

Fiche pédagogique

**Blade Runner
2049****Sortie en salles :
5 octobre 2017****Réalisation :** Denis Villeneuve**Scénario :** Hampton Fancher,
Michael Green**Interprétation :** Harrison Ford,
Ryan Gosling, Jared Leto, Ana
de Armas, Robin Wright, Sylvia
Hoeks**Distribution :** Sony Pictures**Durée :** 162 minutes**Public concerné :****Age légal :** 14 ans**Age suggéré :** 14 ans**Résumé**

2049. Trente ans ont passé depuis le premier volet de *Blade Runner*, qui avait laissé le chasseur d'androïdes Deckard (Harrison Ford) dans une crise existentielle face à une société en perte de repères et d'humanité. Sous la pluie, la grisaille et les néons asiatiques de Los Angeles 2019, le destin de l'espèce humaine paraissait aussi sombre, voire plus, que celui des Nexus-6 que traquait le Blade Runner.

Ce deuxième volume du dyptique – qui, lui, revient 35 ans après la fin du tournage du premier film – suit un autre traqueur, K (Ryan Gosling, dont le jeu et le personnage rappellent les solitaires nocturnes et taciturnes de ses précédents films). Il s'agit d'un « andro » obéissant et sans état d'âme. Pour lui, tuer un de ses semblables ne pose aucun problème. K vit une existence plus ou moins paisible au département de la police (LAPD), sous les ordres de sa rude cheffe Joshi (Robyn Wright). Ses journées sont rythmées par des parties de chasse d'anciens « dangereux » répliquants, des sessions de contrôle de son système nerveux et des soirées avec sa compagne holo-

gramme (Ana de Armas), chef d'œuvre d'intelligence artificielle, caméléon tendre et séduisant qui prend la forme de ce qu'attend son partenaire. K semble immunisé contre les insultes omniprésentes et l'hostilité à l'encontre de son espèce. Les humains le méprisent. Ils le voient comme une machine utile mais vide et menaçante, alors que les androïdes ne le considèrent que comme un traître révoltant.

Pourtant, le système de pensée de K va être ébranlé par une simple date gravée sur un arbre mort dans la cour d'une ferme à protéines de Californie. Il tombe dessus après un combat contre un coriace androïde (Dave Bautista). Ces chiffres figurent sur un cheval en bois que le petit K a jalousement caché à des camarades de jeux quand il était enfant. L'androïde sait pourtant que ce souvenir d'enfance n'est qu'un fragment implanté dans son cerveau, puisqu'il n'est jamais né des entrailles d'une femme. Il a vu le jour formé comme un adulte, en sortant d'une poche de pseudo-liquide amniotique des laboratoires de bio-ingénierie Wallace, comme tous les autres répliquants. Pourtant, K refuse d'y voir une coïncidence.

Disciplines et thèmes concernés :

Français / Anglais : Analyser un récit

PER : analyser des récits de genres différents et en dégager les multiples sens (L1 31) ; apprécier et analyser des productions littéraires diverses (L1 35)

FG MITIC, éducation aux médias : l'adaptation d'un roman en film ; étudier les procédés d'un réalisateur.

PER : Exercer des lectures multiples dans la consommation et la production de médias et d'informations...en analysant des images fixes et animées au moyen de la grammaire de l'image.

Décoder les intentions latentes d'un message. (FG 31)

Histoire : Passé, présent et futur possible

PER : Analyser l'organisation collective des sociétés humaines d'ici et d'ailleurs à travers le temps...en distinguant les faits historiques de leurs représentations dans les œuvres et les média...en analysant les différentes conceptions des relations entre individus et groupes sociaux à différentes époques. (SHS 32)

Philosophie (S2) : L'homme et la machine, le matérialisme

Le jeune policier va se laisser aller à la tentation et partir à la recherche de ses origines, retrouvant même sur sa route l'ermite Deckard dans un Las Vegas ravagé par les radiations et

le smog. De découvertes en découvertes, K va devoir redessiner sa conception de l'amour, de la mémoire et celle de sa condition sur Terre.



