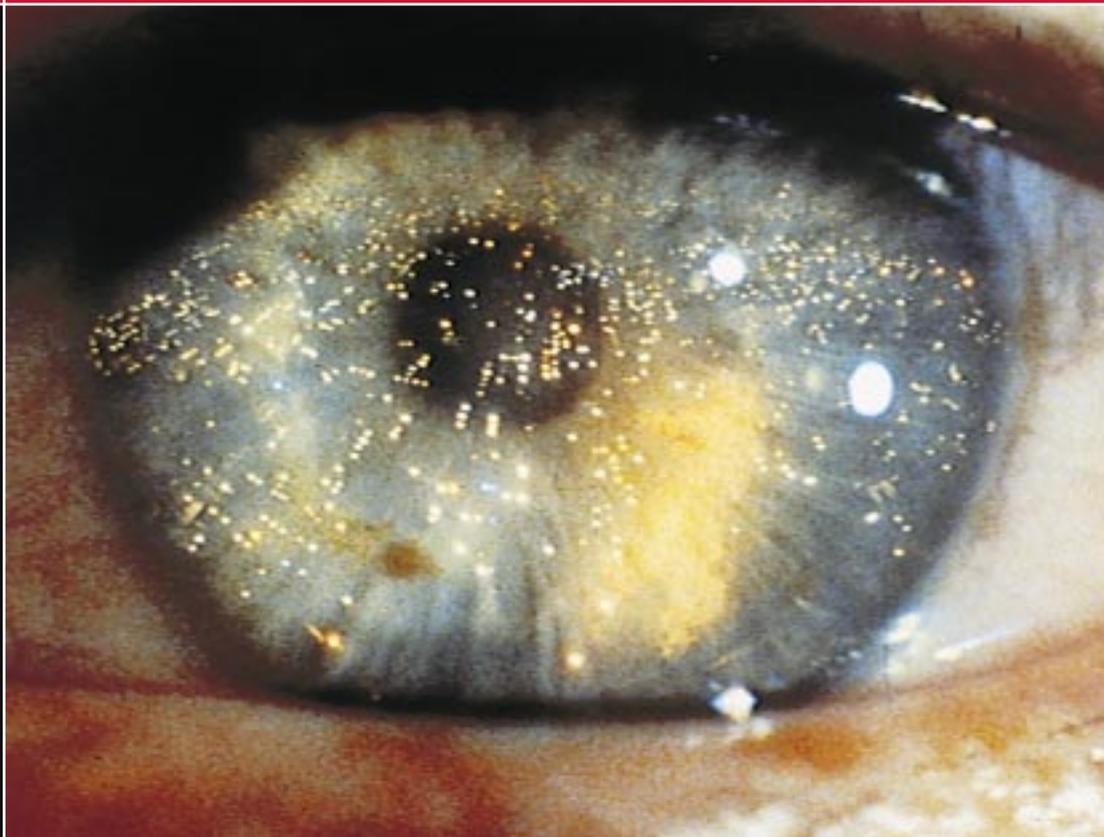




# Blade Runner

Un film de *Ridley* SCOTT



LYCÉENS AU CINÉMA



# Sommaire

- 2** **GÉNÉRIQUE / SYNOPSIS**
- 3** **ÉDITORIAL**
- 4** **RÉALISATEUR /FILMOGRAPHIE**
- 5** **PERSONNAGES ET ACTEURS PRINCIPAUX**
- 6** **DÉCOUPAGE ET ANALYSE DU RÉCIT**  
L'intrigue résumée, planifiée et commentée, étape par étape.
- 8** **QUESTIONS DE MÉTHODE**  
Les moyens artistiques et économiques mis en œuvre pour la réalisation du film, le travail du metteur en scène avec les comédiens et les techniciens, les partis pris et les ambitions de sa démarche.
- 10** **MISES EN SCÈNE**  
Un choix de scènes, ou de plans, mettant en valeur les procédés de mise en scène les plus importants, les marques les plus distinctives du style du réalisateur.
- 16** **LE LANGAGE DU FILM**  
Les outils de la grammaire cinématographique choisis par le réalisateur, et l'usage spécifique qu'il en a fait.
- 18** **UNE LECTURE DU FILM**  
L'auteur du dossier donne un point de vue personnel sur le film étudié, ou en commente un aspect essentiel à ses yeux.
- 19** **EXPLORATIONS**  
Les questions que soulève le propos du film, les perspectives qui s'en dégagent.
- 20** **DANS LA PRESSE, DANS LES SALLES**  
L'accueil public et critique du film.
- 21** **L'AFFICHE**
- 22** **AUTOUR DU FILM**  
Le film replacé dans un contexte historique, artistique, ou dans un genre cinématographique.
- 23** **BIBLIOGRAPHIE**

## LYCÉENS AU CINÉMA

*Avec le soutien du Ministère de la culture et de la communication  
(Centre national de la cinématographie, Direction régionale des affaires culturelles)  
et des Régions participantes.*



et le concours des salles de cinéma participant à l'opération

# Sommaire

- 2** **GÉNÉRIQUE / SYNOPSIS**
- 3** **ÉDITORIAL**
- 4** **RÉALISATEUR /FILMOGRAPHIE**
- 5** **PERSONNAGES ET ACTEURS PRINCIPAUX**
- 6** **DÉCOUPAGE ET ANALYSE DU RÉCIT**  
L'intrigue résumée, planifiée et commentée, étape par étape.
- 8** **QUESTIONS DE MÉTHODE**  
Les moyens artistiques et économiques mis en œuvre pour la réalisation du film, le travail du metteur en scène avec les comédiens et les techniciens, les partis pris et les ambitions de sa démarche.
- 10** **MISES EN SCÈNE**  
Un choix de scènes, ou de plans, mettant en valeur les procédés de mise en scène les plus importants, les marques les plus distinctives du style du réalisateur.
- 16** **LE LANGAGE DU FILM**  
Les outils de la grammaire cinématographique choisis par le réalisateur, et l'usage spécifique qu'il en a fait.
- 18** **UNE LECTURE DU FILM**  
L'auteur du dossier donne un point de vue personnel sur le film étudié, ou en commente un aspect essentiel à ses yeux.
- 19** **EXPLORATIONS**  
Les questions que soulève le propos du film, les perspectives qui s'en dégagent.
- 20** **DANS LA PRESSE, DANS LES SALLES**  
L'accueil public et critique du film.
- 21** **L'AFFICHE**
- 22** **AUTOUR DU FILM**  
Le film replacé dans un contexte historique, artistique, ou dans un genre cinématographique.
- 23** **BIBLIOGRAPHIE**

## LYCÉENS AU CINÉMA

*Avec le soutien du Ministère de la culture et de la communication  
(Centre national de la cinématographie, Direction régionale des affaires culturelles  
et des Régions participantes.*



et le concours des salles de cinéma participant à l'opération



## ■ Auteur du dossier Emmanuel Burdeau

### ■ GÉNÉRIQUE

Etats-Unis, 1982

**Titre original** *Blade Runner*

**Réalisation** Ridley Scott

**Scénario** Hampton Fancher, David Peoples, d'après le roman de Philip K. Dick, *Do Androids dream of Electric Sheep ?* (1967)

**Photographie** Jordan Cronenweth (Technicolor-Panavision) **Décor** Lawrence G. Paull, Tom Duffield, Linda de Scenna, Tom Roysden, Leslie Frankenheimer **Direction artistique** David Snyder **Illustrateur des visions futuristes** Syd Mead **Costumes** Charles Knode, Michael Kaplan **Montage** Terry Rawlings **Musique** Vangelis **Effets spéciaux** Douglas Trumbull, Richard Yuricich, David Dryer **Son** Bud Alper

#### Interprétation

**Harrison Ford** Rick Deckard, **Rutger Hauer** Roy Batty, **Sean Young** Rachel, **Daryl Hannah** Pris, **Joe Turkel** Tyrell, **Edward James Olmos** Gaff, **M. Emmet Walsh** Le capitaine Bryant, **William Sanderson** J.F. Sebastian, **Brion James** Leon Kowalski, **Joanna Cassidy** Zhora, **James Hong** Chew, **Morgan Paull** Holden, **Kevin Thompson** Bear, **John Edward Allen** Kaiser, **Hy Pyke** Taffey Lewis

**Production** Ladd Compagny en association avec Sir Run Run Shaw Producteurs exécutifs : Brian Kelly, Hampton Fancher

**Distribution** Warner-Columbia

**Sortie à Paris de la première version** 15 septembre 1982

**Durée** 1h51

**Sortie à Paris de la version intégrale** 23 décembre 1992

**Durée** 1h57

### ■ SYNOPSIS

En raison d'une dégradation des conditions de vie sur Terre, le début du XXI<sup>e</sup> siècle voit se développer la création de colonies spatiales. La main d'œuvre utilisée pour l'exploration des autres planètes est constituée de robots fabriqués par la puissante Tyrell Corporation : on les appelle les Répliquants et rien ne les distingue en apparence des êtres humains.

2019. Suite à une révolte de Répliquants de type Nexus 6, le modèle le plus perfectionné, quatre d'entre eux réussissent à gagner Los Angeles. La mission de les exécuter, ou plutôt d'opérer leur « retrait », conformément à la terminologie officielle, est confiée au policier Rick Deckard, membre de l'unité spéciale « Blade Runner ». Deckard part alors à la recherche de Leon Kowalski, Zhora, Pris et leur chef Roy Batty, dont il ignore tout, si ce n'est qu'ils sont privés aussi bien de mémoire que d'affectivité. Ceux-ci, de leur côté, veulent à tout prix rencontrer Tyrell, leur Créateur, afin d'obtenir de lui qu'il prolonge leur durée de vie au-delà de sa limite, fixée à quatre ans.

Au cours de son enquête, Deckard reçoit l'aide de la belle Rachel, l'assistante de Tyrell, dont il découvre bientôt qu'elle est elle-même, bien que ne le sachant pas, une Répliquante. Il affronte finalement le redoutable Roy Batty qui, contre toute attente, choisit de se laisser mourir plutôt que de le tuer. Sa mission achevée, Deckard décide de fuir en compagnie de Rachel. Mais tout n'est pas résolu pour autant. Ne sont-ils pas poursuivis ? Deckard lui-même n'est-il pas un Répliquant ?

■ ÉDITORIAL

# Le cinéma dans un nouveau décor



Rangé dans la catégorie des films cultes plutôt que dans celle des chefs-d'œuvre authentiques et intimidants, *Blade Runner* tient brillamment, depuis 1982, un rôle parfois ingrat dans l'histoire du cinéma : celui de prototype, de précurseur, de défricheur d'avenir. Son « programme esthétique », inédit, insolite et parfaitement cohérent, a redessiné les perspectives du cinéma de science-fiction et en a défini les nouveaux repères, notamment en composant une véritable partition pour le décor, qui déploie ici une gamme impressionnante d'effets : tantôt spectaculaire et tantôt noyé dans une nuit polluée, tantôt futuriste et tantôt réaliste, banalement urbain. Cette utilisation très inventive du décor rompait avec les stéréotypes de l'anticipation, pour imposer non pas simplement une image, mais une vision du futur. L'œil, le regard et le visible sont d'ailleurs des thèmes qui travaillent *Blade Runner* en profondeur, comme à la surface d'un récit étrangement contemplatif. C'est aussi de l'œil d'un cinéaste que surgit cette vision, une évidence qui faillit disparaître dans la mosaïque artistique qu'élabore *Blade Runner*, au croisement de la peinture, de la publicité, du design, de la bande dessinée et de la littérature. Réalisateur doué pour concevoir des univers visuellement forts, Ridley Scott sut ramener le cinéma au premier plan de cette aventure, qui fut également technologique, tout en inscrivant son film dans ce mouvement baroque qui s'ouvre à toutes les influences et interférences entre les arts.

Exercice de style, film de genre, matrice esthétique, *Blade Runner* interroge aujourd'hui avec une acuité accrue la place du cinéma parmi d'autres images, d'autres modes de représentation, d'autres « programmes esthétiques ». La beauté du spectacle est ici la première et la meilleure des invitations à la réflexion.

