# Blade Runner, inventer le futur

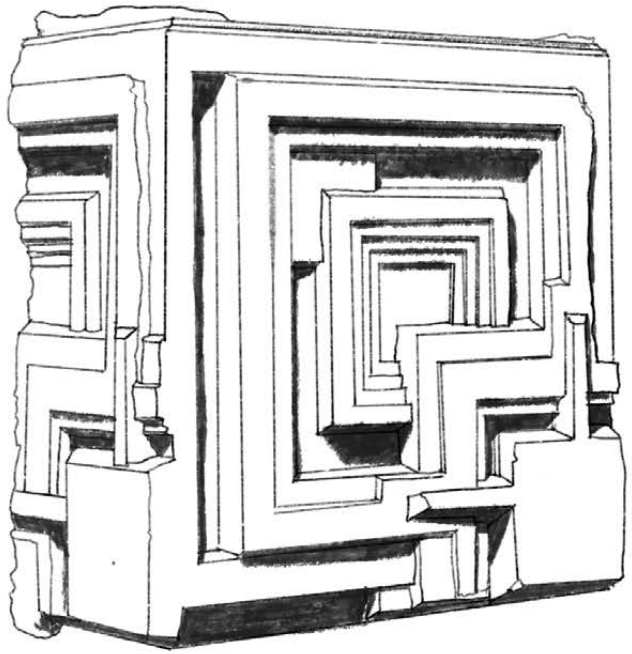
Mémoire de Fin d'Etudes

- Bertille Hablot -

Sous la direction de Anne Seibel & Laurent Ott
Mémoire dirigé par Jean-Pierre Berthomé

*Département Décor - Promotion 2021*

La femis | PSL
École nationale supérieure des métiers de l'image et du son
partenaire



# Sommaire


Introduction 2

*Blade Runner*, prédiction d'un avenir 6
*Le cadre général du scénario*
*Anticipations technologiques*
*Une société nouvelle*

Bâtir l'avenir sur le passé et le présent 14
*Une synthèse d'esthétiques*
*Popculture : diversifier les références*
*Le cinéma et l'imaginaire de la ville*

Lieu futur, lieu vécu 26
*L'empreinte du temps*
*Des espaces organisés par leurs occupants*
*L'individu dans le décor*

Conclusion 36

Bibliographie 38

Annexe :
Introduction au Travail de Fin d'Etudes 40

# Introduction

« *Blade Runner* propose comme jamais auparavant à la science-fiction de regarder en arrière pour inventer son futur. »

*Jean-Pierre Berthomé, Le décor au cinéma, 2003*

Dans le vaste ensemble de projets auxquels peut participer un chef décorateur, du plus réaliste et contemporain à l'univers le plus fantaisiste et lointain, le travail de décor pour un film futuriste représente un défi particulier. En effet, le travail d'anticipation de l'avenir est double : il doit surprendre, enchanter, transporter dans un monde inconnu, mais il doit aussi être crédible, établir des liens profonds avec le connu, comme un film dit « réaliste ». Ainsi, dans le cinéma d'anticipation, une sorte de pacte est passé avec le lecteur : plus le film est proche de nous dans le temps, plus l'avenir représenté à l'écran se propose comme une prédiction. Ce défi, par définition, pose un problème de fond, l'avenir étant inconnaissable. Il y a bien sûr quelques éléments du temps présent qui ébauchent un avenir plausible : le progrès technologique, les changements sociaux, et les « nouvelles vagues » artistiques. Mais c'est au-delà de ces indices concrets que commence un travail d'imagination qui m'intéresse tout particulièrement, qui consiste à utiliser le passé et le présent pour inventer l'avenir, dans un mouvement d'éternel retour. J'ai découvert ce besoin de retourner puiser aux sources dans mes études d'Histoire et Théorie des Arts, et, depuis, cette question du lien entre invention et inspiration me passionne. Comment imaginer l'avenir, sans le connaître ? Comment rendre un univers inventé immersif, et convaincant, tout en naviguant entre les contraintes techniques et les limites de production ?

