



HAL
open science

Michael Bay, un cinéma du posthumain

Antoine Desrues

► **To cite this version:**

Antoine Desrues. Michael Bay, un cinéma du posthumain. Art et histoire de l'art. 2020. dumas-03509641

HAL Id: dumas-03509641

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03509641>

Submitted on 4 Jan 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Antoine DESRUES

MICHAEL BAY, UN CINÉMA DU POSTHUMAIN



Mémoire de Master 2 : Recherche Esthétique, Analyse, Création

Sous la direction de José Moure

École des Arts de la Sorbonne (UFR 04)

2019-2020

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, un grand merci à José Moure pour son aide précieuse, sa patience et sa disponibilité.

Merci à Flo Miles pour son soutien durant mes recherches.

Merci à Catherine Aubin, Hugo Bouffay, Pierre Louis et Félix Rolland pour m'avoir accompagné toutes ces années dans la découverte de la filmographie de ce cher Michael.

Merci à mes parents, pour leur regard bienveillant sur mon travail.

Et merci à The Weeknd pour son sublime album *After Hours*, qui s'est révélé bien utile pendant les longues heures de rédaction en plein confinement.

RÉSUMÉ

En une vingtaine d'années, Michael Bay s'est érigé en réalisateur incontournable d'un cinéma hollywoodien postmoderne et plus grand que nature. Bien que conspué par une partie de la critique, son style immédiatement reconnaissable, surnommé le Bayhem, connaît un immense succès populaire, et fait des émules. En ramenant le septième art à sa pure technicité, le cinéaste promet un contact renforcé entre ses univers surréels et son public. Il interpelle ses sens par une mise en scène de l'éclatement, de la reconfiguration de l'espace-temps. La filmographie de Michael Bay appelle le spectateur, tout comme ses personnages, à repenser leur place dans ces ensembles déconstruits. C'est pourquoi le corps humain s'y voit fragmenté et augmenté dans une démarche posthumaniste. Derrière le plaisir primaire du spectacle pyrotechnique, le réalisateur développe une œuvre plus ambiguë qu'il n'y paraît. Il convoque le rêve d'une humanité nouvelle en confrontant les technologies du cinéma à nos identités, et à leurs remises en cause.

Over the last twenty years, Michael Bay has become an essential director of postmodern, larger than life Hollywood cinema. Even if he is decried by many critics, his highly recognisable style, "Bayhem", is hugely successful, and has been emulated by other filmmakers. By engaging with the pure technique of cinema, Bay creates an intense contact between the audience and the surreal worlds of his films. He calls upon the viewers' senses through scenes of fragmentation and space-time reconfiguration. These films encourage the audience, just as much as the characters, to reconsider their own place in these deconstructed spaces. As such, the human body is treated through a posthumanist lens of splintering and augmentation. Beyond the primitive pleasure of this pyrotechnic display, Bay develops a more ambiguous filmography. He convokes the dream of a renewed humanity, through the confrontation of cinematic technique with personal identity, and the questions these identities entail.

Mots-clés : Michael BAY, Posthumanisme, Cinéma d'action, Blockbuster, Postmodernisme, le corps au cinéma, Esthétique, Techniques du cinéma.

TABLE DES MATIÈRES

Avant propos du mémoire	6
Introduction	9
I - Le cinéma face à l'humain, ou la mécanique des sens	15
1. Les rouages d'un spectacle cinématographique mutant	15
1.1. L'importance de l'image unique	17
1.2. Un montage de l'éclatement	22
2. Un nouvel apprentissage du regard	31
2.1. « More than meets the eye »	33
2.2. Image versus visuel	37
3. L'auto-mise en scène comme réécriture du monde	43
3.1 « I watch a lot of movies Paul. I know what I'm doing. » (Daniel Lugo, <i>No Pain No Gain</i>)	47
3.2. Des corps forgés avec leur environnement	49
II- Le posthumanisme, ou des corps augmentés par l'image	54
1. Un corps étendu par la machine-cinéma	54
1.1. Pénétrer des espaces interdits	56
1.2. Combler les béances d'un corps insuffisant	59
2. A la recherche du mouvement parfait, et d'une physique sublimée	66
2.1. Des personnages en quête de flow	68
2.2. « Welcome to the world's biggest magnet ! » (« One », <i>6 Underground</i>)	72

3. Le réveil d'une matière manufacturée	76
3.1. Une fétichisation de la technique (cinématographique)	77
3.2. « You were built, and your creators want you back. » (Lockdown, <i>Transformers 4 : L'âge de l'extinction</i>)	79
III – La fin de l'humanisme, ou des corps en quête d'images	85
1. Les médias comme seul moyen de survivance ?	85
1.1. Le risque de l'hyperréel	87
1.2. Le syndrome de Bumblebee	91
2. Un tiraillement identitaire face à l'hybridation	97
2.1. Crise des genres	98
2.2. La fatigue du corps héroïque	103
3. La position incertaine d'une figure humaine sans signes et sans causes	108
3.1. Des êtres libérés par la dépolitisation de leur monde	109
3.2. Des étoiles sans valeur ?	113
Conclusion	118
Filmographie	123
Bibliographie	125

AVANT PROPOS DU MÉMOIRE

« L'absence de recherche critique sur Michael Bay est stupéfiante. » Ces mots, ce sont ceux de Lutz Koepnick¹, l'un des rares chercheurs américains à avoir édité un livre sur le réalisateur qui nous intéresse aujourd'hui. Et à vrai dire, ce sont même les premiers mots de son introduction, que je ne peux qu'approuver, tout en les jalousant. En effet, j'avais moi-même débuté un brouillon d'introduction avec une idée équivalente, avant de croiser le chemin de l'auteur.

J'ai longtemps pensé que ce mémoire s'était imposé de lui-même dans mon esprit pour cette même raison, d'autant plus lorsque l'on considère le succès commercial phénoménal du cinéma de Michael Bay, combiné à l'impact de son esthétique immédiatement reconnaissable, souvent copiée, mais rarement égalée. Cependant, la démarche lente et parfois laborieuse de la recherche me fut surtout bénéfique pour comprendre que ce mémoire, je le rédige avant tout pour moi.

A vrai dire, plus j'y pense, et plus je concède que Michael Bay a toujours été présent dans ma vie de cinéophile. Enfant, ma curiosité m'a amené à découvrir, amusé, *The Rock* ou *Pearl Harbor* lors de passages télévisés, sans parler des nombreux films qui m'ont accompagné en devant beaucoup (tout ?) à son style outrancier. Mais avec l'adolescence, les avis deviennent moins fins, plus tranchés, et l'on espère toujours qu'une personnalité peut se développer à partir d'opinions arrêtées dans un domaine précis. C'est pour cette raison que Michael Bay est devenu, à mes yeux, « l'idiot hyperactif » que la critique et une partie du public s'amuse à lyncher, tandis que d'autres types de cinéma se sont présentés à moi. Néanmoins, ma cinéphilie a toujours été nourrie par un certain cinéma occidental, souvent populaire et orienté vers le genre ou la pop-culture, que ce soit à travers Christopher Nolan, Quentin Tarantino ou David Fincher. Mais encore une fois, tel un boomerang, Michael Bay a toujours fini par revenir vers moi.

1 KOEPNICK, Lutz P., *Michael Bay*, Urbana, University of Illinois Press, Collection Contemporary film directors, 2018, p. IX.

En 2013, la sortie de *No Pain No Gain* me rend curieux, et encore maintenant, je me souviens de la déflagration de cette expérience en salle. Sa mise en scène ultra-stylisée n'a jamais fait autant sens, tout en marquant au fer rouge sa précision, qui s'imprime instantanément sur la rétine. Et quelques mois plus tard, c'est avec un regard ahuri que la bande-annonce – en 3D – de *Transformers 4 : L'Âge de l'extinction* fait naître en moi une impatience insoupçonnée. De plus, elle réveille une jouissance enfantine revigorante lorsqu'elle présente les nouveaux-venus de cet épisode, à savoir des Transformers ancestraux capables de se métamorphoser en dinosaures cracheurs de feu. Un ami me prête alors les DVD des autres volets, que je dévore malgré leurs scénarios plus ou moins aberrants. Mais que m'arrive-t-il ? Pourquoi, en dépit de leurs défauts évidents, ces films parviennent-ils à me captiver, et à générer une réaction physique aussi grisante ? Et surtout, pourquoi m'est-il impossible de mettre des mots sur cet attrait ?

Dès lors, Michael Bay est non seulement devenu une valeur sûre de ma cinéphilie, mais un artiste que je me devais de déchiffrer en redécouvrant son œuvre. Et désormais, il me semble évident qu'il est une entité improbable dans le monde des blockbusters. A l'heure où les grandes franchises se reposent sur des cinéastes passe-partout, au style de moins en moins visible, Bay possède un regard qui ne cherche jamais à s'adapter aux besoins du moment, quitte à parfois marquer une forme d'anachronisme dans une industrie tout sauf permissive. Qu'il abuse des placements de produits les plus vulgaires ou qu'il interroge l'impact du néolibéralisme sur nos vies modernes avec des images frôlant un bling-bling clippeuse, le réalisateur jouit d'une ambiguïté et de paradoxes dont le cinéma a cruellement besoin, en particulier lorsqu'il tacle des sujets politiques très actuels, comme l'interventionnisme américain au Moyen-Orient.

Alors, certes, le manque de recherche universitaire sur un cinéaste aussi fondamental m'exaspère, mais ce projet de mémoire est avant tout un moyen d'essayer de répondre à une simple question : pourquoi j'aime Michael Bay ? Il est clair que cette interrogation me suit depuis un certain nombre d'années, et je pense d'ailleurs que mes passions pour l'analyse filmique et la critique lui doivent beaucoup. Après tout, comme Nolan ou Tarantino, Bay m'a accompagné avec ses films lorsque j'ai commencé à écrire sur le cinéma dans des billets de blog maladroits, reflétant un besoin de construire une réflexion sur ses agrégats d'images et de sons fascinants, afin de parvenir à coucher sur le papier des mots sur cette sensorialité si

unique qu'il est capable d'engendrer. Et si je ris aujourd'hui face à la pauvreté des textes que j'écrivais en 2013, ceux-ci ont été essentiels pour développer ma sensibilité, une sensibilité qui peut être touchée par les apocalypses surréelles d'un auteur passionnant. Michael, heureusement que tu existes !

INTRODUCTION

« Michael Bay est-il le diable ? » Voilà comment *Entertainment Weekly* titre en 1998 l'un de ses articles² abordant l'émergence et le succès d'un réalisateur qui, à la sortie d'un siècle, va imposer sa marque sur le début du suivant. Le paradoxe n'en est que plus puissant, et reflète une position assez rare : s'il est actuellement l'un des noms les plus célèbres de l'industrie hollywoodienne, et l'un des rares auteurs de blockbusters dont l'identité suffit à ce que certains projets puissent voir le jour, Michael Bay demeure un artiste souvent détesté, en particulier par la critique. Pourtant, cette condition est à elle seule révélatrice de l'impact conséquent qu'il a sur le cinéma américain contemporain. Alors que les faiseurs de films d'action interchangeables ne manquent pas, le nom Bay évoque immédiatement un style, et la création d'un monde surréel, où le soleil est figé dans un crépuscule perpétuel, où les hommes et les femmes arborent des formes avantageuses, où les voitures peuvent se transformer en robots géants, et où la Terre est constamment au bord d'une destruction totale et orgasmique.

Ainsi, les vives critiques à son égard concernent autant ses films (et leur succès souvent phénoménal au box-office mondial) que leur manière d'être l'étendard d'un cinéma populaire et à grand spectacle en pleine mutation, accentuant sa dimension très stylisée et hyperactive. Et il s'agit du premier paradoxe entourant un cinéaste à la fois remarqué pour ses cadres virtuoses et son sens de la composition dynamique, que pour la prolifération de ses images au sein d'un montage rapide, voire illisible, qui déconnecte les plans entre eux, cherchant une sensorialité nouvelle au détriment de la cohérence spatio-temporelle. Chaque seconde, chaque fraction de métrage doit trouver sa place dans un ensemble décomposé, parfois même frénétique, qui a trouvé un surnom : le Bayhem (contraction du nom de l'auteur et de *mayhem*, chaos en anglais).

Dans un élan cinétique et formel qui n'est pas sans rappeler les fondements du cubisme

2 HOCHMAN, David, « Is Michael Bay the Devil ? », 10 juillet 1998, In *Entertainment Weekly Features* [en ligne]. Disponible sur : <https://ew.com/article/1998/07/10/michael-bay-devil/>

et du futurisme, sa réalisation éclate son sujet, place son spectateur dans le chaos de ses scènes d'action, et l'oblige à recomposer, grâce aux sensations ressenties, ce qu'il a pu percevoir. Si une telle démarche impose une distance avec le rendu audiovisuel, le cinéma de Michael Bay joue volontiers des limites du médium pour rendre l'expérience éreintante et désarmante, obligeant un lâcher-prise. Le cadre paraît à la fois trop petit et trop grand pour l'ampleur de ses récits racontés à toute vitesse, et sa gestion du son est devenue avec le temps de plus en plus méticuleuse, emplissant sur de multiples canaux des couches aussi denses qu'enveloppantes.

Il est donc indéniable que Bay représente et incarne une évolution stylistique du cinéma américain, que d'aucuns résumeraient à une quête permanente d'attention dans un monde hypermédiatisé et toujours plus rapide. Si cela est grandement réducteur, il ne faut pas amoindrir l'impact de la télévision et d'Internet dans la carrière du cinéaste, surtout lorsque ce dernier a fait ses armes dans le clip et la publicité. Dans les années 80, le collectif Propaganda Films (notamment fondé par Dominic Sera et David Fincher) profite de l'émergence de la chaîne MTV pour repenser la manière dont les images doivent accompagner une chanson. Grâce à une liberté et une audace qui feront de sa troupe de cinéastes les rois du monde, Propaganda va utiliser ce renouveau de la communication à des fins expérimentales. Et lorsque l'équipe s'étend à la fin des années 80, Bay est l'un des premiers invités aux côtés d'Antoine Fuqua, Spike Jonze, Michel Gondry ou encore Alex Proyas. Le réalisateur s'y construit une réputation et un CV solides, et fait partie des rares de la bande qui parviennent à emporter les résultats de cette révolution esthétique sur grand écran. Comme l'explique Benoit Marchisio dans son livre dédié à la société, le premier film de Bay, « *Bad Boys*, est l'amplification sur 119 minutes des trois pans de l'esthétique Propaganda : un *high concept* clair [en gros, faire un *buddy movie* policier survitaminé avec un pro du stand-up (Martin Lawrence) et une star de sitcom (Will Smith)], une expérimentation visuelle et technique quasi permanente et une propension à la vulgarité assumée³. »

Cette description résume assez bien les critiques régulièrement adressées à Michael Bay, que ce soit son goût supposé pour une forme qui prendrait systématiquement le pas sur la substance de ses films, un opportunisme très souvent synthétisé dans sa gestion peu subtile des placements de produits, et enfin, son attrait pour un humour au mieux lourdaud, au pire insultant pour tous types de communautés. Pourtant, force est de constater que *Bad Boys*

3 MARCHISIO, Benoit, *Génération Propaganda : L'histoire oubliée de ceux qui ont conquis Hollywood*, Levallois-Perret, Playlist Society, 2017, p. 126

constitue le début d'un ensemble de quatorze longs-métrages hautement cohérent, ne cessant d'imposer leur auteur comme une marque à part entière dans le paysage du blockbuster. C'est d'ailleurs le point de départ que choisit Lutz Koepnick dans l'un des rares essais édités sur le réalisateur : quels que soient l'univers, la franchise, ou les scénaristes impliqués, un film « de Michael Bay » jouit avant tout de cette dénomination, et en grande partie parce que son sens de l'ampleur permet à ses concepts audiovisuels de participer à un immense « world-building ». Comme le précise Koepnick, « la marque de fabrique la plus frappante des travaux de Bay en tant que réalisateur réside sans doute dans sa capacité à concevoir efficacement les images que ses spectateurs vont rencontrer comme des portails vers des royaumes imaginaires qui, d'un côté, possèdent entièrement sa patte, tandis que de l'autre, et malgré leurs réguliers excès et inhospitalité, ils se présentent comme vide à toute alternative possible⁴. »

Mais alors, dans ce cas, qu'est-ce qu'un film de Michael Bay ? La phase terminale d'un cinéma américain postmoderne mise entre les mains d'un surdoué artificier, bien trop content de profiter de budgets colossaux pour renvoyer le septième art à sa dimension d'attraction ? Peut-être, mais cela paraît insuffisant. A vrai dire, la valeur du cinéaste peut déjà se constater au vu de l'influence qu'il exerce sur l'industrie. S'il est lui-même un producteur prolifique, et si son esthétique se perçoit par instants dans certains des projets auxquels il est rattaché, jamais ses ersatz ne parviennent à convoquer la même ampleur et la même puissance picturale, générant d'ailleurs un soubresaut de réhabilitation de sa mise en scène. Doit-on y voir une réécriture nécessaire et plus nerveuse de certains pans de la grammaire cinématographique, ou une forme d'analphabétisme ?

Quelle que soit la définition à laquelle on choisit de le rapprocher, il est évident que Michael Bay marque non seulement un renouveau du rythme dans le domaine du cinéma d'action, mais aussi la possibilité pour le médium de s'exprimer au travers d'outils différents. La surréalité qu'il est capable de produire dans ses images incite les plus grands laboratoires de matériel audiovisuel à lui faire tester leurs nouveautés. Cela tend à souligner son insatiable curiosité et fait de lui l'un des artisans les mieux renseignés d'Hollywood.

Comme certains de ses contemporains, l'artiste a longtemps privilégié l'importance de l'expérience en salle, ainsi que la précision de la pellicule, surtout lorsque la marque IMAX et

4 KOEPNICK, Lutz P., *Michael Bay*, Urbana, University of Illinois Press, Collection Contemporary film directors, 2018, p. 12

son format 70mm ont apporté une résolution et une taille d'image sans précédent. Au travers d'un système hollywoodien qui repose de plus en plus sur de lourdes franchises assurant une pérennité économique aux studios, Michael Bay s'est adapté avec *Transformers*, saga de cinq longs-métrages autour de la ligne de jouets de la marque Hasbro, que l'on peut considérer comme le cœur névralgique de sa filmographie. En plus de parvenir à y insuffler sa personnalité là où d'autres décident de s'effacer sur de telles propriétés intellectuelles, la franchise de science-fiction est un terrain de jeu technologique rêvé pour le cinéaste, qui s'est d'ailleurs amusé à expérimenter la technologie IMAX de manière exponentielle au fil des volets, jusqu'à filmer 98 % des plans de *Transformers 5 : The Last Knight* avec les grosses et contraignantes caméras du constructeur.

Pour autant, le cinéaste s'est toujours montré très ouvert aux capacités du numérique, qu'il a rapidement adopté pour sa facilité d'accès et la taille souvent réduite des appareils. Le fabricant RED a même, sur ses conseils, customisé l'un de ses derniers boîtiers 8K à l'attention du réalisateur, menant là aussi à son utilisation sur le dernier opus de la saga *Transformers*. De la GoPro aux systèmes de caméras virtuelles, Michael Bay est toujours à la recherche de rendus nouveaux, offrant des mosaïques filmiques qui se retrouvent sublimées en salle. Cependant, le réalisateur n'est pas à un paradoxe près, comme l'atteste la sortie récente de son film *6 Underground*, produit et distribué par la plateforme de SVOD Netflix, et donc privé de visibilité sur les écrans géants du monde entier. Pour être honnête, on ne peut rêver mieux comme ultime entrée dans un corpus au moment de la rédaction d'un mémoire à inspiration monographique, tant le métrage cristallise les débats actuels sur la mutation du médium cinématographique et ses moyens de transmission, prouvant la place de Bay en tant qu'acteur important des tensions et interrogations d'une industrie en pleine crise identitaire.

Plus globalement, par ses tentatives d'adaptation aux modes hollywoodiennes de son époque, Michael Bay a pu être taxé de cinéaste populiste. L'assertion n'est pas totalement fautive, étant donné que l'intéressé a souvent refusé de mettre en avant ses opinions politiques, tout en justifiant en interview un état d'esprit face à la production de ses films dérivé d'un conseil de son grand-père : « La seule manière de se faire de l'argent, c'est en vendant à l'Amérique moyenne⁵ ». Pour autant, les films de Bay portent en eux des ambiguïtés

5 EELLS, Josh, « '13 Hours': Can Michael Bay Pull Off a Gritty Movie About Benghazi? », 4 janvier 2016, In *Rolling Stone* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.rollingstone.com/movies/movie-news/13-hours-can-michael-bay-pull-off-a-gritty-movie-about-benghazi-36317/>

fascinantes, reflet des désillusions d'un réalisateur qui a débuté sa carrière dans les années 90, alors que l'héritage du cinéma d'action reaganien et sa binarité n'est plus envisageable. Il y a un autre éclatement chez Bay, celui du politique, qui a amené plus d'une fois son cinéma vers des scissions franches, en premier lieu lorsque *Bad Boys II* signe la fin de son partenariat avec le producteur-star (et rigoureusement conservateur) Jerry Bruckheimer et le début d'une nouvelle ère, aux côtés de son modèle Steven Spielberg.

Dès lors, dans ces mondes filmiques éparpillés, il peut être intéressant d'organiser une analyse du cinéma de Michael Bay à partir de son unité de base, du référent central au cœur de ses contrastes d'échelles gigantesques : l'humain. Sur ce point, les détracteurs comme les défenseurs du réalisateur se mettent d'accord, et l'essayiste Patrick H. Willems le résume parfaitement : « Bay ne s'intéresse pas aux gens⁶ ». L'éclatement esthétique de ses œuvres s'accorde ainsi avec un éclatement narratif qui prive régulièrement ses personnages de parcours héroïques schématiques et traditionnels. Ils se retrouvent plongés dans une arène qui les dépasse, dans une bataille où la survie et l'individualisme priment. Souvent considéré inconsistant ou détestable, le protagoniste bayien fait face à un nihilisme qui amoindrit son espèce, l'obligeant à sur-compenser cet état de fait en se faisant image, en existant dans un système médiatique qui l'augmente.

Bay utilise ses dispositifs filmiques dans une démarche qui va au-delà du postmodernisme inhérent aux blockbusters des années 80 à aujourd'hui. Pour reprendre les termes de Frank Pierobon dans son analyse d'*Avatar* de James Cameron⁷, le cinéma de Bay se présente comme un rêve lucide, un rêve où l'on sait que l'on rêve sans que l'état de conscience ne vienne pour autant y mettre fin. Le regard est pensé pour être transcendé, tout comme les corps fantasmés (et fantasmant) que captent les caméras du cinéaste. Ses spectateurs, au même titre que ses personnages, doivent apprendre à voir, à détourner des complots mondiaux ou à pénétrer une histoire de l'Amérique qui recèle de nombreux secrets. En bref, l'identité, corporelle et culturelle, n'est jamais une évidence. Elle doit s'expérimenter, muter dans une démarche transhumaniste et anthropotechnique qui trouve son point d'orgue dans ses films de science-fiction. Tandis que *The Island* dépeint un laboratoire secret où sont créés et stockés des clones de célébrités, la saga *Transformers* s'attarde sur des robots anthropomorphes qui ont la capacité de se camoufler dans la forme d'un véhicule. Les corps

6 WILLEMS, Patrick (H), *MICHAEL BAY - Understanding A True American Auteur (PART 1 & 2)*, 31 octobre et 10 novembre 2018, In Youtube [vidéos en ligne]. Disponibles sur : <https://www.youtube.com/watch?v=pyx7YRU4trs> et <https://www.youtube.com/watch?v=kzzO14E-NLg>

7 PIEROBON, Frank, *Le Symptôme Avatar*, Paris, Vrin, Collection Philosophie et Cinéma, 2012, p. 31

se mêlent aux objets qui nous entourent, y compris les caméras, occasion rêvée pour Bay de s'interroger sur leur physicalité, qu'il se plaît à annihiler dans des plans où l'œil se trouve soudain confronté à l'inconfort d'un angle impossible.

Ainsi, Michael Bay semble dépeindre des mondes où règne le posthumanisme, courant de pensée souvent lié aux biotechnologies, et qui interroge la place et l'évolution de l'être humain face aux machines qu'il a lui-même créées. Pour reprendre les termes de Maxime Coulombe, « la posthumanité est fondée sur l'espoir que l'homme saura, dans un avenir prochain, rompre avec les limites de sa condition biologique⁸ ». Par sa manière de sublimer le corps actant, presque robotique, et de confronter le spectateur à une sensorialité amplifiée par les outils du cinéma, Bay intègre dans ses blockbusters le rêve d'une humanité nouvelle.

Cependant, les points de vue ambigus du cinéaste mettent toujours en contrepoint les limites évidentes du posthumanisme, de façon à représenter des univers filmiques faisant face à la fin de l'humanisme, en tant que courant de pensée mettant l'humain au centre de ses valeurs. Comme l'exprime Coulombe : « Notre condition corporelle, existentielle, n'est-elle pas aussi la condition de notre éthique, de nos valeurs, de l'humanisme ?⁹ ».

C'est pourquoi, de cette interrogation, va découler la problématique de ce mémoire . En quoi le cinéma de Michael Bay, et l'hétérogénéité de ses images, décomposent et recomposent la place de l'être humain au sein du médium ?¹⁰ Tout d'abord, nous étudierons la technicité du Bayhem, dans sa retranscription de la mécanique des sens. Ensuite, ce contact surdimensionné entre la diégèse et les sensations de l'audience servira de point de départ à une analyse des corps augmentés par le septième art. Enfin, nous verrons comment Michael Bay interroge à travers le posthumanisme notre soif d'images, en tant que vestiges salvateurs d'une humanité en perdition.

8 COULOMBE, Maxime, *Imaginer le posthumain : Sociologie de l'art et archéologie du vertige*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, Collection Sociologie au coin de la rue, 2009, p. 1

9 Ibid, p. 2

10 Nous ferons ici une distinction entre média et médium. Le premier est un véhicule de l'information, tandis que le second est une production de langage par un véhicule de l'information.

I - LE CINÉMA FACE À L'HUMAIN, OU LA MÉCANIQUE DES SENS



Mike Lowrey (Will Smith) dans un plan iconique de *Bad Boys*.

1. Les rouages d'un spectacle cinématographique mutant

L'impact conceptuel et pictural du cinéma de Michael Bay pourrait être résumé avec la course-poursuite qui conclut le deuxième acte de son premier long-métrage : *Bad Boys* (1995). Les inspecteurs Mike Lowrey (Will Smith) et Marcus Burnett (Martin Lawrence) y pourchassent le baron de la drogue Fouchet (Tchéky Karyo) et ses hommes de main, qui viennent de capturer Julie (Téa Leoni), témoin oculaire essentiel à l'enquête des deux agents. Outre le fait que les deux protagonistes se retrouvent séparés durant cette scène d'action, il est très difficile d'élaborer une géographie claire de la séquence. Pourtant, le principe même de la

course-poursuite réside dans sa manière de raconter une histoire par une pure mobilité, spécificité qui a permis au cinéma d'en faire un motif privilégié, en incluant au moins deux corps en mouvement, avec pour principal enjeu l'évolution de la distance entre ces deux corps. Mais ici, ce rapport est rendu quasi-impossible, malgré la présence parcellaire d'un montage alterné, présentant sommairement (et avec des angles presque toujours différents) les lieux que traversent les personnages. Et c'est premièrement ce qui intéresse le réalisateur, en marquant l'inclusion de l'inhabituel et du spectaculaire dans des environnements quotidiens. La confrontation de ces deux dimensions produit une loufoquerie dont résulte un monde cinématographique à part entière, où toute notion de réalisme (en tant que quête de représentation exacte de la société, des hommes et de la nature, si l'on suit la définition du Larousse) est balayée d'un revers de la main. Que Lowrey se mette à couvert dans un salon de coiffure rempli de vieilles dames apeurées, ou que les criminels percutent des sportifs en fauteuil roulant dans leur fuite, le coutumier n'a pas sa place dans le cinéma de Bay, ou alors est-il rendu à l'état de caricature, et on peut constater dans l'ensemble de sa filmographie le contact de plusieurs réalités qui se complètent dans leur bizarrerie, reflet d'un sens de l'humour qui expérimente des ruptures de ton inattendues.

Cette gestion du montage cinématographique pour créer des conflits d'univers marque à lui seul la position de Michael Bay en tant que cinéaste résolument postmoderne, sa diégèse se confrontant continuellement à sa surréalité, que le spectateur ne peut que constater. Dans son essai sur l'auteur, Lutz Koepnick s'attarde sur une autre course-poursuite, cette fois-ci dans *Bad Boys II* (2003), lorsque Marcus essaie de réquisitionner une voiture. Il arrête une vieille Chevy délavée, conduite par le réalisateur lui-même, avant que Mike reproche à son collègue ce choix peu sophistiqué, que l'on jugerait pourtant secondaire dans une telle situation d'urgence. Outre le fait que le créateur de l'objet filmique se présente à la caméra, cette courte scène marque les limites du cadre cinématographique, ce que les bordures de l'image acceptent de capturer. Là où le caméo est souvent le signe d'une forte intertextualité pour un moment important, Bay choisit au contraire d'apparaître dans son film durant un instant humiliant et banal, avant que la diégèse ne le recrache immédiatement. Koepnick le présente ainsi :

« La Chevy et son chauffeur entrent et sortent du champ comme s'ils étaient des objets extraterrestres. Ils sont marqués comme étrangers, comme incommensurables avec la logique

du monde fictionnel, et c'est justement pourquoi, par extension, ils confirment que le monde habité par Lowrey et Burnett, le monde de *Bad Boys II*, repose sur lui-même, en tant que processus autonome et auto-suffisant¹¹. »

Comme une note d'intention envers sa vision du genre purement cinématographique du *buddy cop movie*, Michael Bay développe un univers régi par l'idée que les spectateurs viennent au cinéma pour s'échapper de l'ennui de la réalité, et les hommes qui habitent ce monde vont d'eux-mêmes le ségréguer, pour s'assurer que rien ne dépasse de la vie idéalisée qu'ils mènent.



Caméo de Michael Bay dans *Bad Boys II*, en tant que conducteur arrêté par Marcus Burnett (Martin Lawrence).

1.1. L'importance de l'image unique

Mais revenons à la course-poursuite du premier *Bad Boys* et à la manière dont Bay ancre cette surréalité. Puisque l'action débute dans l'appartement de Mike, le cinéaste accentue l'urgence de sa scène en ne permettant pas au personnage de Will Smith d'avoir le temps de se changer. Celui-ci a donc sa chemise ouverte durant l'entièreté de la scène. Cette quête de séduction visuelle hautement calculée trouve son point d'orgue lors d'un panoramique vertical au ralenti, scannant des pieds à la tête le comédien se dirigeant vers la caméra dans un style purement bayien, grâce à un téléobjectif qui écrase les perspectives en arrière-plan pour que seuls la silhouette de Will Smith, et son vêtement voguant derrière lui, ne ressortent. L'acteur, pour rappel, sort tout juste du succès de la série *Le Prince de Bel-Air* (1990-1996), dans laquelle il incarne un *boy next door* sympathique. Aujourd'hui, Smith est le premier à reconnaître que cette scène, et ce plan en particulier, se sont révélés fondamentaux

¹¹ KOEPNICK, Lutz P., *Michael Bay*, Urbana, University of Illinois Press, Collection Contemporary film directors, 2018, p. 2.

dans sa carrière d'*action star*, alors même qu'il trouvait l'idée de la chemise ouverte « kitsch » (« corny » en anglais). Dans une interview pour *GQ* à propos de Michael Bay, l'acteur résume de la meilleure manière le pouvoir du cinéaste : « C'était le moment où j'ai appris à quel point les images seules peuvent être importantes¹². »

Et en effet, qu'importe la confusion spatiale de la séquence, ce que l'on retient immédiatement, c'est la représentation du corps actant tel une icône, prouesse dont le réalisateur se fera le spécialiste, en particulier avec des comédiens tout droit sortis du cinéma indépendant, de Nicolas Cage pour *The Rock* à Ben Affleck dans *Armageddon* et *Pearl Harbor*. Lorsque Jerry Bruckheimer et Don Simpson, les deux producteurs nababs des années 80 et 90, découvrent ce nouveau poulain, ils voient un œil capable de rendre épique et majestueux le moindre photogramme, de maximiser l'effet d'un plan à l'instar de Tony Scott (*Top Gun*, *Jours de tonnerre*, *USS Alabama*), l'un de leurs protégés dont les expérimentations techniques proviennent également de son passé de publicitaire¹³. Mais même avant ses débuts professionnels, Bay est remarqué par Jeanine Basinger, l'une des professeures de cinéma les plus réputées des États-Unis, lorsqu'il étudie à l'Université des arts libéraux de Wesleyenne. « Au début de sa première année, il est venu dans mon bureau pour solliciter mon avis sur son book de photos. Il avait 18 ans, il était un peu timide, mais très poli, bien habillé. Ses photos étaient extraordinaires, il avait déjà un œil très mature, bien au-delà des meilleurs étudiants. Il avait un don. », confie-t-elle au *Point*¹⁴.

Pour mieux comprendre Michael Bay, il est d'ailleurs essentiel de revenir sur cette période de sa vie, et la découverte majeure qu'il fait en matière de cinéma. En 2001, lors d'une interview accordée au *New-York Times*¹⁵, le cinéaste est amené à choisir un film et à le commenter. Son choix se porte sur *West Side Story* (1961), œuvre qu'il chérit pour la dynamique constante de sa mise en scène : « Le cours sur les comédies musicales m'a ouvert les yeux sur la manière dont on peut pousser le médium cinéma et où on peut l'amener en termes de montage et de technique. C'est étrange, mais quand des réalisateurs sont obligés de

12 FENNESEY, Sean, « An Oral History of Michael Bay, the Most Explosive Director of All Time », 27 juin 2011, In *GQ* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.gq.com/story/michael-bay-oral-history>

13 On peut d'ailleurs constater des liens évidents dans le style des deux cinéastes, qui se sont beaucoup nourris l'un de l'autre.

14 GUEDJ, Philippe, « Dans la peau de Michael Bay », 29 mars 2016, In *Le Point* [en ligne]. Disponible sur : https://www.lepoint.fr/pop-culture/13-hours-dans-la-peau-de-michael-bay-29-03-2016-2028591_2920.php

15 LYMAN, Rick, « WATCHING MOVIES WITH: Michael Bay; A Connoisseur Of Illusions », 18 mai 2001, In *The New York Times* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.nytimes.com/2001/05/18/movies/watching-movies-with-michael-bay-a-connoisseur-of-illusions.html>

résoudre les problèmes liés au fait de filmer la danse, ils se retrouvent à utiliser le médium à son maximum. »

S'attardant sur de nombreux plans et leur niveau de stylisation (surtout lors de la scène d'ouverture du film), l'interviewé explique au journaliste la nécessité de cette technique virtuose, en particulier la gestion de la profondeur de champ, qui à elle seule permet au spectateur d'accepter l'univers du long-métrage, son équilibre entre le réalisme supposé par les rues new-yorkaises et la pure magie de son numéro musical. On peut déceler dans cette analyse l'une des raisons qui font de Michael Bay l'un des cinéastes les plus représentatifs du cinéma d'action, et plus généralement du blockbuster contemporain aux yeux du public : son ambivalence perpétuelle dans sa gestion de la suspension consentie d'incrédulité. Il embrasse ses mondes surréels en mettant tellement à profit l'immersion par la technique (ses tournages onéreux, ses effets spéciaux et cascades réalisés le plus possible sur place, son travail du *sound design* inventif et son mixage enveloppant) que le spectacle, en tant qu'ensemble de ce qui se présente au regard, impressionne par le déploiement de sa mécanique.