**La Bibliothèque du film**



## ■ LE RÉALISATEUR

# Ridley Scott, faiseur d'univers

« *Blade Runner dresse un tableau du futur qui semble se confirmer de plus en plus, et je pense que le public s'en rend compte. En 1982, pendant le tournage, nous avons transformé une rue du vieux Los Angeles pour les besoins du film, ce qui signifie que nous y avons recréé le chaos. Il n'y a pas longtemps, je suis repassé dans cette rue : elle était devenue exactement telle que nous l'avions imaginée à l'époque* ». Ridley Scott

## Filmographie

- 1977 **Duellistes (Duellists)**
- 1979 **Alien, le huitième passager (Alien)**
- 1982 **Blade Runner**
- 1985 **Legend**
- 1987 **Traquée (Someone to Watch over Me)**
- 1989 **Black Rain**
- 1991 **Thelma et Louise (Thelma and Louise)**
- 1992 **1492 - Christophe Colomb (1492 : Conquest of Paradise)**
- 1996 **Lame de fond (White Squall)**
- 1997 **A armes égales (G.I. Jane)**
- 1999 **Gladiator (en tournage)**

### ➤ Une référence dans le monde de la publicité

Ridley Scott, né en 1939 à South Fields (Grande-Bretagne), passe son enfance à Londres, au Pays de Galles, en Allemagne et finalement dans le nord-est de l'Angleterre. Très tôt, un intérêt se manifeste chez lui pour le dessin. Il étudie les arts plastiques au West Harpool College of Art, puis au Royal College of Art de Londres. Simultanément, il suit des cours de cinéma, et tourne un court métrage, *Boy on a bicycle*, interprété par son père et son frère cadet Tony<sup>1</sup>. A son retour de New York, où il a achevé son enseignement, la BBC l'engage comme ensemblier. Il y réalise ensuite des épisodes de séries comme *Z-Cars* et *The Informer*. Trois ans plus tard, ayant quitté la BBC, il se tourne vers la publicité et fonde sa propre maison de production, qu'il dote d'un bureau aux États-Unis. Quantité de réalisateurs, décorateurs et techniciens de haut niveau sont formés à son contact, comme Tony Scott, Hugh Hudson ou Peter Webb. En dix ans, plusieurs centaines de publicités - certains disent trois milles - sont réalisées ou supervisées par lui. En France, il conçoit notamment des spots pour Cacharel et le parfum Chanel n°5. Devenu spécialiste en la matière, Ridley Scott n'abandonnera jamais la publicité, même une fois devenu cinéaste.

### ➤ Une influence majeure sur le cinéma des années 80

En 1977 sort son premier film, *Duellistes*, d'après une nouvelle de Joseph Conrad relatant les duels que se livrent deux officiers français au cours des guerres de la Révolution et de l'Empire. Malgré un échec commercial, *Duellistes* obtient le Prix Spécial du Jury à Cannes, et attire l'attention des professionnels. Mais c'est *Alien*, récit de la lutte menée par l'équipage d'un vaisseau spatial contre un prédateur extraterrestre, qui, en 1979, assoit le succès et la réputation internationale de Ridley Scott. Ce premier *Alien* en générera trois

autres, signés James Cameron (1986), David Fincher (1992) et Jean-Pierre Jeunet (1998). Célèbre, respecté, Scott tourne, en 1982, son troisième film : *Blade Runner*.

Un renouveau du cinéma anglais attire alors l'attention de Hollywood, réunissant, autour de Scott, Hugh Hudson (*Les Chariots de feu*), John Boorman (*Excalibur*), Alan Parker (*Midnight Express*). Une génération, venue de la publicité et des arts plastiques, s'affirme, dont le talent est d'abord visuel, voire visionnaire. C'est l'époque des *faiseurs d'univers*, pour reprendre une expression souvent employée à propos de Scott lui-même. Qui déclare d'ailleurs : « *Créer l'environnement est ce qui m'excite le plus quand je fais un film* » ; « *Je pense que si j'avais vécu il y a cent ans ou plusieurs centaines d'années, j'aurais fait le même métier, sauf que j'aurais été peintre ou illustrateur... Mais aujourd'hui, je crois qu'en dehors de quelques exceptions, la peinture est un art du XIXe siècle et le cinéma l'art du XXe...* ». Pour autant, la splendeur visuelle n'est pas tout dans le cinéma de Ridley Scott. Ses premiers films s'organisent autour d'une quête opiniâtre dont la difficulté même révèle l'absurdité, ainsi qu'une inquiétude d'ordre métaphysique, particulièrement sensible dans *Alien* et *Blade Runner*.

Ces deux films auront une influence majeure sur le cinéma des années 80. Étrangement, Scott ne s'en relèvera pas. Le conte de fées *Legend*, tourné en 1985, ne renouvelle pas l'étonnement de *Blade Runner*. L'élégance et la sophistication visuelle des polars *Traquée* (1987) et *Black Rain* (1989) n'empêchent pas la froideur et le manque de rythme de s'y faire cruellement sentir. Cela même qui faisait la beauté de ses films futuristes handicape les réalisations contemporaines de Scott. Le road-movie *Thelma et Louise*, tourné en 1991, où Geena Davis et Susan Sarandon trouvent deux rôles magnifiques, lui permet, en 1991, de renouer avec le succès. Mais cette réussite est sans lendemain : *1492 - Christophe Colomb* est un échec, et les films suivants (*Lame de fond*, *G.I. Jane*) valent à peine d'être mentionnés.

<sup>1</sup>. Tony Scott est notamment le réalisateur de *Top Gun* (1986), ainsi que du récent *Ennemi d'Etat* (1998).

## ■ PERSONNAGES ET ACTEURS PRINCIPAUX

# La star et les deux étoiles filantes

Gros plan sur Harrison Ford, acteur-artisan d'un film dont les décors volent la vedette aux acteurs.



### HARRISON FORD

Harrison Ford est né le 13 juillet 1942. Il fait ses débuts au théâtre en 1963, à l'occasion d'une tournée d'été de son collègue du Wisconsin. La même année, il déménage pour Hollywood, où la Columbia le prend sous contrat pour 150 dollars, et le fait tourner dans quelques séries B sans succès. Il songe à renoncer au cinéma, devient menuisier, puis est engagé par Universal. Sa carrière connaît alors une prodigieuse ascension, qui voit son nom associé aux plus grands succès de l'histoire du cinéma, dont *La Guerre des étoiles*, réalisé par George Lucas en 1977, *L'Empire contre-attaque* de Irvin Kershner en 1980, et *Le Retour du Jedi* de Richard Marquand

en 1983 ; mais aussi et surtout *Les Aventuriers de l'Arche perdue* (1981), *Indiana Jones et le temple maudit* (1984) et *Indiana Jones et la dernière croisade* (1990), tous signés Steven Spielberg. Tout au long de sa carrière, Harrison Ford tournera, outre Ridley Scott, avec des cinéastes de l'importance de Francis Ford Coppola (*Conversation secrète*, 1974), Robert Aldrich (*Un rabbin au Far-West*, 1978), Peter Weir (*Witness*, 1985, et *Mosquito Coast*, 1986). L'échec de ce film marque la fin de la première partie de sa carrière. Il étend alors de plus en plus son registre au-delà du strict domaine de

l'action et de l'aventure, et s'essaie à la comédie, avec *Working Girl* (1988) de Mike Nichols, *Sabrina* (1995) de Sydney Pollack, et plus près de nous *Six jours, sept nuits* (1998) d'Ivan Reitman ; au drame, avec *A propos d'Henry* (1991) de Mike Nichols et *Présumé Innocent* (1990) d'Alan J. Pakula ; et à l'angoisse, avec *Frantic* (1987) de Roman Polanski. Mais le cinéma d'action américain ne peut longtemps se passer de cet acteur qui donne une plus-value artistique et de l'esprit aux produits les plus formatés. Ce seront *Jeux de guerre* (1992), de Philip Noyce, où il joue le rôle de l'espion Jack Ryan, qu'il reprendra en 1994, sous la direction du même cinéaste, dans *Danger immédiat* ; et *Le Fugitif* (1993), film d'action réussi, réalisé par Andrew Davis d'après la célèbre série

télévisée. Depuis, Harrison Ford a été flic dans *Ennemis rapprochés* (1996) de Pakula, et Président des Etats-Unis dans *Air Force One* (1997) de Wolfgang Petersen. On annonce même, pour 2001, *Indiana Jones and the Lost Continent*.

Harrison Ford est sans doute l'acteur américain le plus important de la fin du siècle. Il n'est pas certain que sa gloire s'explique exclusivement par la cicatrice qu'il a au menton ou par l'intrépidité des héros qu'il incarne. Toujours, il leur a ajouté une dimension qui n'est ni la souffrance, ni l'ambiguïté : plutôt la *mauvaise grâce*. Un enthousiasme contraint, une réticence à devoir reprendre le combat accompagnent le Han Solo de *La Guerre des Etoiles*, le Rick Deckard de *Blade Runner*, Indiana Jones lui-même. Ford ne se sépare jamais d'un air bougon où il entre un peu d'humour, une manière d'inquiétude, de l'humanité en somme. Une fièvre souterraine le secoue, que seul Polanski a vraiment vue. Mais quand on l'interroge, l'acteur répond invariablement : « *Je suis un artisan* ». Paradoxalement, cette mauvaise grâce est aussi la concentration du travailleur. Ou sa modestie, s'il est vrai qu'Harrison Ford est, comme l'a écrit Serge Daney à l'époque de *Witness*, « *la plus modeste des stars* ».

### RUTGER HAUER

Né le 23 janvier 1944 à Breukelen, Rutger Hauer devient, au cours des années 70, la vedette du cinéma hollandais et l'acteur fétiche de Paul Verhoeven, pour qui il tourne cinq films. A partir de 1980, il enchaîne, à Hollywood, les rôles d'ange de la mort à la blondeur nordique, proches du Roy Batty de *Blade Runner*. Pour autant, il ne faut pas oublier *Osterman week-end* (1983) de Sam Peckinpah, *Ladyhawke, la femme de la nuit* (1983) de Richard Donner, et *La Légende du Saint-Buveur* (1988) d'Ermanno Olmi, où Rutger Hauer fut respectivement un journaliste, un héros du moyen-âge et un ivrogne. Mais depuis dix ans, il n'a obtenu que des rôles anodins dans des films anodins.

### SEAN YOUNG

Rachel est le rôle le plus célèbre de cette ex-top model, née le 20 novembre 1959 à Louisville (Kentucky), dont la carrière n'a pas tenu ses promesses. Elle apparaît pourtant dans des films importants comme *Dune* (1984) de David Lynch, *Wall Street* (1987) d'Oliver Stone et *Even Cowgirls Get the Blues* (1993) de Gus Van Sant.

## ■ DÉCOUPAGE ET ANALYSE DU RÉCIT

# L'étrange récit d'une (en)quête

*En menant de front le récit des événements et une peinture d'atmosphère, Blade Runner s'aventure au-delà des repères traditionnels de la science-fiction, et déjoue les lois du genre à travers une narration dont la logique demeure souterraine.*

Comme dans *La Guerre des étoiles*, un « rappel historique » ouvre le film : « Au début du XXI<sup>e</sup> siècle, la Tyrell Corporation a permis à la robotique d'entrer dans la phase Nexus : la fabrication d'un être identique à l'homme et connu sous le nom de Répliquant. Les Répliquants sont d'une force et d'une agilité supérieures à celles de leurs généticiens, et d'une intelligence au moins égale. Ils sont utilisés comme main d'œuvre pour les travaux dangereux lors de l'exploration d'autres planètes. Après la mutinerie d'une équipe de combat Nexus 6 dans une colonie de l'espace, les Répliquants ont été déclarés illégaux sur terre et passibles de la peine de mort. Des brigades de police spéciale, les Unités Blade Runner, ont reçu l'ordre d'abattre tout Répliquant ayant pénétré sur terre. Il ne s'agit pas d'une exécution. Le terme employé est "retrait" ».

### > 1. LOS ANGELES, NOVEMBRE 2019

Dans les bureaux de la Tyrell Corporation, le blade runner<sup>1</sup> Holden soumet Leon Kowalski au test Voight-Kampff, afin d'établir s'il est un Répliquant. Le polygraphe étudie ses réactions à des questions qui mettent en jeu son affectivité. Le test commence, puis Leon tire sur Holden.

**ANALYSE** Cette première scène est purement de convention : elle introduit le récit en faisant figurer un autre que le héros dans la situation où celui-ci va bientôt se retrouver.

### > 2.

Dehors, sous la pluie, deux policiers, dont l'énigmatique Gaff, informent le blade runner Rick Deckard que le capitaine Bryant veut le voir d'urgence.

Assis à son bureau, Bryant révèle à Deckard sa mission : assurer le « retrait » de quatre Répliquants qui ont détourné une navette spatiale, tué l'équipage et les passagers, avant de débarquer sur terre.

Dans une autre salle, Bryant évoque six répliquants. Il montre à Deckard les portraits vidéo des Répliquants Zhora, Pris, Leon, et surtout



du redoutable Roy Batty, leur chef. Leur durée de vie est limitée à quatre ans ; au-delà, ils risqueraient de développer leurs propres émotions.