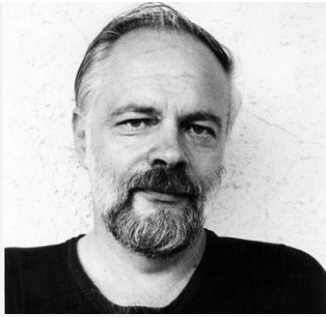
Deux visages, deux générations, deux films, un même job : Deckard (Harrison Ford) et K (Ryan Gosling) sont tous les deux des Blade Runners, des chasseurs de répliquants dangereux.

Commentaires

Au commencement était Philip K. Dick et son roman au titre poétique *Do Androids Dream of Electric Sheep* ? Il s'agit d'une histoire post-apocalyptique complexe sur l'éveil de la conscience chez les machines, mais aussi chez les humains qui essaient de reconstruire la société en asservissant des androïdes et en colonisant l'espace, tout en glorifiant les rares animaux qui ont survécu à la *World War Terminus*. Daté de 1968, cet étrange roman a servi de base au scénario de *Blade Runner*. Il est souvent considéré comme une œuvre « proto-cyberpunk », c'est-à-dire précédant l'avènement de l'informatique et les récits des années 80, tels le *Neuromancer* de William Gibson, pierre angulaire du genre. Puis vint *Blade Runner* (1982), le film de Ridley Scott qui en mettait plein la vue aux spectateurs incrédules. Chauffé aux clairs-obscurs façon Caravage eighties

et électroifié par les notes planantes de Vangelis, noyé sous la pluie et les néons japonais, le film tournait autour du personnage de Deckard, un Blade runner désabusé, bien loin des personnages que Ford incarnait dans *Star Wars* ou *Indiana Jones*. Las, le film marqua mais ne passionna pas. Le culte se construira par la suite grâce à la vidéo. Œuvre bientôt obsolète (elle prétend préfigurer 2019) mais essentielle pour les fans de science-fiction, *Blade Runner* rassembla toute une génération cyberpunk à l'aube de la démocratisation de l'informatique. Elle s'imposa ensuite comme le marqueur d'une époque charnière, au même titre que *Matrix* 15 ans plus tard.

Les techno-thrillers orientés cybernétique ont par ailleurs toujours la cote. Ils ont élargi le cercle initial de leurs spectateurs. Que ce soit avec l'intelligent *WestWorld* de HBO (2016), qui traite de la même thématique de



Philip K. Dick (1928-1982), romancier américain, figure marquante du cyberpunk et de l'uchronie

l'androïde asservi, tout en exploitant les schémas et niveaux narratifs. Ou avec la toute récente anthologie *Electric Dreams*, mettant en scène d'autres scénarios du maître Philip K. Dick : le genre a su se faire populaire et intelligent.

Attendu par des aficionados de la première heure, certes, mais aussi par tous les autres, le film de Denis Villeneuve était prêt à faire face à une possible lapidation en tant que « suite-de-mythe ». Verdict ? Le film reçoit un accueil très favorable.

Le plaisir découle d'abord de retrouver l'univers du film de 1982, fidèle et tout neuf à la fois. C'est Hampton Fancher qui s'attache au scénario, comme pour le premier volet. Il nous livre une intrigue parfaite pour cette suite. Mais s'agit-il vraiment une suite ? Les critiques encensent ce long-métrage et le définissent plutôt comme un prolongement, travaillé de manière fort intelligente.