S'il cherche en permanence une traduction de la sensorialité des situations extrêmes qu'il dépeint, Bay nous renvoie toujours à la force de frappe de sa logistique, celle qui fait valoir le prix de notre ticket de cinéma. A la manière d'un manège à sensations dont on s'émerveille de l'architecture, ses films nous ramènent toujours à une forme de primitivisme de l'audiovisuel, à la mécanique d'un monde que semble décrypter l'œil-machine qu'est la caméra. Comme l'affirme Edgar Morin, le cinéma en tant qu'art est né de ce besoin de lui créer une réalité propre, ou plutôt une irréalité, dont la paternité est souvent attribuée à Georges Méliès et ses « trucs »¹⁶. L'« importance génétique » de ce cinéaste fondamental souligne un plaisir d'évasion, mais également de tromperie. Sans être dupe, on aime malgré tout être manipulés par cette surréalité inaccessible :

« le sorcier est cru sorcier alors que le prestidigitateur est su truqueur. Les spectacles de prestidigitation, comme les trucs de Méliès, sont des rejetons décadents et forains où le fantastique a cessé d'être pris à la lettre. Le fantastique constitue toutefois la sève de ces spectacles. Et c'est, quoique esthétisée et dévaluée, la vision magique du monde qui se perpétue à travers eux¹⁷. »

16 MORIN, Edgar, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Éditions de Minuit, 1956, p. 60.

17 Ibid.

Ainsi, quand bien même beaucoup de critiques lui reprochent une vision arriérée du septième art, Michael Bay assume en premier lieu un retour à ses origines foraines, qu'il conjugue avec l'efficacité d'une sensibilité que l'on décrira comme commerciale, dans le sens où elle s'adapte parfaitement aux codes esthétiques et narratifs de la publicité. Si la séquence d'action de *Bad Boys* révèle le peu d'intérêt qu'il porte envers la continuité de sa narration, c'est en partie parce qu'il a l'habitude de compresser au maximum le temps, voire de le déconstruire, pour délivrer rapidement un message, souvent envers un produit. Chaque plan a donc le devoir de se suffire à lui-même, de posséder suffisamment d'informations pour exciter les sens, quitte à être disjoint de l'image précédente ou suivante. Cette définition du Bayhem a été étudiée avec beaucoup d'attention par l'essayiste vidéo Tony Zhou, qui lui a dédié l'une de ses émissions *Every Frame a Painting*¹⁸. Pour résumer sa pensée, il voit une limite dans la manière qu'a Bay de manipuler le langage cinématographique, puisque son besoin d'intensité constante l'incite à maximiser l'impact de tous ses plans, qu'ils dépeignent un élément crucial du récit ou non. Cette méthode peut être difficile à suivre sur deux heures, mais elle se montre extrêmement efficace dans une publicité ou un clip, en particulier si l'on cherche du côté des chansons que l'auteur a illustrées pour Meat Loaf, véritables pierres angulaires de ses expérimentations stylistiques.

Le clip de *I'd Do Anything For Love (But I Won't Do That)* (1993) est pour cela fascinant, tant Bay y concentre tous ses effets les plus reconnaissables, à commencer par sa fétichisation de la mécanique, à travers une moto, des voitures de police, et des hélicoptères filmés en contre-jour lors d'un soleil couchant, le tout dans un montage rapide introduisant une version moderne de *La Belle et la Bête*. A travers les fenêtres du manoir de Meat Loaf, et les diverses bougies disséminées dans le décor, le cinéaste crée une diégèse où la lumière se reflète constamment sur les surfaces et les visages. Il va même jusqu'à utiliser des flashes comme transitions entre ses plans. Tout brille dans ce monde de conte de fées augmenté, dans lequel il décompose les mouvements par des raccords dans l'axe et des répétitions d'angle qui suspendent le temps. Par exemple, lors d'un moment de confusion où le chanteur fuit la police en brisant un mur avec sa moto, le réalisateur change frénétiquement de cadre pour souligner la confusion des agents, au point où l'un d'eux tire en l'air, faisant chuter accidentellement un lustre sur lui-même. L'objet est suivi dans une série d'inserts sans jamais montrer le contact entre les deux corps mouvants, concluant l'action par une tache de sang et un gros plan d'une

18 ZHOU, Tony, *Michael Bay - What is Bayhem?*, 3 juillet 2014, In Youtube [vidéo en ligne]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=2THVvshvq0Q>

main lâchant une lampe-torche.

Autant dire que le Bayhem a tendance à imposer rapidement à l'œil de nombreuses informations, surtout que la caméra du cinéaste aime être en mouvement tout en captant ce dernier dans le cadre. En utilisant régulièrement de longues focales pour rapprocher l'arrière-plan et le scinder du premier, Bay parvient à créer des couches distinguables, tout en engendrant des effets de parallaxe dans ses travellings, comme si les éléments se déplaçaient à des vitesses différentes. Cela nous amène à l'une des marques de fabrique de l'auteur : ses fameux travellings circulaires en contre-plongée, montrant un personnage en train de se lever. La dynamique est ainsi doublement horizontale et verticale, et le réalisateur emploie le ralenti pour magnifier encore plus ses instants, dans un sens de l'épique ampoulé censé submerger le spectateur. La course-poursuite de *Bad Boys* se conclut sur ce plan iconique, alors que Mike sauve de justesse Marcus en le poussant de la route où il manque de se faire écraser. C'est même, à vrai dire, le seul moment où Bay respecte les règles édictées par de nombreux théoriciens du montage.

Dans son célèbre article « Montage Interdit »¹⁹, André Bazin évoque l'impossibilité de celui-ci lorsque deux forces se font face simultanément, ou alors la supercherie de leur séparation est évidente. Il prend pour exemple le film *Quand les vautours ne volent plus* (1951) d'Harry Watt, dans lequel un enfant ramène un lionceau à sa famille, suivi par la lionne qui cherche sa progéniture. Même si la séquence scinde par le cadre l'humain de l'animal, elle fonctionne grâce à un plan large qui réunit tous les facteurs de l'action, permettant à la course-poursuite d'être « authentifiée ». Dans le cas de *Bad Boys*, Will Smith court, la chemise ouverte, alors que son collègue est à terre, et sans qu'aucun plan n'identifie la distance de l'un par rapport à l'autre. Mais Mike pénètre soudainement par la gauche (alors qu'on le voyait de face auparavant) dans un plan moyen pour sauver son partenaire, bien que la longue focale surligne la proximité de la voiture à l'arrière-plan manquant de les renverser. Ce court instant, dans un ensemble globalement éclaté sur le plan spatio-temporel, relie et clarifie les sensations abstraites que l'on a pu ressentir sur la durée de la séquence. Michael Bay préfère isoler les actions au maximum afin de les sublimer dans leur unité, jusqu'à ce que le plan de connexion entre les espaces et les corps ne devienne une absolue nécessité, la plupart du temps lorsque les sujets (ou objets) en mouvement entrent en contact, plus ou moins violemment.

19 BAZIN, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Editions du Cerf, 2002, pp. 49-61.



La première itération du travelling circulaire autour de personnages en pleine élévation de l'histoire du Bayhem (*Bad Boys*).

De cette façon, le cinéaste joue volontiers avec les limites de la mécanique du septième art, récréation du mouvement par deux photogrammes, dont la diffusion, trop rapide pour notre œil, oblige notre cerveau à les relier en imaginant un troisième. Il y a un vide à combler, une donnée inconnue à remplir, qui reflète toute la frustration d'un art ne pouvant nous offrir rien de plus qu'une liaison entre les images, entre les êtres et entre leurs vies. L'humain se confronte à ses pouvoirs de représentation, qu'il ne parvient jamais à totalement retranscrire par la machine. C'est pourquoi, chez Bay, l'image seule, qu'il a appris à rendre la plus efficace possible sur des formats courts, devient l'unité de base de sa mise en scène. A travers elle, il nous habitue à de nouveaux standards, à un contact renforcé de la machine cinéma avec le corps du spectateur. Il s'agit, à vrai dire, de l'entrée en matière de la filmographie de Michael Bay dans le mouvement posthumaniste : sa technique cherche à agir sur son audience pour perturber ses habitudes, et ainsi améliorer ses performances « audiovisuelles ».

1.2. Un montage de l'éclatement

Pour revenir à Tony Zhou, lui aussi se réfère à l'amour du cinéaste pour *West Side Story*, en constatant qu'il analyse avant tout ce qu'est selon lui un bon plan et une bonne coupe : « Si Howard Hawks définit un bon film comme trois bonnes scènes et aucune de mauvaise, Michael Bay semble penser qu'un bon film résulte en 3 000 plans dynamiques et aucun de statique²⁰. » De ce point de vue, il est vrai que le réalisateur s'attarde plus sur l'échelle micro que macroscopique de ses films, comme on peut le constater au vu de sa méthode de travail en post-production, qui consiste à faire travailler plusieurs monteurs sur des scènes différentes,

20 ZHOU, Tony, op. cit.

avant de les inciter à repenser les scènes de leurs collègues, afin de tester plusieurs possibilités. Il y a dans son cinéma une immédiateté de l'image et de ses émotions, celle que la vidéo a démocratisée pour les créateurs, et les consommateurs. Mais pour autant, Tony Zhou voit dans le Bayhem une variation d'un vocabulaire déjà existant, une confrontation de gros plans et d'échelles plus larges qui, ici, s'alternent plus rapidement, et avec des différences plus marquées.

L'essayiste est ainsi en accord avec David Bordwell, qui en 2002 rejette un certain conservatisme cinématographique en présentant sa théorie de la « continuité intensifiée²¹ ». Elle n'est rien d'autre qu'une évolution logique du montage traditionnel, « élevé à un plus haut degré d'emphase²² ». Le chercheur la décrit au travers de quatre procédés artistiques principaux, auxquels Michael Bay peut être facilement rattaché : rapidité accrue du montage, plus grand contraste des types de focales, la présence régulière de gros plans, et généralement une caméra plus mobile et libre. Bordwell est contre une analyse percevant la continuité intensifiée comme une réponse au manque d'attention progressif supposé des spectateurs. Ceux-ci seraient habitués à des formats de plus en plus vifs et nerveux, dont le porte-étendard n'est autre que la chaîne MTV, plateforme qui a hautement servi à Bay et ses contemporains pour expérimenter et se faire un nom. Dans ses recherches, Bordwell constate par exemple que la durée moyenne des plans d'un film connaît – en particulier aux États-Unis – un amenuisement permanent de décennie en décennie, et ce depuis les origines du cinéma.

Cependant, il serait malhonnête de ne pas voir dans la filmographie de Michael Bay la perception d'un monde hypermédiatisé, qu'il transcrit dans ses diégèses et considère dans la fabrication de ses œuvres. Selon Steven Shaviro, ses films entrent parfaitement dans sa définition de la « post-continuité²³ », un mode de réalisation conscient que le cinéma n'est plus le médium audiovisuel terminal, et qui emprunte donc des conventions formelles des autres médiums, de la télévision au jeu vidéo. En résulte une grammaire modifiée qui abandonne les règles les plus rigides de la continuité narrative. Dans son article dédié à Bay, Bruce Bennett²⁴ met l'accent sur le lien entre la carrière de l'auteur et celle des technologies numériques,

21 BORDWELL, David, « Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film », 2002, In *Film Quarterly*, Vol. 55, N° 3 [en ligne]. Consulté le 18 février 2020, disponible sur : <https://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2002.55.3.16>

22 Ibid.

23 SHAVIRO, Steven, « What is the post-cinematic ? », 11 avril 2011, In *The Pinocchio Theory* [en ligne]. Disponible sur : <http://www.shaviro.com/Blog/?p=992>

24 BENNETT, Bruce, « The Cinema of Michael Bay: An Aesthetic of Excess », juin 2015, In *Senses of Cinema* [en ligne]. Disponible sur : <http://sensesofcinema.com/2015/michael-bay-dossier/cinema-of-michael-bay/>

notamment en matière de montage. Puisqu'il n'est plus nécessaire de dépendre de la coupe laborieuse de la pellicule, les cinéastes ont l'opportunité d'essayer une lecture plus nerveuse d'une scène. Bordwell souligne également l'importance de ces nouveaux outils, et prend d'ailleurs Bay comme exemple d'expérimentation : « Après avoir monté sur ordinateur la course-poursuite de *The Rock*, Michael Bay l'a vue projetée, a décidé qu'elle allait trop vite, et a dû la réassembler²⁵. »

De cette façon, le réalisateur marque la mécanique du langage cinématographique, son lien avec son statut de technologie en permanente évolution, au point que la dimension quasi-abstraite de sa mise en scène s'est confrontée de plein fouet à l'histoire du cinéma, et aux attentes de l'industrie. Après *Bad Boys*, Bay est clairement sur une pente ascendante, devenant une nouvelle valeur sûre de l'*actionner* « testostéroné ». Avec *The Rock* (1996) et *Armageddon* (1998), il s'approprie de nouveaux *high concepts* forts. Le premier dépeint une prise d'otages dans l'ancienne prison d'Alcatraz par des soldats armés de gaz neurotoxiques, tandis que le second envoie des foreurs dans l'espace afin de détruire un astéroïde qui se dirige vers la Terre. Julien Abadie les décrit avec justesse comme « deux objets d'une candeur touchante parce qu'irréfléchie, animés d'une même foi aveugle en la toute-puissance du spectacle pyrotechnique. Sans autre filtre que celui de sa caméra, Michael Bay y film[e] tout comme un sale gosse ouvrant un grand coffre à jouets : avec l'excitation infantile de la découverte et l'énergie de la première fois²⁶. »

Sauf qu'au même moment, les réalisateurs de blockbusters commencent à recevoir une reconnaissance nouvelle, notamment lorsque James Cameron et Steven Spielberg gagnent un Oscar pour leur travail respectif sur *Titanic* (1997) et *Il faut sauver le soldat Ryan* (1998). Et c'est ainsi que Michael Bay, toujours sous le giron Bruckheimer, se retrouve à diriger la grande opération *Pearl Harbor*, film de guerre et drame historique à grande échelle sous couvert d'un triangle amoureux entre deux pilotes d'avions de chasse et une infirmière de l'armée.

Mix calculé entre les deux films pré-cités, *Pearl Harbor* retrace l'attaque japonaise de 1941 sur la base navale américaine éponyme en convoquant volontiers l'ampleur et le romantisme de l'Âge d'or d'Hollywood. Mais contrairement à Spielberg, qui cherche clairement à contrecarrer le style épique et élégiaque des films de guerre des années 50-60, Michael Bay

25 BORDWELL, David, op. cit.

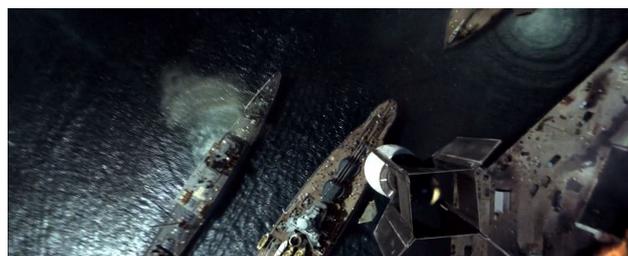
26 ABADIE, Julien, « Transformers 3 : La Face cachée de la Lune », 30 juin 2011, In *Chronic'art* [en ligne].

Disponible sur : <https://www.chronicart.com/cinema/transformers-3-la-face-cachee-de-la-lune/>

se retrouve tirillé entre ses référents et ses tics de mise en scène liés à la continuité intensifiée. Des dires de son premier assistant, K.C. Hodenfield :

« Michael affirmait qu'il allait avoir une approche différente sur ce film — qu'il allait tenir ses plans plus longtemps, qu'il n'allait pas autant bouger la caméra. Ça allait ressembler à un film classique. Durant le premier jour de tournage, il n'a pas utilisé ses plans mobiles, ses coupes rapides, ses contre-plongées — ses trucs et astuces — et c'était comme voir un Italien parler sans ses mains. Dès la pause déjeuner, on faisait un film de Michael Bay, avec le style de Michael Bay²⁷. »

Sorti en 2001 à la date charnière du Memorial Day, *Pearl Harbor* est une œuvre bicéphale et paradoxale, qui marque le passage du cinéma de Bay dans le XXI^e siècle en point de non-retour. Le réalisateur a beau s'appliquer à développer une histoire d'amour qui compose la majeure partie de son récit, le côté brillant et sexy de ses images dessert sa sensibilité, comme si la mécanique plus discrète des rapports humains l'effrayait. On le sent clairement plus à l'aise durant le morceau de bravoure du long-métrage que constitue l'attaque de l'île, où sa caméra voltige de la terre au ciel en passant par la mer, liant ces dimensions par l'un de ses plans les plus célèbres : un travelling suivant une bombe lâchée par un avion japonais, jusqu'à ce qu'elle percute l'un des navires américains. Bay affirme par cette seule image sa fascination pour la mécanique complexe de la destruction, composant sa diégèse dans un ballet où la bombe, tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, est magnifiée par la caméra qui tourne dans le sens inverse.



Le travelling suivant la chute d'une bombe dans *Pearl Harbor*.

Néanmoins, cette démarche en vient à transformer le drame humain en un divertissement qui rejette les corps sacrifiés. A vrai dire, beaucoup de critiques se sont attardées sur l'aspect indécent de cette mise en scène, mais c'est justement ce qui ressort de la

²⁷ FENNESEY, Sean, op. cit.

virtuosité de Bay : l'image se sait image, et ne peut se réduire à suivre les émotions dictées par le récit et les corps qui la sous-tendent, comme le suggère le montage narratif traditionnel. Et c'est sans doute ce qui ancre le cinéaste dans la modernité, cette « modernité [qui] a une dent contre le corps²⁸ ». Son humour burlesque, aussi peu subtil soit-il, ne fait que mettre en avant la gaucherie du corps, ses limites embarrassantes qui le font stagner malgré ses incroyables progrès techniques. Même au cœur d'un film historique, le réalisateur capte une soif de transfiguration. Ses soldats affirment vouloir compter dans ce conflit, trouver une raison d'être qui cache la conscience d'un corps souffrant d'une date péremptoire. Cette fatalité est au cœur de l'imaginaire posthumain, et des espoirs qu'il soulève.

En fait, le réalisateur communique clairement avec un autre passé du cinéma, s'inspirant de l'abstraction narrative des penseurs communistes pour se réapproprier, à sa manière, le « montage d'attractions » si cher à Sergueï Eisenstein, c'est-à-dire ce contraste constant d'images hétérogènes, ayant pour but dans leur liaison d'attirer l'attention du spectateur. Christian Metz²⁹ le définit par sa capacité à *montrer* quelque chose, à afficher un aspect exhibitionniste contraire au seul voyeurisme que suppose le montage narratif. Et cette définition, elle s'accorde parfaitement avec *Bad Boys II*, le film que Michael Bay réalise après *Pearl Harbor*, et qu'on peut voir aisément comme un exutoire dans lequel il affirme plus que jamais son identité de cinéaste au style très marqué, poussant la frénésie de ses images à un niveau proche de la pornographie.

Bay abandonne ici toute cohérence scénaristique au profit d'une hyperactivité mise en valeur par la monstration, le remplissage permanent de ses cadres qui, comme l'affirme Lutz Koepnick, développe cet univers autosuffisant évoqué plus tôt. Et pour cela, il faut se concentrer sur la première course-poursuite du long-métrage, lançant les deux héros sur une autoroute à bord de la Ferrari de Mike, face à des criminels tentant de prendre la fuite à bord d'un camion de fourrière. L'enjeu de la séquence est simple : les gangsters poussent au fur et à mesure les carcasses de voitures qu'ils transportent sur la route, créant des obstacles mouvants que les deux héros et leurs collègues policiers tentent d'éviter. On pourrait donc s'attendre à suivre les protagonistes avec la caméra dans leur dos ou derrière leur véhicule, de

28 COULOMBE, Maxime, *Imaginer le posthumain : Sociologie de l'art et archéologie du vertige*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, Collection Sociologie au coin de la rue, 2009, p. 1.

29 METZ, Christian, « Le signifiant imaginaire », 1975, In *Communications*, N° 23, Psychanalyse et cinéma, sous la direction de Raymond Bellour, Thierry Kuntzel et Christian Metz, pp. 3-55 [en ligne]. Disponible sur : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1975_num_23_1_1347



Fragments de la course-poursuite sur l'autoroute de *Bad Boys II*.

façon à établir une distance entre eux et les objets obstruant leur progression. Pourtant, Bay préfère la nervosité d'un cadrage de face, couplé à de nombreux inserts captant les causes et conséquences des gestes de chacun, notamment au travers de caméras embarquées décomposant chaque action sur les différents corps en mouvement.

La course-poursuite n'a pas ici pour but de créer un sentiment d'appréhension, ou de tension dû aux éléments que l'on anticipe au fur et à mesure de l'action. A l'inverse, le cinéaste produit une sensation d'ubiquité, de transe sensitive qui impressionne à chaque plan, sur l'instant T délirant (et hors du temps) que va capter son objectif. C'est d'ailleurs pour cette raison que l'identité du Bayhem est remise en cause par certains. A l'inverse de David Bordwell, Matthias Stork voit dans la mise en scène de Bay plus qu'une simple amélioration de la continuité narrative. Il le considère même comme l'un des fers de lance du *chaos cinema*³⁰, un échange de « l'intelligibilité visuelle au profit d'une surcharge sensorielle ». Pour l'essayiste, « les réalisateurs du *chaos cinema* ne sont pas intéressés par la clarté spatiale. [...] Il n'est presque pas important que vous compreniez ce qui se passe à l'écran. Les nouveaux films d'action sont rapides, saturés, volatiles, un champ de bataille audiovisuel »³¹.

Michael Bay est pour cela hautement aidé par un autre outil numérique, dont l'émergence coïncide avec le début de sa carrière : le son multicanal (ou *surround*). Bruce Bennett l'explique en citant l'analyse faite par Mark Kerins sur le son du cinéma contemporain : la présence des différents canaux et la facilité de recréation d'une sonorité enveloppante a engendré une « reconfiguration de la relation traditionnelle entre son et image³² ». Là où les œuvres enregistrées en mono ou stéréo doivent avoir un mixage homogène pour s'accorder à l'échelle des différents plans, quitte à provoquer de plus grands contrastes sonores selon la proximité de la caméra avec le sujet, le son multicanal peut simuler avec précision des volumes variables d'un plan à l'autre. La continuité est là aussi éclatée pour offrir ce que Kerins appelle « l'ultrachamp » (*ultrafield*), un changement d'orientation constant du point d'audition, qui « crée non pas l'impression de voir l'action à distance, mais d'être en son cœur, à regarder rapidement autour de soi³³. » Bay emploie ainsi un montage et mixage son aussi détaillés et remplis de couches que ses images, permettant à

30 STORK, Matthias, « CHAOS CINEMA: The decline and fall of action filmmaking », 22 août 2011, In *IndieWire* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.indiewire.com/2011/08/video-essay-chaos-cinema-the-decline-and-fall-of-action-filmmaking-132832/>

31 Ibid.

32 BENNETT, Bruce, op. cit.

33 Ibid.

l'oreille de s'immerger dans la spatialisation de ses scènes parfois chaotiques. Certains éléments inhérents à la grammaire cinématographique, à l'instar de la règle des 180 degrés, deviennent dès lors obsolètes lorsque la tridimensionnalité de l'espace filmique est soutenue par un son palliant la continuité parfois floue de l'image.

De cette façon, Bay s'approprié une mise en scène du choc, héritière sous stéroïdes du montage d'attractions et sa quête de fragmentation spatio-temporel. Dans son livre *Esthétique du montage*, si Vincent Amiel décrit l'effet ressenti par les expérimentations d'Eisenstein, ses mots peuvent être totalement assimilés au réalisateur américain :

« Dans les grandes séquences du *Cuirassé Potemkine* (1925), d'*Octobre* (1927) ou d'*Alexandre Nevski* (1938), les images s'entrechoquent, se heurtent, se répondent, sans proposer le trajet limpide d'un regard qui unifie. Dans leur succession, les plans n'élaborent pas une continuité, mais plutôt une série de soubresauts qui, loin d'aider au cheminement du regard [...], laissent celui-ci quelque peu interrogatif. Les contrastes entre plans généraux et gros plans sur les visages, lors de la fameuse scène des escaliers d'Odessa dans le *Cuirassé Potemkine*, sont source d'émotion sensible, de chaos dans la perception. Ils ne découpent ni l'espace d'un récit ni le temps d'une action : la plupart du temps ils ne se rapportent pas exactement aux mêmes lieux ou au même moment (on ne distingue pas dans les plans d'ensemble les scènes que détaillent les plans rapprochés). Ce sont des plans dont la succession n'est pas d'ordre réaliste, mais démonstratif. C'est la « structure » de l'événement qui est montrée, plutôt que l'événement lui-même³⁴. »

Le choix du mot « structure » est intéressant parce qu'il renvoie immédiatement à la modernité, en particulier avec des mouvements artistiques comme le cubisme. En peinture, la structure devient essentielle pour éviter le piège que représente un unique point de vue. Le peintre cherche ainsi à capter une essence de son sujet, une permanence qui interroge le fonctionnement des sens humains.

D'une manière équivalente, la mise en scène de Michael Bay offre différents points de vue sur une même surface pour toucher à l'intégralité de ses scènes. Avec *Bad Boys II*, il hérite plus que jamais la mécanique du chaos, l'immédiateté de ses spectacles « dont l'énergie supplante la logique », pour reprendre les termes de Peter Debruge. Puisque notre cerveau est trop occupé à trouver notre point d'accroche dans les divers angles de la séquence, l'unicité de

34 AMIEL, Vincent, *Esthétique du montage* (4e édition), Malakoff, Armand Colin, 2017, p. 17.

chaque plan nous dépasse et nous absorbe, tout en nous obligeant à nous demander comment telle ou telle image a pu être réalisée. Comme lorsque Néo perçoit les lignes de code qui constituent la Matrice, Bay laisse transparaître à son public l'orfèvrerie de sa logistique, la place de l'être humain lorsqu'on fabrique des stimuli à son ressenti, en espérant que le spectacle soit suffisamment impressionnant et cinématique pour nous emporter dans ses rouages.



Optimus Prime (Peter Cullen) prêt au combat dans *Transformers*.

2. Un nouvel apprentissage du regard

Michael Bay est aujourd'hui l'un des réalisateurs les plus prolifiques d'Hollywood. En effet, ses films ont engrangé à ce jour 6,43 milliards de dollars au box-office mondial. Cependant, l'un de ses travaux les plus célèbres demeure une publicité. Il s'agit de la première itération de la campagne *Got Milk ?*, lancée en 1993 par les lobbys laitiers de Californie. Outre-Atlantique, il s'agit d'un véritable monument de la télévision ancré dans l'inconscient collectif, et qui a donné lieu à de nombreuses variations et parodies. Le concept est à la fois simple et étonnamment complexe dans le cadre d'un format d'une minute : un homme féru d'histoire (Sean Whalen) vit dans une sorte de musée privé dédié à Alexander Hamilton. Il se prépare un sandwich au beurre de cacahuète qu'il commence à gober, tout en écoutant une station de radio qui propose un concours : « Et maintenant, faisons cet appel aléatoire avec la question du jour pour 10 000 dollars : Qui a tiré sur Alexander Hamilton durant leur célèbre duel ? ». Bien entendu, le téléphone sonne chez le protagoniste, qui connaît la réponse – Aaron Burr – sans pouvoir articuler, puisque sa bouche est remplie par son sandwich. Il cherche à se verser du lait, mais sa brique en carton est vide. Il panique, tente de se faire comprendre, jusqu'à ce que l'interlocuteur raccroche.

Avec cette publicité, on remarque comment Bay arrive à déconstruire son sujet pour interroger notre regard. Ouvertement burlesque et théâtrale, sa réalisation façonne un cocon épuré par l'étonnant lieu de vie du protagoniste, une sorte d'entrepôt avec seulement deux

murs dressés en son centre, mis en valeur dans le plan inaugural par des rayons de lumière perçant les fenêtres. Notre œil y est dirigé vers des objets précis, magnifiés par des contre-plongées et des effets de surcadrage, notamment lorsque l'objectif passe entre les barreaux d'un sommier pour entourer une peinture d'Hamilton. Pourtant, quelque chose manque : le lait lui-même. C'est toute la stratégie de la publicité : dépeindre un univers étrange, mais tout de même idéal pour son personnage. Et au sein de ce tableau, l'absence de lait est une faute de goût qui détruit l'idylle, et qui coûte cher pour le héros. Renversant la logique idéalisée de nombreuses publicités, le réalisateur parvient avec ce grain de sable à rendre le lait étonnamment précieux. Il nous apprend à le voir différemment.

Il n'est sans doute pas étonnant que le moment charnière du récit (la découverte du lait manquant) est un gros plan sur un verre. Cette matière distord quelque peu la silhouette de l'homme qui se trouve derrière. Puisque les compositions de Michael Bay regorgent de plusieurs couches (et fourmillent de transitions entre elles par des effets récurrents de fumée, de particules, voire plus globalement des explosions), sa caméra essaie de s'y frayer un chemin par le travelling, se rapportant là encore au cubisme afin d'obtenir plusieurs points de vue sur un même objet pour étudier la vérité qu'il peut receler. L'œil humain est sujet au mensonge, à des effets qui pervertissent la réalité, et il en revient à la caméra, par son objectivité, d'être « la machine qui [n]ous montre le monde comme elle seule peut le voir³⁵. »

Aux côtés d'Eisenstein, Dziga Vertov est un autre réalisateur soviétique auquel Michael Bay peut être rattaché. Quand bien même ce dernier est loin de partager sa pensée communiste, le célèbre manifeste du ciné-œil, datant de 1923, évoque bien une mécanique des sens que va s'approprier le cinéma américain, l'apprentissage d'un langage nouveau permettant au regard de muter, de voir différemment dans une dynamique abstraite :

« Désormais je serai libéré de l'immobilité humaine. Je suis en perpétuel mouvement. Je m'approche des choses, je m'en éloigne. Je me glisse sous elles, j'entre en elles. [...] Voilà ce que je suis, une machine tournant avec des manœuvres chaotiques, enregistrant les mouvements les uns derrière les autres les assemblant en fatras. Libérée des frontières du temps et de l'espace, j'organise comme je le souhaite chaque point de l'univers. Ma voie, est celle d'une nouvelle conception du monde. Je vous fais découvrir le monde que vous ne connaissez pas³⁶. »

35 VERTOV, Dziga, « Manifeste du ciné-œil », 1923, [en ligne]. Disponible sur :

<http://revuemanifeste.free.fr/numeroun/manifestedv.html>

36 Ibid.

A vrai dire, si Michael Bay a débuté, comme beaucoup de ses contemporains, dans la publicité et le clip, il n'est pas étonnant que la boîte de production qui a contribué à le rendre célèbre s'appelait Propaganda, tant les expérimentations stylistiques de ses créateurs s'inspiraient ouvertement des grands penseurs russes, tout en reprenant leurs idées dans une démarche capitaliste. A la manière de Vertov – surtout si l'on pense à son chef-d'œuvre *L'Homme à la caméra* (1929) – Bay aime filmer les yeux et la dynamique de montage qu'ils peuvent provoquer. Au moment où la question est évoquée à la radio dans la publicité *Got Milk ?*, le cinéaste nous fait clairement passer d'un point de vue externe à celui de son protagoniste, son stress étant amplifié par des bruits de battements de cœur. Une série d'inserts sur son musée privé est alors provoquée par ses mouvements de tête. On distingue même le roulement d'un œil en gros plan, créant une symbiose entre le regard du personnage et la caméra. Le personnage fait son propre montage, nous impose sa vision augmentée du monde, qui en vient à donner vie au décor lorsque les deux pistolets exposés se mettent à tirer, comme s'ils nous renvoyaient à l'instant précis du duel qu'il connaît par cœur.

Il y a dans cet extrait un bel exemple de la force des univers bayiens, à savoir leur hypersensibilité, la façon qu'ils ont d'être entièrement recouverts sur le plan sensoriel. Comme le présente Lutz Koepnick : « En rendant compte de l'envie du spectateur de recomposer le visible et de créer des expériences d'intégralité sur le plan perceptif, les films de Michael Bay tendent à stimuler l'acte même de visionner du cinéma contemporain³⁷. » C'est notamment pour cette raison que Steven Spielberg a vu en Bay un poulain idéal pour rejoindre les rangs de sa société de production Dreamworks, faisant non seulement de *Bad Boys II* l'expression la plus extrême de l'identité bayienne, mais aussi l'ultime collaboration entre le cinéaste et Jerry Bruckheimer. Une page de sa carrière se tourne, et ses deux projets suivants, *The Island* (2005) et *Transformers* (2007), vont confirmer son goût pour la duperie et les conspirations, pour les images et les mondes qu'il faut apprendre à déchiffrer.

2.1. « More than meets the eye³⁸ »

D'un côté, *The Island* raconte le parcours de Lincoln Six-Echo (Ewan McGregor) et de son amie Jordan Two-Delta (Scarlett Johansson), membres d'une colonie souterraine ayant

37 KOEPNICK, Lutz P., op. cit., p. 28.

38 Parole du générique du dessin animé *Transformers*, littéralement « plus que ne discerne l'œil ».

survécu à une apocalypse où l'air est devenu irrespirable. Désireux de fuir ce monde froid et strict, ils espèrent, comme les autres survivants, gagner la loterie qui leur permettrait de rejoindre « l'Île », dernier espace de la Terre épargné par la catastrophe écologique. Mais Lincoln émet de plus en plus de doutes quant au fonctionnement de cette société nouvelle, jusqu'au moment où il découvre qu'ils sont tous des clones de célébrités, servant à ces dernières de boîtes à organes parfaites, cachées aux yeux d'un monde qui pense que ces « assurances vie » sont restées à l'état végétatif.

De l'autre, *Transformers* marque le point de départ d'une saga qui va occuper pas moins de dix ans de la vie de Michael Bay, ainsi que sa seule incursion dans un univers pop-culturel pré-existant. A l'origine une ligne de jouets de la société Hasbro, la marque présentant des robots capables de se réagencer en véhicules imagine une confrontation légendaire sur la planète Cybertron entre deux factions : les Autobots, dirigés par le valeureux Optimus Prime, et les Decepticons, contrôlés par la tyrannique Megatron. Alors que leur guerre finit de provoquer la destruction globale de leur monde, les Transformers viennent se réfugier sur Terre, où l'humain se retrouve coincé au cœur d'un conflit extraterrestre.

Il y a d'abord un point commun entre les héros de ces deux films. Dans *Transformers*, Sam Witwicky (Shia LaBeouf) est un adolescent qui achète sa première voiture, cette dernière s'avérant être l'un des « robots in disguise³⁹ ». Mais contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne s'agit pas d'un hasard, ou de la sélection d'un élu. L'Autobot Bumblebee est chargé de protéger Sam car il possède une paire de lunettes dans laquelle est gravée la localisation du McGuffin du film, un artefact Transformer appelé le Cube. C'est littéralement un outil de vision qui sert de transition entre deux univers, un portail qui propulse le protagoniste dans un conflit qui ne le concerne pas. Lincoln Six Echo, quant à lui, a été persuadé toute sa vie qu'il était « spécial », à cause des faux souvenirs implantés dans sa mémoire par ses créateurs. Mais c'est seulement une évolution de son code génétique qui lui permet de progressivement s'émanciper, et découvrir la vérité derrière sa situation.

Si l'on en revient à l'étude du monomythe par Joseph Campbell⁴⁰, c'est-à-dire le schéma universel du parcours héroïque, deux des étapes primordiales consistent dans un refus temporaire de l'appel à l'aventure, avant son acceptation. Sauf que chez Bay, le héros – comme le spectateur – n'a pas de choix. Il est lancé contre son gré dans l'action, dans l'urgence d'une diégèse qui se révèle à lui. Lorsque l'ensemble des Autobots rencontre Sam pour la première

39 Slogan lié à la franchise *Transformers*.

40 CAMPBELL, Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, Paris, J'ai lu, 2013, 634 p.

fois, Optimus Prime impose un contact renforcé entre son monde déchu et la Terre, au travers de ses yeux projetant un système de réalité augmentée. Le sol se disloque pour laisser place à Cybertron, terrifiant un instant les personnages humains emportés de l'autre côté du miroir.



Optimus Prime projette son monde pour y immerger les humains (*Transformers*).