**ANALYSE** Ce passage comporte quelques traits propres au film noir : les rapports du héros avec son supérieur, à la fois *cool* et tendus, ce dernier incarnant simultanément la loi et un certain cynisme, voire, en dernière instance, le cynisme de la loi ; la figure du vétéran contraint malgré lui de reprendre du service. Nous reviendrons sur ce qui rattache *Blade Runner* au film noir, dans la partie « Langage du film ». De plus, une incertitude apparaît : les Répliquants sont-ils quatre ou six ? Bryant nomme Kowalski, Zhora, Pris et Roy. Quant au cinquième, nous saurons plus tard qu'il s'agit de Rachel. Mais le sixième, est-ce Deckard ? Impossible de ne pas se poser la question, impossible aussi d'en être sûr. L'intéressant, ici, est que ce doute peut être le fait aussi bien d'une stratégie concertée que d'un oubli de la part des scénaristes. Il ne faut pas oublier que *Blade Runner* a connu plusieurs versions, parfois contradictoires, et que toutes ont laissé leur empreinte sur le film fini.

### > 3

Gaff conduit Deckard aux bâtiments de la Tyrell Corporation. Tyrell en personne exige que Rachel, sa jeune assistante, soit soumise au test Voight-Kampff. Il en ressort qu'elle est une Répliquante, ce dont elle-même ne se doutait pas. Mais une Répliquante d'un type nouveau, à

1. L'origine de cette « appellation » est explicitée dans la partie *Questions de méthode*.

qui des faux souvenirs ont été implantés, afin d'exercer un meilleur contrôle sur ses émotions. Troublé, Deckard repart.

#### > 4

**Gaff et Deckard inspectent un appartement. Dans la baignoire, Deckard ramasse un morceau d'écaïlle. Dans un autre appartement, il trouve un jeu de photos.**

**ANALYSE** Ces deux scènes sont typiques de l'obscurité de *Blade Runner* à certains moments de son déroulement : seules les suivantes pourront les expliquer. La présentation du test de Voight-Kampff est, plus classiquement, dramatisée par la première, dont on sait qu'elle fut sanglante. Rachel n'en apparaît, par contraste, que plus mystérieuse.

#### > 5

**Les photos s'avèrent appartenir à Leon. Lui et Roy se rendent dans l'atelier d'un vieil asiatique qui fabrique les yeux des Répliquants pour Tyrell. Roy veut rencontrer Tyrell lui-même. Le vieil homme les oriente vers un certain J.F. Sebastian.**

#### > 6

**A la porte de son appartement, Deckard trouve Rachel. Pour prouver qu'elle n'est pas une Répliquante, elle lui tend une photo où elle apparaît, enfant, en compagnie de sa mère. Deckard lui explique que ces souvenirs pourraient être ceux de n'importe qui, la nièce de Tyrell par exemple. Bouleversée, elle s'en va.**

**ANALYSE** Ici, deux remarques. La première est simple : dans le roman, Rachel est effectivement la nièce de Tyrell. On voit de quelle façon décalée, voire absurde, peut s'imprimer la marque de Dick sur le scénario de *Blade Runner*. La seconde est plus essentielle : la difficulté à suivre *Blade Runner* vient de ce que chaque scène doit répondre à deux exigences. L'une est d'ordre purement narratif : faire avancer l'intrigue. L'autre est liée à la nécessité, à chaque étape, d'expliquer, de déplier l'univers, inconnu du spectateur, où prend place et se développe cette intrigue. Contenant (l'univers) et contenu (l'intrigue) doivent donc s'inventer simultanément. Il s'agit en fait d'un problème auquel n'échappe nul film de science-fiction : comment articuler l'univers et l'intrigue sans que l'un et l'autre se paralysent mutuellement ?

#### > 7

**Pris obtient du timide Sebastian qu'il l'invite dans son appartement, peuplé des automates qu'il conçoit pour Tyrell.**

#### > 8

**Pendant ce temps, Deckard rêve d'une licorne galopant dans une forêt. Puis il se réveille, et introduit une des photos de Leon dans une machine qui peut en agrandir le moindre détail, comme s'il était phy-**

**siquement possible de s'y déplacer. Il y découvre un manteau de la même écaïlle, semble-t-il, que celle recueillie dans la baignoire.**

#### > 9

**Ses investigations conduisent Deckard dans un cabaret où se produit Zhora. Dans sa loge, celle-ci se jette violemment sur lui, puis s'enfuit. Dehors, Deckard réussit à l'abattre. Bryant n'est pas loin, de qui Deckard apprend que Rachel figure sur sa liste de « retraités ». Dans la rue, Leon attaque Deckard, mais il est tué par Rachel, d'une balle en plein front.**

**ANALYSE** La présence sur les lieux du crime de Deckard et Zhora, mais aussi de Gaff, Bryant, Leon et Rachel, est plus qu'une simple coïncidence. Elle est caractéristique de toute la narration du film. Le récit se décompose en effet en deux branches : l'enquête de Deckard et la quête des Répliquants, à la recherche de leur Créateur. Ces deux axes font que la mort des Répliquants (ici celle de Leon) tient moins à l'ingéniosité de Deckard qu'à une série de rencontres entre eux et lui. *Blade Runner* se divise donc en quatre : d'une part, le film doit articuler contenant et contenu ; d'autre part, son récit se partage en deux branches croisées. L'équilibre délicat, précaire, de ces quatre éléments, crée une manière d'étrangeté narrative, de lenteur, d'arythmie, qui n'est pas la moindre qualité du film.

#### > 10

**De retour chez lui, Deckard contraint Rachel à l'embrasser en répétant : « Dis : embrasse-moi ».**

#### > 11

**Roy, qui a rejoint Pris, se fait accompagner par leur « ami » Sebastian chez Tyrell. Là, il exige du Créateur qu'il le fasse vivre plus longtemps, mais Tyrell refuse. Roy le tue en lui enfonçant les doigts dans les yeux. Puis tue Sebastian à son tour (mais ce dernier meurtre n'est pas montré).**



#### > 12

**Chez Sebastian, Deckard trouve Pris seule. Il procède à son « retrait ». Roy arrive bientôt. Commence alors une course-poursuite, où c'est le criminel qui poursuit le policier. Deckard saute d'un toit à un autre, glisse, balance au-dessus du vide. Roy le rejoint, et le sauve. Mystérieux, il évoque ce qu'il a vu au cours de sa brève existence. Et conclut : « Il est temps... de mourir ». Deckard croit alors que son heure est venue. Roy, qui sait qu'il lui reste peu de temps à vivre, parle en fait de sa propre mort. Arrive Gaff, qui lance à Deckard : « Alors, vous avez terminé... ». Et ajoute, mystérieux à son tour : « Dommage qu'elle doive mourir. Mais on en est tous là ».**

**ANALYSE** Pour toutes les scènes, nous avons donné plus qu'une description : une explication logique. En réalité, il faut avoir vu plusieurs fois *Blade Runner* pour pouvoir affirmer que l'énigmatique policier s'appelle Gaff ; que les photos appartiennent à Leon ; que l'écaïlle trouvée dans la baignoire est la même que celle découverte grâce à la machine ; que Roy consent à mourir à la place de Deckard, etc. L'atypisme de *Blade Runner* en tant que récit tient aussi (surtout ?) au fait que ce sont des détails, souvent cachés ou imperceptibles, secrètement reliés entre eux, qui le font progresser et lui donnent sa cohérence.

#### > 13

**Chez lui, Deckard trouve Rachel endormie. « - Tu m'aimes ? - Je t'aime ». Ils s'empressent de partir. Dans le couloir, Deckard aperçoit par terre une licorne de papier, sûrement l'œuvre de Gaff, dont c'est le passe-temps. Off résonne d'ailleurs sa voix : « Dommage... ». Ils montent dans l'ascenseur. FIN.**

## ■ QUESTIONS DE MÉTHODE

# Les 700 couches du gâteau

*L'aventure de Blade Runner fut d'une grande complexité à chacune des étapes de son développement, depuis sa naissance en 1975, jusqu'à la sortie, en 1991, de la version intégrale. Elle fut si longue, engagea tant de talents et de savoir-faire, que Scott l'a décrite comme un « gâteau à 700 couches ».*

### > A la recherche du bon scénario

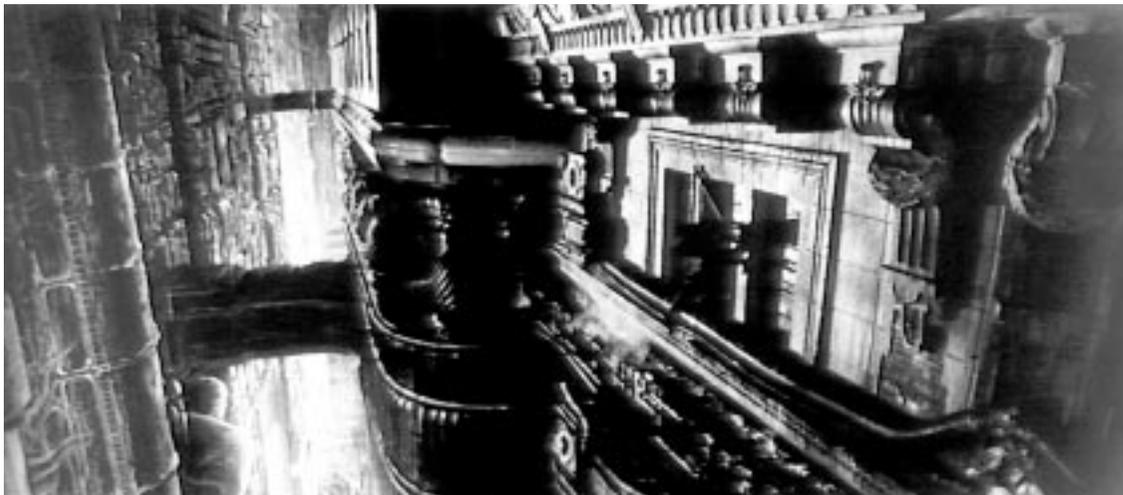
En 1967, paraît *Do Androids Dream of Electric Sheep ?* de l'écrivain de science-fiction Philip K. Dick, qui sera d'abord publié en France sous le titre *Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, puis sous celui de *Blade Runner*. L'action de ce roman se passe au XXI<sup>e</sup> siècle : Rick Deckard est un tueur d'androïdes<sup>1</sup> rebelles qui rêve de posséder un animal vivant, signe maximum de réussite dans un monde pratiquement vide de toute vie humaine. *Do Androids Dream of Electric Sheep ?* n'est

pas le meilleur ni le plus lu des romans de Dick ; on peut en préférer d'autres, à commencer par *Ubik*. Cependant, dès 1969, Martin Scorsese songe à l'adapter, tout comme en 1974 un producteur du nom de Herbe Jaffe. Finalement, en 1975, l'acteur Hampton Fancher s'attelle pour son premier scénario à ce projet délicat. Il obtient, non sans mal, quelques entretiens avec l'écrivain, dont il ressort perplexe. Dick se dira d'ailleurs mécontent du traitement infligé à son roman. Sans doute faut-il préciser qu'il est très hostile à l'idée de voir Hollywood s'emparer de son œuvre. C'est en ces termes que plus tard il évoque

son « cauchemar hollywoodien » : « *J'assisterais au tournage d'une scène. Harrison Ford commencerait par dire : "Baisse ton arme ou tu es un androïde mort !" . Alors, je bondirais sur le plateau d'effets spéciaux telle une vraie gazelle, je le prendrais à la gorge, et je me mettrais à lui cogner la tête contre un mur* ». 1978 : les droits du

livre sont cédés à Hampton Fancher. Robert Mulligan est présenté pour la mise en scène, mais sa collaboration est de très courte durée. Avec son ami Brian Kelly, Fancher rédige plusieurs versions, qui toutes s'éloignent un peu plus du roman. Entre alors en scène Ridley Scott, auréolé du succès d'*Alien*. Il va débloquer la situation, faire en sorte qu'enfin le film aboutisse. Fancher modifie le scénario dans le sens voulu par le cinéaste : bientôt, il n'est plus question d'animal véritable, et l'accent est mis sur l'empathie (qui serait la qualité spécifiquement humaine), ainsi que sur les problèmes de conscience de Deckard. Quelques désaccords, notamment autour du mariage de la science-fiction et de la série noire, cher à Scott, poussent néanmoins Fancher à se retirer, alors même qu'il juge le scénario quasiment achevé.

Nous sommes en 1980-81. Scott appelle à l'aide David Peoples, qui travaille alors à un scénario avec Tony Scott (le frère de Ridley), et qui participera à la rédaction du *Retour du Jedi*, avant d'écrire, dix ans plus tard, *Impitoyable* pour Clint Eastwood et *L'Armée des douze singes* pour Terry Gilliam. Peoples tient compte des idées de Scott, qui à certains égards diffèrent de celles de Dick. L'écrivain n'approuve pas, par exemple, que le cinéaste considère les androïdes (ou Répliquants) comme des sortes de surhommes. Heureusement, cela ne l'empêche pas de donner son aval à cette nouvelle version, qui sera la dernière. Avant d'aller plus loin, une remarque sur le titre, *Blade Runner*, qui littéralement signifie : « Celui qui court sur le fil du rasoir ». Il fut acheté à William Burroughs, l'auteur du *Festin nu*, qui



1. *Androïde* est le terme qu'emploie Dick dans son roman. Le trouvant trop galvaudé, Ridley Scott lui préféra celui de *Répliquant*. Ce fut l'un des points de dispute entre l'écrivain et le cinéaste.



dans les années 50 avait écrit un livre étrangement intitulé *Blade Runner le film*. Il existe aussi un roman de science-fiction, écrit dans les années 70 par Alain Nourse, et portant le titre de *Bladerunner*, mais sans rapport avec le film de Ridley Scott.