Le travail de filiation n'est en effet pas poussif et cérémonieux. *Blade Runner 2049* ne s'aplatit pas devant le premier volet pour se construire une légitimité. Il ne joue pas non plus la carte de la nostalgie pure, une volonté du réalisateur québécois qui a eu carte de blanche de la part de Ridley Scott sur le projet. *Blade Runner 2049* flotte, dérive sur une autre histoire avec légèreté, humilité et néanmoins audace, en retrouvant l'univers esthétique du premier film. Tout d'abord via le personnage de K, le Blade Runner solitaire avec son long manteau sombre qui rappelle tout de suite Deckard. Avec les néons façon Shibuya, sous lesquels déambulent K/Deckard et toute une humanité perdue. A travers les notes assommantes et électriques de la bande originale (Hans Zimmer aux commandes reprend l'héritage de Vangelis, d'une manière plus lourde). Dans le retour du personnage de Deckard, qui – à l'inverse de ce que laissait présager la bande-annonce – n'a qu'un rôle secon-

daire et ne vole pas la vedette à K. Gageons que la présence de Ford dans le rôle d'un personnage iconique de sa longue carrière ravira les fans du premier film.

Autre code repris du premier film qui crée cette illusion de continuité : les couleurs ocres et noires, lumineuses et sales, qui se posent, dans les deux films, comme la bannière d'une humanité oxymore, moribonde et pourtant en pleine expansion. La photographie de Roger Deakins – déjà en équipe avec Villeneuve sur *Sicario* - est tout simplement fascinante. En particulier quand il amplifie ce *chiaroscuro* post-apocalyptique, dans une hypnotique séquence dépeignant un Las Vegas radioactif.

Plaisir esthétique, donc, car le film est superbe. L'effet 3D, lissant mais pas tape-à-l'œil, s'oublie vite pour mieux arrondir cet univers d'ombres, de lumières et d'hologrammes. *Blade Runner* aime inviter le spectateur à la contemplation plutôt que de l'assommer d'action et c'est une bonne chose. Certains boudront cet aspect et argumenteront qu'à l'instar de K, le film manque un peu de substance, de cœur, et qu'il nous perd dans ses coloris crépusculaires. C'est possible, mais c'est peut-être aussi ce flottement, cette errance de K, ce faux vide, qui fait l'âme même du film.

Plaisir de frissonner, en troisième lieu, car la thématique accroche et le cadre spatio-temporel résonne chez le spectateur. La version « La planète Terre en 2019 » paraissait sombre. Celle de 2049 est carrément anxiogène, tant elle affiche sur grand écran des échos de débats et de problèmes dont parlent les médias de 2017. La pluie et la menace de tempêtes, l'humanité grouillante et entassée, les fermes à protéines d'insectes, la reconnaissance faciale pour entrer dans les systèmes d'exploitation, l'intelligence artificielle connectée : tous ces « détails » renvoient aux fluctuations de notre humanité cyclothy-



mique, entre succès, déclin, menace et adaptation. De par ces esquisses et promesses qui ont pourtant des allures de déjà-vu, le cadre de *Blade Runner* est plausible et donc glaçant.

Plaisir intellectuel, enfin, car les thématiques du souvenir et de l'humanité sont creusées via les avancées techniques de notre époque et de la prochaine. Le personnage de JOI, l'hologramme

qui rêve d'une vraie mort pour se croire vivante, est un joli exemple d'IA. Sa programmation va jusqu'à donner à la machine elle-même l'illusion de l'amour et d'une existence propre.

Plaisir multiple, donc, qui confirme, s'il le fallait, l'ascension de Denis Villeneuve comme un réalisateur de première classe.

Objectifs pédagogiques

- Analyser des personnages (portraits physiques et moraux) et comprendre les motivations derrière les choix de représentation
- Comprendre en quoi consiste le cadre spatio-temporel d'un récit d'anticipation, analyser sa mise en scène, débattre des choix du réalisateur
- Comprendre les enjeux éthiques et philosophique du récit
- Si la lecture du roman de Philip K. Dick a été faite, observer les techniques et stratégies de transposition d'un texte à l'écran, débattre des choix du réalisateur

Pistes pédagogiques

I. Etudier un cadre spatio-temporel dans une histoire d'anticipation

1. Une vision pessimiste

A) Demander aux élèves s'ils connaissent le mot *anticipation*, faire le lien avec le sous-genre littéraire. Demander s'ils con-

naissent des œuvres de ce genre (film, jeux, romans)