Pour étudier ce processus d'invention, qui me paraît être l'un des plus difficiles, et le plus révélateur du rôle de décorateur, j'ai choisi une approche monographique, à travers *Blade Runner* de Ridley Scott (1982). La catégorie des films dits futuristes est en effet versatile, allant du film de véritable anticipation prédictive, au film de science-fiction fantaisiste se servant d'un avenir lointain comme prétexte. Ainsi, plutôt que proposer une analyse typologique à la fois trop évasive et trop large pour ce type de travail de recherche, j'ai décidé de me focaliser entièrement sur ce film, adapté du roman de Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (*Les androïdes rêvent-t'ils de moutons électriques* ?), paru en 1968. En l'analysant de manière détaillée, en suivant le cheminement de son équipe de décoration, j'espère faire ressortir des méthodes et des qualités pouvant inspirer tout travail d'anticipation, et, peut-être, tout travail de décoration.

Sir Ridley Scott, né en 1937 en Angleterre, est un réalisateur et producteur britano-américain. Il a été révélé à la fin des années 70 et au début de la décennie suivante par trois de ses films qui ont eu un très fort impact sur le public : *Alien*, le huitième passager (1979), *Blade Runner* (1982) et *Legend* (1985). Cet artiste aussi éclectique que prolifique réalise par la suite des films aussi divers que *Thelma et Louise* (1992), *1492 : Christophe Colomb* (1992) ou *Gladiator* (2000).

Une des particularités du parcours de Scott est sa formation en art : passionné de dessin, il est diplômé en design avant d'étudier au Royal College of Arts à Londres. Il débute sa carrière dans l'audiovisuel au poste de chef décorateur et de chef opérateur, et, après un passage à la BBC, il commence la réalisation de publicités pour la télévision britannique. Il réalise à l'âge de 40 ans son premier long métrage, *Les Duellistes* (1977), qui fait une entrée remarquée à Cannes, où il obtient le prix de la meilleure première œuvre. Cette petite production est déjà marquée par un concept visuel fort, inspiré de *Barry Lyndon*. A peine deux ans plus tard, *Alien* sort en salle avec le succès que l'on connait. Les effets visuels et

les décors font date et le film reçoit l'Oscar des meilleurs effets visuels en 1979. Dès ses premiers films, Ridley Scott se distingue donc par la force de ses univers graphiques.

La production de *Blade Runner* a commencé avec difficulté. Ridley Scott accepte la réalisation du projet d'adaptation du roman de Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?* qui intéresse Hollywood depuis quelques années. Le scénario passe par de nombreuses mains avant d'arriver dans celles de Scott. Des difficultés budgétaires vont ensuite forcer Ridley Scott à accepter un droit de regard de la production sur le film final, ce qui aura mènera à plusieurs versions du film final. Les quatre mois de tournage sont éprouvants, puisque le réalisateur doit s'habituer à la fois au tournage en studio à Burbank et aux méthodes de travail américaines qu'il découvre.

C'est dans ce contexte de dépendance vis-à-vis de la production que Scott s'entoure de plusieurs artistes visionnaires. C'est le travail de cette équipe, sous sa direction, que je veux essayer de reconstituer. David L. Snyder est crédité à la direction artistique, Lawrence G. Paull en tant que production designer et le designer industriel Syd Mead en tant que «futuriste visuel» - c'est-à-dire en concept artist polyvalent, capable de préciser un objet ou un espace par le dessin, jusqu'à ce qu'il soit constructible. Cette équipe de professionnels chevronnés est clairement vouée à traduire fidèlement la vision de Ridley Scott, qui est déjà capable de communiquer par le dessin, et de penser en designer. Notons bien qu'aux Etats-Unis, il est formellement interdit de cumuler les postes techniques : il était donc nécessaire pour Scott, qui a eu une expérience en tant que chef décorateur, de s'entourer d'une équipe qui puisse être à l'écoute de ses choix, pour la plupart déjà actés, et les transcrire fidèlement.