## ► Visualiser le futur

A l'origine, *Blade Runner* devait être produit par Filmways Picture, à qui on doit, au début des années 80, *Pulsions* et *Blow Out* de Brian De Palma. Le budget prévu est de 15 millions de dollars. Mais Filmways Picture connaît de grosses difficultés financières, et le film est finalement produit, pour 20 millions, par la Ladd Company, nouvellement créée par Alan Ladd Jr., qui a travaillé sur *La Guerre des étoiles* et sur *Alien*, et par Michael Deeley, lauréat d'un Oscar pour *Voyage au bout de l'enfer* de Michael Cimino, et producteur à l'ambitieux credo : « *Je vends des événements. Je veux faire des films que personne n'a encore faits* ».

Scott, que la bande-dessinée passionne, et qui a travaillé à une adaptation de *The Long Tomorrow* de Jean Giraud (alias Moebius), estime que le film ne sera réussi qu'à condition qu'il se fasse, précisément, dans un esprit proche de la BD. Pour les effets spéciaux, il engage Douglas Trumbull, qui a contribué, depuis 1965, à la création de techniques dont ont profité *2001, Rencontres du troisième type*, *Star Trek*, puis *Retour vers le futur*. En collaboration avec

Richard Yuririch, il a fondé l'EEG, Entertainment Effects Group. Ce sont ces deux hommes, plus David Dryer, qui, à l'aide de mattes<sup>2</sup> agrandies et du 70 millimètres, fabriquent les effets spéciaux de *Blade Runner*.

Nombreux sont les plans ou les scènes qui sans eux eussent été impossibles : la vue aérienne de la ville ; les images projetées sur des écrans vidéo géants ; et surtout la vue de la banlieue industrialisée lors de

l'atterrissage de l'autoplane sur l'héliport situé au sommet de la pyramide de la Tyrell Corporation. Ce dernier panorama est baptisé par l'équipe « l'Enfer de Ridley ». Dick lui-même se déclare séduit par de tels exploits : « *J'ai vu une séquence des effets spéciaux de Douglas Trumbull pour Blade Runner aux informations télévisées. Je l'ai reconnu immédiatement. C'était mon propre monde intérieur. Ils l'avaient parfaitement reconstitué* ». Mais il meurt le 2 mars 1982, avant d'avoir pu voir le film terminé.

Tout aussi essentielle est la participation de Syd Mead, dessinateur industriel de renom, concepteur de véhicules pour Ford, Chrysler, membre de l'équipe de *Star Trek*, *Tron*, et plus tard de *Timecop*, *Johnny Mnemonic* ou *Strange Days*. Crédité au générique au titre de « Futuriste visuel », c'est à lui qu'il revient de rendre crédible l'univers de *Blade Runner*. Accessoires, moyens de transport, rues et bâtiments portent sa griffe. Il conçoit le système d'entrée de l'immeuble de Deckard, le polygraphe de Voight-Kampff, les autoplans, le camion de J.F. Sebastian. Une trentaine de véhicules opérationnels, de cinq types différents, sont intégralement créés par lui en cinq mois.

## ► Du film maudit au film-culte

Les dix-sept semaines de tournage de *Blade Runner* ont lieu aux studios de Burbank, dans la banlieue de Hollywood, où, dans les années 30, se tournaient les films noirs de la Warner avec Humphrey Bogart et James Cagney. Le perfectionnisme de Scott, la lourdeur des moyens, la nuit, la pluie, rendent l'expérience difficile, voire insupportable. L'équipe passe plusieurs jours, par moins quinze, dans l'atelier du « faiseur d'yeux ». Harrison Ford, habitué à être dirigé plus fermement, s'ennuie et se plaint. Des querelles l'opposent à Scott, qui a une conception plus noire que la sienne de la fin du film. Seul Rutger Hauer s'amuse d'une telle pagaille. Il improvise même certaines de ses répliques, dont la dernière : « *Tous ces moments se perdront dans le temps, comme les larmes se perdent dans la pluie* ».

Selon la coutume hollywoodienne, à laquelle *Blade Runner* n'échappe pas, des projections tests sont organisées. Les résultats sont inquiétants : « *incompréhensible, trop pessimiste* », disent les spectateurs. Scott est déjà rentré en Angleterre, mais le studio entreprend de remonter le film, et d'y adjoindre une voix explicative de Deckard, contre l'avis d'Harrison Ford lui-même. Vains efforts : *Blade Runner* ne plaît ni à la critique, ni au public, et ne rapporte que 15 millions de dollars.

**Blade Runner ne pose pas seulement les bases d'un renouveau de la science-fiction, et celles de l'esthétique des années 80. Il inaugure aussi une ère où le tournage et la technologie d'un film deviennent des événements à part entière.**

Le succès, l'effet-culte viendront plus tard. En 1991, un employé de la Warner envoie accidentellement à un festival une copie de la première version du film. Contre toute attente, le public est enthousiaste. Le studio sort alors cette version intégrale, conforme aux souhaits de son metteur en scène. Elle connaît, en France notamment, un très grand succès. C'est la fin, heureuse, de l'aventure de *Blade Runner*.

2. Découverte simulant d'autant mieux une perspective en trois dimensions que le décor est peint sur du verre.

## ■ MISES EN SCÈNE

# Les paradoxes d'une réussite

*En faisant un usage subtil du visible, du visuel et de la vision, Ridley Scott ramène dans Blade Runner ce qui y était, à l'origine, le plus menacé : le cinéma.*

### L'œil et le décor page 11

*Dès l'ouverture du film, un œil fétiche semble englober l'univers de Blade Runner, suggérant les pouvoirs du regard, et le plaisir produit par les images spectaculaires.*

### Rétro-futur page 12

*Bousculant les repères temporels, le décor devient un empire de signes, porteur de sens et révélateur d'identités.*

### Sans soleil page 13

*La créativité de Ridley Scott est aussi dans la liberté avec laquelle il utilise la lumière dans son film : artificielle, esthétisante, classique, moderne, mystérieuse ou... inhumaine.*

### Niveaux de vie page 14

*Répliquants et Humains n'ont pas la même existence : pour dire ce qui les différencie, et ce qui les rapproche, Ridley Scott joue avec des images imaginatives.*

### Pris passe à l'attaque

page 15

*Où Ridley Scott montre qu'il est aussi, avec Blade Runner, aux commandes d'un film d'action redevable d'efficacité. Le temps d'une scène.*

Tout semble faire de *Blade Runner* un objet cinématographiquement ingrat, sinon anti-cinématographique. Le film de Ridley Scott est en effet construit à partir de données stables, ou statiques, apparemment peu enclines à être mises en mouvement à l'intérieur de cette entité dynamique qu'est un film. Toute une série de risques pèsent sur sa réalisation, dont le moindre n'est pas celui de la paralysie.

Le décor pour commencer, en tant qu'il s'inspire ouvertement de la bande-dessinée, particulièrement des albums de Moebius (nous y reviendrons), et nécessite le recours aux effets spéciaux, menace plus que tout autre élément de figer *Blade Runner* dans un ennuyeux, et il est vrai admirable, devenir-tableau. Ridley Scott doit donc, pour faire vivre son film, inventer des issues hors des strictes limites de la bande-dessinée et de la peinture. De façon plus générale, *Blade Runner* ne peut conquérir sa beauté cinématographique qu'en s'écartant de tout ce qui le fonde.

Ainsi, la représentation du XXI<sup>e</sup> siècle n'apparaît réaliste et convaincante que dans la mesure où elle donne à contempler autre chose qu'une création d'artiste imbue de son caractère visionnaire, achevé et immuable. Il a fallu à Ridley Scott introduire le grain de sable ou d'impureté qui ont inscrit ce spectacle dans le temps du cinéma, c'est-à-dire à l'intérieur d'un processus de vieillissement et de décomposition. Un tel travail de « sabotage » est l'œuvre du « rétro-futur » d'un côté, de la lumière de l'autre.

La mise en scène elle-même n'a d'autre choix que d'aller contre l'un des éléments majeurs sur lesquels l'intrigue du film s'appuie, à savoir l'absence de différence *visible* entre Humains et Répliquants. Si Scott ne s'était pas résolu à montrer le contraire de ce que le scénario de *Blade Runner* disait, il aurait contraint son film à sombrer dans des considérations métaphysiques de nature peu visuelle. Il était donc nécessaire de ne pas tenir compte de cette indiffé-

renciation, de jouer avec elle afin qu'Humains et Répliquants cessent d'être des catégories abstraites pour accéder à une existence cinématographique.

Il est capital d'insister sur le fait que, depuis le début des années 80 environ, de plus en plus de films se sont faits à partir de projets d'où le cinéma en tant qu'art du mouvement (dans l'espace, dans le temps), semblait radicalement exclu. L'importance historique et esthétique de *Blade Runner* tient certes à sa puissance visuelle, voire visionnaire. En 1982, Ridley Scott a vu les premières décennies du XXI<sup>e</sup> siècle, il a créé une représentation du futur qui à l'époque paraissait délirante, qui depuis est acceptée de manière presque naturelle, et qui tend à l'être toujours davantage. Néanmoins, il y a autre chose que l'image dans son cinéma. Il lui a fallu faire violence à cette *vision*, à tout ce qu'elle pouvait contenir de perfection et d'autosatisfaction, afin que *Blade Runner* propose autre chose qu'un instantané, aussi précis soit-il, du monde qui nous attend : la mise en scène d'une intuition prophétique et d'un questionnement métaphysique. La dimension paradoxale de la réussite de *Blade Runner* est donc une sorte de fil rouge qui circule à travers les pages qui suivent.

## ■ MISES EN SCÈNE

# L'œil et le décor

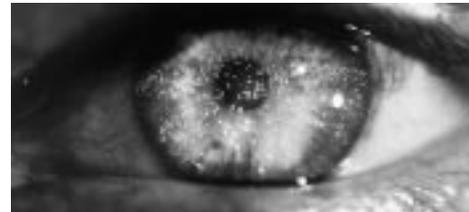
Dès l'ouverture du film, un œil fétiche semble englober l'univers de *Blade Runner*, suggérant les pouvoirs du regard, et le plaisir produit par les images spectaculaires.



1



2



3



4

L'ouverture de *Blade Runner*, dont sont reproduits ici les trois premiers plans (le quatrième venant quant à lui un peu plus tard, après que Léon a tiré sur Holden), doit satisfaire à une double exigence, constamment à l'œuvre dans le film, y compris au niveau du récit. Il s'agit d'inviter le spectateur à pénétrer un monde *nouveau*, tout en lui donnant assez de repères pour qu'il ne s'y perde pas.

**1 et 2** Vue d'ensemble sur Los Angeles, la nuit. D'emblée apparaît un savant mélange de convention revendiquée et d'invention pure. Deux films sur trois, aujourd'hui comme hier, les plus anodins comme les plus beaux (*Psychose* d'Alfred Hitchcock, *La Rue de la bonte* de Kenji Mizoguchi), s'ouvrent ainsi, par un panorama urbain. Il y a immédiatement un contraste fort, délibéré, entre ce qui est montré, la vision imaginaire d'une cité future, et la manière de le montrer, tout à fait classique.

Mais il y a plus. Ce décor, réalisé par Douglas Trumbull, est entièrement artificiel. Il ne suffit donc pas de le poser de telle façon que le spectateur s'y sente à la fois étranger et chez lui, il faut aussi l'animer. A cet effet surgissent l'éclair et le vaisseau spatial. Ils confèrent au plan, de manière dynamique, l'un la verticalité, l'autre la profondeur. A cet effet surgit encore le violent raccord dans l'axe qui lance le plan suivant, ainsi que la gigantesque flamme qui y brûle.

**3** Ce plan est capital : il annonce tout *Blade Runner*, aussi bien comme spectacle que comme développement d'une thématique. Cet œil enflammé qui couvre tout l'écran, c'est peut-être d'abord le nôtre. Il nous informe que nous sommes au cinéma, face à une réalité qu'un artiste a créée spécialement pour notre plaisir, notre admiration, notre sidération. Il y a là, inscrite presque comme un pro-

gramme, une volonté de subjuguement propre à l'esthétique des années 80.