B) En quoi l'univers de *Blade Runner* est-il *dystopique* ? ([Partir sur les notions de bonheur, de liberté et d'asservissement](#)). En quoi peut-on aussi le rattacher au sous-genre du *post-apocalyptique* ? ([Le second volet ne parle directement pas de catastrophe nucléaire comme le premier ou comme le roman de base, mais on voit les retombées](#)



Julien Offray de La Mettrie (1709-1751), médecin et philosophe matérialiste, auteur de *l'Homme -Machine*



Le canard mécanique de Jacques de Vaucanson (1739)

d'une catastrophe lors de la séquence à Las Vegas). Au final, quelle vision a-t-on de l'humanité dans ce film ? Pourquoi ? (Se référer au thème de l'homme-machine : l'humanité a détruit la planète, elle n'apprend pas de ses leçons car elle continue d'asservir les ressources et les plus faibles, dans ce cas, les androïdes).

De plus, comment ont évolué les langues, les cultures et les couleurs de peau ? (Dans la nouvelle société pluriculturelle, on utilise souvent sa propre langue pour s'exprimer. Les langues asiatiques sont monnaie courante dans les publicités, même à Los Angeles, donnant ainsi l'impression qu'elles ont le même statut que l'anglais de nos jours. Par ailleurs, à l'inverse de ce qui apparaît dans *Matrix* et son monde métrifié, on a toujours des couleurs de peau bien distinctes).

2. Les germes de notre société de la dérive.

A) Quels sont les éléments à l'écran qui paraissent familiers au spectateur ? Est-ce que ces éléments paraissent plausibles dans ce cadre dystopique ? (Partir sur la reconnaissance faciale des ordinateurs qui rappellent l'iPhone X, sur les fermes à vers de farine, qu'on adoube de nos jours comme la source de protéines du futur, sur l'intelligence artificielle connectée qui devient dans le film une sorte de Siri hologrammique, sur les tempêtes qui suivent la fournaise, montrant que le dérèglement climatique de années 2010 n'a fait qu'empirer...).

B) Quel est l'effet de ces « détails » en lien avec notre époque ? Est-ce rassurant ou non ? Débattre : l'humanité est-elle en train de se perdre ou, au contraire, s'adapte-elle avec succès ?

3. Choix de mise en scène

A) Discuter des choix de Denis Villeneuve. Quelles sont les couleurs qui reviennent souvent ? Quel est l'effet expressif de ce choix ? Quels sont les plans qui reviennent souvent et quel en est l'effet ? Quel est le rôle de la musique dans le film ?

B) Observer des séquences du premier film : la mise en scène est-elle pareille ? Y a-t-il des caractéristiques communes ?

II. Machines et humanité

1. Les humains

A) Comment est représentée l'humanité dans *Blade Runner 2049* ? Reprendre les personnages humains et regarder quelle facette ils apportent à ce portrait pessimiste. (Joshi, policière impitoyable ; le médecin légiste raciste ; l'esclavagiste cupide et Wallace, le constructeur mégalomane aveuglé – au propre comme au figuré - par son désir d'expansion). En fait, y a-t-il beaucoup d'humains dans ce film ? (Non, à part ces 4, ils ont plutôt des rôles de figurants, forment une masse haineuse ou cupide).

B) Débat : la fin du *Blade Runner* de Ridley Scott laissait la porte ouverte à plusieurs interprétations sur l'identité de Deckard (la version Director's cut, elle, choisissait mieux son camp). Dans ce second volet, Harrison Ford semble-t-il plutôt incarner un androïde ou un humain ? Est-ce finalement important ?