Ce que met ici en scène Bay n'est pas tellement différent de la première projection publique du Cinématographique, celle où *L'Entrée d'un train en gare de la Ciotat* (1895) aurait effrayé les spectateurs, persuadés que l'engin allait les écraser. Il combat la barrière du quatrième mur dans sa narration, comme une note d'intention qui doit impliquer le spectateur dans sa manière d'appréhender les images. Christian Metz remarque à ce titre que « le film est comme le miroir⁴¹ », mais à une différence prêt : le corps du spectateur ne s'y reflète pas. Pour autant, il est capable de s'habituer à un monde d'objets dans lequel sa propre représentation est absente. Il y a une distance évidente, voire salvatrice, et qui trouve dans le cinéma de Michael Bay le plaisir immédiat de la catastrophe, jouissive à vivre uniquement par procuration. On se sent en sécurité devant l'écran, réveillant la primitivité de la pulsion scopique. Metz précise d'ailleurs la différence entre l'instinct et la pulsion. Si le premier ne peut être contenté que par l'objet qu'il chérit, la seconde repose sur une suppléance, « la capacité de se satisfaire en dehors de l'objet⁴² ». Le voyeurisme révèle plus que tout l'absence même de l'objet désiré, d'où le fait que « le voyeur a bien soin de maintenir une béance, un espace vide, entre l'objet et l'œil, l'objet et le corps propre : son regard cloue l'objet à la bonne distance, comme chez ces spectateurs de cinéma qui prennent garde à n'être ni trop près ni trop loin de l'écran⁴³. »

Cependant, le cinéaste ne nous ramène pas qu'à notre propre pulsion scopique. Il assume clairement à l'écran la sienne, et le plaisir qu'il a de posséder ses mondes filmiques à travers son objectif. Là réside l'héritage publicitaire de son cinéma : si la pulsion émet une

41 METZ, Christian, op. cit., p.32.

42 Ibid., p. 41.

43 Ibid., p. 42.

distance avec l'objet du désir, Michael Bay cherche à tout prix à réduire cette distance, rendant l'objet chéri (qu'il s'agisse de lait, d'une voiture, ou d'un mannequin à la beauté irréaliste) étonnamment proche et presque accessible. Il y a un manque à combler, comme celui de Lincoln Six Echo, permettant à Bay d'entériner le regard réflexif qu'il porte sur son cinéma avec la première séquence de *The Island*. Il s'agit d'un rêve à l'ambiance de carte postale (on y voit un yacht de luxe et une côte italienne somptueuse) où le réalisateur réveille ses instincts publicitaires, mais pour jouer de leur artificialité. Le corps du héros tombe à l'eau, maintenu par des sortes de monstres humanoïdes, pour un ensemble hyper-saturé et ralenti, transformant le rêve en cauchemar toxique et surréaliste.

Et face à sa narration à twist, Bay ralentit son montage dans une première partie aérée, marquant la superficialité de son décor monochrome et lisse par une profusion de plans larges. On reste à la surface de ce monde préfabriqué, afin de renforcer notre souhait d'en découvrir les coulisses. Puisque le cinéma met à profit ce qu'on appelle nos « sens à distance » (la vue et l'ouïe) par opposition aux « sens du contact », Bay éprouve une frustration qui le pousse à flouter par ses images cette distinction. En utilisant le regard de Lincoln comme centre de gravité de la réalisation, il privilégie la courte focale pour obtenir des compositions nettes à l'avant et arrière-plan, ainsi que pour sa capacité à distordre l'espace (en particulier sur les gros plans). Cet aspect arrondi offre non seulement une sensation de pénétration dans l'image, mais rend également plus ardue l'analyse du positionnement de la caméra sur le plateau.

A partir de là, Michael Bay peut s'adonner à une perte de physicalité de l'objectif, lui permettant de s'immiscer dans les moindres interstices. Il peut alors tout montrer, et surtout tout pénétrer, conférant à ses travellings une force sexuelle, une force du contact. L'œil n'est plus seulement un organe voyeur. Il a la possibilité de jouir de fantasmes impossibles, de reconstituer un corps de l'intérieur, à l'instar de l'institut de *The Island*, et ses réseaux de tuyaux où l'on suit le trajet d'étranges fluides. En confrontant une science-fiction ultra-épurée et clinique à une mécanique sale et usée, Bay rappelle *Blade Runner* (1982) et *Alien* (1979) dans leurs nappes de fumée et leurs tubes qui évoquent un réseau intestinal. Il éventre son sujet, et fait de la soif d'images de Lincoln Six Echo un véritable moteur de monstration, de pornographie. Les Transformers, quant à eux, sont sublimés dans leurs changements de forme comme des écorchés, des corps dont on observe les entrailles de métal en mouvement par des angles impossibles, à l'instar d'un travelling en contre-plongée passant sous les essieux d'un

camion Decepticon lancé à pleine vitesse. Bay réveille nos sens en nous renvoyant à la mécanique de nos corps, à la dissection chaotique des organes, littéraux ou métaphoriques. Son cinéma remet en perspective notre « passion de percevoir⁴⁴ », tout en interrogeant notre confort de spectateur voyeur. Sa technicité est en cela primordiale, puisque la proximité de ses images est amplifiée par les instants où sa caméra est en contact direct avec sa diégèse. Que le montage montre l'objectif être percuté par une voiture de police (*Bad Boys II*) ou qu'un dérapage envoie du sable et de la terre sur la lentille (*Transformers 2*), il permet à l'œil-machine d'être plongé au cœur de la mêlée, comme en atteste la surnommée « Bay Buster », une voiture blindée munie de caméras, et que le réalisateur a utilisée à de nombreuses reprises pour foncer dans les carambolages de ses courses-poursuites.



Lincoln Six Echo (Ewan McGregor), centre de gravité d'une mise en scène pénétrante dans *The Island*.

2.2. Image versus visuel

Néanmoins, si l'on s'en tient à cette analyse, peut-on encore parler de cinéma ? En réalité, Michael Bay est un réalisateur qui se révèle de plus en plus primordial pour étudier l'évolution de notre rapport aux images, et ses zones d'ombre. Pour cela, revenons un instant sur le célèbre texte de Serge Daney : « Montage obligé⁴⁵ ». Dans cet article visant la description incomplète de la Première Guerre du Golfe, le critique propose une distinction entre l'image et le visuel :

« Le visuel, ce serait la vérification optique d'un fonctionnement purement technique. Le visuel

44 Ibid., p. 41.

45 DANEY, Serge, ROGER, Philippe, *Devant la recrudescence des vols de sacs à main : cinéma, télévision, information*, Lyon, Aléas éditeur, 1991, p. 187-196.

est sans contre-champ, il ne lui manque rien, il est clos, en boucle, un peu à l'image du spectacle pornographique qui n'est que la vérification extatique du fonctionnement des organes et de lui seul. [...] L'image a toujours lieu à la frontière de deux champs de forces, elle est vouée à témoigner d'une certaine *altérité* et, bien qu'elle possède toujours un noyau dur, il lui manque toujours quelque chose. L'image est toujours *plus et moins qu'elle-même*. [...] Si le visuel nous empêche de voir (parce qu'il préfère qu'on décrypte, qu'il décrypte, bref qu'on « lise »), l'image nous met toujours au défi de la *monter* avec une autre, avec *de l'autre*. Parce que dans l'image, comme dans la démocratie, il y a « du jeu » et de l'inachevé, une entame ou une béance⁴⁶. »

Au vu de ces deux définitions, la mise en scène de Bay se positionne dans un entre-deux paradoxal. La déconstruction de son montage appelle constamment à relier les images, à confronter les « champs de force » de ses univers, mais son œil-machine cherche tellement une proximité renforcée avec l'objet que celui-ci peut devenir un visuel. Le public tient un rôle particulier dans cette distinction. Nous en voulons pour preuve la réception qu'il fit du premier *Transformers*. Le cinéaste y garde une caméra le plus souvent à échelle humaine, au point où l'ampleur des robots est accentuée par leur manière de dépasser du cadre. Ce travail du hors-champ a néanmoins déplu à une partie du public, et les plaintes enregistrées par Paramount ont poussé par la suite le réalisateur à reculer sa caméra, pour embrasser plus frontalement la prouesse technologique que ses personnages numériques représentent.

Avec Daney, on revient toujours à cette question de la distance, de la « béance », mais Michael Bay semble interroger la possibilité de ce vide entre le spectateur et l'image dans le cinéma contemporain. Après tout, ses films font face à une autre proximité des images (ou du visuel), celles du réel. Face à la déréalisation du visuel, les médias, comme le cinéma, se sont retrouvés dans une « crise du trop-voir », c'est-à-dire un besoin de déconstruction maladif, un combat perpétuel contre le hors-champ, dont l'un des chocs évidents fut l'enregistrement des attentats du 11 septembre 2001 et l'effondrement du World Trade Center. Soudainement, les yeux du monde entier avaient assisté à l'impensable, mais ne pouvaient pas détourner le regard. Il fallait reconstituer l'événement sous tous les angles possibles. Si Daney remarque que « le seul monde dont la télévision ne cesse de nous donner des nouvelles [...], c'est le monde vu du pouvoir⁴⁷ », le 9/11 a contrecarré le visuel étasunien (et au passage son *soft power*), comme si Al-Qaïda s'était réapproprié les caméras aveugles du pays pour propulser le

46 Ibid., pp. 192-193.

47 Ibid., p. 190.

réel dans une nouvelle dimension, celle du XXI^e siècle. La proximité des images des Twin Towers en flammes a fini de devenir un visuel à part entière, un vase clos représentant à lui seul l'état du monde. Le visuel n'a dès lors jamais cessé de se métamorphoser en flux audiovisuel, dans l'attente perpétuelle de l'inattendu.

Ainsi, le cinéma de Michael Bay fait plus que jamais sens dans une telle époque, car ce qu'il nous apprend à voir en premier lieu, c'est l'impermanence. Si ses images d'Épinal sont capables de convoquer tout un pan de l'Americana et ses mythes (les policiers héritiers des cow-boys de *Bad Boys*, Alcatraz dans *The Rock*, la NASA dans *Armageddon*, ou encore une version déguisée de la zone 51 dans *Transformers*), le réalisateur cherche à ne jamais rien figer dans le temps, et emploie même le cinéma pour proposer une réécriture constante de l'histoire.

La saga *Transformers* lui est particulièrement utile pour mettre en scène des contrechamps improbables, des retours dans le passé où sa caméra toute puissante nous dévoile une interaction de la race extraterrestre avec des moments capitaux des civilisations humaines, et même plus. *Transformers 2 : La Revanche* (2009) nous montre que les robots géants ont croisé la route des hommes préhistoriques et des Égyptiens antiques (les pyramides cachant même des armes aliens). *Transformers 3 : La Face cachée de la Lune* (2011) nous explique que la mission Apollon 11 a été réalisée uniquement pour atteindre la carcasse d'un vaisseau Transformer écrasé sur notre satellite. *Transformers 4 : L'Âge de l'extinction* (2014) nous renvoie à la disparition des dinosaures et *The Last Knight* (2017) à l'importance capitale des Cybertroniens au cœur de la légende arthurienne.

Michael Bay s'amuse d'un cinéma de la fausse archéologie, de la spéculation qui prend vie sous nos yeux, tout en incitant perpétuellement la relecture des symboles. C'est d'ailleurs tout le principe de son film *No Pain No Gain* (2013), inspiré de l'histoire vraie de Daniel Lugo (Mark Wahlberg), bodybildeur de Miami dans les années 90 qui va, avec deux complices, kidnapper un de ses riches clients pour lui extorquer son argent. Persuadé que sa réussite physique est en accord avec sa vision du rêve américain, qui de facto lui doit la vie consumériste qu'il désire, cet anti-héros est attaché à des signes pervertis par leur permanence, sa bêtise résidant dans son incapacité à les faire évoluer. Comme une version noire de *The Island*, *No Pain, No Gain* est une mise en perspective du réalisateur sur l'attrait de sa propre imagerie, un appel à apprécier le contact renforcé de ses images avec son audience,

tout en apprenant à ne pas les prendre pour argent comptant.

Pour autant, cette quête de la réécriture et de l'évolution a souvent réveillé les adeptes de la stagnation, et Bay l'a notamment constaté avec les fans originels de *Transformers*. Pour cela, il faut revenir un instant sur la naissance et la pérennité de la franchise.

En 1984, l'administration Reagan change la forme réglementaire de la télévision et soulève l'interdiction pour un programme de faire la promotion d'un produit, afin de relancer l'économie du pays. Au même moment, Hasbro signe un contrat avec la société japonaise Takara Tomy pour distribuer sur le sol américain deux de leurs lignes de jouets transformables : *Microman* et *Diaclone*. La fusion des deux marques devient *Transformers*, qui profite de ce boost du *soft power* étasunien pour donner tout un décorum à ses jouets, au travers d'un *comic book* et d'un dessin animé. Non seulement l'ensemble des robots possède un nom et une personnalité, mais ils trouvent tous leur place dans la dichotomie entre Bien et Mal développée par Hasbro. Le succès de *Transformers* repose clairement sur cette narration au simplisme assumé, son conflit ancestral finalement innocent, puisque peu ancré dans un quelconque contexte sociétal – et ce même s'il sert les intérêts idéologiques de l'Amérique en pleine Guerre froide.

Sauf qu'en proposant une adaptation live-action d'un tel concept, Michael Bay ne peut se résoudre à conserver cette innocence, comme le remarque Lindsay Ellis dans sa série d'essais vidéo dédiée à la saga⁴⁸. L'exercice qu'elle choisit est d'ailleurs particulièrement intéressant et stimulant : chaque épisode utilise les cinq films de Michael Bay pour offrir une introduction à différents champs d'études filmiques (*gender studies*, histoire du cinéma, théories marxistes, etc...). En débutant avec la politique des auteurs, Ellis démontre que Bay injecte dans *Transformers* ce que François Truffaut estime essentiel dans un film : du « politique », une vision originale sur son sujet, son appropriation. En l'occurrence, il prive la franchise de sa magie nostalgique pour l'ancrer dans notre monde, celui où ces créatures magnifiques se camouflent parce qu'elles répondent à notre peur de l'inattendu, au grand dam des fans de la première heure. S'ils évoquent des problématiques migratoires, les *Transformers* deviennent surtout le reflet d'une politique isolationniste américaine post-11 septembre, profession de foi thématique particulièrement présente dans le cinéma de science-fiction des années 2000 et 2010 – on peut penser à *La Guerre des mondes* de Steven Spielberg

48 ELLIS, Lindsay, *The Whole Plate : Film Studies Through a Lens of Transformers*, 29 avril 2017/25 juillet 2018, In Youtube [vidéos en ligne]. Consultées le 4 novembre 2019, disponibles sur : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLJGOq3JclTH8J73o2Z4VMaSYZDNG3xeZ7>

(2005) ou aux *Star Trek* de J.J. Abrams (2009-2013). La quête de transcendance de l'humanité ainsi que son envie de voyager à travers le cosmos s'effacent, au profit d'une défense de la Terre constamment visitée, voire envahie par « l'autre ».

Ce que le réalisateur dépeint avec *Transformers*, c'est la manière dont la modernité a conduit à une société du risque, théorie émise par le sociologue Ulrich Beck. Les triomphes de la modernité n'apportent soudainement plus une progression linéaire, mais une réflexivité : « les directions que prennent les évolutions et les résultats de la mutation technique deviennent objets de débats, et sont sommées d'être légitimées⁴⁹ ». Le risque, qu'il soit environnemental, politique ou économique, doit être anticipé, et ce malgré le fait que l'imprévisible tend à devenir de plus en plus fort. Le terrorisme moderne, symbolisé par les attentats du 11 septembre, a bouleversé cette notion de risque, car l'action humaine est devenue tout aussi cruelle et hasardeuse qu'un accident comme celui de Tchernobyl. Et si, dès *The Rock*, Michael Bay introduit un terrorisme imprévisible, le Général Hummel (Ed Harris) sait dès le départ que les gaz neurotoxiques qu'il a récupérés constituent un moyen de pression qu'il n'exploitera jamais. Le cinéaste fait encore appel à la compassion et aux états d'âme, en quelque sorte à une forme de limite humaine, annihilée dans ses films suivants, portés par des menaces plus abstraites, qu'il s'agisse de catastrophes naturelles (*Armageddon*) ou d'invasion alien (*Transformers*).

Mais la notion du risque est particulièrement évidente dans *13 Hours* (2016), film de guerre retraçant l'insurrection libyenne à Benghazi dans la nuit du 11 septembre 2012. Alors que les terroristes visent la mission diplomatique des États-Unis et une base de la CIA, seuls six agents de sécurité privés, illégalement présents dans le pays, vont repousser l'attaque. Outre l'ironie dramatique que Bay déploie dans sa première partie tendue, *13 Hours* joue d'une prévention du risque inefficace. Puisque ses protagonistes n'ont pas le droit d'être sur place, le gouvernement américain ne veut pas leur envoyer de renforts. Cette décision se solde par le décès de plusieurs soldats durant le siège que dépeint le long-métrage. Comme l'explique Beck, « ce n'est pas l'acte terroriste, mais la mise en scène globale de l'acte et les anticipations politiques, actions et réactions en réponse à cette mise en scène qui sont en train de détruire les institutions occidentales de liberté et de démocratie.⁵⁰ »

13 Hours en devient un film sur une crise du trop-voir qui paradoxalement nous

49 BECK, Ulrich, *La Société du risque, Sur la voie d'une autre modernité*, Paris, Flammarion, Champs Essais, 2008, p. 405.

50 BECK, Ulrich, *World at Risk*, Cambridge, Polity Press, 2008, p. 10.

aveugle. Tout comme Sam ou Lincoln Six Echo, les agents de sécurité se retrouvent coincés dans une guerre qui leur échappe, au point qu'un *running gag* leur fait se demander tout le long du récit si les personnes qu'ils rencontrent sont des alliés ou des ennemis. A trop vouloir prévenir le risque, les univers filmiques du cinéaste sont d'autant plus hantés par la mort, et *13 Hours* résonne comme la reconstitution d'un événement privé d'un regard, nous plongeant au cœur d'un angle mort. Michael Bay ne fait que répondre à l'absence de contrechamp que critiquait Serge Daney, et qui l'obligeait à devenir « monteur dans [sa] tête⁵¹ ». Face à la dichotomie entre l'image et le visuel, le réalisateur nous invite à embrasser l'instantanéité, à apprendre à voir sans trop anticiper les risques.

51 DANÉY, Serge, ROGER, Philippe, op. cit., p. 195.



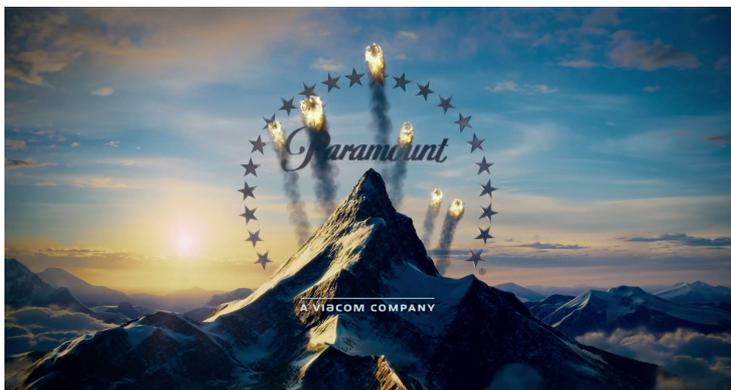
Mike Lowrey (Will Smith) ôtant une toge du Ku Klux Klan dans *Bad Boys II*.

3. L'auto-mise en scène comme réécriture du monde

Le postmodernisme et sa conscience de l'objet artistique amène plus que jamais à une interpellation du paratexte d'une œuvre. Dans le cas du cinéma, Michael Bay, à l'instar d'autres réalisateurs contemporains, aime s'approprier les logos de production qui débute ses longs-métrages, que ce soit en y imposant une musique autre que la fanfare attendue, des bruitages, ou en intégrant des éléments de son récit. Prenons l'exemple des boulets enflammés de *Transformers : The Last Knight*, surgissant de la montagne de la Paramount avant de s'écraser sur un champ de bataille anglais dans un seul plan continu. Avant même que le spectacle ne commence, il est désormais indispensable que le spectateur soit happé par une atmosphère, que la démarche d'immersion soit totale dès que les lumières de la salle de cinéma s'éteignent. L'expérience sensorielle déborde de la diégèse, et nous invite au voyage avant même que l'on y soit projeté, révélant l'ingénierie enveloppante derrière sa fabrication.

De cette façon, le cinéaste marque déjà l'échelle gigantesque de ses longs-métrages, comme pour rappeler l'importance du cinéma en tant que médium qui communique par son ampleur, une ampleur qui ne peut être a priori rendue qu'à travers une salle dotée d'un écran géant et d'un système son satisfaisant. Pour autant, Bay se prive actuellement d'une opinion franche sur le débat autour de l'importance de la projection dans l'identité d'un film « de

cinéma », et ce même si son dernier-né, *6 Underground* (2019), est une exclusivité de la plateforme de SVOD Netflix. On peut y voir un pas vers l'avenir, si ce n'est que lui, au même titre que d'autres cinéastes, s'est tourné vers le géant du streaming parce qu'aucun autre studio n'a accepté de lancer le projet, qu'il voit lui-même comme « un retour aux sources » de sa filmographie.



Le logo de la Paramount envahi par des boulets enflammés dans *Transformers : The Last Knight*.

Suivant une unité d'élite menée par un milliardaire mystérieux (Ryan Reynolds), *6 Underground* assume un certain anachronisme (notamment politique, mais nous y reviendrons) par cette équipe dont tous les membres rapidement caractérisés (une agente de la CIA, un tueur à gages, un spécialiste du parkour, une médecin, un tireur d'élite, et même un conducteur durant la première partie) ont simulé leur mort pour échapper aux bases de données mondiales. Réponse au blockbuster super-héroïque aujourd'hui omniprésent, le long-métrage rejette une certaine surhumanité au profit d'une humanité certes hors-normes, mais plus accessible. Le réalisateur ramène ainsi au spectateur le plaisir d'une identification à une sensorialité tangible, néanmoins spectaculaire face à la maîtrise que les personnages ont de leurs savoir-faire respectifs. En étant pensé comme un film de braquage, *6 Underground* partage l'un des tropes les plus célèbres du genre : la métaphore de l'équipe technique de cinéma au travers de celle formée par les héros. Puisque chacun a un rôle à jouer selon ses facultés, le long-métrage nous développe explicitement la mécanique de son récit. Ryan Reynolds (« One ») porte en filigrane la même casquette de réalisateur que Bay, au point de s'approprier du paratexte filmique.

Lors d'une mission d'exfiltration dans un penthouse hong-kongais, le personnage fait exploser le verre de l'immeuble grâce à une technologie diffusant le célèbre Deep Note de THX, crescendo synthétique ayant accompagné de nombreuses séances de cinéma et de DVD.

Signe d'un postmodernisme amplifié, les héros de *6 Underground* sont présentés comme des spectateurs qui connaissent leurs références, et qui espèrent pouvoir recréer dans leur réalité un monde de fiction. L'humour du long-métrage provient globalement de leurs tentatives ratées et de leur maladresse. Le cinéaste s'amuse à présenter des esquisses pas encore accomplies, telles une version inaboutie des équipes de *Mission : Impossible*.

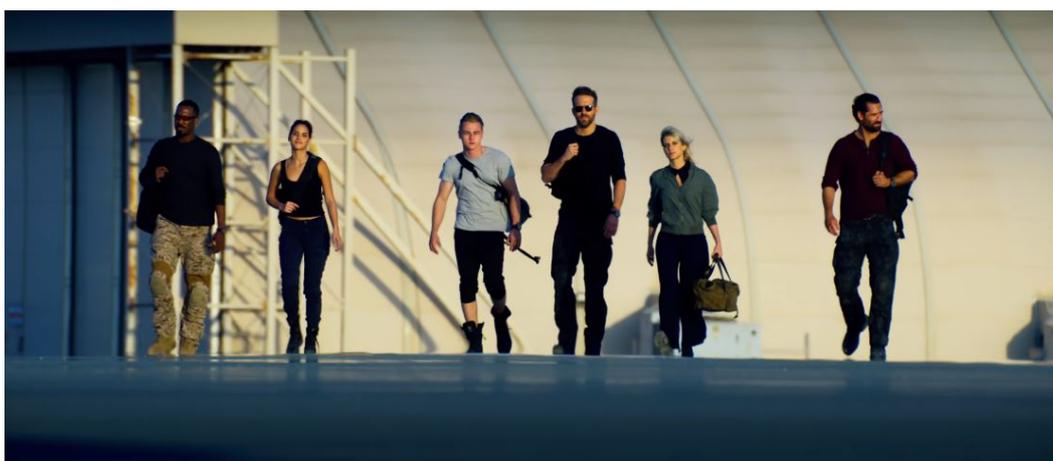
Néanmoins, dans cette confrontation permanente entre une diégèse et son rapport au réel, le réalisateur Michael Bay permet toujours à la fiction pure de l'emporter, laissant à ses protagonistes l'opportunité d'augmenter le monde qui les entoure. Ils prennent non seulement la pose, mais ils se mettent d'eux-mêmes en scène.

6 Underground débute ainsi *in medias res* dans une course-poursuite endiablée au cœur des rues de Florence, mais plutôt que de chercher à passer inaperçus, les personnages sont à bord d'une Alfa Romeo verte fluo. Si « One » a beau critiquer ce choix clinquant, Bay dévoile des êtres conscients d'eux-mêmes, au point d'ailleurs que le style du réalisateur semble contradictoire avec le concept du film. Alors qu'il est censé filmer une unité faisant figure de fantôme, de force invisible ayant un impact anonyme sur le monde, il montre des personnes qui ont besoin d'être vues, d'être reconnues. Là où *No Pain No Gain* ou *13 Hours* reflètent une absence de contrôle des héros sur leur univers (et donc sur le récit), *6 Underground* est bien un « retour aux sources » dans la manière qu'a son auteur d'envisager le blockbuster d'action postmoderne : l'amusement passe par le contrôle de l'homme sur la mise en scène.

L'exemple de l'Alfa Romeo relève ainsi d'une pure considération cinématographique, la couleur du bolide permettant une lisibilité constante de l'action, et ce quelle que soit la vitesse du montage. Bay est coutumier de cette mécanique visuelle, bien évidemment par la distinction des deux factions de Transformers (les Autobots sont très colorés là où les Decepticons arborent des teintes de gris et de noir) mais aussi lors de la course-poursuite de *The Rock* entre les deux protagonistes principaux, John Mason (Sean Connery) et le Dr. Stanley Goodspeed (Nicolas Cage). Alors que le premier tente de fuir les autorités au volant d'un Hummer noir, le second le pourchasse avec une Ferrari jaune poussin. La voiture est non seulement un outil de différenciation, mais également une synecdoque de leurs conducteurs, métaphorisant la force brute de Mason face à la vitesse d'adaptation de Goodspeed. La mécanique se lie à l'organique pour représenter les sens de l'humain, comme s'il s'incorporait dans l'ingénierie du septième art pour la faire exister. C'est pourquoi les Transformers sont

chez Michael Bay un pur fantôme de cinéma, car la machine se voit sublimée par la caméra qui opère un pouvoir animiste, et permet aux véhicules de ne plus être qu'une simple synecdoque du corps humain.

Les robots obtiennent une double-identité qui nous échappe, une capacité d'auto-mise en scène qui bouleverse le champ d'identification. Si le réalisateur constate la cinégénie qui émane de chaque transition corporelle et de l'abstraction temporaire de la métamorphose, il joue également avec le changement de paradigme qui en résulte. Dans le premier volet, lorsque les Autobots sont pris en chasse par des Decepticons, Optimus Prime passe de sa forme véhiculaire à humanoïde en plein milieu d'une autoroute, afin d'affronter le bulldozer Bonecrusher. Il ralentit à peine, glissant sur le sol avant de se relever. Dès lors, la métamorphose des robots entraîne celle de la nature de la course-poursuite, qui passe d'une traque en véhicules à roues à une course à pied. Le changement d'apparence des personnages se fait en un seul plan, afin d'affirmer que cela ne coupe nullement la progression de l'action. Michael Bay démontre ainsi qu'une course-poursuite n'est qu'une abstraction de cinéma, et que sa nature même peut modifier notre perception de son contexte. Dans cet extrait, l'autoroute devient un chemin pour piétons temporaire, ce que le réalisateur souligne lorsqu'Optimus saute pour terminer sa transformation, et que la caméra suit son gigantesque pied atterrissant à côté d'une voiture, floutant la dénomination que l'on peut faire de l'échelle de cadre (s'agit-il d'un gros plan sur le pied ou d'un plan moyen sur la voiture se trouvant à côté ?).



Les membres de l'unité d'élite de *6 Underground* (de gauche à droite : Corey Hawkins, Adria Arjona, Ben Hardy, Ryan Reynolds, Mélanie Laurent, Manuel Garcia-Rulfo)

3.1. « I watch a lot of movies Paul. I know what I'm doing⁵². » (Daniel Lugo, *No Pain No Gain*)

Là encore, le passé de clippeur du cinéaste joue un rôle important dans sa façon de créer une confusion des sens. Par le choc d'images et de sons parfois très contrastés, Bay convoque des interférences sensorielles, telles une forme de synesthésie. Or, dans son livre dédié au clip⁵³, Laurent Jullier appuie l'importance de la relation synesthésique d'une chanson avec le clip qui l'accompagne. L'une des formes possibles de cette synesthésie est rythmique, c'est-à-dire que le montage va synchroniser des gestes ou des actions précises avec la musique.

Cette relation ambiguë entre la diégèse et l'extra-diégèse trouve peu sa place en fiction, et pourtant, Michael Bay emploie la synesthésie comme pouvoir terminal de ses personnages sur le récit. *Transformers 3* montre à plusieurs reprises Optimus Prime tirer avec ses canons sur les contre-temps de la musique de Steve Jablonsky, tel du *mickeymousing* inversé. Et de manière plus extrême, la chanson *White Flag* de Bishop Briggs se fait entendre dans *6 Underground* lors du passage d'une vidéo révolutionnaire, avant que l'on comprenne que les personnages ont eux-mêmes choisi ce morceau. Ils prennent alors possession du montage, en se préparant pour l'assaut final sur un titre que nous semblons entendre à la fois dans et en dehors de la diégèse.

Michael Bay aborde ainsi l'intertextualité comme donnée symbolique essentielle au déroulé de ses narrations. Puisque le spectateur peut se rendre compte de l'impact de la technique cinématographique sur ses sens, les personnages aussi. Par exemple, le parcours héroïque des protagonistes de *The Rock* dépend beaucoup de ses deux interprètes. D'un côté, le Dr. Goodspeed est un jeune agent du FBI et spécialiste des armes neurotoxiques sûr de lui, mais qui rejette constamment les notions de courage et de sacrifice pourtant liées à son métier. De l'autre, John Mason est un ancien espion ultra-performant, ainsi que le seul homme à avoir pu s'échapper d'Alcatraz, quitte à avoir perdu son sens du devoir. En fait, Bay transforme Mason en une icône comme si Sean Connery reprenait le rôle de James Bond des années plus tard, héros désabusé par sa longue incarcération, mais qui va retrouver une certaine foi grâce à son allié. A l'inverse, Nicolas Cage, qui entame sa carrière d'*action star*, doit

52 « Je regarde beaucoup de films, Paul. Je sais ce que je fais. »

53 JULLIER, Laurent, PEQUIGNOT, Julien, *Le clip, histoire et esthétique*, Paris, Armand Colin, Collection Cinéma/Arts visuels, 2013, 220 p.

apprendre à ne pas être qu'un agent de bureau.

Si la caméra présente Goodspeed de dos, au travers d'un travelling où il se retourne de manière dynamique sur son siège, cette auto-mise en scène est désamorcée par l'objet qu'il tient dans la main : un fusil en plastique. Goodspeed se prend pour James Bond, mais ne l'est pas encore réellement. Bay amplifie ainsi par l'inconscient collectif le sens de son récit. Le duo de *Bad Boys* chante régulièrement la chanson éponyme du groupe Inner Circle, s'appropriant l'extra-diégèse pour revendiquer son appartenance au *buddy movie* et à ses codes, tout en montrant leur dynamitage. Si le genre repose sur la collaboration de deux personnages antinomiques, le cinéma américain l'a souvent marqué par une distinction ethnique. De *L'Arme fatale* (1987) à *Seven* (1995), le protagoniste afro-américain a dû s'adapter à un système. Sa sagesse et son âge avancé par rapport à son collègue caucasien et casse-cou reflètent par le hors-champ le rejet d'une société raciste, dans laquelle il a dû laborieusement s'implanter. A l'inverse, *Bad Boys* s'affirme en contrepoint revancharde au travers de ses deux acteurs noirs, tout droit sortis de la comédie. Personne ne mise sur eux, comme l'atteste d'ailleurs la première scène du film, où Mike et Marcus sont braqués par des criminels qui ne les savent pas policiers. Pourtant, ils s'émancipent par l'image, par une mise en scène qui convoque l'héritage du western pour faire d'eux des cow-boys modernes, les nouveaux shérifs d'un monde cosmopolite.



Première ligne, de gauche à droite : l'Alfa Romeo verte fluo de *6 Underground* dérape dans les rues de Florence. Le Hummer noir et la Ferrari jaune de *The Rock* se pourchassent.

Deuxième ligne, de gauche à droite : l'intertextualité par le choix d'acteur. Le Dr. Stanley Goodspeed (Nicolas Cage) se visualise en super-agent avec un fusil en plastique, tandis que John Mason (Sean Connery) rappelle James Bond.

On ressent particulièrement dans ce diptyque la hargne vengeresse qui anime la filmographie de Michael Bay, ce moment où le cinéma, en tant que technique, se démarque explicitement pour réécrire le monde. Will Smith apparaît pour la première fois dans *Bad Boys II* lors d'une embuscade dans une réunion du Ku Klux Klan. En ôtant dramatiquement la toge blanche du groupe suprémaciste, il est vu, en contre-plongée, avec un pistolet dans chaque main. Le cinéaste livre une position christique évidente, ses bras formant une ligne parallèle avec la croix enflammée brûlant derrière lui. Hautement symbolique, on peut percevoir dans ce plan non seulement une certaine ironie, mais également le refus pour ses héros d'être des martyrs de l'histoire. S'il y a dans cette composition un pur effet cinégénique (ou ce qu'on pourrait appeler plus vulgairement un effet « cool »), c'est parce que Bay utilise sa caméra pour laisser son personnage s'émanciper en se réappropriant les symboles d'autrui, en fondant sa propre vision du « cool ».

3.2. Des corps forgés avec leur environnement

L'auto-mise en scène des personnages, et leur consommation des différents médiums audiovisuels ne font que souligner la nature du Bayhem. En effet, Bruce Bennett relie les définitions que Sean Cubitt et Angela Ndalians ont fait séparément d'une esthétique « néo-baroque », en tant que « profusion exubérante de répétition, de style auto-référentiel et de décoration florissante qui invite à l'admiration par sa virtuosité technique et sa complexité formelle⁵⁴. » Le réalisateur donne à voir la maestria de ses compositions parce que ses personnages la revendiquent dans des mondes éclatés, où les parties valent plus dans leur unité que dans leur somme. L'être humain se décompose dans une intensification permanente de ses sens, dans une simultanéité des émotions telle que revendiquée par le futurisme italien. Michael Bay partage avec le mouvement artistique la volonté de capter différentes couches du monde visible, une énergie pouvant être mise en valeur par la machinerie, l'industrie et la vitesse. En adaptant *Transformers*, le cinéaste s'est refusé à s'inspirer des designs cubiques et simples du dessin animé et des premiers jouets. Chaque robot a été pensé pièce par pièce, dans un magma numérique tellement détaillé qu'il en devient paradoxalement aussi prégnant qu'abstrait.

54 BENNETT, Bruce, op. cit.

Le corps n'existe plus comme un ensemble, mais comme une suite de morceaux dont on s'émerveille de l'assemblage. Il s'agit d'ailleurs de la manière dont Michael Bay approche l'expansion de la mythologie de la franchise : il plonge dans les rouages de ses créatures, et investit le champ nano comme macro. Dans *Transformers 2 : La Revanche*, on peut observer des billes microscopiques formant un robot fin comme une lame de rasoir, avant d'être submergé par le gigantisme du Devastator, immense colosse constitué de plusieurs Transformers, et dont le niveau de détails a eu raison de plusieurs ordinateurs de la société d'effets spéciaux ILM.

Souvent raillé pour son scénario particulièrement confus, dû au lancement de la production malgré la grève des scénaristes de 2008, ce deuxième opus est sans doute l'un des films de Bay qui embrasse le plus sa dimension néo-baroque : son éclatement narratif est entièrement tourné vers le trop-plein de matière et sa redistribution, vers une réécriture mécanique des sens trouvant son point d'orgue lorsqu'Optimus Prime profite du sacrifice d'un allié pour se greffer diverses de ses pièces détachées. Le corps acquiert une nature hybride, une augmentation rendue possible par un lien privilégié avec la technique. Chez les Transformers, il y a une véritable fusion entre l'organique et le mécanique, et c'est pourquoi, par extension, Bay les emploie comme porte d'entrée vers la beauté de nos techniques.