Mais ce plan introduit aussi une figure à tous égards centrale. Les Répliquants sont en effet directement concernés par tout ce qui touche au regard. Qu'il s'agisse du test Voight-Kampf, qui étudie surtout les réactions de l'œil ; des photos qu'ils possèdent, preuve falsifiée de leurs souvenirs ; du fabricant d'yeux auquel ils rendent d'abord visite ; ou de la façon dont ils tuent, en crevant les yeux. Cet œil enflammé, c'est peut-être aussi celui de Roy Batty, qui à plusieurs reprises évoque les choses incroyables (brûlantes) qu'il a vues.

**4** Après la scène d'ouverture, nous descendons dans le ventre de la ville. Le vaisseau et le grand panneau publicitaire continuent d'animer le décor. Tout à l'heure, la caméra, glissant vers l'avant, nous transportait dans un univers inconnu, dont la nouveauté même se

trouvait soulignée par la musique de Vangelis, elle-même pour ainsi dire « extraterrestre » ou cosmique. Ici, la caméra recule. Si un travelling-avant signifie qu'on s'avance en territoire inconnu, et sans doute hostile, un travelling-arrière suppose, lui, une familiarité acquise avec l'espace. Stanley Kubrick, dont l'œuvre est importante pour comprendre celle de Ridley Scott, en fait grand usage. Entre **1** et **4**, cette ville est devenue la nôtre. *Blade Runner* peut maintenant commencer.

## ■ MISES EN SCÈNE

# Rétro-futur

*Bousculant les repères temporels, le décor devient un empire de signes, porteur de sens et révélateur d'identités.*



1. Il pleut. Des badauds circulent, dont se remarquent surtout les parapluies, à cause de leurs manches de néon. Derrière eux apparaît, pour la première fois, le *blade runner* Rick Deckard, dans sa tenue de détective sorti d'un film des années 30 et 40. Derrière encore, dans une vitrine, crépitent quelques téléviseurs mal réglés, voire cassés.

Ce traitement du décor par écrans ou par couches, dont chacune représente une époque différente, passée ou à venir, a conduit certains commentateurs à forger, à propos de *Blade Runner*, le terme de « rétro-futur ». Rétro-futur signifie précisément l'élaboration d'un futur lui-même donné comme passé, ou vieux, à partir d'un mélange d'éléments appartenant au passé (le détective) au présent (les téléviseurs) et à ce que pourrait être le futur (les parapluies-néons).

2. A nouveau le plan est composé d'éléments hétéroclites. La pluie, les vélos, les néons, les colonnes, les lampadaires connaissent l'usure, le dysfonctionnement. Ils entrent ainsi en résonance avec le film entier, où le thème de la dégénérescence est central. Surtout, ils installent le spectateur dans une situation de

contemporanéité par rapport à une époque (2019) qui est encore loin devant lui. Ici, le décor ne fait pas intervenir des époques en tant que telles, mais en tant que signes ou codes qui réagissent les uns avec les autres : le neuf et le vieux, le propre et le sale, le pauvre et le riche, etc.



3. Deckard enquête dans un cabaret de Chinatown. L'importance du quartier chinois dans *Blade Runner* donne un autre sens au terme de rétro-futur : ce ne sont pas seulement les époques que le film mélange, ce sont aussi les lieux, les cultures. Le monde construit par Ridley Scott est à la fois un monde d'après l'apocalypse, où tous les temps reviennent simultanément, et un monde d'après la mondialisation et l'éclatement des frontières géographiques et culturelles.

La référence temporelle ici convoquée est le XVIII<sup>e</sup> siècle. Quant à la référence spatiale, elle est européenne, voire française. Ce plan nous fait toucher au point capital du décor selon Ridley Scott. Les époques ne sont pas utilisées pour leur simple attrait décoratif, encore que cela joue naturellement un rôle. Une époque suppose plus qu'un *look* : un ensemble de valeurs.

3



Ou plutôt, le *look* de l'époque fait lever, dans l'esprit du spectateur, un ensemble de valeurs qui lui sont attachées. Au XVIII<sup>e</sup> siècle sont associées les notions de mondanité, de libertinage, de débauche. Il est donc naturel que Scott y fasse appel pour mettre en scène cet étrange cabaret où se produit la vénéuse Zhora. Les codes et les signes du décor créent la lumière, l'ambiance morale et idéologique où se déroule une scène. Ils sont porteurs d'une idée.

4. Ce plan de l'appartement de Tyrell appelle la même analyse. L'aménagement, l'éclairage à la bougie créent une atmosphère religieuse qui participe pleinement de la figure de Tyrell. Nous sommes au Moyen-âge, dans l'atelier du démiurge, dans la chambre secrète de l'alchimiste. Un très archaïque combat (comme celui des échecs un peu plus tôt) va se jouer : celui du Créateur contre sa Créature. Mieux que toute notation psychologique, le décor dresse le portrait de qui l'habite ou le traverse.

4



## ■ MISES EN SCÈNE



1



2



3



4

# Sans soleil

*La créativité de Ridley Scott est aussi dans la liberté avec laquelle il utilise la lumière dans son film : artificielle, esthétisante, classique, moderne, mystérieuse ou... inhumaine.*

Jordan Croneweth est le chef opérateur de *Blade Runner*. Pourtant, si l'on en croit les témoignages, c'est Ridley Scott qui est le véritable auteur de la lumière. Celle-ci, élément majeur de sa mise en scène, est d'un type tout à fait particulier : il s'agit, pourrait-on dire, d'une lumière qui n'éclaire pas.

**1.** Rachel s'apprête à être soumise au test Voight-Kampf. Une lumière bleue, dont la source est invisible, lui tombe dans le dos, obliquement. Rachel est « hors-lumière », comme pour indiquer qu'il n'y a pas de place sûre pour elle en ce monde.

**2.** Au plan suivant, de l'autre côté de la table, Deckard a le visage coupé en deux par un faisceau de lumière qui n'est plus oblique et bleu, mais horizontal et jaune. **1** et **2** sont liés par un *faux raccord de lumière* (rupture dans la cohérence de l'ambiance lumineuse d'un plan à l'autre) qui laisse dans l'obscurité les yeux de Deckard et insiste sur ceux de Rachel, dont le polygraphe étudie les réactions.

Dans *Blade Runner*, la lumière est entièrement artificielle, même dans les scènes d'extérieur ; elle change sans cesse de direction, d'intensité et de coloration, privilégiant le plan sur la scène ; elle joue systématiquement contre les acteurs. La lumière n'obéit donc ici à aucun des trois objectifs qu'elle a d'ordinaire au cinéma : objectifs de réalisme, de lisibilité et de mise en valeur de l'acteur (de son visage en particulier). Il s'agit, littéralement d'une lumière inhumaine, émanation des forces obscures qui, en 2019, se sont abattues sur le monde. A ce titre, le faux raccord de lumière, très utilisé, accentue le sentiment d'un monde en morceaux, qu'aucun principe d'unité ne vient réconcilier avec lui-même.

**3.** et **4.** poursuivent le même travail. **3** montre Tyrell un peu à l'écart, baigné dans une tout autre atmosphère lumineuse, son ombre se projetant sur le mur, où semblent également se refléter les remous d'une eau invisible. De nouveau la lumière a changé de teinte : elle est à présent ocre. Tout le plan souligne le caractère ambigu, ondoyant, du personnage, seul à savoir que Rachel est une Répliquante. **4** montre celle-ci quittant la pièce : une lumière encore différente, uniformément verte maintenant, l'accompagne tandis qu'elle s'en va.

Il y a donc dans *Blade Runner* une première catégorie de lumière, à laquelle le film doit son caractère désespéré et post-apocalyptique. Diffuse, brumeuse, mystérieuse, venant toujours d'*ailleurs* (mais d'où ?), elle apporte avec elle une inquiétude d'ordre religieux libre de toute référence historique. Il y a aussi une seconde catégorie, beaucoup moins représentée, dont le plan **5** offre un bel exemple. Zhora vient d'être touchée par une balle de Deckard. Elle s'effondre, passe à travers une vitrine. En même temps que celle-ci se brise, mille points lumineux éclatent avec elle. Il s'agit d'une lumière par petites taches, une lumière qui ne se diffuse pas, plus moderne. Elle rattache *Blade Runner* à notre époque, celle des néons, des écrans et de l'électronique. Le jeu de ces deux lumières, l'ancienne et la moderne, participe ainsi du travail de Scott sur le rétro-futur.



5

## ■ MISES EN SCÈNE

# Niveaux de vie

*Répliquants et Humains n'ont pas la même existence : pour dire ce qui les différencie, et ce qui les rapproche, Ridley Scott joue avec des images imaginatives.*

La différence Humains / Répliquants ne nous intéresse pas ici d'un point de vue narratif (on se reportera à ce sujet à la partie « Explorations »), mais figuratif. On sait que la singularité de *Blade Runner* est de supposer qu'en 2019 ne subsiste plus, entre Humains et Répliquants, aucune différence *visible*. Pour autant, ils sont loin d'être semblables, et l'une des préoccupations majeures de *Blade Runner* est de savoir précisément en quoi ils diffèrent. Le film doit donc créer entre eux, à l'image, des points communs et des dissemblances qui donnent à cette réflexion sa valeur cinématographique.



1

1. La première solution consiste à couvrir l'ensemble du spectre où se trouvent, à une extrémité, l'homme, et à l'autre la machine. Ici figurent Pris, Sebastian et un jouet créé par celui-ci. Soit une Répliquante, un homme et une machine de qualité inférieure. Mais à partir de là, les repères vacillent. Bien que Pris soit maquillée comme un automate, exagérant ainsi sa réalité de machine, elle est la plus *vivante* du plan. Elle seule bouge, s'approchant de Sebastian comme pour le renifler. Celui-ci est endormi, immobile comme un jouet. Son entrée dans *Blade Runner* a introduit l'idée d'un dérèglement dont peut être sujet l'homme lui-même. Sebastian souffre du syndrome de Mathusalem, de « *sénescence accélérée* ». Comme les Répliquants,

sa vie sera très courte. Quant au pantin, il prouve, comme tous les jouets créés par Sebastian, qu'entre un homme et une machine, la différence saute parfois aux yeux. Un tel plan, en somme, s'amuse de toute une gamme de nuances et de paradoxes au sein du paradigme Humain / Répliquant.



2



3

2. et 3. Une autre solution s'agence à partir d'un motif particulier, commun à l'Homme et au Répliquant : la main. 2 est un plan moyen de Deckard se bandant la main avec un tissu, après que Roy lui a cassé deux doigts. 3, qui le suit immédiatement, est un plan rapproché de la main crispée de Roy, où celui-ci plante un clou pour la « détendre ». Ce plan de main crispée est très important pour Roy : c'est lui qui nous a présenté cette main, une heure plus tôt, et elle signifie qu'il lui reste peu de temps à

vivre. Le passage du plan moyen au plan rapproché est un enchaînement classique de deux plans sur un même objet et un même corps. Ici, il crée, sinon une confusion, une parenté entre l'Humain et l'Inhumain.



4

4. Un plan de *Shining* montrait Jack Nicholson, père furieux à la poursuite de son fils, passant la tête à travers une porte éventrée à la hache. Ce plan de Roy en reprend et le dessin et la signification. Un thème cher à Scott, déjà central dans *Alien*, apparaît : celui de la naissance. Roy évoque un bébé sortant péniblement du ventre de sa mère. Et Deckard, témoin de cette naissance, se retrouve étrangement dans la position du père. *Blade Runner* échange sans cesse les places du père et du fils, de celui qui donne la vie et de celui qui la reçoit. La mort n'est finalement pas plus présente que la naissance. Car les Répliquants n'ont pas de vraie mémoire, et leur autre drame, symétrique à celui de devoir mourir trop tôt, est de n'être pas nés.

## ■ MISES EN SCÈNE

# Pris passe à l'attaque

Où Ridley Scott montre qu'il est aussi, avec *Blade Runner*, aux commandes d'un film d'action redevable d'efficacité. Le temps d'une scène.



1



2



3



4

Il a déjà été question du petit nombre de péripéties que comprend *Blade Runner*. Rares sont les moments où le déroulement dynamique, rapide, d'une action ordonne, de manière impérative et pour ainsi dire évidente, le découpage de la mise en scène de Ridley Scott. En général, l'unité est le plan, non la scène. Même la poursuite entre Deckard et Roy est trop longue, trop déconstruite, fait trop peu de place aux affrontements réels, pour que nous y trouvions une série de plans formant une séquence logique et « active ». Cette scène qui montre Pris attaquant Deckard, est dans tout *Blade Runner*, un exemple quasi unique d'action pure. En ce sens, elle a valeur d'exception.

1. Deckard s'approche de Pris, cherche à savoir si elle bouge ou respire, retire son voile. Nous retrouvons ici le travail d'exagération ou d'inversion de la différence

Humain / Répliquant décrit dans le paragraphe précédent. Travail où entre un peu d'humour, duquel participe, à l'arrière-plan, le rire moqueur d'un des jouets de Sebastian, qui s'amuse de la méprise de Deckard. Pris en effet se réveille subitement, et lui envoie un violent coup de pied dans la poitrine.