Une première version du film sort en 1982, qui ne rencontre pas le succès escompté : le film a été complètement remonté, amputé de plusieurs scènes clefs, et de sa fin, remplacée par un « happy end » hâtivement bricolé. Le public ne comprend donc pas le film. Plusieurs versions de ce premier montage circulent au cours des années suivantes, et la télévision réclame une copie plus édulcorée encore pour diffuser le film en 1985. C'est en 1992 que le *director's cut* sort, et que l'engouement commence à se faire autour de *Blade Runner*, redécouvert par une génération plus habituée à la science-fiction dystopique. Mais c'est seulement en 2007, avec le *final cut*, que Ridley peut sortir un montage du film sur lequel il a eu le contrôle artistique complet. L'image et le son ont pu être restaurés grâce aux évolutions techniques de scan des pellicules. Certains plans sont retournés et une partie des décors d'arrière plan retravaillés. C'est sur cette version, considérée comme la version officielle de Ridley Scott, que j'appuierai l'analyse qui va suivre.

Je me concentrerai sur le *Blade Runner* originel, sans mentionner *Blade Runner 2049*, réalisé par Denis Villeneuve et sorti en 2017. Je souhaite en effet me concentrer sur la création de cet univers, sur la vision originelle de ses créateurs dans le cadre de leur époque.

Mon choix de faire un travail monographique sur *Blade Runner* est donc motivé par l'intuition que cette œuvre propose une façon originale et créative de penser l'avenir. Ce film a été réalisé avec une liberté de vision absolument novatrice, et qui me semble assez rare dans l'histoire du décor. Il a, à ce titre, influencé durablement notre vision de l'avenir, dystopique et technologique. Retracer la conception de *Blade Runner*, c'est ainsi essayer de comprendre la démarche de l'équipe des décorateurs et de Ridley Scott, et suivre le cheminement de tout le travail d'anticipation du futur, des premiers choix-clefs nés du scénario aux détails révélant les personnalités des personnages au sein de cet univers. En analysant ce travail de création, j'espère répondre à la question suivante : comment l'équipe de décoration de *Blade Runner* a-t-elle pu inventer un futur cinématographique convaincant ?

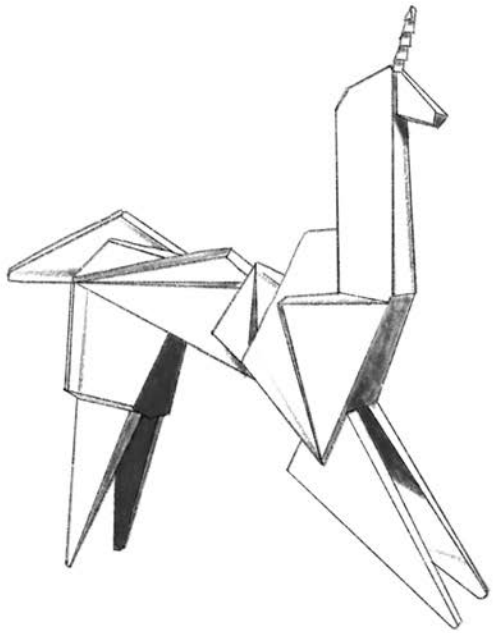
La lecture d'un ouvrage de Jean-Pierre Berthomé m'a particulièrement aidée à mettre des mots sur ce que je percevais de *Blade Runner : Le décor au cinéma*, paru en 2003 aux éditions des Cahiers du cinéma. Dans la section qu'il dédie aux décors des films de science-fiction, notamment à *Blade Runner* et à *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), l'auteur met en lumière un renversement dans l'approche du décor : les années 80 marquent la rupture avec une vision du futur optimiste, pour aller vers un nouveau modèle, plus dystopique. Dans cette manière de travailler le décor, les ruines du passé sont laissées apparentes, et montrent un futur impuissant à conserver et à faire grandir l'héritage du passé. J'ai été frappée notamment par une formule de Jean-Pierre Berthomé, qui fait l'hypothèse que la démarche de conception de l'univers de science-fiction de *Blade Runner* repose sur l'invention du futur à partir d'éléments du passé. Car il est évident, dès le premier visionnage, que l'esthétique de *Blade Runner* naît du croisement entre un avenir technologique et un système de références aux années 40, qui ancrent la nouveauté dans le connu. Ce retour vers le passé, ce cycle entre connu et inconnu, est l'impulsion initiale de Ridley Scott vers un monde unique et immersif, loin du décor artificiel faisant « science-fiction ».