Si Jacques Aumont présente le média comme « moyen d'explorer du monde⁵⁵ », Michael Bay est conscient du pouvoir exotique du cinéma. Depuis les opérateurs Lumière, le septième art est une fenêtre ouverte sur des destinations nouvelles, et le cinéma à grand spectacle s'est souvent plu à mettre en valeur la beauté des techniques humaines. Michael Bay tend à pousser cette règle tacite du blockbuster dans ses retranchements. Il cherche à amener sa lourde logistique dans des lieux habituellement inaccessibles (Gizeh, Petra, le Lincoln Monument), tout en suscitant le plaisir primaire de leur destruction. *Transformers 4 : L'Âge de l'extinction* en est un bon exemple, au vu de son dernier tiers organisant un champ de bataille dans les rues de Hong Kong. Si Bay fait appel à des plans intégralement numériques et à des reconstitutions en studio, sa volonté de filmer au maximum dans des décors naturels permet à ses robots, merveilles d'ingénierie numériques, de parfaitement se mêler à d'autres types d'ingénieries humaines. Le cinéaste magnifie l'architecture impressionnante des gratte-ciel de la ville en confrontant le modelage d'un métal tangible à celui, purement fantasmagorique, de ses machines imaginaires.

55 AUMONT, Jacques, *Moderne ? Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*, Paris, Cahiers du cinéma, Collection 21e siècle, 2007, p. 12.

D'un travelling suivant des robots en train de chuter depuis la tour de la Bank of China, en passant par une course-poursuite sur la façade d'un immeuble aux appartements empaquetés, le cinéaste développe un sens du vertige par ces cathédrales modernes, s'attardant moins sur la beauté d'un bâtiment que sur l'exploit de sa création. Sa mise en scène s'accorde avec la démesure de ces matières domptées, présentant une « psychologie intuitive de la matière⁵⁶ », comme le revendique F. T. Marinetti dans son manifeste du futurisme. Il serait facile de réduire Michael Bay à un fétichiste de la machinerie. Il fait plutôt figure de forgeron de l'extrême, jusqu'à ce que la chair, éparpillée dans cette forêt de métal, s'y mêle progressivement. David Le Breton le résume ainsi : « Les artistes postmodernes nourrissent le fantasme de se poser en architectes d'un corps inédit dont la dimension de chair serait éradiquée ou réduite au minimum⁵⁷. »



De gauche à droite : Le corps robotique se pose en renouveau des techniques humaines. Optimus Prime se positionne à côté du Sphinx dans *Transformers : La Revanche*. Bumblebee, Stinger et Strafe percutent la tour de la Bank of China dans *Transformers : L'Âge de l'extinction*.

Maxime Coulombe présente la posthumanité comme un « rêve⁵⁸ », mais un rêve qui ne peut pas être réduit à un imaginaire inaccessible. Au contraire, sa prégnance de plus en plus importante dans nos sociétés contemporaines confirme son développement inévitable, sa proximité que l'on a souvent tendance à repousser par la fiction. L'auteur prolonge ainsi sa pensée :

« La posthumanité est, à la fois projet et fantasme. [...] Si elle est projet, c'est que, simultanément, elle se sait fantasme. La posthumanité est autant science que désir. Si elle fascine, c'est qu'elle se place au diapason des aspirations de l'homme : elle leur donne forme.

56 MARINETTI, Filippo Tommaso, « Manifeste du futurisme », 20 février 1909, In *Le Figaro* [en ligne]. Disponible sur : <https://id.erudit.org/iderudit/59333ac>

57 Préface de COULOMBE, Maxime, op. cit., p. XVI.

58 Ibid., p. 2.

De la sorte, la technologie est tout autant soluble dans le fluidité du désir que peut l'être le corps⁵⁹. »

En cherchant un contact renforcé entre ses diégèses et son audience, Michael Bay nous renvoie en pleine figure la réalité de ce désir, en particulier avec *The Island* et l'immédiateté soudaine de son futur, daté en 2019. Le postmodernisme de ce cinéma est un premier pas vers la promesse d'une humanité nouvelle, une humanité de fiction capable de s'augmenter en s'appropriant son environnement par la mise en scène. Michael Bay prône un nouveau type de communication avec le monde qui nous entoure, la conscience d'univers filmiques régis par la cybernétique, c'est-à-dire une science « vouée à la recherche des lois générales de la communication, qu'elles concernent des phénomènes naturels ou artificiels, qu'elles impliquent les machines, les animaux, l'homme ou la société⁶⁰ ». Par la notion de connexion, le corps humain est engagé sur la route de l'uniformisation, de l'unité communicative.

De ce point de vue, *Transformers* présente une cohésion totale, autant sur le plan matériel que spirituel, entre les extraterrestres et leur planète Cybertron ; une cohésion qui leur manque sur Terre. On peut dès lors voir dans la saga le miroir d'un des films de science-fiction les plus importants des années 2000 : *Avatar* de James Cameron (2009). Dans le cas présent, ce sont les humains qui migrent vers un autre monde, un monde dont ils ne peuvent pas s'intégrer à la dimension holiste. Le cinéma assemble ses plans comme il assemble la nature, dans une démarche qui évoque la Gestalt-thérapie, approche centrée sur la manière dont l'interaction entre un être et son environnement produit des formes, un échange perpétuel qui se traduit par du mouvement. Le terme Gestalt vient de l'allemand, et signifie autant le mot « forme » qu'un concept d'organisation des éléments. Cameron le matérialise à l'écran par l'écosystème de la planète Pandora, où tout communique. Il crée un équilibre fantasmé, une auto-suffisance de la nature qui, paradoxalement, ne peut être mise en scène que par l'usage révolutionnaire de l'image de synthèse et de la *performance capture*. Et pour s'intégrer, l'humain doit abandonner sa coquille insuffisante pour entrer dans un corps alien.

Si James Cameron utilise cette transmission de l'esprit comme projection essentielle du spectateur vers son univers d'un nouveau genre, Michael Bay fait lui aussi pénétrer ses personnages et son public dans des univers filmiques posthumains. Leur existence dépend de

59 Ibid., p. 13.

60 Ibid., p. 33.

l'évolution corollaire de la technologie cinématographique et des biotechnologies au cœur de leurs récits. Il n'est d'ailleurs pas étonnant que James Cameron, en tant que « roi du monde » du blockbuster, fasse partie des cinéastes qui défendent la maestria technique de Bay :

« J'ai étudié ses films et fait de la rétro-ingénierie sur son style de prise de vue. Il aime ce que j'appelle « le grand train électrique », une énorme production physique, comme je le fais. C'est le type de réalisation le plus difficile, et il le fait superbement⁶¹. »

Le Bayhem plonge ainsi ses protagonistes dans un postmodernisme qui les met en communion avec la complexité technique qui les entoure, nécessité d'un cinéma posthumain qui espère pouvoir les augmenter par l'image et le son.

61 Cité dans WILLEMS, Patrick (H), *MICHAEL BAY - Understanding A True American Auteur (PART 1 & 2)*, 31 octobre et 10 novembre 2018, In Youtube [vidéos en ligne]. Disponibles sur : <https://www.youtube.com/watch?v=pyx7YRU4trs> et <https://www.youtube.com/watch?v=kzzO14E-NLg>

II - LE POSTHUMANISME, OU DES CORPS AUGMENTÉS PAR L'IMAGE



Daniel Lugo (Mark Wahlberg) affiche un corps disproportionné dans *No Pain No Gain*.

1. Un corps étendu par la machine-cinéma

Si la posthumanité « fait du corps le chantier sur lequel pourrait s'élever le futur de l'homme⁶² », l'art qui la représente ne peut se réduire à en faire une icône. Il souligne au contraire une tension permanente entre le corps et la technologie, résultante des débats qui animent le posthumanisme, et plus particulièrement l'une de ses composantes : l'anthropotechnie. Cet ensemble varié d'innovations destinées à favoriser le développement biologique de l'homme, ou du moins à modifier son physique ou sa perception, est présente sous plusieurs formes dans le cinéma de Michael Bay. Le diptyque *Bad Boys* se concentre sur des agents de la brigade des stupéfiants, *No Pain No Gain* s'attarde sur l'utilisation que ses

⁶² COULOMBE, Maxime, *Imaginer le posthumain : Sociologie de l'art et archéologie du vertige*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, Collection Sociologie au coin de la rue, 2009, p. 77.

personnages font de produits de dopage et de psychotropes, et *The Island* convoque l'une des anthropotechniques les plus controversées : le clonage. Ce qu'ont en commun ces films, c'est une mise en scène du débordement corporel, la sensation que la frontière formée par les muscles et la peau peut être dépassée par la caméra. Cette sorte de bodybuilding cinématographique rend le sujet de *No Pain No Gain* encore plus évident entre les mains de Bay, alors même que dans ce cas précis, sa caméra cherche souvent des lignes de fuite pour étriquer les corps surhumains de ses anti-héros, afin de les enfermer dans la logique auto-destructrice les séparant de leur rêve.

S'y développe une ironie particulièrement cruelle lorsque Daniel Lugo vient de mettre en place son plan, et qu'il observe sa future victime, Victor Kershaw (Tony Shalhoub), dans la piscine de son club de gym. Sa tête ne dépasse qu'à moitié de la surface de l'eau, au même titre que l'objectif. La diffraction provoquée par le liquide semble ainsi grossir son corps, et son crâne paraît plus petit sur ce buste monstrueux. Toute la bêtise des personnages est résumée dans cet instant, annonçant l'impossibilité qu'ils ont d'interpréter les changements de perception que le film nous traduit par sa caméra. Dans *No Pain No Gain*, les anthropotechniques accompagnent un monde que le directeur de la photographie Ben Seresin gorge de couleurs fluorescentes aux relents toxiques, tel un cauchemar empreint de cocaïne dans lequel les personnages sombrent. On assiste à l'addiction progressive de Paul Doyle (Dwayne Johnson) aux drogues dures, tandis qu'Adrian Doorbal (Anthony Mackie) connaît des problèmes d'érection à cause de son abus de stéroïdes. Le corps peine à s'adapter à sa version augmentée, alors qu'il s'agit précisément de ce que cherchent les protagonistes.

Mais un autre exemple, cette fois dans *The Island*, est intéressant pour étudier la façon dont Michael Bay montre des corps submergés par leurs propres limites. En quête de réponses dans le laboratoire où il s'est infiltré, Lincoln Six Echo assiste à la mort d'une femme, clone qui vient d'accoucher d'un bébé conçu pour la personne dont elle est la copie. Un liquide vert est alors injecté dans une canule, la caméra suivant le trajet du liquide à contre-courant dans un travelling au ras du tube. S'ensuit une série d'inserts tremblants sur des parties du corps de la femme, mais surtout un plan moyen sur son visage, laissant paraître en arrière-plan l'électrocardiogramme affolé. Le mixage isole alors certains sons, de la respiration du personnage au ruissellement du poison, en passant par les battements de son cœur, comme pour mettre en valeur un changement de perception qui engendre une hypersensibilité au moment du décès. C'est pourquoi certains plans renforcent artificiellement une surexposition

et des effets de flou, en particulier sur les contours du visage de la femme. L'ensemble fait apparaître des *lens flares* verticaux, une distorsion de l'image qui rend tangible cette nouvelle appréhension de l'espace par le corps. On pourrait même oser dire que Bay parvient, un court instant, à matérialiser l'envol de l'âme de sa prison charnelle.



Le corps est rendu hypersensible par des substituts mécaniques : le tube canulaire et l'encéphalogramme (*The Island*).

Pour autant, afin de nous faire ressentir la terrible intériorité de ce personnage mourant, le cinéaste a recouru à la machine comme métonymie et métaphore. La veine est remplacée par le tube canulaire, et le cœur par l'électrocardiogramme, forçant les organes à sortir de la limite inviolable du corps dans une copie mécanique. Ce que *The Island* reflète à travers cette séquence, c'est une frustration du septième art, l'impossibilité de permettre à la caméra de traverser la matière. Dans son livre *L'acteur de cinéma*, Jacqueline Nacache formule cette limite ainsi : « on pourrait n'écrire l'histoire des acteurs que de ce point de vue : l'épopée d'une lutte contre l'opacité des corps⁶³ ».

1.1. Pénétrer des espaces interdits

Si nous évoquions plus tôt la force pénétrative, et donc sexuelle des travellings bayiens, c'est parce que la caméra assume une fusion avec la chair, une greffe fantasmagorique corps-machine, transformant la mise en scène du réalisateur en cinéma cyborg. Cependant, « une telle liaison nécessite toutefois une mise en condition : l'oubli du rôle phénoménologique du corps et sa réduction à un objet fonctionnel⁶⁴. »

« Plus jeune, j'adorais réparer mes voitures, les démonter. C'est à cause des voitures et

63 NACACHE, Jacqueline, *L'acteur de cinéma*, Lassay-les-Châteaux, Armand Colin, collection Cinéma, 2005, p. 65.

64 COULOMBE, Maxime, op. cit., p. 47.

de ma passion que j'ai pensé que ce serait sympa de travailler sur *Transformers*⁶⁵ ». En justifiant sa présence sur le projet au travers de cet attrait pour la décomposition du corps mécanique, Bay affirme sans complexe que ses héros de métal sont avant tout des sujets de dissection, des palliatifs à un corps humain qu'il n'est pas possible d'explorer autant de l'intérieur. *Transformers : The Last Knight* en offre sans doute l'exemple le plus flagrant grâce à la défragmentation de Bumblebee lors d'une attaque militaire. Il se retrouve éparpillé sur le sol en plusieurs morceaux, alors que ceux-ci cherchent à recomposer le corps, attirés les uns aux autres comme des aimants.

Cette recreation, qui détruit tout sur son passage, divise le physique abstrait de l'Autobot dans une série d'inserts qui marque l'autonomie temporaire des parties sur le tout. Le robot emplit stratégiquement l'espace, et laisse le montage le recoudre. A vrai dire, on ressent dans la franchise *Transformers* des expérimentations de pénétration de la matière qui muteront vers des formes humaines dans ses projets suivants. Avec les budgets importants alloués aux volets de la saga, Bay a notamment perfectionné son rapport aux doublures numériques, jusqu'à trouver avec *6 Underground* une manière de mêler habilement le travail de ses cascadeurs avec de pures images de synthèse, pour défragmenter le corps dans des mises à mort viscérales.

Par ailleurs, cette note d'intention se remarque par l'un des enjeux de la première séquence d'action à Florence. « Two » (Mélanie Laurent) a été blessée par balle hors champ, et « Five » (Adria Arjona) passe l'entièreté de la course-poursuite à essayer d'extraire le projectile, jusqu'à un gros plan sombre, qui se révèle être pris de l'intérieur du corps de « Two », au moment où la balle est retirée, laissant apparaître un trou dans la chair qui devient surcadrage du visage de « Five ». De cet instant improbable, Michael Bay déjoue la formule de Jacqueline Nacache en inversant sa problématique. Si le corps ne peut pas devenir totalement transparent, la caméra peut en revanche perdre tout ancrage physique dans l'espace diégétique.

65 DI BONAVENTURA, Lorenzo [produit par], *Transformers : Inside the All Spark* (making-of), 2007, Paramount Pictures, disponible sur le Blu-Ray du film.



« Five » (Adria Arjona) est surcadrée par le corps percé de « Two » (Mélanie Laurent) dans *6 Underground*.

L'objectif gagne soudainement une autonomie, qui lui permet de dépasser la simple copie d'un point de vue unique. Et cela nous amène à l'un des plans-signature les plus célèbres de Michael Bay : son travelling circulaire à 360 degrés entre deux pièces, initié dans *Bad Boys II* et réemployé dans *Transformers 2* et *No Pain No Gain*. En passant à travers des vitres brisées, des murs troués ou des serrures, le cinéaste permet à sa caméra de s'affranchir de toute règle physique, marquant par moult raccords et rajouts numériques visibles l'impossibilité de cette composition. La grammaire cinématographique acquiert une forme surhumaine, qui redéfinit les enjeux de la séquence.

Dans *Bad Boys II*, ce plan apparaît en pleine fusillade, alors que Mike et Marcus se cachent dans une salle, en attendant de savoir comment riposter face à leurs adversaires placés de l'autre côté du mur pivot. Mais tel un jeu de cour de récréation, ou une projection théâtrale de l'espace que n'aurait pas renié le Lars Von Trier de *Dogville* (2003), Bay traverse la matière comme si sa caméra se trouvait dans un autre plan d'existence. Là où certains cinéastes auraient privilégié un suspense stratégique, en s'adaptant au point de vue de personnages ne sachant pas où se trouvent leurs adversaires, Bay nous offre le pouvoir satisfaisant d'une ubiquité, d'une hypersensibilité rendue possible par la machine-cinéma. Elle agit sur nous à la manière d'une prothèse visuelle, perceptible jusque dans le *sound design* qui souligne le mouvement de l'objectif par des *whoosh* (sons de pénétration rapide dans l'air). Le spectateur et le personnage doivent tous deux devenir cyborgs pour appréhender le Bayhem.

Il est d'ailleurs évident que Michael Bay conçoit l'expérience cinématographique en salle comme étant le réceptacle idéal de cette transition corporelle et sensitive entre le public et la diégèse d'un film. En passant à la 3D à partir de *Transformers 3* (sous les conseils de James Cameron, qui a vu en Bay un artisan idéal pour mettre en valeur la technologie qu'il a

infusée avec *Avatar*), le cinéaste a créé un nouveau portail vers ses films, nécessitant pour le public de se munir d'une paire de lunettes, clé essentielle pour laisser la diégèse se déverser de manière factice dans le réel. Avec une simple monture en plastique, le corps se voit complété, adapté à l'expérience artistique dans laquelle il souhaite s'immerger. Mais dès *The Island*, Bay incite à appréhender son film sous l'angle d'un regard mécanisé, lorsqu'un travelling suit jusqu'à un très gros plan dérangeant des nano-robots implantés sous la paupière de Lincoln Six Echo, dans le but d'analyser les impulsions de ses nerfs optiques vers le cerveau.



L'œil possédé par la machine : des nano-robots passent sous la paupière de Lincoln Six Echo dans *The Island*.

1.2. Comblent les béances d'un corps insuffisant

Pour revenir aux fameux travellings circulaires évoqués plus tôt, ils reflètent, au-delà de la prouesse technique, l'importance du trou dans la filmographie de Michael Bay, du vide à combler par la technologie. *Transformers 2* est peut-être plus que tous les autres focalisé sur cette question. Après la destruction du Cube à la fin du premier volet, Sam en retrouve un fragment, qui implante dans son cerveau des parties du savoir ancestral de la race alien. Là encore, ce posthumanisme est symbolisé par un objet qui traverse les dimensions de la diégèse, la caméra pénétrant et ressortant de l'œil du protagoniste avant de suivre le morceau de Cube traverser le sol de la maison par sa forte chaleur. Sam développe à partir de ce moment une autre forme d'hypersensibilité que son corps peine à contrôler. Le film l'explique grandement grâce à l'un des codes de paratexte inhérents aux trois premiers volets : la présence d'une chanson composée par le groupe Linkin Park. Intitulée *New Divide* (littéralement, un « nouveau fossé »), cette dernière fait régulièrement référence à un corps confronté à de nouvelles matières. On peut notamment citer les vers « *Let the floods cross/The*

*distance in your eyes*⁶⁶ » ou encore « *Give me reason/To fill this hole/Connect this space between*⁶⁷ ».

A travers tous ces exemples, Michael Bay nous ramène à l'enjeu d'une machinerie miniature du cinéma, et ce jusqu'au fantasme d'une praticité qui lui permettrait d'être une simple extension de notre corps (ou du moins de celui de ses techniciens). Comme l'affirme Bordwell, l'une des mutations esthétiques de la post-continuité réside dans le contraste franc des distances focales employées de plan en plan⁶⁸. Et si le Bayhem utilise la longue focale pour isoler, confondre dans l'espace et dynamiser ses arrière-plans mouvants, la courte focale nous renvoie au réel, à l'emploi qui en est fait au quotidien, tout en l'amplifiant. Des caméras de surveillance aux coloscopes en passant par les GoPros, elle est l'outil audiovisuel de tous les possibles, qui s'immisce, observe, pénètre et s'accroche au corps pour recouvrir l'ensemble des espaces, y compris ceux que l'on a souvent pensé inadaptés au filmage. Elle est le symbole d'un corps décomposé par les différents écrans qui le restituent, à l'instar des envahissants téléviseurs de la NASA, décalquant la retransmission vidéo des astronautes d'*Armageddon*. Bay s'amuse même à les filmer dans un travelling latéral rapide, comme un flux vidéo qui se confondrait avec le défilement d'une pellicule. Les formats audiovisuels et corporels s'entremêlent, faisant du cinéma cyborg qu'est le Bayhem une mosaïque des corps, pouvant être magnifiés et élargis par la résolution impressionnante de l'IMAX, ou compressés dans l'angle *fish eye* d'une GoPro.

The Last Knight pousse cette logique dans ses retranchements en reprenant à son compte la mode de nombreux blockbusters récents : obtenir des séquences dans des formats spécifiques, optimisés pour certaines technologies de diffusion en salle. Mais l'éclatement du montage bayien le fait changer perpétuellement de ratio d'image, entre le 1:90 de l'IMAX (majoritaire dans ce cas) et le 2:35 dû aux lentilles anamorphiques des caméras complémentaires. Ce choix esthétique révèle d'autant plus les coutures d'un cinéma éclaté, où le cadre, plutôt que d'uniformiser les limites d'une diégèse, la divise par un changement permanent de sa perception.

66 « *Laisse les flux traverser/La distance entre tes yeux.* »

67 « *Donne-moi une raison/De combler ce trou/De le relier à l'espace.* »

68 BORDWELL, David, « Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film », 2002, In *Film Quarterly*, Vol. 55, N° 3 [en ligne]. Disponible sur : <https://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2002.55.3.16>



Première colonne : le corps éclaté de Bumblebee se reforme dans *Transformers : The Last Knight*.

Deuxième colonne : Le travelling circulaire à 360 degrés entre deux pièces de *Bad Boys II*.

Pour autant, une grande partie du public s'est montrée dérangée par cette greffe forcée de nouveaux outils. Michael Bay n'est ainsi pas qu'un cinéaste dépeignant des univers filmiques sujets au posthumanisme. Il s'approprie le médium avec les mêmes principes, se confrontant aux limites d'une grammaire qui, pour être augmentée, a besoin d'être hétérogène. Cette position indécise du regard sur le corps a été abordée par de nombreuses critiques, à l'instar de la revue *Positif* sur *Transformers 3*, et plus précisément son utilisation de la 3D :

« on croyait le procédé taillé pour le gigantisme. Au contraire, on s'aperçoit ici que le relief produit un effet de miniaturisation, notamment dans les plans larges. Bay propose ainsi une scène de parachutiste, plutôt bien chorégraphiée, où les acteurs ne ressemblent qu'à de gros insectes vrombissant à travers la salle⁶⁹ ».

Il est vrai qu'à cause des différentes contraintes de la technologie (dont l'assombrissement de l'écran causé par les lunettes), *La Face cachée de la Lune* possède une photographie quelque peu différente des autres films de Bay, notamment au travers d'une luminosité plus importante, faisant ressortir les contrastes entre les textures réelles (comédiens, tournages en studio ou décors naturels) et numériques (les décors et personnages en images de synthèse). Dès lors, le film jouit (ou souffre) d'un effet surréel encore plus étrange, surtout quand Bay use de sa manipulation de la surexposition, comme si l'entièreté de l'univers filmique possédait un aspect plastique, transformant le champ de bataille en coffre à jouets mis en mouvement par l'imaginaire matérialisé d'un enfant. En plus d'être un choix esthétique assez cohérent avec la marque adaptée, le film relie enfin le corps humain à celui de ses robots fantasmatiques, comme dans *The Island*, par leur dimension soudainement manufacturable.

En concevant que l'humain peut devenir cyborg, « la question n'est donc pas de s'ouvrir à la machine ou de s'y refuser, mais d'accepter ou de dénier notre nature hybride⁷⁰. » D'une certaine manière, ce passage du déni à l'acceptation d'un corps nouveau constitue l'arc narratif de Stanley Goodspeed dans *The Rock*. Ses talents sont présentés au début du film alors qu'il désamorce une bombe lâchant un gaz toxique, tout en refusant de s'implanter dans le cœur une énorme piqûre d'atropine qui le protégerait. A la fin du film, en tuant l'un des

69 GOMBEAUD, Adrien, « Transformers : La Face cachée de la Lune », septembre 2011, In *Positif*, N° 607, p. 53.

70 COULOMBE, Maxime, op. cit., p. 48.

soldats renégats avec une boule de gaz VX, il parvient cette fois-ci à trouver le courage d'utiliser la seringue. Pour devenir un héros d'action total, Goodspeed doit accepter l'anthropotechnie, créer lui-même une béance pour ensuite la combler. Le posthumanisme devient ainsi l'une des évolutions terminales du cinéma d'action, car elle engendre des hommes qui n'ont plus peur de leurs limites corporelles, et par conséquent, n'hésitent jamais à agir. C'est la leçon que Mason distille à Goodspeed tout au long du long-métrage, tel un voyage initiatique sur la conscience de soi que le réalisateur présente dans l'urgence. Le corps ne fait que répondre à des réflexes, à des situations de panique qui le poussent à évoluer vite. Comme une forme de darwinisme augmenté par le pouvoir du montage et de ses ellipses, le cinéma de Michael Bay force la transcendance, que ce soit en formant des foreurs à devenir astronautes en une quinzaine de jours, ou en permettant à des robots anthropomorphes de changer de forme en quelques secondes.

Cependant, cette machinerie de la performance est surprenante quand on s'attarde sur la manière qu'a le cinéaste de filmer Mason. Dans une scène charnière de *The Rock*, l'ancien prisonnier d'Alcatraz doit passer de l'autre côté d'une porte en passant à travers une fournaise dont il a mémorisé les patterns. Plutôt que de s'attarder sur cette progression dangereuse, le réalisateur abandonne temporairement ses travellings avant pour des plans fixes rapides sur les mécanismes et les flammes. Ce résultat purement sensitif décontenance en restant du point de vue des soldats qui attendent la traversée du héros. C'est à notre imagination de combler les angles morts, les béances dans lesquelles le personnage parvient justement à s'engouffrer.

A vrai dire, Mason agit avec la même détermination que la caméra de Bay dans la plupart de ses films et scènes : l'envie de briser les barrières, et de pénétrer des espaces impossibles, dans une quête perpétuelle d'autonomie. Dès lors, l'extension mécanique du corps renforce sa posthumanité en se suffisant à elle-même. Le personnage finit par devenir l'objectif, surtout lorsque le cinéaste lui fait passer des épreuves similaires à celle de Mason (on pensera notamment à ces moments où il traverse des ventilateurs dans *Bad Boys II*, *The Island* et *No Pain No Gain*, en s'immiscant entre les pâles en mouvement).

Cette caméra suprême pourrait être vue comme le reflet de la vision matérialiste d'un réalisateur sachant mettre en valeur de belles voitures et autres objets sujets à la publicité (et elle l'est, en soi), mais elle permet surtout de recentrer les univers filmiques de Michael Bay

au-delà de l'humain. Lutz Koepnick n'hésite pas à lier le réalisateur à Timothy Morton, chercheur et philosophe attaché au mouvement de « l'ontologie orientée objet », une école de pensée qui rejette la primauté de l'existence humaine par rapport aux objets non-humains. De cet anti-anthropocentrisme, Morton a tiré l'un de ses termes les plus fameux : l'hyperobjet.

« J'ai inventé le mot "hyperobjet" pour désigner des choses massivement réparties dans le temps et l'espace par rapport aux humains. Un hyperobjet peut être un trou noir. Un hyperobjet peut être le gisement pétrolier de Lago Agrio, en Équateur, ou les Everglades, en Floride. Un hyperobjet peut être la biosphère, ou le système solaire. Un hyperobjet peut être la somme totale de tous les matériaux nucléaires présents sur la Terre, ou simplement le plutonium, ou l'uranium. Un hyperobjet peut être le produit extrêmement durable de la fabrication humaine directe, comme le polystyrène ou les sacs en plastique, ou bien la totalité de la machinerie vrombissante du capitalisme⁷¹. »

En offrant à sa caméra la possibilité d'être une extension de notre œil, puis de notre corps entier, avant de s'en affranchir, Michael Bay décale progressivement notre vision du monde vers des concepts trop immenses pour être compris mentalement. Il ne s'agit plus de sublime, d'une identification de l'humain vers l'objet, mais de la conscience d'une incompatibilité, notamment renforcée par l'auto-destruction écologique qui nous dépasse et nous échappe. Le cadre cinématographique devient le seul garde-fou pour des personnages et des spectateurs aspirés dans les hyperobjets qui constituent de nombreux enjeux de la filmographie de Bay (les gaz neurotoxiques de *The Rock*, l'astéroïde d'*Armageddon*, la Seconde Guerre mondiale dans *Pearl Harbor*, le conflit des *Transformers* ou encore le printemps arabe dans *13 Hours*), sans parler des récurrences stylistiques qu'il dépeint avec le gigantisme qui le caractérise (à commencer par les explosions). Le cinéaste ne se réfère pas seulement à une société du risque et aux désastres soudains que l'homme engendre, ou dont il accélère la cadence. Il s'attarde sur son combat vain pour les contenir. Comme l'explique Koepnick : « le vrai défi de ces films n'est pas d'envisager la possibilité de fins du monde imminentes, mais ce faisant, ils reconnaissent que le monde tel que nous le connaissons – le monde entièrement centré sur des intentions et perceptions humaines – a déjà touché à sa fin⁷². »

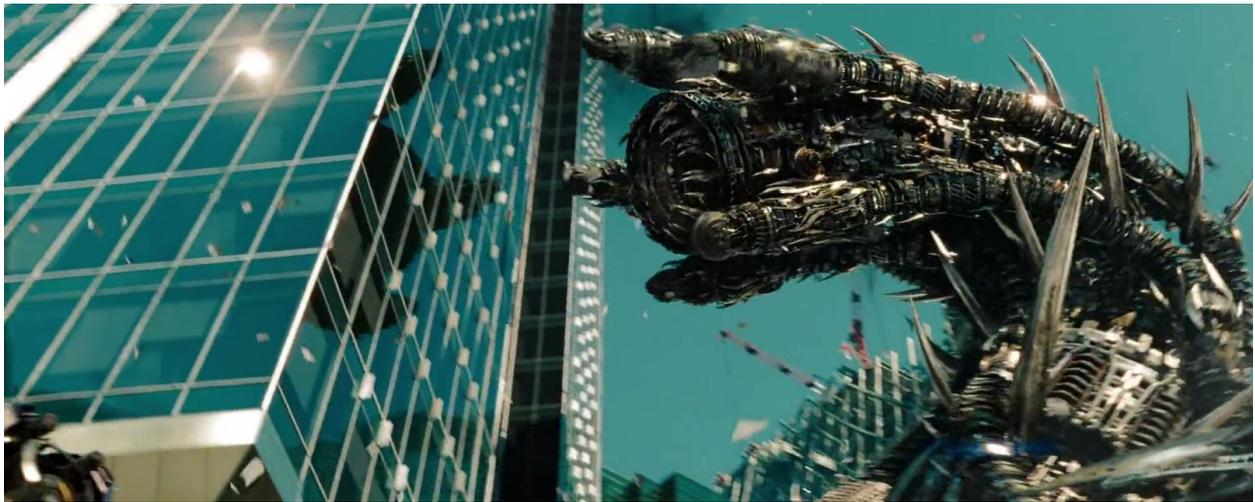
71 MORTON, Timothy, *Hyperobjets : Philosophie et écologie après la fin du monde*, Saint-Étienne, Cité du design IRDD, 2018, p. 1.

72 KOEPNICK, Lutz P., *Michael Bay*, Urbana, University of Illinois Press, Collection Contemporary film directors, 2018, p. 23.

Le posthumanisme chez Michael Bay ne se limite donc pas à interroger par ses récits l'éthique d'un corps augmenté. En cherchant à traverser la matière opaque du corps par les outils audiovisuels, il génère un soulèvement de la machine cinématographique, qui transcende l'humain en l'obligeant à ne plus se voir au centre du monde. Cette hypersensibilité terminale, particulièrement visible avec la mort de la femme enceinte de *The Island* et l'impact de balle vu de l'intérieur du ventre dans *6 Underground*, agit à la façon d'une expérience extra-corporelle, cet état second où l'esprit semble flotter au-dessus du corps.

Si Bay, est plus globalement l'industrie hollywoodienne, est encore attaché à des fictions ne pouvant exister qu'au travers de personnages, l'identification primaire que l'on est censé éprouver pour eux est détournée. Il nous fait ressentir la posthumanité, qui fait de l'homme « une simple espèce dans l'écosystème plus large de la communication et de la cybernétique⁷³. »

73 COULOMBE, Maxime, op. cit., p. 52.



Le Driller Bot, s'apprêtant à éventrer un immeuble dans *Transformers : La Face cachée de la Lune*.

2. A la recherche du mouvement parfait, et d'une physique sublignée

Nombreuses sont les critiques à juger harassants les films de Michael Bay, en particulier pour leurs séquences d'action qui s'étendent sans interruption ou presque pendant de longues minutes. Il en arrive un point où il semble d'ailleurs difficile d'identifier le climax de ces longs-métrages, tant leur troisième acte occupe un temps de récit bien supérieur à ce que la définition du mot laisse supposer. Les derniers *Transformers* ou *13 Hours* sont pourtant loin d'être des exceptions, au vu de l'ampleur des batailles finales qui occupent une part importante des blockbusters récents. Les films Marvel, et notamment la saga *Avengers* (2012-2019), en sont assez représentatifs. Grâce à leurs forts moyens logistiques, et les possibilités quasi-illimitées des images de synthèse, ces œuvres peuvent se construire sur la variété, le gigantisme et la force de frappe d'une action promettant de ne jamais s'arrêter.

Avec son dernier tiers déployant une guérilla urbaine au cœur de Chicago, *Transformers : La Face cachée de la Lune* présente sans doute l'un des finaux les plus variés et déroutants au vu de sa complexité ininterrompue de la filmographie du cinéaste. Il exploite l'architecture de la ville pour créer des enjeux à tous les niveaux, horizontalement et verticalement. Cette acquisition totale d'un espace gargantuesque se retrouve explicitée par le Driller Bot, Decepticon en forme de ver géant qui navigue au travers du décor grâce à sa bouche et ses tentacules munies de lames tournantes. Capable de tout détruire sur son passage, le Driller Bot s'accapare le sol et les buildings de Chicago qu'il éventre, et emplit le

cadre par une combinaison de mouvements que le réalisateur rend complémentaires. D'un côté, il y a la propulsion vers l'avant, la volonté de pénétration dont la forme du Transformer renforce la dimension sexuelle et phallogocentrique. De l'autre, il y a la rotation permanente du robot et de sa tête, dont la béance n'est pas sans rappeler, selon Lisa Purse, le mythe du *vagina dentata*⁷⁴. Le personnage devient une menace inquiétante parce que ce mouvement complet, voire parfait et non-genré, est présenté comme irrésistible. Si Bay est particulièrement attaché à des technologies qui évoquent par la propulsion en avant un certain sublime scientifique (la voiture pour ne citer qu'elle), la rotation s'impose en tant qu'étape supplémentaire de ce même sublime, que ce soit en filmant des hélicoptères dont les pâles tournoient au ralenti, ou encore avec un autre symbole hautement phallique : la foreuse spatiale d'*Armageddon*, qui comme le Driller Bot, plonge et tourne en même temps.

Dans son article sur une « esthétique rotationnelle »⁷⁵, Lisa Purse explique que le motif de la rotation s'impose dans le cinéma d'action contemporain pour parer la logique immédiate de la pénétration. La rotation est devenue le nouveau mouvement du pouvoir, de l'infiniment renouvelé, en lien avec le fantasme de la machine à mouvement perpétuel. Là où les règles cinématographiques élémentaires évoquent le passage linéaire et clair d'un objet d'un point A vers un point B (la continuité axiale de la caméra, la direction des regards, etc.), la rotation initie un mouvement moins clair dans sa progression, qui prolonge les séquences dans un élan d'hyperstimulation, se référant à des mondes numériques de plus en plus autosuffisants, voire auto-générés.