2. La mise en scène suit dès lors le mouvement de l'action. D'où le recours au raccord dans l'axe et au raccord dans le mouvement. Au plan rapproché succède un plan large, qui saisit Deckard au moment où il est projeté à l'autre bout de la pièce. Pour une fois, Scott œuvre dans le sens de la lisibilité.

3. Un raccord dans le mouvement introduit le plan suivant, à l'instant où Deckard accomplit une roulade arrière. La caméra se trouve à présent en position basse, derrière lui. Mizoguchi filme souvent la violence de pareille manière, donnant à la caméra une

petite avance sur l'action, lui faisant occuper le lieu du danger avant même que celui-ci ne s'y transporte. La violence de la scène se trouve alors accrue, et le spectateur en situation d'identification avec la victime. Il s'agit en l'occurrence de Deckard, étrange héros que le film, lorsque surgit une menace, montre rarement en position avantageuse.

4. Pris s'est élancée, en une série d'acrobaties conformes à l'atmosphère de cirque qui règne chez Sebastian. Un raccord dans l'axe nous la montre maintenant de plus près.

5. Survient alors un nouveau raccord dans le mouvement, au moment où Pris, ne laissant pas le temps à Deckard de se relever, lui prend la tête entre les jambes.

En cinq plans s'est bouclée une sorte de cycle organique. 1 montrait Deckard donnant la vie à Pris par le geste d'enlever son



5

voile. 5 le montre souffrant, la tête prise en étau entre les jambes de la Répliquante. De créateur il est devenu créature ; de père, fils. 1 faisait naître Pris, comme tous les enfants, dans un cri. 5, au terme d'une série de révolutions, la sacre mère. Non sans ambiguïté d'ailleurs : elle semble donner à Deckard à la fois la vie et la mort. Ambiguïté qui est à l'image du destin des Répliquants eux-mêmes.

## ■ LE LANGAGE DU FILM

# L'ancien et le nouveau

*Blade Runner est un film de science-fiction, mais se rattache néanmoins à deux autres courants : le film noir des années 40 et 50 et l'esthétique dite de « l'image pour image », propre aux années 80. En ce sens, le film de Ridley Scott a donc un pied dans le passé et un autre dans l'avenir.*



### > Les codes et l'opacité du film noir

« Deckard, c'est Philip Marlowe ». Disant cela, Ridley Scott fait moins référence au personnage créé par l'écrivain Raymond Chandler qu'à son incarnation par Humphrey Bogart dans *Le Grand Sommeil* (1946), de Howard Hawks. Il y a en effet plus d'un élément emprunté par Ridley Scott à Howard Hawks, parmi lesquels deux au moins apparaissent comme des clins d'œil. Rachel rappelle la Vivian du *Grand Sommeil* (jouée par Lauren Bacall) : toutes deux sont étroitement liées au commanditaire de l'enquête, ici Tyrell, là le général Sternwood, et y jouent un rôle presque constamment ambigu. Par ailleurs, lorsque sous un faux nom il rend visite à

Zhora, Ford / Deckard imite la voix nasillarde et l'air niais de Bogart / Marlowe dans la scène où il se fait passer pour un spécialiste d'éditions anciennes. Mais au-delà, *Le Grand Sommeil* est un modèle de l'influence globale du film noir sur *Blade Runner*, à l'intérieur de laquelle il faut distinguer deux niveaux.

Le premier est d'ordre spectaculaire ou mythologique. Il concerne une série de *signes* repris par Ridley Scott : la nuit, la pluie, la saleté, les imperméables, etc. Le second, seul à nous intéresser ici, est d'ordre narratif, et partant, moral et politique. En général, le héros de film noir incarne les valeurs qu'a abdiquées la société alors même qu'elle devrait en être le plus

sûr garant. Il éprouve un certain dédain pour les tâches qu'on lui confie, mais qu'il corrige toujours par une belle obstination. Bien que *Blade Runner* montre d'emblée Deckard las et fatigué, il est clair qu'il est très loin du cynisme de son chef, Bryant. De même, l'honnêteté de Marlowe ne fait pas de doute (au moins au début). Cependant, plus l'enquête avance, plus le héros œuvre *à la limite*, là où les grandes distinctions manquent à tout moment de tomber. Dans *Le Grand Sommeil*, c'est la frontière fixée par la Loi - ou celle qui sépare le Bien et le Mal - qui bientôt devient floue. Dans *Blade Runner* également, mais il s'agit en même temps d'autre chose : du partage entre Humains et Répliquants. Progressivement, des ressemblances se font donc jour entre le héros et ceux contre qui

il lutte. Marlowe ne se révèle pas moins cruel que ses ennemis, tandis que Deckard tombe amoureux d'une Répliquante, et finit par se demander s'il n'est pas lui-même un Répliquant.

C'est ici qu'il faut évoquer le type de narration spécifique au film noir. L'intrigue s'y résout moins grâce à l'intelligence interprétative de l'enquêteur que sous la poussée d'une succession de coups de force décrétés par le scénario<sup>1</sup>. Il est vrai que Marlowe fait preuve de plus de courage que Deckard, et que le film d'Howard Hawks possède une vitesse que n'a pas celui de Ridley Scott. Cependant, *Le Grand Sommeil* et *Blade Runner* sont plongés dans une même obscurité narrative, qui dans le cas du premier est si grande qu'elle fait figure de légende dans l'histoire du cinéma. Or cette obscurité existe dans un rapport étroit à la dissolution des repères décrite plus haut. En d'autres termes, il ne saurait y avoir de narration cristalline au sein d'un univers globalement opaque. L'incompréhensibilité de l'intrigue renvoie à celle, générale, d'un monde enténébré. Dès lors, soit tout sens est définitivement perdu, soit le sens est toujours déjà là et partout identique : de bas en haut, de la progression sans logique d'une intrigue particulière au monde dans son ensemble, c'est la même confusion, la même trop grande évidence des ténèbres. Mais au fond les deux hypothèses se rejoignent. Que l'on combatte un maître-chanteur ou des robots, que l'on vive en 1940 ou en 2019, l'impression d'apocalypse est identique. Et donc, que la fin soit heureuse, comme dans *Le Grand Sommeil* (avec toute l'ironie que cela comporte), ou incertaine, comme dans *Blade Runner*, la différence est mince<sup>2</sup>.

## › Les artifices de l'images, et les hommes artificiels

Au début des années 80, un bouleversement de perspective a lieu à l'intérieur du cinéma que *Blade Runner*, sans y jouer vraiment le rôle de déclencheur, a contribué à entériner. Auparavant, les films se faisaient et se pensaient selon le paradigme suivant : la spécificité du cinéma vient de ce qu'il est un moyen technique d'enregistrement de la réalité. Cette approche peut être dite bazinienne, puisque c'est André Bazin qui, dans les années 40 et 50, lui a donné la plus grande cohérence critique et théorique. Elle suppose l'antériorité, mais aussi la supériorité, du monde sur le cinéma. Evidemment



celui-ci transforme la réalité, il en change les contours et la durée, lui confère dignité d'art. Mais jamais il ne perd de vue que cette réalité a existé avant lui, existera après lui, et même continue à exister alors même qu'il l'enregistre ou la représente. Et ceci ne vaut pas moins pour les fictions tournées en studios que pour les documentaires volés dans la rue. Une telle conception a pu, à un certain moment, s'emblématiser à travers un cinéaste comme Roberto Rossellini.

Dans *Blade Runner*, les choses sont tout autres. On assiste à un renversement de la hiérarchie entre le cinéma comme ensemble de moyens techniques et la réalité prise en charge par lui. L'un l'emporte sur l'autre, et le monde autonome créé par Ridley Scott témoigne d'une puissance accrue du cinéma. Celui-ci à présent n'intègre rien qu'il n'ait lui-même élaboré et placé sous son autorité. Il ne faut donc pas analyser la vogue que connaît la science-fiction à la charnière des années 70 et 80 exclusivement en termes de renouvellement fictionnel. La science-fiction, dans la mesure où elle est libre de toute référence à une réalité connue, devient plutôt le terrain idéal d'épanouissement de ce cinéma où la notion d'univers devient centrale. *Blade Runner* se distingue moins par la part du monde qu'il restitue ou problématise à l'intérieur d'une fiction, que par l'univers qu'il crée de toutes pièces, et par sa dimension de *jamais vu*.

Nous entrons alors dans une nouvelle ère. Ce n'est plus le *plan* qui domine, lequel ne montre jamais qu'une partie des choses et

donc entre forcément en relation, soit avec d'autres plans, soit avec un hors-champ qui appartient au film ou à la réalité elle-même. Cette ère est celle de l'*image*, laquelle fonctionne seule, sans profondeur ni dehors. Aucun manque ne la travaille qui puisse exciter l'imagination ou le désir du spectateur. Cela signifie que le plan - défini cette fois comme l'unité du film - est privilégié par rapport à la scène, et que sont valorisés les décors et la lumière, au détriment parfois des acteurs eux-mêmes. Quant à la mise en scène, elle cesse d'être l'art d'articuler l'espace et le temps pour devenir une sorte de qualité générale et diffuse du film : son apparence, sa couleur particulière, son *look*. A cet égard, *Blade Runner* a valeur à la fois d'exemple et d'heureuse exception.

D'exemple, parce qu'il doit beaucoup à deux arts de l'image. Ridley Scott a longtemps travaillé pour la publicité, et celle-ci, animée par la volonté de séduire, a vite développé une esthétique de l'image lisse et glacée, d'autant plus vendeuse qu'elle s'éloigne de références connues. Le cinéaste s'est aussi inspiré de la bande-dessinée, d'un album de Moebius (dont le vrai nom est Jean Giraud) en particulier, *The Long Tomorrow* (1975), où figurent certains aspects repris par *Blade Runner*, la ville futuriste, le détective, la figure de l'androïde, etc.

D'heureuse exception, parce qu'il a su inscrire l'artificialité à l'intérieur d'une fiction qui met en jeu des hommes et des hommes artificiels, les Répliquants. Et qu'il est, nous l'avons dit, constamment secoué par des forces étrangères qui l'empêchent de sombrer dans le culte de l'image pour l'image tel que le pratiqueront trop de films des années 80, ceux par exemple, en France, de Luc Besson ou de Jean-Jacques Beineix.

1. Ce qui n'est pas vrai du genre policier, où l'investigation et la déduction tiennent une grande place.

2. Les westerns défendent souvent un autre point de vue, selon lequel seul celui qui fait un pas hors de la loi peut finalement sauver la loi (donc la société). Ce type de héros est aujourd'hui représenté par Clint Eastwood.

## ■ UNE LECTURE DU FILM

# Au-delà du sens, le sensible

*En nous faisant « visiter » une photographie, Ridley Scott nous entraîne au cœur de son film, là où l'image devient matière intime.*



Il s'agit de revenir sur l'hétérogénéité de *Blade Runner*. Mais cette fois, nous n'en cherchons pas les causes, qu'elles concernent les péripéties du projet, la diversité des références ou la position décalée du film au sein d'un genre (science-fiction ou film noir). Nous en examinons plutôt les effets directs, en posant la question suivante : qu'est-ce que *Blade Runner* pour un spectateur qui ne dispose d'aucun savoir préalable sur ce film ?

### › Sous la surface

Une scène peut servir de modèle, celle où Deckard introduit une photo dans une machine à commande vocale. Jusqu'ici nous n'en avons pas parlé, bien qu'elle soit la plus belle du film. Mais sans doute est-ce en raison de son statut particulier. Certes, elle est liée à la thématique du regard et de la photo, dont nous savons quelle place elle occupe dans le film. Certes, son rôle est central dans le récit, puisque Deckard y trouve l'indice (le morceau d'écaille) qui lui permet d'opérer le « retrait » de Zhora. Néanmoins, cette scène a lieu presque hors-récit, lors d'une pause, et ne met pas spécialement en valeur les talents de détective de Deckard.

Il faut donc plutôt l'envisager dans son autonomie, quitte à la rattacher ensuite au film dans son ensemble. Elle captive d'abord parce qu'elle commande l'image à la voix, donnant l'impression que *Blade Runner* s'invente sous nos yeux, commande après commande. Non seulement le spectateur est

inclus dans la fabrication du film, mais il entre lui-même dans l'image, à la faveur des ordres passés à la machine, qui font pénétrer notre regard dans la photo, et même y révèlent des parties d'espace au départ invisibles. On passe ainsi, constamment, de deux à trois dimensions. Une porte s'ouvre subitement au cœur de *Blade Runner*, et c'est elle qui fait la grandeur de cette scène<sup>1</sup>.