J'ai eu la chance de pouvoir échanger avec Jean-Pierre Berthomé sur ces sujets, et son point de vue a ainsi clairement aiguillé ma compréhension du film, particulièrement dans les rapports entre esthétique et thématique, entre réalisme immersif et dystopie. Dans cette perspective, c'est bien une analyse globale de la vision de Scott que j'essaie de reconstituer, à travers le travail de son équipe.

Dans un premier temps, je m'intéresserai aux fondations, à la direction générale de *Blade Runner* - quelles nouveautés technologiques et sociales, quelle direction narrative conditionnent ce monde inventé. A cette étape du scénario et de l'art conceptuel, je veux cerner la matière initiale donnée à l'équipe, qui sert à la fois de champ des possibles, et de limite.

Dans ce cadre, j'étudierai ensuite le véritable espace de liberté, d'arbitraire du chef décorateur : son effort de synthèses de divers courants esthétiques, menant à la création d'un monde crédible, car marqué par des tendances, par un « style » nouveau, mais entièrement construit à partir d'éléments passés et présents. Parce que cette recherche stylistique, qui correspond à l'étape des plans et de la construction des espaces, est cadrée par la vision de Scott, j'insisterai sur le discours implicite qu'elle génère, ses rapports avec l'histoire et ses enjeux.