L'auteure prend également l'exemple de *La Face cachée de la Lune* pour montrer en quoi Michael Bay peut très bien suivre une certaine cohérence spatio-temporelle dans ses séquences d'action, avant de la contraster avec un rapport plus décomposé et circulaire autour de l'espace abordé. Il diversifie son approche et exploite la rotation et la pénétration en tant qu'indices visuels essentiels pour dépeindre la prise ou perte de pouvoir d'un personnage au cours d'un combat. Les Transformers renforcent ainsi la dimension globale du corps bayien en tant que jouet manipulé contre un autre, recevant un coup avant d'en redonner un, en cherchant à repousser le plus possible un point de rupture.

74 PURSE, Lisa, « Rotational Aesthetics: Michael Bay and Contemporary Cinema's Machine Movement », juin 2015, In *Senses of Cinema* [en ligne]. Disponible sur : <http://sensesofcinema.com/2015/michael-bay-dossier/michael-bay-machine-movement/>

75 Ibid.

2.1. Des personnages en quête de flow

Dès lors, dans ces mondes filmiques qui prolongent leur survie, les héros s'adaptent à une esthétique du mouvement parfait, qui commence par un accord entre le personnage et la machine. Les travellings sinueux de *Pearl Harbor* suivent avec précision les virages des avions de chasse. Ils nous livrent ainsi la conduite précise des pilotes comme si la caméra était contrôlée par le même levier. *Armageddon*, quant à lui, construit son scénario sur le talent inégalable d'Harry Stamper (Bruce Willis) en matière de forage pétrolier, au point où la NASA s'est reposée sur son design de foreuse surpuissante pour creuser un trou dans l'astéroïde. Stamper se réapproprie sa propre machine, en affirmant que lui et son équipe sont les seuls à pouvoir la contrôler. Plus généralement, la caméra s'interpose entre l'homme et la machine pour compléter cette dynamique. Au moment où *The Rock* nous présente le Dr. Goodspeed, celui-ci se retrouve à désamorcer de justesse une bombe dans les locaux du FBI, au cœur d'une chambre pressurisée où l'objectif de Bay utilise l'acteur comme centre de gravité de sa mise en scène, virevoltant frénétiquement autour du corps statique pour refléter sa maîtrise d'une tâche minutieuse, ainsi que sa gestion du stress ambiant.

Le corps filmique s'adapte au corps filmé, créant un effet de ballet visuel. Si nous avons vu que le montage rapide du réalisateur et ses contrastes réguliers dans le continuum espace-temps causent une décomposition récurrente du sujet filmé, certains de ses plans et leur agencement cherchent cependant une fusion. On peut difficilement parler de montage invisible, mais plutôt de conscience d'une rythmique de la coupe qui s'accorde avec l'exécution d'une série de mouvements. *Bad Boys* et *The Rock* en sont des exemples probants, au vu de leur introduction respective, décrivant l'infiltration des antagonistes dans un commissariat ou une base militaire pour y voler de la drogue et des armes de destruction massive. Chaque action, chaque individu, raccordé dans son unicité avec les autres, permet au spectateur de reconstituer le théâtre des opérations, de recréer mentalement une chaîne maillon par maillon.

Ce sens de la chorégraphie recomposée peut engendrer une fluidité grisante, qui renvoie le Bayhem à la théorie du flow, un fondement de la psychologie positive émis par Mihály Csíkszentmihályi. Selon le chercheur, si une personne se concentre suffisamment sur une activité pendant un temps donné, elle entre dans un état d'engagement total, qui procure

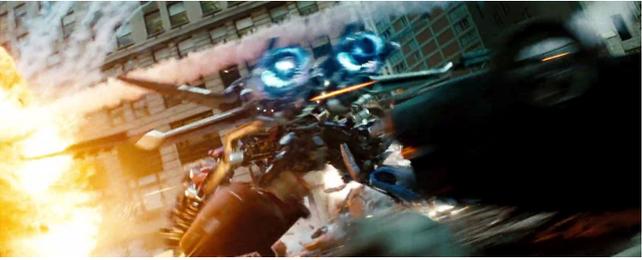
par extension une euphorie, voire une transe par l'accomplissement⁷⁶.

S'il est évident que la mise en scène de Michael Bay cherche à provoquer de tels effets, elle ne fonctionne pas sur tous les publics. Pour autant, cela peut lui permettre de susciter une connexion particulière entre le spectateur et ses personnages, car la gymnastique mentale du premier s'avère comparable à la sensation de maîtrise que les seconds ont de leurs capacités physiques et intellectuelles. En particulier dans *6 Underground* et ses héros définis par leur fonction, le corps bayien est souvent soumis à des expériences de flow, à des instants où le réflexe l'emporte sur l'intellectualisation du geste. Cela suppose deux règles fondamentales de mise en scène : soit le flow est présenté dans un plan ininterrompu, soit le montage doit recomposer la complexité de la suite de gestes.

Deux exemples se présentent ici. Le premier, toujours dans *Transformers 3*, montre Optimus Prime foncer, grâce à des réacteurs aériens, au cœur d'une rue remplie de Decepticons. Suivi par un travelling latéral alors qu'il profite de sa vitesse pour glisser sur le sol, le héros empale, tranche et tire sur ses ennemis sans que ni lui, ni l'objectif n'arrêtent leur course. Le second, cette fois dans *Bad Boys II*, met en valeur Mike roulant avec sa Ferrari dans une rue barrée par des criminels armés. Ayant saisi dans sa main gauche un fusil-mitrailleur, le policier engage un dérapage de sa voiture tout en vidant son chargeur sur les antagonistes. Pour souligner une telle suite d'actions, Bay assemble la rotation du véhicule sous plusieurs angles, et à plusieurs vitesses, pour suspendre dans le temps cette maîtrise immédiate du geste, sensation parfois décrite par les personnes sujettes au flow.

Ainsi, le travelling, qu'il soit linéaire ou circulaire, se fusionne à la dynamique des corps pour souligner la satisfaction d'un élan que l'on espère ne jamais voir s'arrêter. Comme s'il cherchait à répondre à la fameuse interrogation scientifique « qu'arrive-t-il quand une force inarrêtable rencontre un objet inébranlable ? », le Bayhem s'accroche au plaisir de la propulsion des objets dans ses cadrages, surtout lorsqu'ils foncent vers la caméra. Cette attente du choc justifie d'une certaine façon la longueur de certaines séquences d'action, car le temps est nécessaire pour optimiser le flow, qui est a priori plus facile à amener dans des médiums où la répétition de certaines actions est de rigueur, à l'instar du jeu vidéo. C'est particulièrement visible dans les FPS, ou First-person shooter : il s'agit d'un jeu de tir à la première personne, c'est-à-dire en vue subjective, où l'on contrôle le corps d'un avatar (et le

76 CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, « Flow : The Psychology of Optimal Experience », janvier 1990, In *Harper & Row* [en ligne]. Disponible sur : https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience



Deux expériences de flow : le travelling ininterrompu suivant Optimus Prime en plein action (*Transformers : La Face cachée de la Lune*) et le dérapage sur-découpé de la voiture de Mike (*Bad Boys II*).

plus souvent les armes qu'il tient) à partir de son regard, que Bay se plaît d'ailleurs à émuler grâce à des caméras embarquées.

Dans *6 Underground*, une itération apparaît lors de la présentation du flashback de « Seven » (Corey Hawkins), tireur d'élite revenu d'Afghanistan, où il a assisté à la mort de ses camarades soldats durant un attentat. Alors que la scène déploie une imagerie militaire digne d'un *Call of Duty* ou *Battlefield*, quelque chose cloche. Le protagoniste, muni de son sniper, observe un camion avec un sigle de l'ONU posé à l'envers. Ses supérieurs lui refusent pourtant de presser la gâchette, déclenchant la tragédie dont il se sent responsable. Le cinéaste joue de l'échec volontaire d'une restitution des mécaniques vidéoludiques. Il empêche de déclencher le flow d'un personnage qui se lancera à sa poursuite durant le reste du long-métrage.

C'est tout le principe de la narration des films du réalisateur : il faut agir en permanence pour entretenir le flow, à la manière des déplacements dévastateurs du Driller Bot. S'il perfore de part en part le décor, ce n'est jamais en s'attaquant à une nature terrestre, mais au paysage artificiel, manufacturé par l'homme, dans lequel son corps métallique se fond parfaitement. Pour revenir un instant sur Marinetti, ce dernier explique que son plaisir de la vitesse réside dans le renouvellement perpétuel et accéléré que la machine apporte, la destruction d'une génération nécessaire à la primauté d'une nouvelle, ce que Driller Bot métaphorise à chacune de ses apparitions. A vrai dire, avec ce monstre cataclysmique, Michael Bay s'amuse surtout à dépeindre le combat vain de l'être humain contre la deuxième loi de la thermodynamique, étude de l'irréversibilité des phénomènes physiques qui introduit le concept d'entropie, c'est-à-dire le désordre progressif d'un système à l'état microscopique. Tout est voué à se dégrader, et même si nous ne le voyons pas, nous le ressentons, et nous faisons tout pour repousser cette échéance. Après tout, l'entropie est au cœur des considérations du posthumanisme, car c'est elle qui nous pousse à constater les limites du corps humain sur la durée.

Ce mouvement de dissolution généralisée est en soi un hyperobjet pesant, pour reprendre le concept de Timothy Morton. Le monde, ou les mondes, ne sont plus ces parcelles spatio-temporelles hyper-réelles, parfaitement scindées comme les différents décors recréés de Disneyland, mais un environnement en constante déliquescence. Michael Bay a beau embrasser une mise en scène de la magnificence, de la magie de ses lieux de tournage ou de ses univers numériques, son besoin de faire image est toujours renvoyé à l'aspect éphémère des choses, obligeant les personnages et le public à percevoir de manière accrue les règles

physiques qui nous entourent. L'évolution des CGI est avant tout marquée par la recréation toujours plus réaliste d'un contact entre une matière avec une autre. Dans le cas de *Transformers*, les robots continuent d'impressionner non pas par leur perfection mécanique, mais par les légères imperfections telles la poussière, la terre, la rouille, voire la perte de peinture sur leur carrosserie. Elles les rendent prégnants dans ce monde à la dérive.

2.2. « Welcome to the world's biggest magnet⁷⁷ ! » (« One », 6 *Underground*)

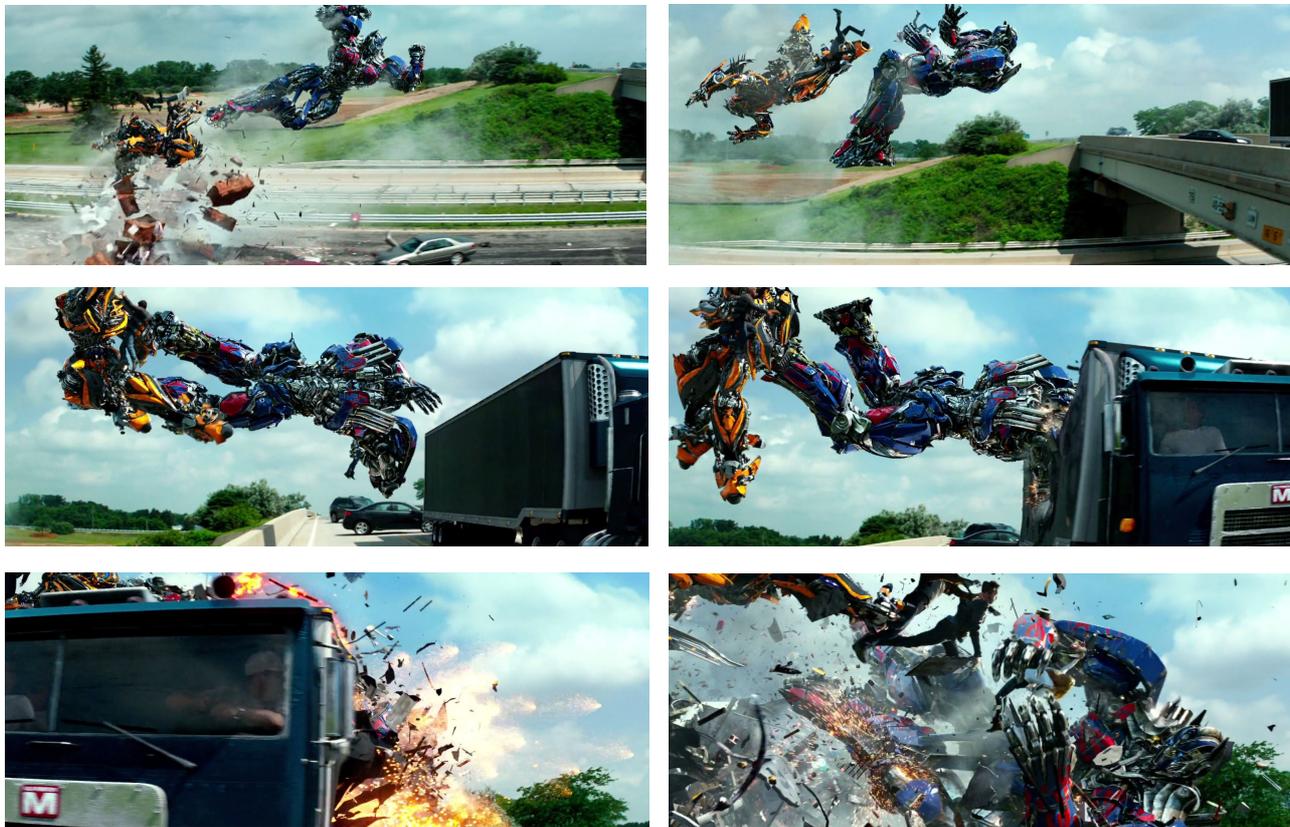
Transformers 3 et *4* proposent tous deux une scène où Bumblebee et Optimus Prime évoluent dans leur forme véhiculaire, en transportant des personnages humains du récit. Attaqués à pleine vitesse au point où un carambolage bloque leur route, ils se retrouvent à sauter au-dessus de l'obstacle dans leur forme humanoïde, tout en jonglant dans les airs avec les protagonistes qu'ils replongent dans leurs rouages mécaniques. Si le premier exemple dans *La Face cachée de la Lune* utilise un cadrage de face pour jouer sur le jaillissement de la 3D, *L'Âge de l'extinction* propose un travelling de profil, suivant les deux Autobots passer par dessus une bretelle d'autoroute.

Grâce à un extrême ralenti, le cadre nous laisse apprécier la résistance des robots à notre gravité. Nous attendons de savoir quand ils finiront de chuter, tout en appréhendant leur vitesse par rapport à leur masse. En effet, leur trajectoire rencontre celle d'une remorque de camion, qu'ils traversent dans un contact magnifié par l'objectif. On voit précisément l'aspiration du choc par le métal du conteneur, qui se plie face à la force de frappe des Transformers, tandis que la caméra sur rail accompagne la fin du mouvement.

Tel un test de car-crash dans l'ingénierie automobile, ce plan repose sur une viscéralité scientifique, composante essentielle du ballet entre le corps mouvant et la caméra. L'objectif, même en perdant sa physicalité, finit toujours par y être ramené de force. Pour revenir au Driller Bot, le ver géant ne fait pas qu'emplir l'espace, il s'approprie le champ physique qui l'accompagne. Alors que Sam et quelques mercenaires se retrouvent coincés dans un gratte-ciel endommagé, le monstre mécanique s'enroule autour pour en renverser la moitié supérieure. Le décor semble prendre vie quand tous les objets qu'il contient glissent progressivement. Grâce à un étage d'immeuble intégralement construit sur un système

77 « Bienvenue dans le plus grand aimant du monde ! »

mécanique pouvant créer des angles, Bay embrasse l'appel salvateur de la gravité, élément fondamental du flow, qui peut devenir destructeur si on ne parvient pas à la maîtriser, comme lorsqu'un soldat ne pouvant freiner sa chute dans le building finit par tomber d'une vitre brisée.



La reconstitution grisante des lois de la physique dans ce travelling ralenti de *Transformers : L'Âge de l'extinction*.

En réalité, la gravité semble si forte dans la filmographie de Michael Bay qu'elle nous renvoie à l'absence de transcendance évoquée par les hyperobjets. Nous sommes liés à la Terre, et ce malgré le fait que nous commençons seulement à concevoir les dégâts que notre présence lui cause. Même en sortant du champ gravitationnel terrestre, les astronautes d'*Armageddon* finissent par revenir, de même qu'Optimus Prime, parti chercher ses créateurs dans le cosmos à la fin de *L'Âge de l'extinction*, avant de réapparaître sur Terre dans *The Last Knight*.

De la terre, nous retournons à la terre. De cette logique, Michael Bay tend à démontrer qu'il faut le faire avec panache. Au-delà de l'acceptation de notre propre matérialité et mortalité, le cinéaste nous ramène au plaisir cathartique de voir Sisyphe ou Icare chuter.

La posthumanité convoque donc une compréhension aiguë des lois de la physique. La caméra du cinéaste aide souvent le spectateur à se projeter dans ses univers filmiques en chutant, ou en étant aspiré. C'est une autre manière pour Bay de renforcer un lien homme-machine. Le cinéma restitue non seulement des fondements de la condition humaine, mais aussi des conditions de l'humanité. La gravité nous est encore plus renvoyée à sa prégnance quand elle manipulée artificiellement. Elle pourrait être tout autre, et donc bouleverser grandement la façon que nous avons de nous percevoir en tant qu'espèce et société. *Transformers 4* et *6 Underground* présentent durant leur final une machine fonctionnant comme un aimant. Le premier se trouve dans le vaisseau du méchant Lockdown, sous la forme d'une autre bouche géante qui aspire et recrache tout objet métallique se trouvant sur son chemin. Le second permet à son héros et riche scientifique de poser des amplificateurs d'aimants autour d'un yacht de luxe, activant des rebonds permanents d'un bord à l'autre du bateau d'une simple pression de bouton sur un smartphone.

Michael Bay joue avec les limites du cadre comme si la matière pouvait rebondir dessus, être contenue dans un écosystème qu'elle cherche à éventrer. La technologie du septième art et celles dépeintes dans les récits bayiens renforcent la sensibilité du corps, et promulgue ainsi des gestes parfaits, en accord avec la matière environnante. Lutz Koepnick prend pour cela l'exemple du climax d'*Armageddon*, où Harry Stamper choisit de se sacrifier en activant manuellement la détonation de la bombe nucléaire placée au cœur de l'astéroïde⁷⁸. La roche de la comète, désignée comme un ensemble de griffes inquiétantes, surcadre la planète bleue qu'aperçoit le héros au loin. Et pourtant, malgré cette distance, le son et la musique s'arrêtent en même temps que le protagoniste ferme les yeux, afin de ressentir, au moment de l'explosion, une connexion unique entre lui et la Terre qu'il a contribué à sauver, renforcée par les flashes lumineux qui mêlent son visage à celui de sa fille Grace (Liv Tyler). En ressentant la matière dans son plein potentiel, Stamper a droit à un ultime instant de flow, symbolisé par le montage surréaliste qui le relie spirituellement à son enfant, en plongeant l'immensité de l'espace dans la pupille de celle-ci.

Koepnick insiste même sur le lien privilégié que le protagoniste engage avec l'astéroïde lui-même, que le cinéaste présente avec une caméra tremblante, de fortes traces d'intempéries, et même un *sound design* qui évoque des grognements. Bay, tout comme les

78 KOEPNICK, Lutz P., op. cit., p. 93.

personnages, personnifie ce corps astral colérique, et décrit sa vibration particulière en tant que matière étrangère. « Pour Stamper, afin de détruire l'astéroïde, il faut apprendre à vibrer avec lui. Pour sauver l'humanité de l'intentionnalité du monde matériel, il faut découvrir sa propre matérialité, devenir soi-même un objet, et renoncer à des visions de souveraineté absolue de l'humain⁷⁹. »



Le spectacle par la manipulation des lois terrestres : l'aimant géant du vaisseau de Lockdown dans *Transformers : L'Âge de l'extinction* (en haut), et les corps emportés par l'aimant amplifié de « One » dans *6 Underground* (en bas).

79 Ibid.



Grimlock, Dinobot de *Transformers : L'Âge de l'extinction*.

3. Le réveil d'une matière manufacturée

Quand on pense au cinéma de Michael Bay sous le prisme de l'ontologie orientée objet, il peut être aisé d'évoquer l'un des reproches les plus récurrents faits à sa filmographie : sa gestion du placement de produit, rendue très explicite, voire décomplexée, à partir de *The Island*. Au vu des budgets de plus en plus importants alloués aux blockbusters contemporains, le réalisateur est loin d'être le seul à faire appel à cette technique, mais il est clair que son passé de publicitaire l'incite peu à prendre en considération la place que ces encarts déguisés peuvent avoir dans son récit. Pour ne citer qu'un exemple parmi d'autres, la bière Bud Light apparaît à plusieurs reprises dans *Transformers 4* et *5*, notamment lorsqu'un vaisseau conduit par Bumblebee traverse un camion de la marque, au point d'être suivi par des inserts forcés sur des boissons au sol.

De manière générale, la franchise inspirée des jouets Hasbro est un coup de génie marketing. Le réalisme nécessaire à une adaptation live-action a imposé de transformer les robots en véritables voitures, mettant ainsi en valeur les modèles de certains constructeurs. Pour ce qui est des Decepticons, aucune marque ne voulait s'associer aux méchants du film, et Bay a ainsi profité d'un contrat avec le Pentagone, lui promulguant un accès conséquent à des ressources militaires (soldats employés comme figurants, armes et véhicules). Après tout, les Decepticons doivent logiquement s'infiltrer dans les hautes sphères militaires pour récupérer des informations top secrètes, tout en offrant la possibilité à l'armée de riposter, et donc d'être

présentée à l'écran dans toute sa splendeur. A vrai dire, le Pentagone ne cesse d'augmenter son budget annuel pour s'associer à des œuvres de fiction, avec pour condition principale un regard sur le scénario. Et si, à l'époque, l'armée avait refusé de soutenir *The Rock*, à cause de sa peinture de soldats renégats, Michael Bay est depuis un cinéaste idéal pour soutenir ce système de propagande du complexe militaro-industriel.

Pour autant, il serait malhonnête de ne voir en lui qu'un profiteuse cynique (nous reviendrons plus tard sur son rapport plus sincère et nuancé envers les militaires). Il faut même souligner que son approche très évidente (vulgaire ?) de la publicité dans ses œuvres a le mérite de se montrer moins insidieuse que dans d'autres productions hollywoodiennes. Mais de quoi est-elle le symptôme ?

3.1. Une fétichisation de la technique (cinématographique)

Dans son article intitulé « The Transforming Face of Industrial Spectacle: A Media Archaeology of Machinic Mobility⁸⁰ », Leon Gurevitch étudie l'émergence du cinéma par rapport à celle de l'ingénierie mécanique et de la production industrielle. Puisque le cinéma, technologie du mouvement, s'intéresse aux machines en mouvement, l'auteur démontre que cette fascination provoque une « attraction auto-mobile », une quête perpétuelle d'autonomie du mouvement qui résulte en un spectacle technique servant à promouvoir un objet industriel. En plongeant dans les méandres fantasmatiques de machines en pleine mutation, la caméra virtuelle a permis « l'émergence d'un espace industriel reconstruit numériquement⁸¹ », où l'objectif est perçu avec la même emphase que la machine (elle aussi virtuelle) qu'il pénètre. Il ne s'agit plus seulement de présenter un produit, mais fatalement de le rendre vivant, et donc désirable.

Ce plaisir de spectateur, qu'Anne Friedberg a décrit comme le « virtual gaze⁸² », peut être vu comme une extension d'un paradoxe du septième art observé par Christian Metz. Le public est conscient de l'artificialité de la diégèse, mais « tout le monde fait semblant de [la]

80 GUREVITCH, Leon, « The Transforming Face of Industrial Spectacle: A Media Archaeology of Machinic Mobility », juin 2015, In *Senses of Cinema* [en ligne]. Disponible sur :

<http://sensesofcinema.com/2015/michael-bay-dossier/industrial-spectacle-cinema/>

81 Ibid.

82 Ibid.

croire vrai[e]⁸³ », telle une seconde fiction au sein de la première. Il est primordial que le film soit « bien fait », d'où la résurgence constante d'un « fétichisme de la technique », l'accessoire qui pallie l'irréalité des objets présentés à l'écran.

« Le fétichiste de cinéma, c'est celui qui s'émerveille devant ce dont la machine est capable, devant le *théâtre d'ombres* en tant que tel. Pour que s'établisse son plein pouvoir de jouissance cinématographique, il lui faut songer à chaque instant (et surtout à *la fois*) à la force de présence qu'a le film, et à l'absence sur laquelle se construit cette force. Il lui faut constamment comparer le résultat avec les moyens mis en œuvre (et donc prêter attention à la technique), car c'est dans l'écart entre les deux que se loge son plaisir⁸⁴. »

Là se présente toute la force de frappe de l'outillage bayien : sa proximité avec la diégèse renforce l'omniprésence de l'industrie jusque dans la structure de ses mondes filmiques, au point où l'humain s'y confronte. En s'adaptant au langage du spectacle industriel, le réalisateur homogénéise le corps mécanique et organique, en personnifiant quelque peu le premier, et en réifiant le second. Au-delà des clones traités comme de simples objets dans *The Island*, *Transformers 4* explore l'humanité de ses robots au travers de leur manufacture soudaine. Joshua Joyce (Stanley Tucci) est un inventeur présenté à la manière d'un Steve Jobs dégénéré, qui s'est réapproprié le génome de la race alien pour fabriquer ses propres modèles. Si le long-métrage insiste à plusieurs reprises sur le fait que ses héros de métal possèdent une « âme », Michael Bay détourne sans ambages la dimension mercantile de sa franchise transmédiatique. Le spectacle moderne n'existe plus que dans sa relation entre les outils de production de langage, quitte à plonger ses personnages dans une « perte d'aura », celle que Walter Benjamin percevait à l'aune de la reproductibilité technique⁸⁵. Joyce développe ainsi un pur rêve posthumaniste, reposant sur une « nouvelle distinction non plus entre l'âme et le corps, mais entre la *chair* entendue comme la part biologique et mortelle de notre condition et le *corps posthumain*, forme contrôlée, pure et simplifiée⁸⁶ ».

Il n'est sans doute pas étonnant que Michael Bay développe de telles thématiques en lien avec une création démiurgique et incontrôlée dans un volet qui nous renvoie à l'époque des dinosaures. Steven Spielberg a fait de même avec *Jurassic Park* (1993), en mettant en

83 METZ, Christian, op. cit., p. 50.

84 Ibid., p. 52.

85 BENJAMIN, Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de la reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2011, 96 p.

86 COULOMBE, Maxime, op. cit., p. 156.

perspective la magie de ses créatures refaçonnées par l'homme. Non seulement l'imagerie du parc évoque toujours sa dimension de marque, mais les êtres qui le composent, de nouveaux vivants par la précision des CGI, en sont réduits à l'état de produits, ne pouvant gagner leur indépendance qu'une fois la présence humaine rayée de l'équation.

Jurassic Park représente une date fondatrice dans la mutation du cinéma vers le numérique, en ressuscitant symboliquement par des polygones un ADN à jamais perdu dans les tréfonds de la terre. *L'Âge de l'extinction* se veut en héritier de cette manipulation de la matière, en particulier lorsque Joyce montre la malléabilité du Transformium (métal « moléculairement instable » qui résulte de ses recherches) à travers une boule de CGI à laquelle il donne la forme qu'il souhaite. Bay met ici en abyme le pouvoir absolu de l'image de synthèse, mais aussi le besoin de l'homme de sculpter la matière du réel pour la reconfigurer.



Joshua Joyce (Stanley Tucci) manipule le Transformium dans *Transformers : L'Âge de l'extinction*.

3.2. « You were built, and your creators want you back⁸⁷. » (Lockdown, *Transformers 4 : L'âge de l'extinction*)

L'esthétique de l'excès qui compose le Bayhem peut difficilement être liée à une quelconque conscience écologique. Le critique de *Rolling Stone* Peter Travers, connu pour être l'un des détracteurs les plus véhéments du réalisateur, s'est même plu à comparer *Bad Boys II* à « l'équivalent cinématographique d'un déchet toxique⁸⁸ ». Si ce commentaire a pour but de dévaluer l'œuvre et sa fabrication, Bruce Bennett reconnaît qu'il s'accorde avec la mise en

87 « Tu as été fabriqué, et tes créateurs veulent te récupérer. »

88 TRAVERS, Peter, « Bad Boys II », 14 juillet 2003, In *Rolling Stone* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.rollingstone.com/movies/movie-reviews/bad-boys-ii-250489/>

scène de Michael Bay, en tant que mise en scène de la surconsommation. Au-delà des voitures de sport et autres objets de luxe, le cinéaste déploie une imagerie d'un corps humain constamment en phase avec la matière qu'il s'est appropriée.

Mike dans le diptyque *Bad Boys* en est l'exemple le plus parlant, étant donné que le premier film nous révèle qu'il a hérité de ses parents une immense fortune. Il n'est policier que par vocation, et pour profiter du pouvoir inhérent à ce type de métier. Il ne roule jamais en voiture de fonction, mais dans sa Porsche ou Ferrari rutilante (selon les opus) dans laquelle il cache plusieurs armes à feu. Avec son duo de pistolets que le cinéaste filme comme une extension logique de ses bras, Mike augmente ses facultés corporelles en se présentant non pas comme sujet de sa vie, mais comme personnage de cinéma, objet consommant et consommé par les spectateurs, vu aux côtés d'autres objets qui le mettent en valeur.

En soi, le postmodernisme de Bay s'accorde avec une perception fétichiste de la technique cinématographique, tout simplement parce qu'il assume de nous présenter un trop-plein de matière dont on peut joyeusement se débarrasser. Si le réalisateur aborde globalement avec un regard mélioratif et admiratif les métropoles et autres prouesses d'industrie qu'il peut se retrouver à filmer, il reste que le corps humain, et par extension son environnement, se sont engrossés, se sont augmentés jusqu'à déborder du cadre. Et dans cet élan toxique que sa colorimétrie parfois très contrastée et fluorescente embrasse, la destruction devient la seule méthode d'épuration possible.

Ce cinéma du consumérisme n'est ainsi pas limité à être une simple publicité géante. Il nous renvoie, en filigrane, à notre propre finitude, à commencer par celle de notre corps. Joyce se bat pour modifier la matière, pour garder une sensation de mouvement, de vie. Pour reprendre une nouvelle fois les termes de Timothy Morton, la Terre est un hyperobjet tellement étendu « dans le temps qu'il devient impossible de [la] contenir mentalement⁸⁹ ». On en vient à changer des fossiles en pétrole, ou à réutiliser le sang aspiré par un moustique, lui-même piégé au cœur d'une ambre. Si l'attraction industrielle a repoussé les frontières de la caméra virtuelle pour plonger dans les corps mécaniques de ses produits, le cinéma de Bay devient un spectacle qui pénètre le sol, et qui défie le temps en passant entre les couches que la planète a encapsulé. Les héros d'*Armageddon* reflètent mieux que personne cette volonté de creuser les strates géologiques, d'amener la machine entre les mailles du passé ; car comme *Jurassic Park*, il faut combattre la matière immobile, et donc morte.

89 MORTON, Timothy, op. cit., p. 72.

Pour André Bazin, les arts ont toujours été liés à la pratique de l'embaumement. La photographie, et par extension le cinéma, s'attachent au figement du corps dans le temps, afin de l'arracher à la réalité d'une mort inévitable. Ce « complexe de la momie » cherche à « sauver l'être par l'apparence », tout en offrant la possibilité à l'œil-machine de s'émanciper de l'artiste, de la présence humaine, afin de transférer une part de réalité « de la chose à sa reproduction ». Pour autant, cette « empreinte » du corps renforce l'artificialité de cet arrêt du temps⁹⁰.

On le ressent notamment lorsque dans *Pearl Harbor*, Michael Bay fait plonger sa caméra dans les fonds marins – de la même manière que James Cameron dans *Titanic* – afin de filmer l'épave de l'Arizona, tombeau de plus de 1 100 hommes. Le réalisateur a insisté en interview sur le fait qu'il s'agit, selon lui, « de l'image la plus symbolique de Pearl Harbor⁹¹ ». L'objectif a beau tourner autour de la carcasse, cette dernière demeure un objet fixe, l'empreinte figée d'un passé inviolable. Le cinéaste capte ici la « connivence souveraine entre l'empreinte et la mort⁹² » perçue par Georges Didi-Huberman. Le philosophe développe d'ailleurs son idée ainsi : « Anthropologiquement, la forme issue d'une empreinte renvoie d'abord, comme à son origine la plus immémoriale, à la pratique du masque funéraire⁹³ ». Or, le cinéma de Michael Bay emploie justement le corps humain comme un moule, un moule posthumain qui peut être amélioré en étant recouvert d'effets spéciaux. Que ce soit par le biais des doublures numériques ou par le visage des Transformers, masques de métal pour lesquels les animateurs s'inspirent des expressions faciales de leurs comédiens de doublage, le Bayhem combat l'obsolescence du corps par un transfert de matière, qui impose de laisser la chrysalide derrière soi.

Dès lors, il est intéressant de voir comment *Transformers 4* exploite la problématique du figement corporel. Dès la naissance du projet, à la fois suite et reboot se privant du casting humain originel pour un nouveau départ mené par Cade Yeager (Mark Wahlberg), le film s'est reposé sur une métaphore filée en lien avec une reconfiguration de la matière. Le début du film nous laisse assister à l'extinction des dinosaures suite à l'intervention des « créateurs » des Transformers, venus sur notre planète pour y apporter certains métaux au travers de

90 BAZIN, André, op. Cit., pp. 9-17.

91 FROIS, Emmanuèle, « 7 décembre 1941, Pearl Harbor », 6 juin 2001, In *Le Figaro*.

92 DIDI-HUBERMAN, Georges, *La ressemblance par contact*, Lonrai, Éditions de Minuit, collection Paradoxe, 2008, 380 p.

93 Ibid.

bombes nucléaires étendant les minéraux sur le sol. Par la suite, l'antagoniste du long-métrage, Lockdown, lâche sur les héros humains une grenade produisant le même effet. Lucas, le collègue de Cade Yaeger (T.J. Miller) est touché par l'explosion qui le fossilise. Citant explicitement les cadavres pétrifiés par l'éruption volcanique de Pompéi, Bay emploie une couche de numérique pour changer la nature du corps, le mettre à l'arrêt comme les dinosaures en leur temps. « L'échelle temporelle est une Méduse qui nous change en pierre⁹⁴ », explique Timothy Morton. Il paraît donc évident que la mise en scène de Michael Bay craint un tel figement, d'où le fait que, malgré le complexe de la momie, le deuil a peu de place dans ses films.

Cet exemple de *L'Âge de l'extinction* n'en est qu'un parmi tant d'autres, où les héros affichent le temps d'une séquence un visage triste et concerné, avant que le métrage ne passe totalement à autre chose, effaçant le personnage décédé de toute considération diégétique, telle une version fataliste du darwinisme. Comme le dit Lutz Koepnick, « pour Bay, les corps morts sont de la matière morte⁹⁵ ». Ils ne sont plus des objets en mouvement, et des outils médiatiques qui portent en eux un message. Les protagonistes bayiens, au même titre que ses placements de produits, doivent justifier leur raison d'être par la mobilité, user de la matière qui les compose pour représenter un mouvement constamment évolutif. La posthumanité est bien liée à la cybernétique, car elle permet à l'homme de devenir, tel un produit, un être d'information.



Le corps fossilisé de Lucas (T.J. Miller) dans *Transformers : L'Âge de l'extinction*.

Le dualisme cartésien scindait déjà une âme parfaite et inaltérable à la lourdeur du corps. Le cinéma de Michael Bay ne fait ainsi qu'embrasser cette dichotomie, qui en provoque

94 MORTON, Timothy, op. cit., p. 74.

95 KOEPNICK, Lutz P., *Michael Bay*, Urbana, University of Illinois Press, Collection Contemporary film directors, 2018, p. 89.

une autre. Maxime Coulombe cite dans son livre une analyse de David Le Breton, selon laquelle la culture occidentale contemporaine met en opposition deux attitudes face à notre rapport au corps :

« Deux voies en apparence divergentes traduisent les visées de la modernité sur le corps de l'homme. D'une part, la voie du soupçon et de l'élimination à cause de son faible rendement informatif, de sa fragilité, de sa pesanteur, de son manque d'endurance. Vision moderne et laïcisée de l'*ensomatose* [la chute dans le corps], le corps est alors, dans une perspective quasi-agnostique, la part maudite de la condition humaine, part que la technique et la science s'entendent à heureusement remodeler, refaçonner, « immatérialiser », pour, en quelque sorte, délivrer l'homme de son encombrant enracinement de chair.