Cet exemple, tout en radicalisant, reflète la perception globale qu'on a du film : comme la photo ne livre pas son secret à Deckard au premier regard, *Blade Runner* est impossible à comprendre tout à fait à la première vision. Nul n'est censé saisir tout de suite pourquoi Roy préfère laisser vivre Deckard. Et peut-être faut-il plusieurs visions pour réaliser quel est le lien qui unit les deux licornes, celle du rêve et celle de papier trouvée à la fin par Deckard. Cependant, si l'on est confiant en son expérience de spectateur, on s'aperçoit vite que là n'est pas ce qui importe le plus.

### › Dans l'intime

Ce que montre cette scène de la « photo visitée », c'est qu'on regarde *Blade Runner* par-delà les décors et la fiction, par-delà leur facilité à être vus et appréciés. Très rares sont les scènes qui cherchent à rentabiliser les décors, et sont, par exemple, comme celle-ci, organisées autour d'un gadget ou d'une machine futuristes dont un personnage fait la démonstration. Le reste du temps, il semble que Deckard et les autres personnages ne soient pas moins étrangers que nous à ce monde du XXI<sup>e</sup> siècle. Et cette scène a le mérite, non seulement d'impressionner visuellement, mais de nous inviter à l'intérieur du film, dans son intimité<sup>2</sup>.

*Blade Runner* n'est pas un film qui demande qu'on le comprenne. La conduite de son récit est trop souvent arrêtée ou déviée de sa course pour cela. Le film comporte trop d'orientations à moitié abandonnées pour qu'on entretienne avec lui un rapport fonctionnel. C'est un rapport anti-fonctionnel qui s'établit dès lors entre le spectateur et le film. Ce n'est pas la compréhension qui le caractérise, mais l'intimité justement, laquelle est au-delà de la compréhension. Cette intimité concerne particulièrement les trois personnages principaux, leurs tristesses respectives, aucune n'étant identique à l'autre. Celle de Deckard grandit à mesure qu'il met en doute le bien-fondé de sa mission. Celle de Rachel se déclenche quand elle apprend qu'elle est une Répliquante, révélation dont le poids est trop lourd, trop scandaleux pour elle. Celle de Roy lui vient de l'obligation où il est de quitter un monde auquel, bon an mal an, il s'est solidement accroché. En tant que « simple » spectateur, c'est à cela, profondément, qu'on est sensible lorsqu'on voit *Blade Runner*.

1. Bien que cette lecture du film se veuille libre de références, il n'est pas possible de ne pas préciser que cette scène s'inspire de *Blow Up* (1968) de Michelangelo Antonioni.

2. Ceci est une preuve de plus de l'atypisme de *Blade Runner* dans le domaine de la science-fiction au cinéma.

## ■ EXPLORATIONS

# Les ombres d'un doute

*Blade Runner peut aussi être abordé comme un jeu de pistes autour d'une identité : celle de Deckard.*



*Blade Runner* est un film qui demande à être re-vu. Une nouvelle interrogation apparaît alors, qu'une première vision occultait forcément : Deckard est-il un Répliquant<sup>1</sup> ? On peut donc distinguer deux niveaux de lecture dans *Blade Runner*, un contenu manifeste et un contenu latent, selon un schéma propre au cinéma de genre. Dans le film noir, le contenu latent est souvent politique. Ici, il est plutôt métaphysique. Voici, en deux séries principales et deux séries secondaires, tous les indices qui mettent en doute l'« humanité » de Deckard.

## > Séries principales

### 1. La Licorne, une série qui se découpe en trois étapes.

a). Au début du film, Gaff est occupé à son passe-temps favori, l'origami<sup>2</sup> : il dépose un petit animal en papier sur le

bureau du capitaine Bryant. Il faut ici se rappeler que, dans le roman de Philip K. Dick, le désir d'acquiescer un véritable animal est la principale motivation de Deckard dans sa chasse aux Répliquants. Dans le film, ce thème ne connaît qu'une seule occurrence, lorsque, dans les bureaux de la Tyrell Corporation, Rachel confie à Deckard que la chouette qu'il regarde est artificielle.

Néanmoins, dans une version antérieure du scénario, la réflexion sur les animaux vé-

tables et artificiels prenait une place plus large, et les petites créatures de Gaff venaient s'y inscrire de manière évidente.

b). Vers le milieu du film, une licorne apparaît en rêve à Deckard. Or, selon la mythologie, la licorne est le symbole d'une introduction du divin dans le règne animal. En ce sens, elle est à l'animal ce que l'homme est au Répliquant.

c). Juste avant la fin, Deckard trouve à terre une licorne en papier. Résonnent alors *off* les derniers mots de Gaff : « *Domage qu'elle doive mourir. Mais on en est tous là* ».

Cet enchaînement en trois temps autour des motifs de l'artificialité et du rêve conduirait à la conclusion suivante : Deckard est un Répliquant dont la mémoire est l'œuvre de Tyrell, et Gaff le sait, et cherche même, peut-être, à opérer son « retrait »

## 2. Un test valable ?

Rachel pose d'abord à Deckard la question suivante : « *Avez-vous déjà "retiré" un humain par erreur ?* ». Puis : « *Ce test Voight-Kampff, tu l'as passé toi-même ?* ». L'ambiguïté de la question montre qu'en réalité le problème est double. Il ne s'agit pas uniquement de savoir ce qui apparaîtrait si Deckard passait le test. Il s'agit aussi de savoir si ce test, seul moyen de ranger « quelqu'un » du côté des Humains ou des Répliquants, est valable. Autrement dit : peut-on encore *démontrer* l'appartenance à l'un ou l'autre des deux camps ? C'est ici que s'ouvre l'abîme métaphysique, et que l'interrogation initiale devient passionnante.

## > Séries secondaires.

1. On sait que les Répliquants chérissent les photos, seules preuves qu'ils ont, comme les Humains, des souvenirs, un passé, donc une existence normale. Le fait que la caméra s'attarde sur les photos qui ornent le piano de Deckard, le fait également qu'il ait posé une photo appartenant à Leon parmi les siennes, sont des motifs supplémentaires de doute.

2. Il arrive fréquemment que Deckard soit comparé à un Répliquant. « *Tu n'as pas l'air mieux que le simili sur le trottoir* », déclare Bryant après qu'il a tué Zhora. Et juste avant leur affrontement, Roy lui lance : « *Show me what you are made of* », sous-titré par « *Montre-moi ce que tu as dans le ventre* », mais dont le sens exact est : « *Montre-moi de quoi tu es fait* »<sup>3</sup>.

Peut-on conclure ? Pas de manière certaine en tout cas. L'intéressant est que *Blade Runner* emprunte au film noir le modèle de l'enquête qui conduit le héros à s'interroger sur lui-même, voire à se désigner lui-même comme celui qu'il cherche. La question de départ, en plus d'accroître sa singularité narrative, fait donc basculer le film dans une autre dimension, celle d'un doute métaphysique auquel nul n'échappe puisqu'il concerne l'idée même d'un partage indécidable entre Humains et Répliquants.

1. Nous parlons ici - comme partout ailleurs - de la version intégrale du film, où cette interrogation prend toute sa force. Pour plus de précisions sur les différences entre les deux versions, lire la rubrique « Dans la presse, dans les salles ».

2. Ce mot désigne l'art traditionnel japonais du papier plié.

3. Nous laissons de côté tout le travail *figuratif* sur les ressemblances ou les dissemblances entre Humains et Répliquants, travail qui de toute façon ne concerne pas le seul Deckard. Lire à ce sujet la rubrique « Mises en scène ».

■ DANS LA PRESSE, DANS LES SALLES

# Les deux vies de *Blade Runner*

*Premier acte : sorti le 15 septembre 1982, Blade Runner intéresse, impressionne, mais en définitive déçoit, la critique comme le public. Second acte, dix ans plus tard : dans sa version intégrale, Blade Runner connaît un grand succès critique et public. Récit d'une « légende » en deux épisodes.*

## ► « C'est Dick qu'on assassine ! »

« Toute la réussite de Ridley Scott tient aux décors qu'il a conçus ». Cet éloge ambigu venu de Claude Baignières dans *Le Figaro* (17 septembre 82) exprime parfaitement la position de ceux que *Blade Runner* enthousiasme. On lit ainsi sous la plume de Claude Klotz, dans *VSD* (17 septembre) : « Scott est un spécialiste de la gravure ancienne et il filme comme si chaque plan devait être un tableau, avec un sens du mouvement que seule possède cette jeune équipe américaine qui comprend, entre autres, Spielberg et Coppola » ; et sous celle d'Alain Philippon, dans les *Cahiers du cinéma* (n°339, septembre 82) : «... un talent réel pour dessiner et filmer les architectures (futuristes ou pas : le quartier chinois, comme déconstruit par un prisme, filmé en petits blocs autonomes, donne lieu à de belles séquences), ou pour créer une lumière d'aquarium (Los Angeles sous la pluie, les intérieurs pénétrés par la pluie) ».

Mais rares sont ceux pour qui l'équilibre précaire entre décors et fiction, réussi par Scott, doit être mis au crédit d'un atypisme bien venu. On peut ainsi lire, dans *Jeune Cinéma* (n°147, décembre 82 / janvier 83) : « Blade Runner, c'est un "Canada Dry" à l'envers. Ça ressemble à un film de science-fiction, une de ces grosses machines hollywoodiennes et pleines d'effets spéciaux, mais pour l'ivresse et la saveur, Blade Runner est beaucoup plus proche de films européens comme *Diva* ou *L'Ami américain* que d'un *sundae* ». D'un autre côté, Didier Goldschmidt (*Cinématographe* n°81, septembre 82), n'est pas seul à soutenir qu'« il serait aisé d'esquisser à partir de Blade Runner le projet d'un film idéal où aucun besogneux travail scénaristique ne viendrait parasiter la cobé-

rence visuelle et sonore. L'œuvre fonctionnerait ainsi parfaitement dans une longue mise en place contemplative de son univers et de son décor. [...] Ridley Scott se fourvoie en ce qu'il n'assume pas le formalisme absolu de son film ».

A ce reproche, sans doute le plus décisif, s'ajoutent encore deux autres, étroitement liés. Le premier a trait au message délivré par le film, ou plutôt au message qu'il est possible de lui supposer. Gilles Colpart, dans *La Revue du cinéma, image et son* (n°375, septembre 1982), écrit : « ... c'est à nouveau la race blanche qui triomphera, exactement comme dans *Alien* ». Et Marie-Françoise Leclère, dans *Le Point* (13 septembre 1982), s'empare contre « l'androïde aryen, échappé d'un cauchemar wagnérien ! ».

Le second reproche vise les modifications apportées par Ridley Scott à l'univers de Philip K. Dick, en particulier la représentation, trop flatteuse aux yeux de certains, que le cinéaste a choisi de donner des Répliquants. Il a donc, autant que le premier, une portée idéologique, que Jean-Louis Cros, dans *La Saison cinématographique 1983*, résume ainsi : « Au lieu d'une célébration des pouvoirs du simulacre (ce qui est le film avec tout son faste), le livre en était une critique... nuance non négligeable ! ». En effet, s'il existe une opposition radicale entre le cinéaste et l'écrivain, c'est bien à cet endroit qu'elle se situe. Mais sans doute le conseil de *Révolution* (17 septembre 1982) - « Il ne faut pas opposer Dick et

Scott, il faut les pratiquer en complémentarité » - est-il préférable à la colère de *Métal Hurlant* (septembre 82), qui titre : « C'est Dick qu'on assassine ! ».

## ► Ridley Scott était un devin

On voit quelles réticences et quelles polémiques ont accompagné la sortie de *Blade Runner* en 1982. En 1992 est présentée la version intégrale, que peu de choses en réalité séparent de la version producteur de 1982. D'abord elle est

moins longue d'environ cinq minutes. Elle est ensuite moins violente, tel détail sanglant de l'assassinat de Tyrell par Batty n'y figurant pas, par exemple ; et moins explicite, puisqu'on n'y entend pas la voix *off* de Deckard. Deux autres différences doivent être notées. Les derniers plans de la version producteur montraient Rachel et Deckard survolant

la nature enfin retrouvée : ce paysage de belles étendues vertes, sur lequel leur image était incrustée, était en réalité emprunté à *Shining* de Stanley Kubrick. La version intégrale quitte le couple lorsque se referme la porte de l'ascenseur. Enfin, cette version réintroduit une scène de douze secondes au cours de laquelle Deckard rêve d'une licorne.

Ce sont ces deux dernières « modifications » qui, à juste titre, retiennent le plus l'attention de la presse. Pour Alain Garsault de *Positif* (février 83), « ... l'hypothèse selon laquelle Harrison Ford lui-même serait un répliquant - et qui est l'un des arguments de

« Ridley Scott se fourvoie en ce qu'il n'assume pas le formalisme absolu de son film », Didier Goldschmidt dans *Cinématographe*.



