétique des inégalités*, Éditions Le bord de l'eau, 2011.