D'autre part, à l'inverse, comme une manière de résistance, le salut par le corps à travers l'exaltation de son ressenti, le façonnement de son apparence, la recherche de la meilleure séduction possible, l'obsession de la forme, du bien-être, le souci de rester jeune⁹⁶. »

Le Bayhem, à sa manière, joue sur les deux tableaux. D'un côté, il place l'humain dans une démarche consumériste qui prône le fantasme d'une évolution et d'un remplacement permanent, et instigue la peur d'un corps insuffisant, un corps qui ne peut être mis en valeur par des images dantesques qu'au travers d'une connexion renforcée entre l'être et son environnement, entre l'homme et la machine qui le filme. De l'autre côté, le spectacle envisagé est en quête perpétuelle d'une sensorialité exacerbée et d'une beauté surréelle, démontrant par le mouvement le parcours satisfaisant d'une transcendance qui ne peut pas avoir lieu avec un corps déjà parfait.

Le jeunisme évoqué plus tôt par Le Breton se remarque dans la logistique visible du cinéaste, l'usage de technologies nouvelles qui renforcent un fétichisme de la technique attirant. Le cinéma n'est pas seulement le réceptacle d'un rêve posthumain, il le concrétise en raccordant cet imaginaire à sa propre machinerie, à son propre langage sensitif. Si Lutz Koepnick estime le cinéma de Michael Bay en tant qu'hyperobjet à part entière, c'est surtout que le réalisateur déploie une mise en scène de l'enveloppement, tel un ensemble de poupées gigognes dont on se croit plus ou moins indépendants, alors que nous n'en voyons pas les extrémités. Par une heureuse coïncidence, Timothy Morton compare d'ailleurs l'expérience d'un hyperobjet à la nage dans une piscine, rappelant la scène de *No Pain No Gain* évoquée

96 COULOMBE, Maxime, op. cit., p. 155.

plus tôt :

« Partout nous sommes submergés, partout notre corps est caressé par l'eau fraîche dans laquelle nous évoluons, mais nous n'en sommes pas moins indépendants de cette eau. Nous produisons des effets comme les spectres de diffraction, qui agitent l'eau de façon particulière, et celle-ci produit des effets en nous, notamment la chair de poule à la surface de notre peau.

L'espace ne peut plus être interprété comme un conteneur absolu, mais doit plutôt être conçu comme un espace-temps multiple qui est radicalement *dans* l'Univers, *de* l'Univers, et non ontologiquement extérieur⁹⁷. »

Daniel Lugo s'imagine à ce moment précis en plein contrôle de son propre système, alors même qu'il réfute son implémentation dans des hyperobjets insondables, à commencer par la société capitaliste néolibérale qu'il désire rejoindre pour se sentir exister.

Le posthumanisme essaie de délivrer notre corps de ces diverses prisons, de lui offrir une force pénétrative entre ces strates spatio-temporelles, mais paradoxalement, l'augmentation de nos facultés physiques nous renvoie à des limites que nous ne devrions peut-être pas chercher à dépasser. *Armageddon* présente certes avec emphase les exploits possibles de la NASA, mais le corps de ses héros n'en est que plus fragile une fois lâché dans le vide spatial. A plusieurs reprises, les dialogues personnifient l'espace comme Dieu lui-même. Les personnages ont besoin de rationaliser, de matérialiser cette immensité hostile à la vie. A la manière d'une cathédrale qui chercherait à trop pointer vers les cieux, le long-métrage défie notre hybris, une hybris tout aussi constitutive de notre condition que certaines des questions – encore sans réponses – qui nous taraudent.

C'est sans doute pour cette raison que Michael Bay s'approprie les Transformers à la manière d'un miroir déformant d'une humanité évoluée. Certes, ils sont plus avancés que nous, pauvres humains, mais ils semblent avoir perdu toute raison d'être une fois qu'ils ont défié leurs hyperobjets (menant à la destruction de Cybertron) et rencontré leurs créateurs. Michael Bay a beau développer un cinéma du posthumain, il y a toujours une sorte de barrière qui le retient de pleinement dépeindre un homme nouveau, comme si, au travers des images, une question hautement angoissante résonnait : et après ?

97 MORTON, Timothy, op. cit., p. 69.

III - LA FIN DE L'HUMANISME, OU DES CORPS EN QUÊTE D'IMAGES



Grace (Liv Tyler) pleure face au dernier message de son père sur la multitude d'écrans de la NASA (*Armageddon*).

1. Les médias comme seule moyen de survivance ?

Le début d'*Armageddon* marque la première incursion de la caméra de Michael Bay dans l'espace, offrant un plan de la planète Terre qui deviendra récurrent dans le reste de sa filmographie. Mais le réalisateur va encore plus loin, car si son film cherche à tout prix à éviter l'annihilation de la race humaine face à l'arrivée inexorable d'un météore, il nous rappelle la dangerosité cataclysmique d'un tel événement en nous dépeignant la disparition des dinosaures, observée depuis le vide spatial. Le cinéaste profite même de l'occasion pour s'offrir une voix-off décrivant les faits scientifiques d'une telle apocalyptique, récités par Charlton Heston.

L'intertextualité n'en est que plus puissante : en choisissant non moins que le corps qui

représente aux yeux du monde Moïse au cinéma, Michael Bay permet au septième art d'obtenir un pouvoir divin, celui de revivre un passé à jamais disparu, de matérialiser ce qui ne peut plus l'être. D'une certaine façon, il pousse dans ses retranchements la théorie du « complexe de la momie ». Mais si « l'existence de l'objet photographié participe [...] de l'existence du modèle comme une empreinte digitale⁹⁸ », Bay dépeint souvent ce modèle au moment de sa destruction, captant plus le changement d'état d'un objet ou d'un être vivant que sa trace dans la durée. L'urgence de sa mise en scène et la résolution régulièrement expéditive de ses enjeux narratifs renforcent l'aspect péremptoire de ses univers, imposant une question que les personnages bayiens se posent autant à une échelle intime qu'à celle de leur espèce : que restera-t-il de nous à notre mort ?

Plus tardivement dans *Armageddon*, une courte séquence ose donner un aperçu de ce que représenterait l'échec des héros, livrant à la question pré-citée une réponse peu réjouissante. Alors que la météorite s'approche de la Terre, un « petit » morceau s'en décroche, et fonce vers Paris. Face à une horreur qui dépasse l'entendement, le réalisateur choisit d'utiliser le cadre cinématographique comme limite à la représentation. Les bords de l'objectif sont trop insuffisants pour capter les conséquences d'un tel contact entre la Terre et un corps spatial étranger. Le cinéma a donc le besoin de passer par une segmentation, un échantillonnage partagé ici par un plan d'ensemble aérien, que l'on devine pris du haut de Notre-Dame, au vu des deux gargouilles apeurées qui entourent le plan. Elles observent impuissantes la déflagration qui a lieu à l'horizon, engendrant une onde de choc qui emplit l'espace, couvre le ciel, et détruit tout sur son passage, y compris la tour Eiffel, en se dirigeant vers la caméra. L'outil cinématographique lui-même ne peut pas survivre à une telle catastrophe, tandis que la population parisienne s'éteint en même temps que son histoire, sa culture et les médias qui les ont matérialisés. Or, chez Michael Bay, ce qu'il faut absolument éviter, c'est la mort du média.



De gauche à droite : la disparition des dinosaures observée depuis l'espace, et la destruction de Paris (*Armageddon*).

98 BAZIN, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Editions du Cerf, 2002, p. 16.

1.1. Le risque de l'hyperréel

Il est clair que le cinéaste, souvent jugé pour sa simplification stéréotypée de certaines cultures, exploite un pouvoir de synthèse que le septième art a toujours eu, depuis les vues Lumière qui offraient au public des images issues de pays étrangers afin d'assouvir une soif d'exotisme. Mais là où le cinéaste se démarque, c'est dans sa manière de réduire l'humain aux créations qui définissent son appartenance à un peuple. Lors des premières séquences d'*Armageddon*, et ce malgré sa classification PG-13, la vue de corps annihilés ne manque pas, surtout lors de la chute de pans de météores à Manhattan. Pourtant, la destruction de Paris est vue d'une échelle plus large, privant d'un rendu de la panique dans les rues de la capitale. Les gargouilles deviennent métonymie, un résumé essentiel de l'humain qu'il aurait fallu préserver. Et en s'amusant régulièrement de la profanation de propriétés publiques, Bay dévoile la fragilité de la culture et de l'héritage supposé de l'humanité, auxquels les limites de son médium se confrontent.

A vrai dire, plus le cinéma de Michael Bay tend vers des enjeux apocalyptiques et une portée commerciale mondialisée, plus il se lance dans une recherche de représentation de l'humanité la plus épurée possible, en conservant certaines spécificités culturelles – parfois un peu réductrices. On y ressent le besoin d'une empreinte, celle que l'image photographique a le pouvoir de capturer selon Bazin, et que les hyperobjets rendent plus que jamais prégnante par la modification inébranlable de notre monde, et notre envie de nous projeter dans un ailleurs salvateur. Les films de Bay semblent ainsi en adéquation avec une culture humaine en quête de survivance. Ils exploitent le média comme ultime trace affirmant notre existence, quitte à effacer une forme de diversité pour privilégier le plus petit dénominateur commun. Les médias humains peuvent paraître insuffisants, mais nous n'avons qu'eux pour nous résumer.

Cependant, à l'heure de la conscience écologique et de la notion d'Anthropocène, Michael Bay n'est pas le seul à faire face à ces interrogations. On les retrouve même dans certaines de ses inspirations, à l'instar de la NASA, avec qui le réalisateur a fortement collaboré pour les besoins d'*Armageddon* et de *Transformers 3*. En 1972, l'agence gouvernementale lance dans l'espace la sonde Pioneer 10, qui sera suivie par Pioneer 11 l'année suivante. Toutes deux possèdent en leur sein une plaque métallique gravée, à destination d'un potentiel déchiffrement par des extraterrestres, avec pour élément principal

la représentation picturale d'un homme et d'une femme nus. Néanmoins, nombreuses ont été les critiques jugeant la difficulté de compréhension et de lecture de cette première « bouteille à la mer interstellaire », objet ayant le devoir de réifier une espèce toute entière.

Il y a quelque chose de fondamentalement baudrillardien dans le doute qui assaille face à une telle création. Si l'expérience est en elle-même passionnante et inspirante, la plaque de Pioneer devient, dès le moment où elle échappe à la vue humaine, un simulacre qui ne peut plus être comparé à son référent, un hyperréel autosuffisant. Un cinéma de la post-représentation comme celui de Bay se confronte finalement à des critiques similaires, craignant que l'amélioration du réel que prône sa mise en scène ne finisse par englober celui-ci. Il y a d'ailleurs un paradoxe, lorsque sa réalisation frénétique est accusée pour son soi-disant non-sens, son absence de logique du fait de sa défragmentation picturale et narrative. En réalité, l'œuvre du réalisateur devrait être qualifiée d'hyper-sensée, tant chaque plan, dans sa volonté de partager un maximum d'informations, déploie une logique sémiotique exacerbée. Et c'est justement le signe et sa prolifération, qui l'amènent à devenir réflexif, au point d'engendrer son propre système, sa propre matrice.

Il semble logique qu'un réalisateur ayant développé son style dans la publicité et le clip, c'est-à-dire l'usage de l'outil audiovisuel à des fins de promotion, de construction de la valeur d'un produit, mette régulièrement en scène des mouvements de médiation, que ce soit dans ses travellings traversant la matière ou dans la simplicité d'un champ contrechamp. Tels les rouages d'une connexion neuronale (ou de son pendant informatique, la fibre optique), le cinéma de Bay échafaude la sensation d'un système par la Gestalt, par une monstration constante de l'échange, de la liaison entre divers points dans l'espace qui créent la « bonne forme », y compris quand celle-ci repose sur une mauvaise réception de l'information.

L'esthétique bariolée de *No Pain No Gain* est constamment en accord avec la vision que les personnages se font du monde qui les entoure, le Miami des années 90 que *Bad Boys* traitait déjà avec un sens de l'hyperréel accru. Sauf qu'ici, ils se perdent dans cette accumulation de signes qu'ils ne déchiffrent même pas, et Michael Bay les projette régulièrement au sein d'un espace publicitaire, comme lorsque Daniel Lugo fantasme sa richesse sur une tondeuse à gazon auto portée. On voit un ciel bleu en trompe-l'œil, avant qu'un travelling arrière ne transforme le gros plan en plan large. Cela permet de révéler l'allée d'un magasin détournant les limites de cet imaginaire où il a décidé de se perdre. Sa vision du bonheur se définit selon la valeur-signe, une notion de Jean Baudrillard qui donne aux objets

de consommation un pouvoir, indiquant le statut social de leur propriétaire. L'hyperréel transforme la notion abstraite de « rêve américain » en une simple équation matérialiste. Et à vrai dire, le premier plan du film souligne cette fusion entre son héros et le média. Il réalise une série d'exercices abdominaux, les jambes attachées à une énorme pancarte à l'effigie du centre de gym où il travaille. Son corps, descendant et remontant, semble se mêler à l'un des bras de l'athlète sommairement représenté sur le panneau, lui offrant un mouvement que la figure immobile ne peut que suggérer. Lugo croit être en possession de son espace, et même de la narration du film par sa voix-off, mais il est happé par son absence de contrôle sur l'hyperréel.



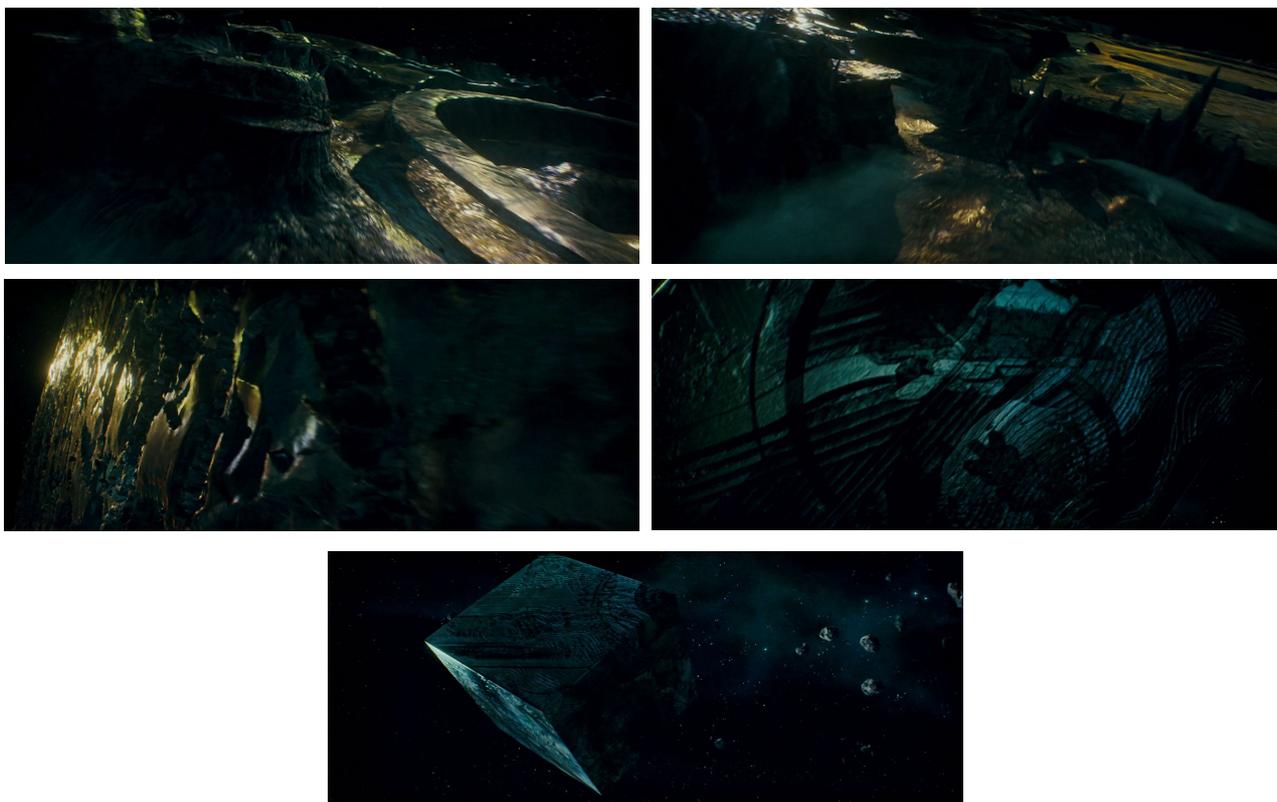
Daniel Lugo (Mark Wahlberg) est happé par l'expression de l'hyperréel, qu'il s'agisse du panneau de son club de gym (à gauche) ou de la mise en scène d'une tondeuse à gazon (à droite) dans *No Pain No Gain*.

Comme l'affirme Lutz Koepnick, « nos vies transitent de plus en plus vers des espaces non-matériels⁹⁹ », illustrant chez des cinéastes tels que Bay le besoin de compenser les risques du virtuel par le retour à la matérialité. Alors que l'art et la culture tendent à se dématérialiser, le réalisateur rappelle constamment par ses prouesses techniques que le médium du cinéma ne peut vivre sans les outils du média audiovisuel, les caméras et les écrans qui livrent un film. Ses personnages, y compris ceux ne pouvant exister que par la magie des effets spéciaux numériques, cherchent un rapport tangible avec la matière, avec la physicalité du média. Les Transformers en sont l'exemple le plus évident en tant qu'êtres ayant perdu leur planète, et chérissant un contact salvateur avec un autre monde, le nôtre. Les survivants de la race extraterrestre sont en quête d'un réel qui leur est devenu abstrait, un réceptacle à leur héritage qu'ils semblent avoir perdu.

Après tout, le premier film s'ouvre, à sa façon, sur une bouteille à la mer interstellaire, à savoir la perte du Cube (ou All Spark), un artefact qui s'est écrasé sur Terre. Pour en souligner l'importance, Bay transcende les limites de la plaque de Pioneer, en piégeant le spectateur par

99 KOEPNICK, Lutz P., *Michael Bay*, Urbana, University of Illinois Press, Collection Contemporary film directors, 2018, p. 74.

un travelling sur un canyon et des architectures étranges qui laisseraient supposer une découverte de Cybertron, la planète des aliens robotiques. Pourtant, la caméra ne cesse de s'éloigner de ce paysage, qui n'est en réalité que l'intérieur d'un hiéroglyphe gravé sur le Cube. La culture disparue des Transformers est comprise dans l'objet, telle une miniaturisation complète d'une géographie disparue et de l'histoire qu'elle a recelée. La voix-off d'Optimus Prime précise que son espèce lui trouve une grande valeur parce qu'ils « sav[ent] qu'il a le pouvoir de créer des mondes et d'y insuffler la vie ». En effet, l'All Spark est une sorte de divinité parfaite par sa réification en simple forme géométrique, qui lui confère la force de porter la mémoire de ce qu'il a créé. Il fait même déborder l'héritage des Transformers, en étant capable de transformer un objet mécanique en être vivant, capacité dont l'antagoniste, Megatron, espère prendre le contrôle. Le média devient essentiel pour s'imprégner d'un (et dans un) monde.



Du nanoscopique au macroscopique, la caméra de Bay observe le Cube en partant de l'intérieur d'un de ses hiéroglyphes (*Transformers*).

1.2. Le syndrome de Bumblebee

A partir du moment où ses films ont été produits par Steven Spielberg, Michael Bay a pu être comparé à un ancien protégé du réalisateur d'*E.T.* (1982) : Joe Dante. Par le concept même des films *Transformers*, Bay s'approprié la réalité d'une marque de jouets pour la plonger dans la pure illusion de sa diégèse. Et au sein de l'esthétique Amblin que Dante a fortement contribué à créer (surtout lorsqu'on évoque des films comme *Gremlins* (1984) ou *Small Soldiers* (1998), qui embrassent le caractère mercantile de leur sujet pour y placer une réflexion sur le libéralisme), celui-ci a fait de même, en confondant volontiers réel et fiction par une mise en scène à plusieurs étages, regorgeant de détails qui appellent au décryptage et à l'intertextualité constante de ses récits.

Le rapprochement entre les deux réalisateurs fait ainsi sens, d'autant plus que le premier *Transformers* s'inspire d'un choix narratif d'*Explorers* (1985), film de science-fiction dans lequel Joe Dante dépeint le destin extraordinaire de trois adolescents, qui parviennent à construire un vaisseau spatial en espérant une rencontre extraterrestre. Pour cela, il faut revenir à la surprise de certains fans de la franchise *Transformers*, qui ont découvert une version de Bumblebee dénuée de voix, alors qu'il s'agit du personnage le plus enthousiaste et loquace du dessin animé originel. A cause d'un dysfonctionnement de son programme vocal, l'éclaireur des Autobots communique par l'intermédiaire d'ondes radiophoniques et télévisuelles, piochant dans des répliques d'œuvres pré-existantes pour construire ses propres phrases.

Cette idée permet à *Transformers* d'éviter un piège récurrent des films de science-fiction mettant en scène des aliens, souvent capables de converser dans des langues terrestres alors qu'ils évoquent un ailleurs censé nous être incompréhensible. La technologie des *Transformers* leur offre un accès illimité aux médias des mondes qu'ils visitent, et Optimus Prime explique rapidement après son arrivée dans le récit que sa race a appris l'anglais grâce à Internet. Pour ce qui est d'*Explorers*, ce même concept joue sur l'aspect déceptif du film et de sa résolution. Alors que les héros s'attendent à rencontrer une intelligence supérieure, qui leur apporterait des réponses à leurs interrogations existentielles, ils découvrent un duo d'extraterrestres, frère et sœur adolescents tellement curieux de rencontrer les humains qu'ils se sont nourris des programmes télévisés que leur vaisseau était capable de capter. A l'aide d'images qui se jouent sur un écran géant, ils citent, dans un exercice de zapping, des

dialogues et même des bruitages de films et séries, comme s'ils étaient à la fois les acteurs et les enceintes pour les œuvres projetées. Dans son livre dédié à Joe Dante, Frank Lafont perçoit dans cette révélation un certain manifeste du cinéaste, qu'il définit comme « le syndrome de Wak¹⁰⁰ », en référence au nom de l'alien qui présente cette capacité de citation.

En bref, l'extraterrestre devient le miroir de son créateur, qui éprouve le besoin de s'exprimer par la référence. Dante y dévoile explicitement sa propre vie de cinéophile, qui s'est façonnée grâce aux apprentissages qu'il a tirés des œuvres auxquelles il a été confronté. C'est pourquoi, que ce soit sincère ou à des fins satiriques, ses personnages se raccrochent eux-mêmes à des films, qu'ils exploitent plus ou moins consciemment comme des modèles pour leur existence. Le syndrome de Wak devient « un bombardement de références dans lequel on peut déceler une manière de confusion entre réalité et fiction¹⁰¹ ». Bumblebee et Wak sont ainsi de purs êtres de postmodernisme, ne pouvant exprimer leurs idées et leur identité qu'à travers celles des autres. Et cela paraît encore plus explicite avec Bumblebee, puisque ce patchwork langagier s'accorde avec celui que représente son corps.



Bumblebee et Sam Witwicky (Shia LaBeouf) dans *Transformers : La Face cachée de la Lune*.

Plus globalement, les personnages de Michael Bay, dans leur manière d'être écrits – parfois sommairement – selon certains archétypes narratifs, se raccrochent à ceux qui les inspirent ou ont inspiré leurs créateurs. Les clones de *The Island* comme les mercenaires de *6 Underground* n'ont pas de nom, et se contentent d'un code ou d'un numéro qui ne leur suffit plus, en cherchant progressivement à tisser des liens avec le monde qui les entoure. Avec des photographies ou des répliques de films, ils s'accaparent et partagent leurs connaissances,

100LAFOND, Frank, *Joe Dante : L'Art du Je(u)*, Pertuis, Rouge Profond, Collection Raccords, 2011, p. 49.

101Ibid., p. 53-54.

tout en étant conscients qu'elles contribuent à leur auto-mise en scène.

Le mimétisme est autant un trait de caractère récurrent qu'un phénomène dans les univers de Michael Bay, mais il atteint un stade posthumain lorsqu'il se transforme en mémétique, c'est-à-dire l'étude des mèmes, un concept de Richard Dawkins que l'Oxford English Dictionary définit de la manière suivante : « un élément d'une culture pouvant être considéré comme transmis par des moyens non génétiques, en particulier par l'imitation ». Dawkins analyse ainsi les évolutions de la culture avec le mème comme on analyse les évolutions de la génétique avec le gène. Le mème dépend d'une sélection naturelle, par sa capacité de reproduction face au comportement qu'il engendre. Et dans les mondes parfaits de Michael Bay, où chaque plan est pensé pour un attrait maximal, sa sensibilité publicitaire crée une confusion non seulement entre le réel et la fiction, mais aussi entre le gène et le mème.

The Island traite justement d'une identité conçue par le mème. Les personnages découvrent qu'on leur a implanté de faux souvenirs, par ailleurs conçus sur des stéréotypes volontairement grossiers. Ces derniers évoquent un surréel publicitaire parfaitement intégré par les clones. Mais le film trouve également son élément déclencheur lorsque le gène réveille le mème, et que le Dr. Bernard Merrick (Sean Bean) remarque que ses derniers prototypes développent de manière incontrôlée des souvenirs et des capacités intellectuelles de leur référent. L'être humain se confond dans sa culture, au point que le cinéma de Michael Bay dépeint une extinction de l'être au profit de son image, de ce qu'il représente. Le surréel baudrillardien ne s'adresse plus seulement à un concept, mais aussi à une personne.

L'exemple le plus probant se trouve là encore dans *The Island*, lorsque Jordan Two Delta aperçoit l'actrice et mannequin dont elle est la copie (Sarah Jordan) dans une vitrine de magasin, arborant une publicité pour la marque Calvin Klein. Le personnage surprend son « vrai » soi à travers du faux, une image en noir et blanc qui présente déjà l'individu comme du passé. Michael Bay pousse d'ailleurs le vice jusqu'à imposer une mise en abyme. Il a sélectionné une véritable campagne dans laquelle Scarlett Johansson a joué. L'actrice, tout comme l'être qu'elle interprète, se trouvent pris dans un présent encapsulé, déjà voué à disparaître. Le corps est là, dénué de couleurs et insaisissable, mythifié comme a pu l'être celui de Marilyn Monroe en son temps, justement parce que sa disparition prématurée n'a jamais permis au mythe de paraître obsolète.

Ce que capte alors Michael Bay, c'est cette disparition de l'individu face au sentiment que l'image transmet. Jordan Two Delta n'apprend rien de son référent, mais la publicité lui

fait découvrir la sensualité et le désir, émotions qu'elle ne maîtrise pas encore. Le champ contrechamp devient pure interaction mémétique, un assemblage de plans traduisant cette « mutation » culturelle par l'imitation, lorsque le clone se touche les lèvres en voyant l'actrice embrasser un homme dans la publicité. Le média absorbe l'individu sans lui rendre justice, et Michael Bay renforce cet aspect par un hors-champ cruel sur la véritable Sarah Jordan, que le film ne présentera jamais. Les deux héros ont beau essayé de la contacter dans une cabine téléphonique futuriste dotée d'un écran, c'est une enfant qui répond à l'appel, croyant reconnaître sa mère à l'autre bout du fil. Et si le métrage sous-entend que le personnage est atteint d'une grave maladie, l'humain devient dès lors remplaçable et effaçable, tout en laissant derrière lui un héritage qui ne dit rien sur la personne qu'il a pu être.



L'interaction mémétique par la publicité : Jordan Two-Delta (Scarlett Johansson) découvre son vrai « soi » dans *The Island*.

Ainsi, le nihilisme inhérent aux films de Bay amène ses mouvements de médiation à provoquer une Gestalt assez chaotique, en particulier lorsque ses choix de montage brisent les règles fondamentales de la grammaire cinématographique pour représenter une communication simple. Le champ peut très bien exister sans contrechamp, ou alors ce dernier se construit sur une échelle différente, sur un axe déroutant. C'est en cela une autre manière de comparer son œuvre aux expérimentations de la NASA, et de l'inconnu qu'elles convoquent. Il ne s'agit pas seulement d'envoyer dans l'espace des éléments de communication universels, mais de partager des souvenirs et des œuvres qui nous représenteront, même en cas d'extinction. Mais pour cela, encore faut-il qu'il y ait quelqu'un pour les récupérer. Et c'est sans doute là que les mondes filmiques de Michael Bay se révèlent les plus sombres : même

lorsqu'ils admettent un potentiel ailleurs, l'homme ne peut se référer qu'à lui-même et à la matérialité de la Terre, parce qu'il n'a qu'elle. L'espace, dans les deux sens du terme, se fragmente parce qu'il n'y a nulle part où aller. La peur de l'autre s'accorde avant tout avec une peur du rien. L'horreur terminale pourrait résider dans notre solitude existentielle, qui rendrait notre disparition encore plus indifférente aux yeux du cosmos.

Et là encore, Bumblebee révèle cette terreur, puisqu'il est par définition un même vivant, un alien qui ne nous projette pas la satisfaction d'une existence extraterrestre, puisqu'il est parfaitement intégré à la vie sur Terre. Un peu à la manière d'un animal dont on imaginerait les paroles, le Transformer jouit d'un anthropomorphisme accru, et quand bien même la race extraterrestre possède une physionomie proche de la nôtre, Bay l'accentue au fil des films, surtout à partir du quatrième. Tout comme Joe Dante avec *Explorers*, il positionne ses films de science-fiction à l'opposé de ceux de son producteur Steven Spielberg, en particulier *Rencontres du troisième type* (1977) et *E.T. L'extra-terrestre* (1982). On peut même y voir un référent voué à être détourné lorsqu'une certaine universalité de la condition humaine ne peut plus être traduite par l'autre.

Chez Spielberg, l'alien devient une métaphore exacerbée d'une épreuve à laquelle chaque personne est confrontée au cours de sa vie. Le réalisateur s'oppose ainsi à une vision rousseauiste du monde, où l'homme serait naturellement bon avant que la société ne le pervertisse. *Rencontres du troisième type* valorise justement la famille et le groupe, la manière dont le collectif peut mener de grandes choses, et se transcender, notamment lorsqu'il fait face à l'inconnu. *E.T.* présente quant à lui un personnage qui souffre d'un dysfonctionnement de la société à un niveau intime (l'absence de son père), et il apprend la valeur du deuil et l'acceptation de la perte à travers l'ami intersidéral qu'il se fait.

Explorers et *Transformers* constatent pourtant un certain utopisme dans cette spiritualité, qui fait fi de la question du lien entre les médias et la notion de possession. *E.T.* et *Rencontres...* ne présentent jamais un rapport de force dans la tentative de communication entre les humains et les extraterrestres, là où Dante et Bay dépeignent un autre contraint de s'approprier nos créations audiovisuelles et mécaniques. Et à vrai dire, cette scission idéologique paraît encore plus béante lorsque Steven Spielberg en est lui-même l'instigateur. Le cinéaste débute le making-of du premier *Transformers* en expliquant comment son rôle de producteur l'a amené à définir un concept pour le film : « La première idée qu'on a eu avec les

scénaristes, c'était d'en faire l'histoire d'un garçon et de sa voiture, car tout le monde peut s'identifier à ça¹⁰². »

Dès lors, le récit développé par le long-métrage interroge l'arrivée à l'adolescence à travers un rite de passage typique de nos sociétés libérales, générant une universalité par la possession, que Sam continuera d'assumer dans les suites de la saga, où Bumblebee sera toujours considéré comme « sa voiture ». Michael Bay reflète cette ambivalence d'un matérialisme devenu le modèle principal pour critiquer les dérives du capitalisme, tout en étant le représentant majeur d'un progressisme où l'individu se démarque par la consommation, et son appartenance à des empreintes physiques qu'il laisse derrière lui. Difficile ici de cerner son positionnement sur une question qui traverse de manière éparse sa filmographie, mais derrière les losers magnifiques de *No Pain No Gain*, dont il raille clairement la pensée étriquée, le cinéaste y voit sans nul doute un idéalisme touchant. Une fois arrêté, et ayant perdu tous les biens qu'il avait volés, Daniel Lugo est emmené en hélicoptère jusqu'à un tarmac. Là, le réalisateur y entasse dans une composition soignée, filmée avec un téléobjectif qui compresse l'arrière-plan, de nombreuses voitures de policiers. Toutes les portières s'ouvrent au même moment, dans un ballet chorégraphique qui impressionne le personnage, au point que celui-ci demande, avec une surprise teintée de fierté : « Tout ça pour moi ? ».

Lugo ne sait pas encore que son procès l'amènera à être condamné à mort, mais son opération lui vaut malgré tout ce qu'il interprète comme une reconnaissance. C'est cette dernière que le film lui-même matérialise par sa propre existence, et l'incarnation de l'homme réel (toujours vivant à l'heure actuelle) sous les traits de Mark Wahlberg. D'une certaine façon, Lugo est parvenu à atteindre ce dépassement du *self-made-man* qu'il fantasmait dans *Scarface* (1983) ou *Le Parrain* (1972), une notion primordiale de l'humanisme néanmoins pervertie par ce sacrifice du collectif au profit d'un individu roi, cherchant sa place dans ce monde de nouvelles images qui pourront l'aider à immortaliser son passage sur Terre.

102 DI BONAVENTURA, Lorenzo [produit par], *Transformers : Inside the All Spark* (making-of), 2007, Paramount Pictures, disponible sur le Blu-Ray du film.



Sam Witwicky (Shia LaBeouf), en plein entretien d'embauche dans *Transformers : La Face cachée de la Lune*.

2. Un tiraillement identitaire face à l'hybridation

Au-delà de sa passion pour la comédie musicale, Michael Bay a fondé une grande partie de sa cinéphilie sur les blockbusters des années 70 et 80. N'oublions pas qu'il a suivi un stage d'été chez Lucasfilm, où il a trié le storyboard des *Aventuriers de l'Arche perdue* (1981) avant sa sortie. Par l'expansion grandiloquente de son univers et l'application de technologies révolutionnaires, *Star Wars* (1977) est une référence souvent convoquée par son cinéma, que ce soit dans le découpage technique des scènes d'aviation de *Pearl Harbor*, proches des *dogfights* en X-Wings, ou encore dans certains designs robotiques des *Transformers*.

Mais surtout, le cinéaste emprunte à son modèle sa gestion innovante du montage sonore, qui attire immédiatement l'oreille par l'implantation de sonorités étrangères, ou plutôt étrangement familières. Si le légendaire Ben Burtt a énormément contribué au succès de *La Guerre des étoiles*, c'est parce qu'il a su détourner certains sons pour rendre leur nouvelle identité immédiatement reconnaissable. Des Tie-Fighters produisant un crissement fondé sur un barrissement d'éléphant ralenti, au fameux rôle de Chewbacca mixé à partir de centaines de cris d'animaux, *Star Wars* a su engendrer une fusion immédiate entre ses visuels de science-fiction et les sons qu'ils produisent, et ce malgré leur totale artificialité. C'est ce que Michel Chion appelle l'écoute figurative¹⁰³ : le spectateur ne s'intéresse pas tant à la cause d'un son qu'à ce qu'il représente, quand bien même il reconnaît sa manufacture. Les films de Bay, souvent réduits à un chaos cacophonique, sont en réalité portés par la précision d'un *sound*

103 CHION, Michel, *Le son : Ouïr, écouter, observer* (3e édition), Malakoff, Armand Colin, 2018, 272 p.

design qui se fait remarquer. En accord avec une mise en scène qui distord les images, les sons du Bayhem jouent des limites de notre perception auditive, et du plaisir de sa reconfiguration. Dans une vidéo promotionnelle de *Transformers 3*, le superviseur du montage son et ingénieur sonore Ethan Van der Ryn a expliqué la démarche centrale de leur processus créatif, à savoir « prendre des sons organiques et les déformer vers de l'électronique, et à l'inverse, prendre des sons électroniques et les amener dans un champ organique¹⁰⁴ ». Les vaisseaux alien n'émettent pas que de simples bruits de moteur. C'est par un son continu aux notes fluctuantes qu'ils s'expriment, tel un cri déchirant nous rappelant le paradoxe d'une espèce dont le vie est insufflée dans du métal. Cette ambiguïté typiquement posthumaine renforce non seulement l'hyperréalité des mondes filmiques du réalisateur, mais elle marque un détournement de la matière représentée, une forme de flou identitaire.