*promotion de ce film - approfondit brillamment la problématique de la machination et de la machine, de l'aliénation et du temps. Quelques plans de licorne (cocottes en papier, jouet, rêve de Harrison Ford tout droit sorti de Legend) laissent penser que lui aussi a une mémoire et des rêves implantés par un inventeur et qu'il est donc - à son insu - un androïde ». Et pour Laurent Tirard de Studio (n°69, janvier 93), ce rêve est « une remise en question de l'histoire tout entière ».*

Mais l'essentiel est ailleurs. En dix ans, ce qui a changé, c'est moins le sens ultime de *Blade Runner* que le cinéma lui-même. Version intégrale ou pas, son extraordinaire influence sur l'esthétique des années 80 a fait de *Blade Runner* un film-culte, un modèle rendu incontestable par son rôle de précurseur dans de multiples domaines, l'imagerie futuriste et la technologie spécialement. Thomas Sotinel a donc raison d'écrire dans *Le Monde* (12 décembre 1992) : « On réalise que, oui, Ridley Scott et Douglas Trumbull (responsable des effets spéciaux) étaient devins. Dans *Blade Runner*, on trouve tant d'images qui ont façonné l'environnement visuel des années 80 que l'on croirait par instants assister à l'une de ces rétrospectives de fin d'année (de décennie, de siècle...) offertes par les chaînes de télévision. » La revanche d'un film recouvrant enfin sa légitimité historique est peut-être la véritable explication de l'immense succès de la version intégrale de *Blade Runner*, conforme au désir de Ridley Scott.

## ■ L'AFFICHE

# L'étrangeté mesurée

*Textes et images cherchent l'équilibre entre monde inconnu et univers familier*

Quel que soit le film, l'affiche poursuit un but simple : attirer le spectateur au cinéma. L'affiche française de *Blade Runner* joue pour cela sur deux registres simultanément, la nouveauté et la convention, mais d'une manière qui n'est pas tout à fait celle du film. En haut figurent deux lignes où les mots « Répliquants » et « Blade Runner » sont employés afin de créer une impression de mystère, que renforcent encore les guillemets qui les entourent. En ce sens, ce texte fonctionne comme les décors et les lumières reproduits sur l'affiche, en particulier la pyramide Tyrell, à gauche : il s'agit de donner au spectateur un avant-goût de l'étrangeté de l'univers dans lequel il pénétrera en allant voir le film de Ridley Scott.

Mais la singularité, si elle veut séduire, ne doit pas se séparer entièrement du familier. Le nom d'Harrison Ford, en gros et au-dessus du titre, sa présence au premier plan, brandissant un pistolet qui évoque naturellement ses rôles dans *La Guerre des étoiles* et *Les Aventuriers de l'Arche perdue*, sont là pour garantir au futur spectateur que *Blade Runner* ne le privera pas de tous ses repères. Il est symptomatique à cet égard que la disposition des personnages principaux suggère une saga, quand on sait tout ce qui éloigne *Blade Runner* d'un tel genre. Par ailleurs, le nom de Ridley Scott est écrit en petites lettres, et celui de Philip K. Dick n'ap-



Jouineau/Bourluge

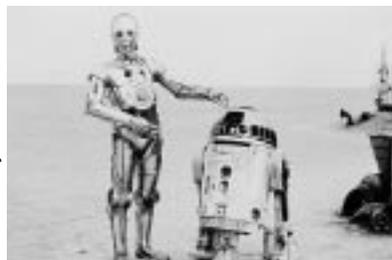
paraît pas du tout, alors que le réalisateur d'*Alien* et l'auteur d'*Ubik* étaient tous deux connus et respectés au moment de la sortie du film.

## ■ AUTOUR DU FILM

# Le futur, d'hier à aujourd'hui

*Blade Runner prend place à l'intérieur d'une prestigieuse lignée de films futuristes. Certains ont influencé Ridley Scott, tandis que d'autres ont été influencés par lui. La science-fiction, une culture en mouvement et en mutation... jusqu'au vidéo game.*

© 20th Century Fox / Kobal / PPCM



La Guerre des étoiles de George Lucas

Pas plus qu'un autre, la science-fiction n'est un genre pur. Son rôle est plutôt de permettre aux cinéastes d'exprimer ce qui leur tient à cœur de façon plus frontale et radicale qu'ils ne le pourraient dans un autre registre.

La science-fiction intervient donc comme révélateur pour les artistes et leur époque. Elle a une essence paradoxale sur laquelle il est important d'insister : plus elle semble s'éloigner du temps présent, plus elle en révèle les grandes préoccupations, la part d'inconscient esthétique et politique.

### > Les pères fondateurs

Trois exemples antérieurs à *Blade Runner* sont indispensables à citer, tant ils marquent des étapes fondamentales de la science-fiction au cinéma. Le premier d'entre eux date de 1927. *Metropolis*, qui met en scène une cité moderne où se combattent privilégiés et esclaves, les uns vivant en haut, les autres en bas, dans des souterrains, est un film aux multiples facettes. C'est d'abord un sommet de l'expressionnisme allemand et de son travail sur l'obscurité et la lumière. Mais *Metropolis* n'est pas moins représentatif des obsessions de son auteur, Fritz Lang : l'architecture, à laquelle il se destina un temps, ainsi que le contrôle et le pouvoir, ses thèmes de prédilection tout au long de ses carrières allemande et américaine. *Metropolis* a enfin une fonction

prophétique qui ne concerne pas un avenir lointain, mais un futur très proche, sans qu'on sache si Hitler, qui aimait beaucoup le film, en a repris à son compte certains éléments, ou si au contraire Fritz Lang y a intégré, inconsciemment peut-être, une dimension de prémonition et d'avertissement.

Le deuxième exemple, tout aussi capital pour *Blade Runner*, est le film de Stanley Kubrick, *2001 : l'Odyssée de l'espace* (1968). Il faut ici aussi faire la part des éléments historiques et du travail artistique. D'une part *2001* est contemporain de la conquête de l'espace entreprise par les Américains et particulièrement du programme Apollo. Il inaugure ainsi un renouveau de la science-fiction au cinéma, ou plutôt l'entrée dans le domaine de la superproduction et de l'expérimental d'un genre autrefois cantonné aux séries B, voire Z. Kubrick, mettant en rapport, par l'intermédiaire d'un mystérieux monolithe, « l'aube de l'humanité » et les expéditions spatiales du XXI<sup>e</sup> siècle, poursuit sa réflexion sur les prodiges et les dangers de l'intelligence humaine. Simultanément, il construit un vaste circuit où l'origine du monde et son avenir se rejoignent dans une même interrogation quant à la place de l'homme dans l'univers.

Quant à *La Guerre des étoiles* (1977), ce qui le caractérise est moins la vision qu'il donne du futur que la façon dont il utilise celui-ci pour donner un second souffle au cinéma américain, à l'Amérique et à ses mythes. A plus d'un titre, *La Guerre des étoiles* rappelle les grands westerns des années 30 et 40, et comme eux trouve son inspiration dans l'antiquité, les tragédies et la mythologie grecques. Les thèmes de la rébellion et de la « force », l'organisation du drame autour d'une famille, et particulièrement d'un fils et de son père (Luke Skywalker et le « traître » Darth

Vador) donnent au film réalisé par George Lucas, ainsi qu'aux deux suivants signés Irvin Kershner et Richard Marquand, une dimension ancestrale qui n'est pas étrangère à l'extraordinaire rayonnement de la saga. Ce souci mythologique se trouve d'ailleurs confirmé par le fait que le quatrième épisode, intitulé *La Menace fantôme* (dont la sortie française est prévue pour octobre 1999), est en fait chronologiquement le premier. En effet, il ne propose pas une suite aux films existants, mais révèle ce qui s'est passé avant le tout premier *Star Wars*.

A ces trois exemples, nous en joignons deux autres, plus marginaux. *Alphaville* (1965) de Jean-Luc Godard, qui comme *Blade Runner* marie science-fiction et film noir, mais où dominent des motifs éminemment godardiens : la lumière comme énergie et le langage comme dernier refuge de l'homme. *Fahrenheit 451* (1966) ensuite, de François Truffaut, un des premiers films à avoir illustré le registre du « rétro-futur », et qui de même est traversé par une des préoccupations majeures de son auteur : la littérature et la nécessité d'en transmettre l'amour et le souvenir.

### > Deux ou trois fils

On sait que *Blade Runner* a été suivi par un raz de marée de films de science-fiction. Nous en avons retenu deux, auxquels s'ajoute, en manière de post-scriptum, le jeu vidéo lui-même intitulé *Blade Runner*.

*Terminator* (1984) et surtout *Terminator 2* (1994), de James Cameron, se structurent comme le film de Ridley Scott autour d'une machine, « jouée » en l'occurrence par Arnold Schwarzenegger. Le second oriente la science-fiction dans une direction inattendue, puisque la machine n'incarne plus le

« mauvais », mais le « bon » côté, et qu'elle est assistée d'un jeune garçon soucieux de lui apprendre les rudiments de la morale et du respect humain. Ici encore se retrouvent certains aspects du western, ainsi qu'une réflexion plus contemporaine sur la frontière arbitraire, fragile et modulable entre le Bien et le Mal. *Le Cinquième élément* (1996) fait en revanche figure de caricature de *Blade Runner*. Le film de Luc Besson entraîne le genre dans une de ses pires impasses, où tout n'est que clins d'œil et reproduction à l'identique des bandes-dessinées ou des films aimés, sans la moindre trace de singularité.

Un mot pour finir sur le jeu vidéo conçu par Westwood et disponible sur CD-Rom. Il s'agit d'un jeu qui fonctionne comme une enquête, selon un modèle narratif linéaire. Si l'on excepte ce qu'il reprend à la scène du film où Deckard « rentre » à l'intérieur d'une photo, *Blade Runner*-le jeu est presque entièrement dépourvu d'intérêt, et la vulgarité bavarde des commentaires aurait plutôt tendance à le rendre antipathique.

D'une façon générale, il est juste de dire que les pères de *Blade Runner* valent mieux que ses fils, sans que le film lui-même doive véritablement être mis en cause. Cela tient davantage à un mouvement historique qui a vu la science-fiction, à partir des années 80, s'engager dans une vaste opération de recyclage où le futur a cessé peu à peu d'être synonyme de nouveauté.

#### Fahrenheit 451 de François Truffaut



Norman Hargood / DR.

# Bibliographie sélective

## Quelques références autour de *Blade Runner*...

### Entretiens avec Ridley Scott

« Ridley Scott, cinéaste du décor », *Cahiers du cinéma* n°339, septembre 1982, entretien réalisé par Olivier Assayas et Serge Le Péron.

« Harrison Ford et Ridley Scott racontent », *Première* n°64, juillet 1982.

« L'image pour l'image », *Positif* n°295, septembre 1985, entretien réalisé par Hubert Niogret.

« L'obsession de l'environnement », *La Revue du cinéma* n°409, octobre 1985, entretien réalisé par François Guérif et Alain Garel.

« La grande cavale », *Studio* n°48, mai 1991, entretien réalisé par Jean-Pierre Lavoignat.

### Dossier

Spécial *Blade Runner*, *L'Ecran fantastique* n°26, septembre 1982.

### Articles

« Les structures de l'enfermement urbain, de *Metropolis* à *Blade Runner* », par Jean-Louis Olive, *Les Cahiers de la cinémathèque* n°44.

« La photographie mérite bien notre méfiance », *Revue Belge du cinéma*, n°4, été 1983.

« Le passé et le futur au présent », par Florial Jimenez, *Cinéma, Rites et mythes contemporains* n°13-14, 1991.

### Sur le cinéma d'anticipation

Patrick Brion, *Le Cinéma fantastique*, Paris : La Martinière, 1991

Yves Aumont, *Cinemas de science-fiction*, Nantes : L'Atalante, 1985

## Quelques références pour en savoir plus sur l'histoire et les métiers du cinéma...

Sous la direction de Michel Ciment, Jean-Claude Loiseau et Joël Magny, *La petite encyclopédie du cinéma*, Paris : Editions du Regard, 1998.

Sous la direction de Jean-loup Passek, *Dictionnaire du cinéma*, Paris : Larousse-Bordas, 1998.

Michel Chion, *Le Cinéma et ses métiers*, Paris : Bordas, 1990.

## Quelques références pour en savoir plus sur les méthodes d'analyse de film...

Jean-Claude Fozza, Anne-Marie Garat, Françoise Parfait, *Petite fabrique de l'image : parcours théorique et thématique, 180 exercices*, Paris : Magnard, 1989.

Jacques Aumont, Michel Marie, *L'Analyse des films*, Paris : Nathan université, 1988.

Vincent Pinel, *Vocabulaire technique du cinéma*, Paris : Nathan, 1996.

## Autour de l'opération Lycéens au cinéma : deux sites internet à consulter...

Le site de la Bibliothèque du film [www.bifi.fr](http://www.bifi.fr)

Le site Image (CRAC de Valence, CNC) [www.crac.asso.fr/image](http://www.crac.asso.fr/image)