2. Skinner – les Androïdes

A) Lister les divers androïdes qui ont un rôle important dans l'intrigue et brosser un portrait moral. Peut-on dire qu'ils possèdent des sentiments ? (K n'a pas d'état d'âme au début du film, si

ce n'est une forme de colère ou d'élan de survie quand il se bat contre Sapper. Mais il ressent un choc quand il voit la date sur l'arbre mort, de la colère quand il comprend que son souvenir a une part de réel, une forme de tristesse quand il se rend compte qu'il n'est pas l'élus. Il éprouve aussi une forme d'amour quand il vient sauver Deckard de Luv, afin qu'il puisse rencontrer sa fille et une autre forme d'amour et de désir quand il touche et embrasse JOI, de la peine quand il la voit disparaître et réapparaître en version rebootée ; Sapper ressent de la colère et du mépris pour K, qui tue ses semblables sans arrière-pensée ; Freysa et Mariette ressentent de l'espoir pour leur future révolte, et surtout se voient comme plus humaines que les humains, car elles ne veulent pas de l'esclavage ; elles comprennent le sentiment de compassion : Luv ressent de la jalousie et de la colère, car elle veut être le « meilleur ange gardien » possible, quitte à devenir une machine à tuer.)

B) Discussion : qu'apprend K durant son aventure ? (On peut y voir une éloge de l'humilité : K pense être une sorte d'élus, mais n'a qu'un fragment, souvenir qui lui fait croire qu'il est spécial. Il accepte d'être un simple maillon de la chaîne et de participer à une cause commune, voire de se sacrifier pour qu'un père aille voir sa fille et commencer une révolution, ce qui contraste grandement avec le narcissisme de Luv, qui veut être la meilleure, et de Wallace, qui veut tout dominer).

Débattre : peut-on encore parler d'être artificiel et sans âme après un tel voyage personnel ?

C) Débattre : dans quel camp se trouve la vraie humanité ? Qu'est-ce qui fait l'humanité ?

Les répliquants de *Blade Runner* ont-ils une âme ? A-t-on le droit de créer des êtres dotés de raison et de conscience et de les asservir ? A-t-on sur eux un droit de vie et de mort, comme semble le penser le sinistre Eleander Wallace ? Quel est le moment le plus « humain » du film et qui en sont les protagonistes ? (Le sacrifice de K l'androïde pour Deckard et sa fille. La scène finale est de plus la reconnexion de deux êtres, l'un probablement humain, l'autre née d'un androïde, comme si finalement, l'identité des humains et humanoïdes n'avait plus d'importance, et que seule la reconnexion avec ses émotions et sentiments était importante).

D) Discussion : avec les étudiants les plus avancés, travailler avec des extraits choisis sur Julien Offray de la Mettrie. En quoi ses théories de l'homme-machine peuvent être développées par le filtre de la création des répliquants de *Blade Runner* ? Qu'en est-il de Descartes et de son animal mécanique ? (Il y a peu de mentions de faux animaux dans le 2^{ème} film, à l'inverse du premier. On retiendra juste la fascination de K pour les insectes et le chien de Deckard, dont on ne connaît pas l'origine réelle, et qui fonctionne comme un amusant rappel de la nature inconnue de son maître).

3. AI – les hologrammes JOI

A) Débattre : une autre forme d'être « artificiel » peuple le film, laquelle ? (JOI) Le système d'exploitation Wallace © JOI a-t-il une âme ? Quelles scènes laissent à penser que JOI a construit sa raison propre ? (Celles où elle dit l'aimer ; celle où elle utilise la prostituée pour que K/Joe ait une relation charnelle avant une possible mort ; celle où elle lui dit qu'un garçon spécial mérite un prénom et le baptise « Joe »). Lesquelles montrent qu'elle n'a

jamais eu totalement de libre arbitre ? (Les scènes où K lui dit « *qu'elle n'est pas obligée de dire cela* » car il sait qu'elle est programmée pour lui plaire ; la scène mélancolique où K rencontre un hologramme JOI qui fait de la pub, utilise le même langage tendre que sa JOI à lui, désormais disparue, et l'appelle même « Joe »).