2.1. Crise des genres

En prônant un corps uniformisé et délivré de ses limites, le posthumanisme interroge de facto ce que Maxime Coulombe présente comme un « déni de la subjectivité¹⁰⁵ ». Si l'identité de l'individu se construit au gré des relations et des contacts qui irriguent sa vie, le corps demeure une barrière qui valorise les ancrages identitaires, et ses dérives discriminatoires. Ainsi, l'auteur constate que les identités virtuelles, de plus en plus courantes dans nos vies, s'affranchissent de ce rapport au physique, au point qu'elles se le réapproprient. On peut voir dans les *Transformers* une version perfectionnée de cette dualité de personnalités, d'identités se transvasant l'une dans l'autre. Pour autant, Michael Bay contraste cette « fluidité identitaire » avec celle, beaucoup plus heurtée, de Sam. Puisque les Decepticons sont à la recherche des lunettes de son ancêtre mises aux enchères sur eBay, ceux-ci appellent le héros par son pseudonyme LadiesMan217. Ce *running gag* n'est pas sans souligner le manque de confiance en soi du protagoniste. Il révèle son destin soudain de héros d'action dont il s'éloigne des standards de masculinité.

Il serait d'ailleurs malhonnête de ne pas aborder le cinéma du réalisateur sous ce prisme, tant la stylisation de sa mise en scène sert à magnifier le corps masculin et son regard.

104COLEMAN, Michael, *SoundWorks Collection: The Sound of Transformers: Dark of the Moon*, 9 juin 2016, In Youtube [vidéo en ligne]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=sQSPS973No8>

105COULOMBE, Maxime, *Imaginer le posthumain : Sociologie de l'art et archéologie du vertige*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, Collection Sociologie au coin de la rue, 2009, p. 64.

Souvent accusé de misogynie par sa démonstration d'un *male gaze* parfois douteux, Michael Bay met en lumière indubitablement les limites de la liberté identitaire véhiculée par le posthumanisme, et ce par son exploitation du médium cinématographique et de son langage.

Dans sa série d'essais vidéo sur la saga *Transformers*, Lindsay Ellis¹⁰⁶ aborde des notions d'analyse féministes au travers du personnage de Mikaela Banes (Megan Fox), le *love interest* de Sam dont la beauté éclatante semble inaccessible au héros. Dans le résultat final, il est clair que Mikaela est un pur outil de satisfaction spectatorielle, aussi bien sur le plan visuel que narratif, puisque Sam, adolescent lâche et peu sûr de sa masculinité, parvient à la séduire. Pourtant, Ellis montre bien que sur le papier, elle est le personnage le plus développé du récit, celui qui connaît une véritable évolution, due au passé trouble de son père criminel qui lui colle à la peau. Mécanicienne autodidacte, Mikaela maîtrise un champ d'expertise habituellement masculin, et son parcours réside justement dans sa manière de s'affranchir de l'image réductrice que son physique de mannequin laisse supposer aux hommes qui la regardent.

Dans une scène du premier film, la voiture de Sam, dont il ne connaît pas encore la véritable identité, se montre défectueuse, alors même que ce dernier espère l'utiliser pour raccompagner Mikaela chez elle. Cette dernière ouvre alors le capot, et étudie la mécanique étrange du véhicule. Sam se montre étonné par sa connaissance du sujet, et Mikaela rétorque que les hommes n'aiment pas écouter une femme qui en sait plus qu'eux sur les voitures. Néanmoins, ce discours dénonciateur d'un cliché masculiniste est contrebalancé par la manière dont Bay adopte avec sa caméra le point de vue de Sam, au travers de plans subjectifs suivant les courbes de l'actrice, ou par un travelling confrontant les yeux du jeune homme au ventre plat du personnage, mis en valeur par un crop top. Hypnotisé par le corps de Megan Fox, Sam cache sa soif de désir derrière le capot, faisant sortir le protagoniste féminin du champ au moment exact où elle se plaint du manque d'attention des hommes. Bay sacrifie l'émancipation de Mikaela au profit d'un humour censé aider le spectateur masculin à s'identifier au héros, quand bien même celui-ci valide le comportement supposément critiqué.

Lindsay Ellis appelle ce contraste une « dissonance du cadrage¹⁰⁷ » : le texte prononce une idée, mais l'image en implique une autre. Et à partir de là, la technicité de Michael Bay

106 ELLIS, Lindsay, *The Whole Plate : Film Studies Through a Lens of Transformers*, 29 avril 2017/25 juillet 2018, In Youtube [vidéos en ligne]. Disponibles sur : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLJGOq3JclTH8J73o2Z4VMaSYZDNG3xeZ7>

107 Ibid.

prouve que dans un médium audiovisuel, le message de l'image l'emporte toujours sur le scénario. Dans le cas de Mikaela, cela est illustré par la réception du personnage, globalement considéré comme un joli trophée pour le héros, vidé de toute substance propre.



Le dissonance du cadrage à travers le *male gaze* de Michael Bay et de son personnage masculin (*Transformers*).

Si le *male gaze* s'attarde en partie sur le regard que les hommes portent envers les femmes, il étudie également la façon qu'a le modèle masculin de se percevoir lui-même. Et en l'occurrence, le cinéma de Michael Bay semble reposer entièrement sur une crise du genre. Elle symbolise plus généralement l'état d'une société et de ses dogmes, et la difficulté d'adaptation de ceux qui vivent en son sein. Malgré ses images d'Épinal inspirées par une Americana d'après-guerre, Michael Bay se confronte au dysfonctionnement de certains modèles reflétant la puissance de la nation, à commencer par celui de la famille nucléaire. *Transformers* et *13 Hours* dépeignent des soldats loin de leurs proches, tandis qu'*Armageddon* et *Transformers 4* s'appuient tous les deux sur le même conflit de personnages, au travers de la mère absente. Harry Stamper et Cade Yeager élèvent seuls leur fille, en compensant leur manque d'attention par une méfiance envers la gent masculine. Ils craignent que ces prétendants qui entrent dans leur vie ne respectent pas leur enfant, tout simplement parce qu'ils s'y identifient implicitement, en tant que personnes qui ne respectent pas eux-mêmes les femmes.

Les personnages bayiens sont en manque de modèles et d'images, au point où la machine de l'auto-mise en scène tressaille. Si Lindsay Ellis présente Sam Witwicky comme modèle d'une masculinité toxique, agressive et sur-compensant ses insécurités, c'est à cause de ce qu'elle appelle le « feedback réflexif¹⁰⁸ ». Pour être plus précis, les médias ne sont pas les plus à même d'influer sur le comportement des personnes. En revanche, ils sont idéaux pour mettre en avant certaines visions du monde, et enraciner celles déjà ancrées dans notre subconscient. Dès lors, Hollywood a pris le réflexe de construire ses personnages sur des

108 Ibid.

tropes qui peuvent faciliter l'identification des différents types de publics visés. En l'occurrence, le cinéma de Michael Bay déploie un regard réducteur et moqueur sur l'insécurité masculine et les inadéquations d'un certain modèle masculin parce que l'industrie perçoit les hommes de cette manière. Dès lors, le feedback réflexif démontre qu'assister régulièrement à la mise en scène d'un tel concept ne fait qu'asseoir la primauté de cette vision du monde dans notre quotidien, et donc sa répétition dans les médias. Sur le papier, Sam est un personnage rassurant parce qu'il reflète les déboires liés à nos insuffisances. Sauf qu'au lieu de les combattre en pénétrant dans le monde dangereux des Transformers, il ne connaît qu'une évolution très limitée, voire une stagnation dans sa relation au monde du travail et à sa vie sentimentale, tout en étant récompensé par le récit parce qu'il a combattu aux côtés des Autobots. Ce cercle vicieux est finalement celui qui pousse les anti-héros de *No Pain No Gain* à commettre leurs horribles exactions. Ils pensent que tout leur est dû parce qu'ils essaient en vain de résister face à leurs insécurités. Ils refoulent leur propre nature dans une inconscience et une vulnérabilité dont Michael Bay a tendance à se moquer.

Bad Boys II possède à ce titre une séquence particulièrement controversée, où ses deux héros visitent un magasin d'électronique pour analyser le contenu d'un caméscope. Exaspéré par la tension grandissante entre lui et Mike, Marcus lance une discussion avec son partenaire dans une salle remplie de caméras, qui rediffusent leurs propos sur les écrans de la boutique. Le personnage évoque notamment la blessure à la fesse qu'il a reçue au début du long-métrage par la faute de son collègue, qui lui a accidentellement tiré dessus. Les clients du magasin manquent de contexte, et sont sujets à un quiproquo suggérant une conversation franche entre deux personnes gays sur leur vie sexuelle. Les deux héros perdent temporairement le contrôle de leur identité par le même objectif qui sert à les mettre en valeur. Si ce gag permet à Bay d'asseoir l'ambiguïté sexuelle inhérente au genre du *buddy movie*, il aborde également l'absence totale de considération que Mike et Marcus ont de la fluidité identitaire. Perdus dans une machine médiatique qui les digère avant de les recracher, ils refusent de se sentir déphasés face au monde qui les entoure.



L'homme face à ses insécurités : la relation père/fille complexe d'Harry (Bruce Willis) et Grace (Liv Tyler) dans *Armageddon* (à gauche), et le quiproquo sur la sexualité des héros de *Bad Boys II* (à droite).

Toujours selon Ellis, les relations qui animent la majorité des personnages masculins de Michael Bay tournent autour de la haine et de l'individualisme, un besoin de se démarquer pour contrer certaines insécurités de genre. Lutz Koepnick présente *No Pain No Gain* comme un exemple parfait à travers la figure du bodybildeur, qui est par essence l'être qui ne peut s'aimer¹⁰⁹. Ses valeurs hypermasculinistes cachent un passé de la condition corporelle qui ne peut pas être oublié. Le miroir, motif fondamental des salles de sport, reflète non pas l'état actuel du corps, mais son changement, et donc ce qu'il a été. L'ego surdimensionné des anti-héros du film refoule un renoncement identitaire, le rejet de l'être quand celui-ci ne se met pas en scène. Le philosophe Clément Rosset détaille cette dichotomie du rapport à soi :

« L'assomption jubilatoire de soi-même, la présence véritable de soi à soi, implique nécessairement le renoncement au spectacle de sa propre image. Car l'image, ici, tue le modèle. Et c'est au fond l'erreur mortelle du narcissisme que de vouloir non pas s'aimer soi-même avec excès, mais tout au contraire, au moment de choisir entre soi-même et son double, de donner la préférence à l'image. Le narcissique souffre de ne pas s'aimer : il n'aime que sa représentation¹¹⁰. »

L'élévation posthumaine ne prend pas. Les losers magnifiques du long-métrage rêvent de faire de leur corps une abstraction, « un monument de la perfection physique, un temple », mais ils sont rattrapés par sa matérialité, par la fin du spectacle.

Il en va de même pour les fantômes de *6 Underground*, qui ne deviennent pas soudainement invincibles après avoir simulé leur mort. Dès la blessure de « Two », et la mort de « Six » (Dave Franco) à la fin de la première séquence d'action, la quête des personnages est

109 KOEPNICK, Lutz P., op. cit., p. 84.

110 ROSSET, Clément, *Le réel et son double : essai sur l'illusion*, Paris, Gallimard, 1996, pp. 113-114.

renvoyée à la prégnance des corps, celle qui terrifie également les agents de sécurité de *13 Hours*. Dans le chaos libyen, les caméras numériques du chef opérateur Dion Beebe (à l'œuvre sur *Collatéral* de Michael Mann) créent un fort *motion blur*, qui étale dans un élan impressionniste les soldats dans un espace labyrinthique, où l'identité des uns et des autres s'efface dans un conflit incompréhensible. Il faut attendre une accalmie pendant le siège nocturne pour que Jack Silva (John Krasinski) retrouve possession de son corps et de son identité. Une fois l'adrénaline descendue, il dit : « Je n'ai pas pensé à ma famille une seule fois de toute la nuit. J'y pense maintenant. ». Il redevient, un court instant, père et mari, les rôles qui donnent un sens à sa vie.

2.2. La fatigue du corps héroïque

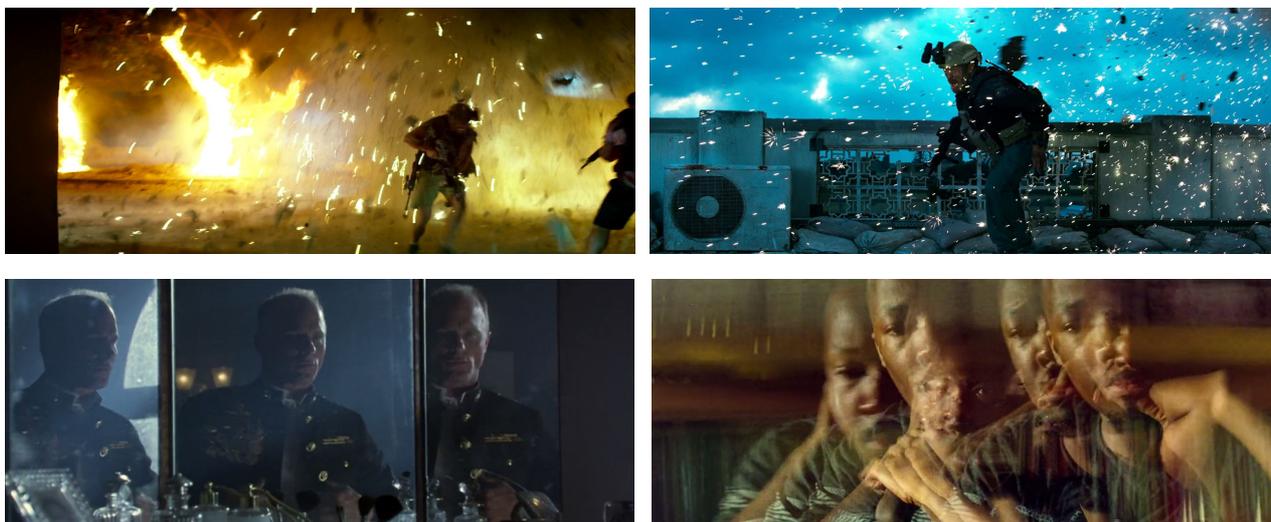
Nous évoquons plus tôt la récurrence de motifs militaires dans le cinéma de Michael Bay, et au-delà de sa mise en valeur parfois propagandiste, le soldat est la figure ultime de l'héroïsme pour le réalisateur. C'est un être entièrement tourné vers la notion de sacrifice, au point de risquer l'intégrité de son corps et de son identité. C'est pourquoi le militaire est aussi le symbole qui informe le plus des limites du « déni de subjectivité ». Si Bay déclare un amour sincère envers l'homme de terrain, il affiche très souvent une aversion pour ses dirigeants, le gouvernement et ses diverses branches qui segmentent le pouvoir dans des directions contradictoires. Cette chaîne de commande, contrairement à celle des braqueurs et soldats de *Bad Boys* et *The Rock*, se grippe en permanence, se confronte à l'ego des uns et des autres. Ces organisations envisagent l'action sur un long terme rassurant et stratégique, contraire au *goal-oriented action* de corps en quête de survie ; en bref, à la vision viscérale que le cinéaste se fait d'un conflit armé.

Les héros de *6 Underground* choisissent justement de s'effacer des bases de données mondiales pour exister sans intermédiaires, et sans avoir de comptes à rendre. Ils évoluent en privilégiant une immédiateté du corps et de ses actions, une immédiateté que le posthumanisme tend à refouler. L'être posthumain ne peut pas refléter une perte de contrôle sur son physique, puisqu'il combat justement les limites d'un corps « qui se fatigue, qui se tend sous le stress, [qui] craque¹¹¹ ». Or, Bay distord cette part du rêve posthumain, car même les corps augmentés ont besoin de craquer, d'éclater, d'exploser. *The Rock* et *6 Underground*

111 COULOMBE, Maxime, op. cit., p. 3.

présentent le Général Hummel et « Seven » de la même manière. Tous les deux sont démunis et en proie à la culpabilité face à la mort de leur équipe. Le physique de ces deux militaires se fragmente, le premier dans différents miroirs, le second dans une surimpression de divers plans de son visage, semblant implorer telle une cocotte-minute. Le corps ne peut pas se limiter à répondre froidement aux ordres, et il est clair que le réalisateur présente avec une certaine noblesse cette subjectivité retenue, respectant un système tout en s'indignant de ses déficiences. L'individu peut se dédoubler, mais il ne peut pas remplacer la disparition du collectif.

Le posthumanisme perçoit le corps comme un boulet dont on espère pouvoir prochainement se débarrasser. Pour autant, « le cinéma est avec la figure humaine, ou bien il n'est pas¹¹² », affirme Jacques Aumont, et Michael Bay traite cette coquille de chair comme un récepteur de sensations au milieu du chaos, portail entre la diégèse et les sens du spectateur. Même les Transformers, dont il est parfois difficile de cerner les formes par leur accumulation de vraies pièces mécaniques, ont été repensés par le cinéaste et ses designers sur les quatrième et cinquième volets. Les robots profitent ainsi d'un anthropomorphisme renforcé, à l'instar de Hound, Autobot lourdement armé qui se distingue par son embonpoint. On peut voir dans ce choix artistique une forme d'échec d'un cinéma du posthumain, car les imperfections du corps, son manque de contrôle revendiqué, est aussi ce qui marque l'individualité de personnages auxquels on peut s'attacher.



Première ligne : les corps impressionnistes de *13 Hours*.

Deuxième ligne : l'individu déphasé, et fragmenté : le Général Hummel (Ed Harris) dans *The Rock* (à gauche) et « Seven » (Corey Hawkins) dans *6 Underground* (à droite).

112 Cité dans NACACHE, Jacqueline, *L'Acteur de cinéma*, Lassay-les-Châteaux, Armand Colin, collection Cinéma, 2005, p. 65.

Si le cinéma de Michael Bay présente par ses séquences d'action de nombreux corps sans vie, le posthumanisme interroge nécessairement leur intégrité. Alors que le cadavre peut être considéré comme une machine à organes potentiellement exploitables dans leur unité, et que la subjectivité de l'individu a disparu, pourquoi chercherait-on à respecter une enveloppe charnelle vide ? Vers la fin de *13 Hours*, les renforts précipitent la fuite des agents de sécurité de Benghazi, au point où ils jettent du toit de la base le cadavre de Tyrone « Rone » Woods (James Badge Dale), collègue et ami de Jack touché par une explosion. Celui-ci les aperçoit en train d'agir, et ses cris de protestation n'y changent rien. Si l'objectif nous montre l'impact du corps au sol, en le renforçant même par un *sound design* qui offre un bruit de percussion lourd, elle accompagne aussi le regard de Jack, qui a le réflexe de se retourner pour ne pas voir cette scène d'horreur.

Cette séquence reflète assez bien la compréhension que Michael Bay a de la marque cinématographique qu'il représente. En tant que porte-étendard d'un cinéma d'action « testostéroné », sa mise en scène évoque une prolongation des héros invincibles des années 80, de Schwarzenegger à Stallone. Mais si ses personnages bandent leurs muscles et affichent de grosses barbes viriles, il détourne nos attentes en affichant une crise du genre chez ses soldats secrets, symbolisant l'ambiguïté d'un interventionnisme qu'il n'est plus aussi simple de mettre en valeur. Bay dépeint dans un premier temps des êtres postmodernes, qui fantasment leur propre nature de soldats intouchables en jouant à *Call of Duty* ou en récitant les dialogues de *Tonnerre sous les tropiques* (2008). Cependant, la réalité du borbier libyen les rattrape. Elle les renvoie à la vacuité de leur masculinisme, qui ne sert même pas un conflit idéologique leur tenant à cœur.

Le corps craque parce qu'il est perdu dans la surabondance d'informations d'un monde cybernétique qu'il essaie, peut-être en vain, de maîtriser. Michael Bay s'accorde avec la vision d'un monde posthumain parce que ce mode de pensée sous-entend un éclatement du politique qui interroge la place de l'homme dans la société qui lui sert, a priori, de modèle. Lutz Koepnick aborde les agents de *13 Hours* non pas comme des soldats, mais comme des auto-entrepreneurs, des contracteurs privés contraints de retourner au front parce qu'ils n'ont pas pu construire une carrière au pays. En effet, Jack explique avoir accepté de venir à Benghazi car sa tentative de reconversion en agent immobilier était difficile.

« Ce qui est étonnamment nouveau à propos des guerriers robustes de Bay, [...] c'est que ses six héros entrent, énergiques, et sortent du récit dans la posture d'agents entrepreneuriaux qui sont profondément affectés par la manière dont le néolibéralisme a remodelé depuis ses vingt dernières années les relations économiques, les identités sociales, et les subjectivités dans toutes les branches de la vie¹¹³. »

Michael Bay pousse d'ailleurs cette logique par l'intertextualité de son récit, et là encore par le choix surprenant de son casting. En donnant le rôle principal de son film à John Krasinski, non seulement le cinéaste transforme de nouveau un acteur comique en *action star*, mais il nous renvoie constamment au personnage qui l'a rendu célèbre : Jim, dans la série culte *The Office* (2005-2013). *13 Hours* se joue ainsi en continuation de la peinture d'un capitalisme traditionnel en perte de vitesse, métaphorisé par un comédien ayant incarné un protagoniste piégé dans une vie de bureau ennuyeuse. Vers la fin de la série, le parcours de Jim est rendu positif lorsqu'il trouve une joie de vivre dans un projet de start-up, quitte à connaître quelques hauts et bas avec sa famille. *The Office* ausculte avec une certaine acuité la fin d'un modèle commercial au travers d'une simple société de vente de papier, tout en valorisant les risques de son héros, qui se démarque par sa soif d'entrepreneuriat et de dérégulation prônée par le néolibéralisme.

Pour autant, *13 Hours* se présente presque comme une suite déguisée de la série, où Jim serait contraint de s'adapter à l'échec de son projet. Si Jack Silva cherche à éviter le traumatisme de voir le cadavre de son ami tomber, c'est aussi parce qu'ils ont tous subi ce rejet de l'intégrité corporelle, qui oblige à une auto-régulation de l'être et son adaptation à un système qui ne scinde plus la vie professionnelle et privée. Cette réification terminale du corps est interrogée par le cinéaste au travers de la fatigue de ses héros, qui semble salvatrice. L'individu ne peut plus se réduire à être, dans des mondes filmiques aussi contradictoires, une unique image, un simple rouage homogène de la cybernétique. *The Island* repose sur des célébrités qui, en défiant les limites de leur corps, souhaitent devenir des icônes, leur propre représentation fantasmée et immuable. Dès lors, Michael Bay semble tout indiqué pour magnifier cette constatation de Frank Pierobon sur « l'apothéose d'un nouveau genre, le devenir-dieu se muant en devenir-image¹¹⁴. »

113 KOEPNICK, Lutz P., op. cit., pp. 125-126.

114 PIEROBON, Frank, *Le Symptôme Avatar*, Paris, Vrin, Collection Philosophie et Cinéma, 2012, p. 47.



Jack Silva (John Krasinski) dans *13 Hours*.

Néanmoins, on peut également y voir une forme de malédiction, un palliatif existentiel particulièrement flagrant dans *No Pain No Gain*. Le vernis n'attend que de se craqueler, au point d'ailleurs que Bay engendre une autre « dissonance du cadrage » dans la saga *Transformers* à travers son personnage le plus iconisé : Optimus Prime.

Selon la mythologie de la franchise, le leader des Autobots est une personnification du courage et de la justice, que sa nature originelle de jouet ancre encore plus dans son immobilité. Pourtant, Optimus ne cherche qu'une chose : rejeter cette responsabilité de chef charismatique, qui le plonge encore et toujours dans des conflits qui sacrifient ses compagnons d'armes. Cette lassitude, que d'aucuns associent à celle de Bay quant à la longévité de la série, se traduit par une violence contraire aux principes du héros. Optimus se présente en archétype épuisé, décapitant Megatron à la fin du troisième volet avant d'exécuter d'une balle dans la tête Sentinel Prime, son ancien mentor et traître alors désarmé. Ce n'est sans doute pas un hasard si la saga profite de son dernier volet, *The Last Knight*, pour pleinement embrasser cette dichotomie, en faisant temporairement d'Optimus le méchant du long-métrage, reconfiguré pour servir les intérêts de sa créatrice Quintessa. Alors qu'il cherche à faire perdurer sa race au travers d'une nouvelle vie sur une nouvelle planète, Optimus est toujours ramené aux emblèmes du passé, aux images manquantes qu'il est le premier à incarner. Même le plus noble des Transformers, parangon de posthumanité, ne peut éluder que le rêve d'un homme nouveau impose de laisser derrière soi une forme d'humanisme. Le corps ne semble soudainement plus au centre des valeurs et du regard humain. Pourtant, un alien tout droit venu de Cybertron a lui aussi besoin de retrouver l'animalité de la chair, un craquage d'autant plus beau qu'il se matérialise sur la perfection tant fantasmée d'un être entièrement mécanique.



De gauche à droite : Boon (David Denman), Jack Silva (John Krasinski), John « Tig » Tieggen (Dominic Fumusa) et Kris « Tanto » Paronto (Pablo Schreiber) dans *13 Hours*.

3. La position incertaine d'une figure humaine sans signes et sans causes

Si nous évoquons plus tôt l'aspect politiquement anachronique de *6 Underground*, c'est parce que Michael Bay semble revenir à ses premières amours de cinéaste d'action, en affichant un rapport décomplexé à la hiérarchie et à la justice expéditive pour permettre à ses personnages d'évoluer dans un chaos qui n'impose pas de réelles conséquences. Le réalisateur retrouve ici la candeur envers la toute-puissance pyrotechnique évoquée par Julien Abadie, celle que bien d'autres ont revendiquée entre temps. A vrai dire, le site *Collider*¹¹⁵ a vu dans ce retour en arrière une comparaison intéressante entre *6 Underground* et *Team America : World Police* (2004), parodie savoureuse de la série en marionnettes *Les Sentinelles de l'air*, qui présentait dès les années 60 une équipe de sauvetage mondiale sur-puissante et omnipotente. De ce postulat, Trey Parker et Matt Stone, les créateurs de *South Park*, en tirent la métaphore d'un interventionnisme étasunien fantasmé. Tout en jouant d'une peinture caricaturale de l'impérialisme américain à la sortie du 11 septembre, *Team America* s'approprie les tropes d'un cinéma d'action démesuré, rendant compte de leur ampleur disproportionnée en la réduisant à l'échelle de jouets. Pourtant, la parodie n'en oublie jamais l'attrait d'une telle imagerie, et n'hésite pas à se tourner vers le pastiche en citant la technicité de Michael Bay,

115 GOLDBERG, Matt, « '6 Underground' Is 'Team America' with People and without Satire | Review », 13 décembre 2019, In *Collider* [en ligne]. Disponible sur : <https://collider.com/6-underground-review-michael-bay-netflix/>

jusque dans une chanson triste qui ironise explicitement sur le réalisateur avec les paroles « *I miss you more than Michael Bay missed the mark, when he made Pearl Harbor*¹¹⁶ ».

Dans *Team America* comme *6 Underground*, les enjeux géopolitiques du récit sont réduits à la nécessaire destitution d'un dictateur par une unité d'élite qui refuse d'être un énième rouage dans le système bureaucratique et légal. *Collider* ne manque pas de souligner que cette démarche idéaliste et réductrice « paraît encore plus ridicule maintenant quand on voit que destituer des dictateurs comme Saddam Hussein ou Mouammar Khadafi n'a pas magiquement réparé l'Irak et la Libye¹¹⁷. »

Qu'ils reposent sur la satire ou non, les deux films se mettent d'accord sur l'importance de l'action par rapport au discours. Sur des tonalités différentes, les cinéastes critiquent ouvertement une certaine hypocrisie hollywoodienne et sa caste de riches démocrates à l'aise dans leur tour d'ivoire, prêts à tout pour devenir les porte-étendards calculés de la bien-pensance du moment. « *One* », que Ryan Reynolds incarne avec sa dose de sarcasme habituelle, connaît une rédemption forcée par Bay, celle d'un milliardaire se présentant à un camp de malades dans un pays du tiers-monde (le Turgistan, en réalité une province de l'actuel Pakistan, ici présenté en tant qu'État quasi-fictionnel), uniquement pour les photos qui seront prises de sa bonne action. La vue de personnes dans le besoin ne lui suffit pas à comprendre la gravité de la situation. Il faut attendre qu'une attaque au gaz sarin par le gouvernement du Turgistan tue des centaines d'innocents pour qu'il s'implique pleinement dans une cause, qu'il soit prêt à y sacrifier sa fortune, et son corps.

3.1. Des êtres libérés par la dépolitisation de leur monde

Cette primauté de l'acte a le mérite d'être en accord avec la volonté de Bay de ne pas utiliser sa position de cinéaste à succès pour diffuser une opinion. Pour lui, ce n'est pas le rôle de l'industrie : « Je reste à l'écart de la politique car je pense que le monde n'apprécie pas de voir Hollywood donner son avis », a-t-il commenté dans une interview¹¹⁸. Le réalisateur prévaudrait un cinéma apolitique, et ce même quand ses récits taclent des sujets qui imposent,

116 « *Tu me manques plus que Michael Bay a manqué le sujet, quand il a réalisé Pearl Harbor.* »

117 Ibid.

118 EELLS, Josh, « '13 Hours': Can Michael Bay Pull Off a Gritty Movie About Benghazi? », 4 janvier 2016, In *Rolling Stone* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.rollingstone.com/movies/movie-news/13-hours-can-michael-bay-pull-off-a-gritty-movie-about-benghazi-36317/>

à première vue, un certain positionnement idéologique. Pour accompagner la sortie de *13 Hours*, le critique Bilge Ebiri a réalisé un graphique classant les films de Michael Bay selon leurs élans conservateurs ou libéraux¹¹⁹, et il est clair que sa filmographie ne se réduit pas à une seule catégorie.

Si Lindsay Ellis¹²⁰ analyse ses thématiques phares sous le prisme de la politique des auteurs, elle conçoit aussi que le réalisateur Michael Bay aborde son propre cinéma selon la mort de l'auteur, pensée où l'œuvre subsistera toujours à son créateur, y compris dans les interprétations qui peuvent en être faites. Bay n'impose jamais sa propre vision du monde dans ses discours, et ce même si son style reconnaissable impose parfois de lui-même son regard sur les thématiques qu'il aborde. C'en est d'autant plus ironique quand on observe la réception paradoxale de *13 Hours*. Sorti durant la campagne présidentielle de 2016, le film a été immédiatement taxé de conservatisme, étant donné que la tragédie s'est déroulée sous la responsabilité d'Hillary Clinton, alors secrétaire d'État à la Défense. Pourtant, jamais le long-métrage ne fait référence à son nom, et l'ensemble du script distille des interrogations sur le bien-fondé d'un tel interventionnisme américain, questions plutôt en accord avec une pensée démocrate. Mais surtout, avec sa mise en scène qui s'accroche aux corps de ses héros pour reconstituer les faits, Michael Bay replace l'individu au sein de son dispositif, éludant l'instrumentalisation qui a pu être faite de l'événement. Il s'agit de remettre sur le devant de la scène les individus qui ont été oubliés dans cette guerre médiatique.

Or, *13 Hours* n'a pourtant pas manqué d'être exploité par le parti républicain, souvent avec l'aval de Paramount. On peut voir dans ce paradoxe l'acceptation de Michael Bay quant à la perte de contrôle de ses propres créations. Si son cinéma se réfère aux hyperobjets, il en devient lui-même un en dépassant son auteur, et en présentant « des objets tellement gros qu'on ne peut plus les envisager exclusivement en tant qu'affaires humaines ; des phénomènes si complexes, flexibles, et divers en « gestalt » que les notions traditionnelles d'organisme, de commandement, de contrôle centralisé et de supervision directoriale échouent à en décrire les opérations¹²¹. »

Au sein de l'ingénierie hollywoodienne régie par la concession, la carrière du cinéaste est rompue à l'exercice, comme en témoigne son retour permanent sur la saga *Transformers*, qu'il voulait pourtant quitter dès le deuxième opus. Mais ces concessions carriéristes et artistiques se montrent en accord avec la concession posthumaine, qui impose par

119 EBIRI, Bilge, « The Politics of Michael Bay's Supposedly Apolitical Movies », 13 janvier 2016, In *Vulture* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.vulture.com/2016/01/politics-of-michael-bays-movies.html>

120 ELLIS, Lindsay, op. cit.

121 KOEPNICK, Lutz P., op. cit., p. 138.

l'augmentation de l'homme l'oubli de son rôle phénoménologique.

La posthumanité des personnages bayiens reflète la crainte d'un humanisme en voie de disparition. L'homme n'est au centre de ses propres systèmes, éclatés et trop grands pour lui, même quand les images l'y replacent. L'humain rêve d'être un rouage comme un autre de la cybernétique, de se fondre dans un flux constant d'informations, où la représentation du corps peut signifier tout et son contraire. *13 Hours* et *6 Underground* se font ainsi écho lorsqu'ils présentent la mort d'un dictateur. Mouammar Khadafi et Rovach Alimov (Lior Raz) sont filmés en proie à un peuple qui reprend ses droits, chahutés par la foule et un montage qui mêle reconstitution à la caméra portée et archives (fausses dans le cas de *6 Underground*) filmées au smartphone. La différence de résolution finit de fragmenter un physique annihilé, qui symbolise une réussite révolutionnaire. Pourtant, là où *13 Hours* présente le décès de Khadafi dans ses premières minutes, reconstituant la toile de fond complexe d'un film de guerre où l'Amérique semble ne pas avoir sa place, *6 Underground* use de la même mise en scène dans son final grandiloquent, et souligne la force interventionniste de ses héros justiciers.

Cet exemple peut permettre de rapprocher le cinéma de Michael Bay d'une démarche populiste, telle que le définit David Da Silva dans son livre sur le sujet : « Depuis la Guerre d'indépendance face aux Anglais, les Américains ont décidé de toujours contester les groupes organisés qui peuvent empêcher l'épanouissement de l'individu de cette nouvelle nation¹²² ». La dépolitisation recherchée par le cinéaste lui semble nécessaire pour émanciper ses personnages de dogmes qui les entravent. Elle est essentielle pour les héros de *6 Underground*, et elle se reflète par la perte symbolique de leur condition d'humain. Au sein de la diégèse, leur corps ne peut pas devenir une image instrumentalisée.

Si la cybernétique a connu un tournant majeur avec la naissance de l'ordinateur, ce cerveau électronique a depuis le départ été pensé pour calculer et interpréter des signaux informatifs plus vite que l'organe dont il est inspiré. Avec son évolution se pose la question du contrôle que nous pouvons avoir sur la machine, et la vision d'un écart qui se creuse entre nos créations et l'obsolescence corporelle que nous cherchons à pallier. Ce que Michael Bay aborde au travers de son cinéma, c'est notre tentative éperdue de rattraper le retard du corps dans sa réception et sa transmission de l'information, quitte à faire face non seulement à une crise du trop-voir, mais plus globalement à une boulimie des images.

¹²² DA SILVA, David, *Le populisme américain au cinéma : de D.W. Griffith à Clint Eastwood : un héros populiste pour unir ou diviser le peuple ?*, La Madeleine, LettMotif, Collection Thèses/Essais, 2015, p. 389.



Avec le même mélange d'images aux résolutions différentes pour mettre en scène la destitution d'un dictateur (*13 Hours* dans la colonne de gauche, et *6 Underground* dans celle de droite), Michael Bay crée pourtant deux scènes opposées d'un point de vue idéologique.

« Il convient aussi de remarquer la difficulté à cataloguer les cinéastes qui ont décidé de représenter l'idéologie populiste à l'écran¹²³ », affirme David Da Silva, et ce ne pourrait être plus vrai pour Michael Bay. Comme le remarque Lutz Koepnick, si l'auteur est souvent vilipendé pour sa forte utilisation de symboles patriotiques américains, la plupart d'entre eux sont avant tout marqués par leur sur-utilisation au quotidien, les rendant presque invisibles aux yeux des personnages :

« Le projet de Bay de « rendre l'Amérique à nouveau grande » apparaît souvent [...] vide de contenu et de véritable motivation dans les contextes narratifs de ses films, comme s'il s'agissait d'un pur automatisme, d'un hochement de tête purement symbolique, d'une invocation mémorisée qui tend à venir de nulle part et n'a aucun ancrage réel dans la vie quotidienne de ses protagonistes¹²⁴. »

Le drapeau américain est certes très présent dans l'imagerie bayienne, mais il ne représente pas vraiment un symbole de fierté nationale. Il est plutôt un accessoire dont le flottement dans le vent dynamise des arrière-plans, en plus de propager des couleurs vives dans le cadre. A force d'avoir été transcendé par l'image, le signe perd de sa valeur baudrillardienne, et finit par devenir sa propre caricature, sa propre simplification. La nation elle-même semble se vider de son sens originel, parce qu'elle est censée représenter et servir le peuple, des humains qui ne sont soudainement plus une fin et une valeur suprêmes de la pensée.

3.2. Des étoiles sans valeur ?

Au final, *13 Hours* n'est pas tant un film qui puise son horreur dans la reconstitution de la nuit vécue par ses protagonistes, mais dans son hors-champ d'une Amérique rendant absurde toute notion de patriotisme. A la manière d'*Armageddon* ou de *Transformers*, le long-métrage débute sur un plan de la Terre vue de l'espace, mais Bay détourne ce trope, qui souligne habituellement une cohésion apaisée entre l'humain et son environnement. En plus de contraster ce plan large par l'intimité du récit qui va suivre, le cinéaste raille une communication souveraine et facilitée par les satellites, qui va pourtant se révéler insuffisante.

123 DA SILVA, David, op. cit., p. 394-395.

124 KOEPNICK, Lutz P., op. cit., p. 131.

En effaçant le facteur humain par une chaîne de commande réduite à une suite d'écrans et de coups de téléphone kafkaïens, *13 Hours* pervertit un posthumanisme que le cinéaste a l'habitude de transcrire par le flow de ses personnages. Ici, l'énergie et les mouvements des agents privés sont constamment stoppés dans leur élan, jusque dans les dernières minutes du film, où les survivants sont obligés d'attendre plusieurs heures sur un tarmac d'aéroport l'arrivée d'un avion qui va les ramener au pays.

A travers cette mise en perspective de sa réalisation, il paraît ainsi réducteur d'analyser le réalisateur selon une affinité politique républicaine ou démocrate. Au contraire, c'est son souhait de dépolitisation de ses récits qui font sa spécificité, quand bien même elle est parfois factice. La proximité de son outillage filmique n'est pas seulement là pour délivrer plus directement les sensations fortes promulguées par l'action de ses diégèses. Elle se montre nécessaire pour contrer les limites du médium cinématographique, dont les mouvements de médiation deviennent des barrières de plus en plus infranchissables entre le public et la réalité émotionnelle brute d'une histoire. *13 Hours* est en cela assez unique, parce que Michael Bay y délivre des personnages qui font tout pour ne pas devenir de simples totems mémétiques, contrairement à d'autres de ses héros, Bumblebee en tête.

Pour autant, le cinéaste n'en oublie pas sa faculté à se réapproprier des tropes esthétiques pour en tirer une certaine intertextualité. En l'occurrence, si la mise en scène quasi-documentaire de son film de guerre évoque *La Chute du faucon noir* (2001)¹²⁵, elle renforce la confusion de son contexte en remplaçant la figure humaine dans deux autres genres cinématographiques.

Tout d'abord, le film pioche ostensiblement dans le western pour en tirer un négatif anachronique. Les personnages comparent le siège auxquels ils font face à celui d'Alamo, et le critique Louis Blanchot voit à travers eux « les derniers cow-boys de l'Amérique [qui affrontent] les miliciens du Far East¹²⁶ ». *13 Hours* fait ainsi de ses héros le miroir déformant d'un passé conquérant qui n'a plus lieu d'être, des corps d'un autre temps croyant être confrontés aux enjeux simples de la défense d'une ligne géographique en vérité explosée.

Ensuite, cette inertie du conflit armé engendre un deuxième emprunt, celui du film de morts-vivants. Les agents de sécurité surnomment une zone abandonnée à l'extérieur de leur

125 Film qui doit d'ailleurs en grande partie aux expérimentations de Bay et de Tony Scott, la boucle est bouclée.

126 BLANCHOT, Louis, « 13 Hours », 5 avril 2016, In *Chronic'art* [en ligne]. Consulté le 10 avril 2020, disponible sur : <https://www.chronicart.com/cinema/13-hours/>

base Zombieland, et il s'avère que la plupart des insurgés tentent d'approcher le bâtiment par ce pan de terre désolée, leur silhouette progressant dans un effet de contre-jour à la façon des hordes déshumanisées des premiers films de George A. Romero. Bay appuie par cette métaphore un combat rendu mécanique et automatique, porté par une force abstraite qui dépasse les protagonistes. C'est d'ailleurs une fois le soleil levé, et les troupes américaines en fuite, que sa caméra s'attarde temporairement sur les cadavres des opposants, dont l'humanité est rappelée par la présence de leurs familles attristées.

Pour un cinéaste nourri et habitué à la segmentation précise des genres du septième art et à leurs codes narratifs, ce décalage et hybridation se révèlent essentiels lorsqu'il s'agit de décrire des mondes filmiques et des personnages faisant face à une décontextualisation identitaire de plus en plus prégnante. Selon Maxime Coulombe, la posthumanité exprime sa quête d'une fluidité de l'identité par deux pôles distingués par l'auteur Paul Ricoeur¹²⁷. Il y a dans un premier temps « l'identité-idem », c'est-à-dire « l'ensemble des dispositions durables à quoi on reconnaît une personne », les aspects invariables de notre corps et de notre personnalité, ceux qui symbolisent une stabilité à travers le temps. Mais dans un second temps, il y a « l'identité-ipse », qui pallie à l'insuffisance de l'idem. « Elle est l'expression d'une volonté », dans le sens où l'être se met en scène pour pouvoir changer n'importe quel aspect de sa personne. « Il n'est plus question d'« être identifié », il s'agit plutôt de « s'identifier à » », précise Coulombe. De l'équilibre de cette dichotomie découle ainsi « l'identité narrative », un « mélange entre un caractère formel (identité-idem) et une volonté de mise en sens (identité-ipse) ».

Cette concession est non seulement au cœur de la démarche posthumaine de moult personnages de Michael Bay (les Transformers et leur capacité de se changer en n'importe quel véhicule scanné pour ne citer qu'eux), mais c'est plus globalement son cinéma qui est contraint de s'y adapter. Ses deux seuls films fondés sur une histoire vraie, *No Pain No Gain* et *13 Hours* offrent principalement à travers leur narration une contextualisation des personnes et des événements sur lesquels ils se basent. L'auto-mise en scène devient ici une opportunité salvatrice pour tout à chacun, dans les mondes filmiques du réalisateur, de raconter sa propre histoire. C'est pour cette raison que l'héroïsme anonyme, particulièrement explicité dans la démarche des héros de *6 Underground*, est un fantasme primordial du Bayhem, le posthumanisme dans sa forme la plus pure : utiliser le septième art pour se rebooter sur le

127 COULOMBE, Maxime, op. cit., pp. 97-101.

plan identitaire.

Cependant, même ce retour à la case départ doit être remis en perspective par rapport à la recherche de dépolitisation d'un tel cinéma. Si Michael Bay se considère lui-même comme « un véritable Américain¹²⁸ », sa mise en scène amusée de l'Americana et des secrets fantasmés de la nation ne l'empêche pas de constater la périlclitation de la valeur de ses symboles. Ainsi, le final de *13 Hours* possède un goût doux-amer étonnamment nuancé, où le cinéaste rend hommage à Rone et Glen, les deux soldats morts durant l'attaque de Benghazi, en approchant sa caméra de deux étoiles gravées dans le marbre d'un monument commémoratif des disparus de la CIA. Le réalisateur souligne la noblesse de leur sacrifice, et la reconnaissance de ce dernier à travers une identité narrative post-mortem. Le corps s'est affranchi pour devenir une personnification de ses valeurs. Mais comme nous l'avons dit plus tôt, le drapeau américain n'est plus chez Michael Bay qu'un accessoire, un symbole qui a perdu toute raison d'être, surtout lorsqu'il accompagne un film qui appuie l'absence de son signifié sur le signifiant. L'humain ne s'est-il pas sacrifié au nom d'une image béante, d'une étoile qui n'est plus qu'une coquille vide ? Comment ces individus peuvent-ils être associés à un drapeau qui les a abandonnés ?



Le final de *13 Hours* : un gros plan sur les étoiles d'un mémorial, en hommage aux deux agents disparus. Mais cette symbolique a-t-elle encore un sens ?

Quand on y repense, ces questions étaient déjà en germe dans *The Rock*, au travers de l'objectif du Général Hummel de mettre en lumière la mort de soldats sacrifiés durant des missions secrètes. L'apolitisme revendiqué par Michael Bay n'en est clairement pas un, mais il

128 EELLS, Josh, op. cit.

est une tentative de remettre au centre de ses dispositifs l'être humain. Le cinéaste s'approprie par sa réalisation des idéologies et des sociétés éclatées, où l'individu ne se retrouve plus, et montre que celui-ci doit tout de même se raccrocher à une intégrité identitaire par l'image, aussi illusoire puisse-t-elle être. Après tout, le posthumanisme n'existerait pas sans cette frustration observée par Coulombe : « l'image projetée faillit à représenter ce que nous sommes : le regard de l'autre est toujours décevant, car incapable de voir notre spécificité¹²⁹ ».

S'il est souvent réduit à un spectacle éreintant et bruyant, le cinéma de Michael Bay repose sur cette volonté simple de défier ce fatalisme, d'offrir par sa caméra un regard qui va au-delà de l'ancien glamour hollywoodien, magnifiant et augmentant tout ce qu'il capture. On peut y voir une autre forme de populisme, celle d'un réalisateur uniquement motivé par le sentiment d'évasion que procurent ses films au plus large public possible. Pourtant, en constatant une certaine pénurie des symboles humanistes, reflet d'un manque d'images rassurantes, Michael Bay utilise son œil hors-pair pour rassasier coûte que coûte son audience, parce que l'humanité doit bien continuer à se motiver, à fantasmer son progrès, même si elle fonce dans le mur. Par cet ultime mouvement en avant, qu'il espère ininterrompu, le cinéaste prouve qu'il préférera toujours l'action au discours.

129 COULOMBE, Maxime, op. cit., p. 84.

CONCLUSION

A l'instar de ses personnages en proie à une crise identitaire, Michael Bay est un cinéaste bien plus difficile à identifier qu'il n'y paraît. Au-delà de sa relation au politique, qui oscille constamment entre les pôles conservateurs et libéraux, sa mise en scène est elle-même sujette à caution. D'un côté, des chercheurs tels que David Bordwell voient dans la frénésie de son découpage et de son montage une évolution cohérente d'un langage cinématographique toujours en quête d'une efficacité accrue, d'un contact renforcé et plus direct avec le public. De l'autre, Matthias Stork instigue avec le *chaos cinema* la sensation d'un point de non-retour de la grammaire du septième art, une nouvelle technique par défaut de désorientation par l'image, une désintégration de l'action qui dépasse largement une « continuité intensifiée ».

Quelle que soit la définition à laquelle on choisit de rapprocher le Bayhem, cette tension qui entoure la nature d'un cinéma en pleine écriture de son avenir positionne le réalisateur comme un pur auteur du posthumain. Entre l'image et le visuel (selon les termes de Daney), Michael Bay plonge ses univers filmiques dans la complexité d'une cybernétique devenue l'alpha et l'oméga du rapport de l'homme au monde. Ce cinéma cyborg impose ainsi à l'être humain de repenser la gestion de ses sens, en particulier une vision déroutante, désormais essentielle pour décoder un flux d'images permanent.

Le quatrième mur est autant un élément constitutif du médium cinématographique que sa limite principale, et Bay tend à repousser cette frontière au travers de son outillage omniprésent et omnipotent, symbole démiurgique d'une logistique comprise dans la notion de spectacle. Pour s'émerveiller, il faut apprendre à voir de nouveau, à accepter la caméra en tant qu'extension d'un corps pouvant traverser la matière, et ainsi entrer en communion avec elle.

Même s'il n'hésite pas aujourd'hui à se tourner vers des services affirmant la mutation du modèle de distribution de l'industrie, Michael Bay est synonyme d'une pleine exploitation

des capacités d'une salle de cinéma. Il n'est d'ailleurs pas étonnant que sa filmographie soit devenue au fil des ans une véritable vitrine pour les technologies pensées pour une plus grande immersion du public (3D, 4DX, systèmes sons Dolby toujours plus performants et englobant). Ces techniques se révèlent en accord avec la démarche posthumaine d'un cinéaste utilisant la machinerie du médium pour déverser le contenu toujours plus gigantesque de ses œuvres hors de l'écran, greffe immédiate de ses mondes surréels dans notre quotidien.

Bay dépasse ainsi le simple fantasme du plan publicitaire parfait, et exploite cette expansion du réel pour permettre à ses idées, même les plus improbables, de « faire image », comme on dirait d'un être ou d'un objet qu'il « fait corps » avec son environnement. Dans l'écosystème de plus en plus cadenassé du blockbuster hollywoodien, qui promeut une déréalisation toujours plus grande des effets spéciaux numériques, le réalisateur raccorde sa mise en scène aux lois de la physique, d'une démonstration de la gravité la plus évidente à la réflexion de la lumière la plus imperceptible sur une matière. Même si nous ne pouvons pas les conscientiser, nous expérimentons ces règles au quotidien, dans un contact permanent avec la Terre que le cinéaste exacerbe, pour nous ramener à notre position d'humain sur notre chère planète bleue.

Le posthumanisme bayien prend ainsi en compte le rêve d'un corps humain délesté des limites de sa prison charnelle en l'augmentant par un médium prégnant, récepteur idéal de sensations démesurées, telles que nous les cherchons au travers de certaines anthropotechniques. *Bad Boys II* et sa peinture d'un réseau de trafic de drogues emploie ce milieu en tant que métaphore consciente de sa nature filmique. Bay s'assume certes comme un « apôtre du cool », mais il est plus généralement un dealer légalisé, troquant les psychotropes par un savoir-faire équivalent, qui promet une proximité renforcée entre ses péripéties dangereuses et une audience qui lie le divertissement cinématographique aux sensations fortes qu'il procure, avec la satisfaction de se sentir dans l'œil du cyclone.

Pourtant, Michael Bay affiche également une connivence avec la facticité de cette imagerie centrifuge dans sa façon de refléter des humains déphasés avec leur monde. Son cinéma d'action ne fait pas soudainement de son public cible, jeune et masculin, les êtres hypermasculinistes qu'ils rêveraient de devenir. Au contraire, le Bayhem embrasse une crise de l'homme, dont les repères fragmentés par la profusion de médias s'accordent avec une autre crise, celle du trop-voir, du trop-plein de matière audiovisuel, qui ressort par l'hypersensibilité qu'il promulgue à ses diégèses.

Là encore, difficile de percevoir l'opinion franche du cinéaste sur une telle problématique, mais il est en revanche clair qu'il pratique sur ces questions une forme d'entrisme. A ce titre, il n'est pas étonnant que les films qui abordent le plus de front de telles thématiques identitaires et sociétales (à savoir *The Island*, *No Pain No Gain* et *13 Hours*) sont également ceux qui ont eu le plus de difficultés à toucher un large public. Ses plus gros blockbusters conservent avant tout le plaisir estival d'une évasion de l'individu ; et cette évasion trouve son point d'orgue dans la représentation d'une sur-consommation, celle qui fond la figure humaine au milieu des bijoux mécaniques et virtuels qui forment son environnement. L'homme se retrouve décalé, mais sujet à une réification finalement rassurante, voire fantasmatique. On assiste à un rapport privilégié entre l'homme et la machine, dans l'énergie ininterrompue d'un flow grisant. Cette fuite en avant constante, ce mouvement perpétuel du film d'action regorge ainsi d'une sorte d'insouciance, même quand sa sensorialité nous renvoie à nos insuffisances, aux hyperobjets qui pèsent au-dessus de nos têtes, et qui annoncent d'ors et déjà la fin programmée de notre espèce.

L'incertitude politique de Michael Bay se conjugue alors avec son incertitude posthumaine. Il aime présenter des corps nouveaux et surpuissants, mais il craint aussi notre déréalisation, le moment où cette élévation deviendra un autre point de non-retour : celui qui ne fera sémantiquement plus de nous des humains.

Notre soif d'images s'accorde paradoxalement avec la perte progressive de leur substance, suite de symboles vides auxquels nous espérons conférer une nouvelle prégnance. Notre propre corps est devenu une enveloppe creuse, un déchet dont on espère pouvoir prochainement se débarrasser. L'homogénéité du genre humain édictée par la posthumanité transforme l'individu en un signe égaré dans les méandres de la cybernétique. Bay peut perdre ses spectateurs dans son style emphatique, mais il dépeint en général des mondes filmiques renversés, explosés, où la figure humaine se cherche. Le doute existentiel de ses personnages se montre en accord avec l'évolution parallèle des technologies du cinéma et des biotechnologies. La machinerie du septième art se perfectionne pour transcender le corps, et représenter le rêve posthumain dans ses extrêmes les plus fantasques. Cependant, là où les biotechnologies font naître un débat permanent sur la perversion de la nature humaine, le cinéma le fait également au travers de son propre regard. Puisque le médium ne peut se construire qu'autour de l'être humain (ou du moins d'un substitut qui l'évoque), la question « un corps augmenté peut-il encore être considéré humain ? » est finalement assez similaire à

une autre interrogation : « peut-on encore parler de cinéma quand ce dernier s'attache à un être d'un nouveau genre ? »

C'est pourquoi l'étude d'un cinéma aussi singulier et porteur que celui de Michael Bay est essentielle. Qu'on aime ou pas les excès inhérents à sa vision du monde, le succès de sa filmographie est un indicateur important pour comprendre ce que signifie réaliser un film d'action ou un blockbuster aujourd'hui. Dans une industrie dépassée par la surmédiatisation, Bay continue de partager au plus grand nombre des signes et des symboles complémentaires ou contradictoires, dans un magma audiovisuel qui sait iconiser un humain autant magnifié que réifié. Puisque sa technique nous donne à voir sa virtuosité et son attrait, un tel cinéma technologique se relie plus ou moins consciemment aux interrogations tangibles de la bioéthique. Le Bayhem ne fait pas que décomposer et recomposer la place de l'être humain dans le septième art. Il emploie cette mutation identitaire pour éclater les acquis du médium lui-même, en tant qu'entité qui nécessite de s'adapter aux évolutions de l'humanité.

A l'heure de l'écriture de ces lignes, Michael Bay a déjà confirmé la mise en chantier de son nouveau film d'action, qui répond au nom de *Black 5*. Si peu d'informations ont été communiquées sur ce projet secret, il semblerait que le studio Sony, que le réalisateur retrouve pour la première fois depuis le diptyque *Bad Boys*, prévoit d'en faire le fondement d'un univers transmédiatique. Le cinéma communiquerait particulièrement avec le jeu vidéo, ce qui est d'autant plus cohérent quand on sait que Sony est également le fabricant et éditeur des consoles PlayStation.

Jusqu'alors, de tels dispositifs se sont révélés peu concluants, mais le cinéma posthumain de Michael Bay pourrait bien être à même de créer une passerelle nouvelle entre les deux médiums. Après tout, le dixième art a réinventé la manière de placer le spectateur, ou joueur, au cœur de l'expérience diégétique. Le jeu offre un point de vue entièrement fondé sur l'interactivité de l'avatar avec un monde virtuel. Il est à la fois caméra et corps contrôlé, réceptacle et distributeur de sensations, centre de gravité d'un dispositif qui ne peut pas exister sans lui. Néanmoins, la traduction de ces codes par le cinéma est encore chancelante. Là où la profusion d'informations dans l'espace de jeu est offerte dans un unique cadre (la coupe est après tout celle du *game over* dans de nombreux cas), elle est transcrite sur grand écran par l'énergie d'un montage qui entraîne une confusion sensorielle, l'obligation pour le spectateur de se réorienter pour pleinement entrer en phase avec l'œuvre. Il faut fragmenter

le sensorium humain pour le reconstruire.

Black 5 pourrait ainsi être une nouvelle page dans le cinéma posthumain de Michael Bay, une page qui promet de mêler toujours plus les outils de production de langage, afin de (re)positionner l'être humain au cœur d'un espace cybernétique dense et incertain.

FILMOGRAPHIE

Corpus principal (dans l'ordre des dates de sortie)

- BAY, Michael, *Bad Boys*, 1995, Columbia TriStar Films, 118 minutes.
- BAY, Michael, *Rock*, 1996, Hollywood Pictures, 136 minutes.
- BAY, Michael, *Armageddon*, 1998, Buena Vista Distribution, 145 minutes.
- BAY, Michael, *Pearl Harbor*, 2001, Gaumont Buena Vista International, 183 minutes.
- BAY, Michael, *Bad Boys 2*, 2003, Columbia TriStar Films, 147 minutes.
- BAY, Michael, *The Island*, 2005, Warner Bros., 136 minutes.
- BAY, Michael, *Transformers*, 2007, Paramount Pictures, 144 minutes.
- BAY, Michael, *Transformers 2 : La Revanche*, 2009, Paramount Pictures, 151 minutes.
- BAY, Michael, *Transformers 3 : La Face cachée de la Lune*, 2011, Paramount Pictures, 157 minutes.
- BAY, Michael, *No Pain No Gain*, 2013, Paramount Pictures, 129 minutes.
- BAY, Michael, *Transformers 4: L'Âge de l'extinction*, 2014, Paramount Pictures, 165 minutes.
- BAY, Michael, *13 Hours*, 2016, Paramount Pictures, 144 minutes.
- BAY, Michael, *Transformers 5: The Last Knight*, 2017, Paramount Pictures, 149 minutes.
- BAY, Michael, *6 Underground*, 2019, Netflix, 128 minutes.

Corpus secondaire

- BAY, Michael, *Aaron Burr*, 1993, Propaganda Films, 1 minute.
- BAY, Michael, *I'd Do Anything For Love (But I Won't Do That) (Official Music Video)*,

- 1993, Propaganda Films, 8 minutes.
- CAMERON, James, *Avatar*, 2009, Twentieth Century Fox, 162 minutes.
 - CAMERON, James, *Titanic*, 1997, Twentieth Century Fox, 188 minutes.
 - DANTE, Joe, *Explorers*, 1985, Paramount Pictures, 109 minutes.
 - SPIELBERG, Steven, *E.T. L'extra-terrestre*, 1982, Universal, 115 minutes.
 - SPIELBERG, Steven, *Jurassic Park*, 1993, Universal, 127 minutes.
 - SPIELBERG, Steven, *Rencontres du troisième type*, 1977, Columbia Pictures, 129 minutes.
 - WISE, Robert, ROBBINS, Jerome, *West Side Story*, 1961, United Artists, 152 minutes.

BIBLIOGRAPHIE

I. Cinéma

1. Transversale

Ouvrages :

- AKNIN, Laurent, *Mythes et idéologie du cinéma américain*, Paris, Vendémiaire, 2012, 185 p.
- AMIEL, Vincent, *Esthétique du montage* (4e édition), Malakoff, Armand Colin, 2017, 186 p.
- AUMONT, Jacques, *Que reste-t-il du cinéma ?*, Paris, Vrin, Collection Philosophie et Cinéma, 2013, 120 p.
- BAZIN, André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Editions du Cerf, 2002, 372 p.
- CHION, Michel, *Le son : Ouïr, écouter, observer* (3e édition), Malakoff, Armand Colin, 2018, 272 p.
- DA SILVA, David, *Le populisme américain au cinéma : de D.W. Griffith à Clint Eastwood : un héros populiste pour unir ou diviser le peuple ?*, La Madeleine, LettMotif, Collection Thèses/Essais, 2015, 466 p.
- LAFOND, Frank, *Joe Dante : L'Art du Je(u)*, Pertuis, Rouge Profond, Collection Raccords, 2011, 222 p.
- MORIN, Edgar, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Éditions de Minuit, 1956, 272 p.
- NACACHE, Jacqueline, *L'Acteur de cinéma*, Lassay-les-Châteaux, Armand Colin, collection Cinéma, 2005, 192 p.

- TARKOVSKI, Andrei, *Le Temps scellé*, Paris, Éditions Philippe Rey, Collection Fugues, 2014, 300 p.

Articles :

- BORDWELL, David, « Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film », 2002, In *Film Quarterly*, Vol. 55, N° 3 [en ligne]. Disponible sur : <https://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2002.55.3.16>
- METZ, Christian, « Le signifiant imaginaire », 1975, In *Communications*, N° 23, Psychanalyse et cinéma, sous la direction de Raymond Bellour, Thierry Kuntzel et Christian Metz, pp. 3-55 [en ligne]. Disponible sur : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1975_num_23_1_1347
- SHAVIRO, Steven, « What is the post-cinematic ? », 11 avril 2011, In *The Pinocchio Theory* [en ligne]. Disponible sur : <http://www.shaviro.com/Blog/?p=992>
- STORK, Matthias, « CHAOS CINEMA: The decline and fall of action filmmaking », 22 août 2011, In *IndieWire* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.indiewire.com/2011/08/video-essay-chaos-cinema-the-decline-and-fall-of-action-filmmaking-132832/>
- VERTOV, Dziga, « Manifeste du ciné-œil », 1923, [en ligne]. Disponible sur : <http://revuemanifeste.free.fr/numeroun/manifestedv.html>

2. Michael Bay et ses films

Ouvrage :

- KOEPNICK, Lutz P., *Michael Bay*, Urbana, University of Illinois Press, Collection Contemporary film directors, 2018, 192 p.

Articles :

- ABADIE, Julien, « Transformers 3 : La Face cachée de la Lune », 30 juin 2011, In

Chronic'art [en ligne]. Disponible sur :

<https://www.chronicart.com/cinema/transformers-3-la-face-cachee-de-la-lune/>

- ANSEN, David, « Hot Designer Genes », 29 août 2005, In *Newsweek*, pp. 53-54
- BENNETT, Bruce, « The Cinema of Michael Bay: An Aesthetic of Excess », juin 2015, In *Senses of Cinema* [en ligne]. Disponible sur :
<http://sensesofcinema.com/2015/michael-bay-dossier/cinema-of-michael-bay/>
- BLANCHOT, Louis, « 13 Hours », 5 avril 2016, In *Chronic'art* [en ligne]. Disponible sur :
<https://www.chronicart.com/cinema/13-hours/>
- EBIRI, Bilge, « The Politics of Michael Bay's Supposedly Apolitical Movies », 13 janvier 2016, In *Vulture* [en ligne]. Disponible sur :
<https://www.vulture.com/2016/01/politics-of-michael-bays-movies.html>
- EELLS, Josh, « '13 Hours': Can Michael Bay Pull Off a Gritty Movie About Benghazi? », 4 janvier 2016, In *Rolling Stone* [en ligne]. Disponible sur :
<https://www.rollingstone.com/movies/movie-news/13-hours-can-michael-bay-pull-off-a-gritty-movie-about-benghazi-36317/>
- FENNESEY, Sean, « An Oral History of Michael Bay, the Most Explosive Director of All Time », 27 juin 2011, In *GQ* [en ligne]. Disponible sur :
<https://www.gq.com/story/michael-bay-oral-history>
- FROIS, Emmanuèle, « 7 décembre 1941, Pearl Harbor », 6 juin 2001, In *Le Figaro*.
- GOLDBERG, Matt, « '6 Underground' Is 'Team America' with People and without Satire | Review », 13 décembre 2019, In *Collider* [en ligne]. Disponible sur :
<https://collider.com/6-underground-review-michael-bay-netflix/>
- GOMBEAUD, Adrien, « Transformers : La Face cachée de la Lune », septembre 2011, In *Positif*, N° 607, p. 53.
- GUEDJ, Philippe, « Dans la peau de Michael Bay », 29 mars 2016, In *Le Point* [en ligne]. Disponible sur : https://www.lepoint.fr/pop-culture/13-hours-dans-la-peau-de-michael-bay-29-03-2016-2028591_2920.php
- GUEDJ, Philippe, « Y a-t-il un système Michael Bay ? », 30 mars 2016, In *Le Point* [en ligne]. Disponible sur : https://www.lepoint.fr/pop-culture/13-hours-y-a-t-il-un-systeme-michael-bay-30-03-2016-2028843_2920.php
- GUREVITCH, Leon, « The Transforming Face of Industrial Spectacle: A Media Archaeology of Machinic Mobility », juin 2015, In *Senses of Cinema* [en ligne]. Disponible sur : <http://sensesofcinema.com/2015/michael-bay-dossier/industrial->

spectacle-cinema/

- HOCHMAN, David, « Is Michael Bay the Devil ? », 10 juillet 1998, In *Entertainment Weekly Features* [en ligne]. Disponible sur :
<https://ew.com/article/1998/07/10/michael-bay-devil/>
- LYMAN, Rick, « WATCHING MOVIES WITH: Michael Bay; A Connoisseur Of Illusions », 18 mai 2001, In *The New York Times* [en ligne]. Disponible sur :
<https://www.nytimes.com/2001/05/18/movies/watching-movies-with-michael-bay-a-connoisseur-of-illusions.html>
- PURSE, Lisa, « Rotational Aesthetics: Michael Bay and Contemporary Cinema's Machine Movement », juin 2015, In *Senses of Cinema* [en ligne]. Disponible sur :
<http://sensesofcinema.com/2015/michael-bay-dossier/michael-bay-machine-movement/>
- TRAVERS, Peter, « Bad Boys II », 14 juillet 2003, In *Rolling Stone* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.rollingstone.com/movies/movie-reviews/bad-boys-ii-250489/>
- WHALEBONE, « Michael Bay : The Whalebone Interview », juillet 2019, In *Whalebone*, [en ligne]. Disponible sur : <https://whalebonemag.com/michael-bay-interview/>

Vidéos :

- Auteur indéfini, *Michael Bay & James Cameron Talk 3D (Extended)*, 26 mai 2011, In Youtube [vidéo en ligne]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=LsbpyDlz25k>
- COLEMAN, Michael, *SoundWorks Collection: The Sound of Transformers: Dark of the Moon*, 9 juin 2016, In Youtube [vidéo en ligne]. Disponible sur :
<https://www.youtube.com/watch?v=sQSPS973No8>
- DI BONAVENTURA, Lorenzo [produit par], *Transformers : Inside the All Spark* (making-of), 2007, Paramount Pictures, disponible sur le Blu-Ray du film.
- ELLIS, Lindsay, *The Whole Plate : Film Studies Through a Lens of Transformers*, 29 avril 2017/25 juillet 2018, In Youtube [vidéos en ligne]. Disponibles sur :
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJGOq3JclTH8J73o2Z4VMaSYZDNG3xeZ7>
- PAVAGEAU, Julien, *Le cinéma de MICHAEL BAY, vu par M. Bobine (Partie 1 & 2)*, 31 juillet et 14 août 2015, In Youtube [vidéos en ligne]. Disponible sur :
https://www.youtube.com/watch?v=G_HqmnH2Xyl et

<https://www.youtube.com/watch?v=2Qed8LMxFEM>

- WILLEMS, Patrick (H), *MICHAEL BAY - Understanding A True American Auteur (PART 1 & 2)*, 31 octobre et 10 novembre 2018, In Youtube [vidéos en ligne]. Disponibles sur : <https://www.youtube.com/watch?v=pyx7YRU4trs> et <https://www.youtube.com/watch?v=kzzO14E-NLg>
- ZHOU, Tony, *Michael Bay - What is Bayhem?*, 3 juillet 2014, In Youtube [vidéo en ligne]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=2THVvshvq0Q>

3. Le clip et son esthétique :

Ouvrages :

- JULLIER, Laurent, PEQUIGNOT, Julien, *Le clip, histoire et esthétique*, Paris, Armand Colin, Collection Cinéma/Arts visuels, 2013, 220 p.
- MARCHISIO, Benoit, *Génération Propaganda : L'histoire oubliée de ceux qui ont conquis Hollywood*, Levallois-Perret, Playlist Society, 2017, 192 p.
- TANNENBAUM, Rob, MARKS, Craig, *I Want My MTV: The Uncensored Story of the Music Video Revolution*, États-Unis, Plume, 2011, 608 p.

II. Questions de modernité

1. Le posthumanisme, et l'évolution du corps humain :

Ouvrages :

- COULOMBE, Maxime, *Imaginer le posthumain : Sociologie de l'art et archéologie du vertige*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, Collection Sociologie au coin de la rue, 2009, 240 p.

- KIHM, Christophe, *L'Épreuve de l'image : Techniques et compétences des corps*, Montrouge, Bayard, 2013, 202 p.
- FOUCAULT, Michel, *Le Corps utopique - Les Hétérotopies*, Paris, Editions lignes, 2009, 64 p.

Article :

- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, « Flow : The Psychology of Optimal Experience », janvier 1990, In *Harper & Row* [en ligne]. Disponible sur : https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience

Vidéo :

- DJOUMI, Rafik, *Comment atteindre le flow, le nirvana des hardcore gamers ? - BiTS #69*, 28 octobre 2015, In Youtube et Arte TV [en ligne]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=AXPP5Nw2u78>

2. Sur le postmodernisme, le cubisme et le futurisme :

Ouvrages :

- AUMONT, Jacques, *Moderne ? Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*, Paris, Cahiers du cinéma, Collection 21e siècle, 2007, 121 p.
- BRITT, David [sous la direction de], *L'Art moderne : de l'impressionnisme au post-modernisme*, Paris, Thames & Hudson, 1999, 416 p.
- JAMESON, Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-arts de Paris, 2007, 608 p.
- PIEROBON, Frank, *Le Symptôme Avatar*, Paris, Vrin, Collection Philosophie et Cinéma, 2012, 120 p.

Article :

- MARINETTI, Filippo Tommaso, « Manifeste du futurisme », 20 février 1909, In *Le Figaro* [en ligne]. Disponible sur : <https://id.erudit.org/iderudit/59333ac>

3. Le regard, son rapport aux médias, au monde et à la sémiologie :

Ouvrages :

- BARTHES, Roland, *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, Collection Points : Essais, 1970, 247 p.
- BAUDRILLARD, Jean, *Illusion, désillusion esthétiques*, Paris, Sens & Tonka, Collection Morsure, 1997, 46 p.
- BAUDRILLARD, Jean, *La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Paris, Gallimard, 1986, 318 p.
- BECK, Ulrich, *La Société du risque, Sur la voie d'une autre modernité*, Paris, Flammarion, Champs Essais, 2008, 521 p.
- BECK, Ulrich, *World at Risk*, Cambridge, Polity Press, 2008, 240 p.
- BENJAMIN, Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de la reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2011, 96 p.
- DANÉY, Serge, ROGER, Philippe, *Devant la recrudescence des vols de sacs à main : cinéma, télévision, information*, Lyon, Aléas éditeur, 1991, 270 p.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, *La ressemblance par contact*, Lonrai, Éditions de Minuit, collection Paradoxe, 2008, 380 p.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *Le primat de la perception : et ses conséquences philosophiques*, Lagrasse, Verdier, 2014, 112 p.
- MORTON, Timothy, *Hyperobjets : Philosophie et écologie après la fin du monde*, Saint-Étienne, Cité du design IRDD, 2018, 228 p.
- QUINET, Antonio, *Le plus de regard : destins de la pulsion scopique : étude psychanalytique*, Paris, Editions du Champ lacanien, 2004, 344 p.

4. Le rapport au virtuel et à l'identité :

Ouvrages :

- BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, 233 p.
- ROSSET, Clément, *Le réel et son double : essai sur l'illusion*, Paris, Gallimard, 1996, 129 p.
- ROSSET, Clément, *Loin de moi : étude sur l'identité*, Paris, Éditions de Minuit, 1999, 95 p.
- ROSSET, Clément, *Le réel : traité de l'idiotie*, Paris, Éditions de Minuit, 2004, 155 p.

5. La narratologie

Ouvrages :

- CAMPBELL, Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, Paris, J'ai lu, 2013, 634 p.
- GENETTE, Gérard, *Figures III*, Paris, Le Seuil, 1972, 285 p.