B) En quoi la relation de JOI et K/Joe est-elle touchante ? (C'est une illusion, ils sont tout deux conscients de leurs limites, mais ils se feront prendre dans ce rêve et finiront par y croire l'espace d'un instant. Pour JOI, Joe est réel, bien plus qu'elle, car il est codé en GATC, c'est à dire qu'il possède un vrai code génétique, alors qu'elle ne dérive que du binaire. La prostituée répliquante Mariette elle-même se définit comme « une vraie fille » en comparaison des apparitions de JOI). Se rapporter à la thématique du rêve.

III. Rêves et souvenirs

A) Discussion : reprendre les personnages principaux, ont-ils des rêves ? Lesquels ? (K, d'abord choqué, se met à rêver qu'il est différent et devra faire face à une désillusion cuisante. Comme le souligne gentiment la leader, « *nous voulons tous être différents* » ; les autres répliquants rêvent d'une société où ils ne seront pas asservis ; JOI rêve d'être une vraie femme, avec une vie mais aus-

si une mort, et réussit même à se créer un sorte de trépas, Luv mettant fin à sa version mise à jour par K en écrasant le petit modem portable où JOI a migré).

B) Discussion : pourquoi ces rêves sont-ils touchants ? (Parce que ce sont les machines qui rêvent dans *Blade Runner*, pas vraiment les humains, ce qui laisse à nouveau penser que les répliquants ont une âme plus complexe que les humains. Ils sont de plus prisonniers de leurs rêves, qui vont devenir des illusions).

K rêve d'être différent et d'avoir un passé, une enfance, cristallisée par le souvenir du petit cheval en bois, ce qui fait de la thématique du souvenir un thème central.

C) Discussion : quelle est la place des souvenirs dans ce film ? (Une place de choix, car c'est un souvenir qui va ébranler le monde de K et le faire commencer son enquête. C'est de plus la personne qui les crée qui est la dernière pièce de puzzle). Que sont en fait les souvenirs des androïdes ? (Des fragments créés et implantés pour que les répliquants aient une vie plus agréable, avec des images auxquelles ils peuvent se raccrocher).

D) Débattre : a-t-on besoin de souvenirs pour vivre ? L'affirmation du Dr. Ana Stelline concernant la vie difficile des androïdes qui ont besoin de souvenirs est-elle correcte ?



Joi (Ana de Armas), le séduisant hologramme connecté de la firme Wallace ©, forme avec K le couple de « machines » de *Blade Runner 2049*.

Pour en savoir plus

Le roman et d'autres documents cyberpunk

- DICK, Philip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) Editions Gollancz, 2007 (en anglais)
- DICK, Philip K. *Blade Runner* (trad. 1984), Paris, Editions J'ai Lu, 2014 (en français)
- DE LA METTRIE Julien Offroy, *L'homme-machine*. Paris, Folio, 1999
https://fr.wikisource.org/wiki/L%E2%80%99Homme_Machine
- DOWNHAM, Mark, *Cyberpunk*, Editions Allia, 2013 (contient une analyse du premier film *Blade Runner*)
- LE MOCK, les youtubeurs vulgarisateurs donnent leur analyse du film en le rattachant à des concepts littéraires et philosophiques
<https://www.youtube.com/watch?v=T5igjiF8a1k>

Des interviews utiles

- http://www.lemonde.fr/cinema/article/2017/10/03/denis-villeneuve-faire-une-suite-je-n-aurais-jamais-ose-avoir-cette-idee_5195316_3476.html
- <http://www.indiewire.com/2017/10/blade-runner-2049-denis-villeneuve-replicants-best-cut-interview-1201882907/>

Le premier film

- *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, scénario de Hampton Fancher et David Webb Peoples

Des séries

- *WestWorld* (2016), créé par Jonathan Nolan et Lisa Joy, sur HBO.
- *Electric Dreams* (2017), encore inédit.



Auréliane Montfort, rédactrice, enseignante au secondaire I. Lausanne, octobre 2017.