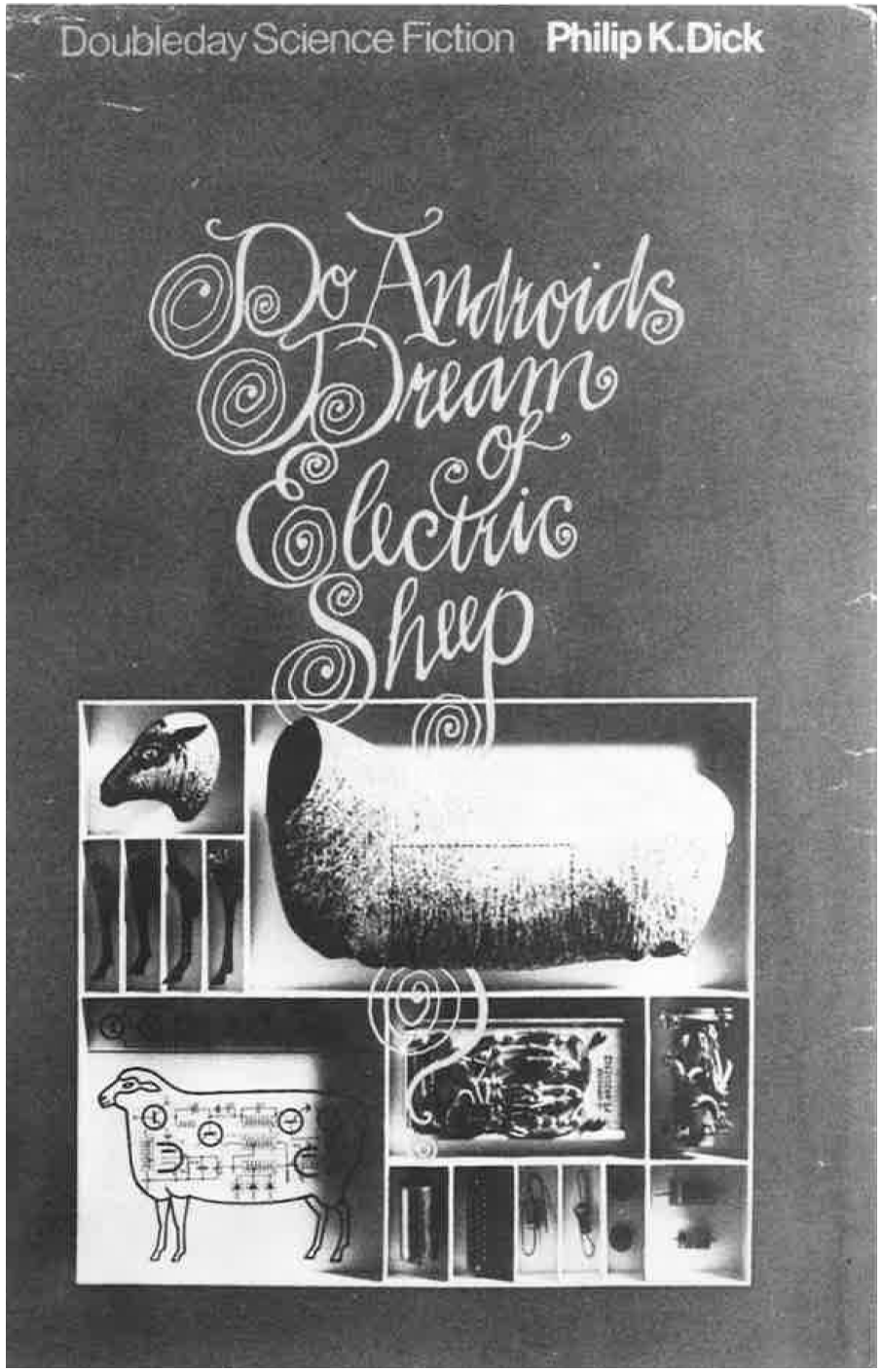
La mise en œuvre concrète du décor, pensé par rapport au cadre, au personnage, et aux différents effets visuels, me permettra finalement d'étudier ce qui rend un avenir inventé crédible et vivant : l'influence des personnages et des groupes sur le décor, l'influence du temps et de l'usure, la marque des individus, des personnalités, tout ce qui fait de cet avenir un temps vécu, bien loin de la seule anticipation technologique.



# Blade Runner, prédiction d'un avenir

*Blade Runner* prend place en 2019, dans un Los Angeles devenue mégalopole multiculturelle et décadente d'un monde mécanisé. Si le film évoque d'autres mondes, et les environnements typiques de la science-fiction – planètes lointaines, stations spatiales et astéroïdes – ce n'est que par le dialogue, et toute l'intrigue se déroule dans un cadre urbain. C'est dans ce cadre, dans ses enjeux spatiaux et sociaux, dans son architecture, que *Blade Runner* présente le cadre général de son espace.

Avec l'adaptation en un scénario de l'œuvre de Philip K. Dick et les nombreuses réécritures qui ont mené au script finalement filmé de *Blade Runner*, on observe un processus complexe de transcription en images d'un livre à succès à l'esthétique déjà affirmée. Le chef décorateur et son équipe sont au service du récit, et on observe ici le travail de « futurologues », selon les mots de Syd Mead, mené non seulement par le chef décorateur, mais par l'équipe artistique du film, dirigée par Ridley Scott, lui-même dessinateur et décorateur. C'est l'étape de l'artwork, d'une projection globale de l'avenir propre au film, mais aussi des premières recherches, inventions, et ancrage dans une réalité d'anticipation technologique et sociale.



# Le cadre du scénario

« Le design est une tâche qui consiste à œuvrer pour un résultat qui est prédéterminé par l'histoire. L'architecture des bâtiments imaginée n'est encore une fois que le fruit du scénario. Tout en découle. »

*Interview de Syd Mead par Roger Servick,*
in Syd Mead & Craig Hodgetts,
*The Movie Art of Syd Mead : Visual futurist*, 2017

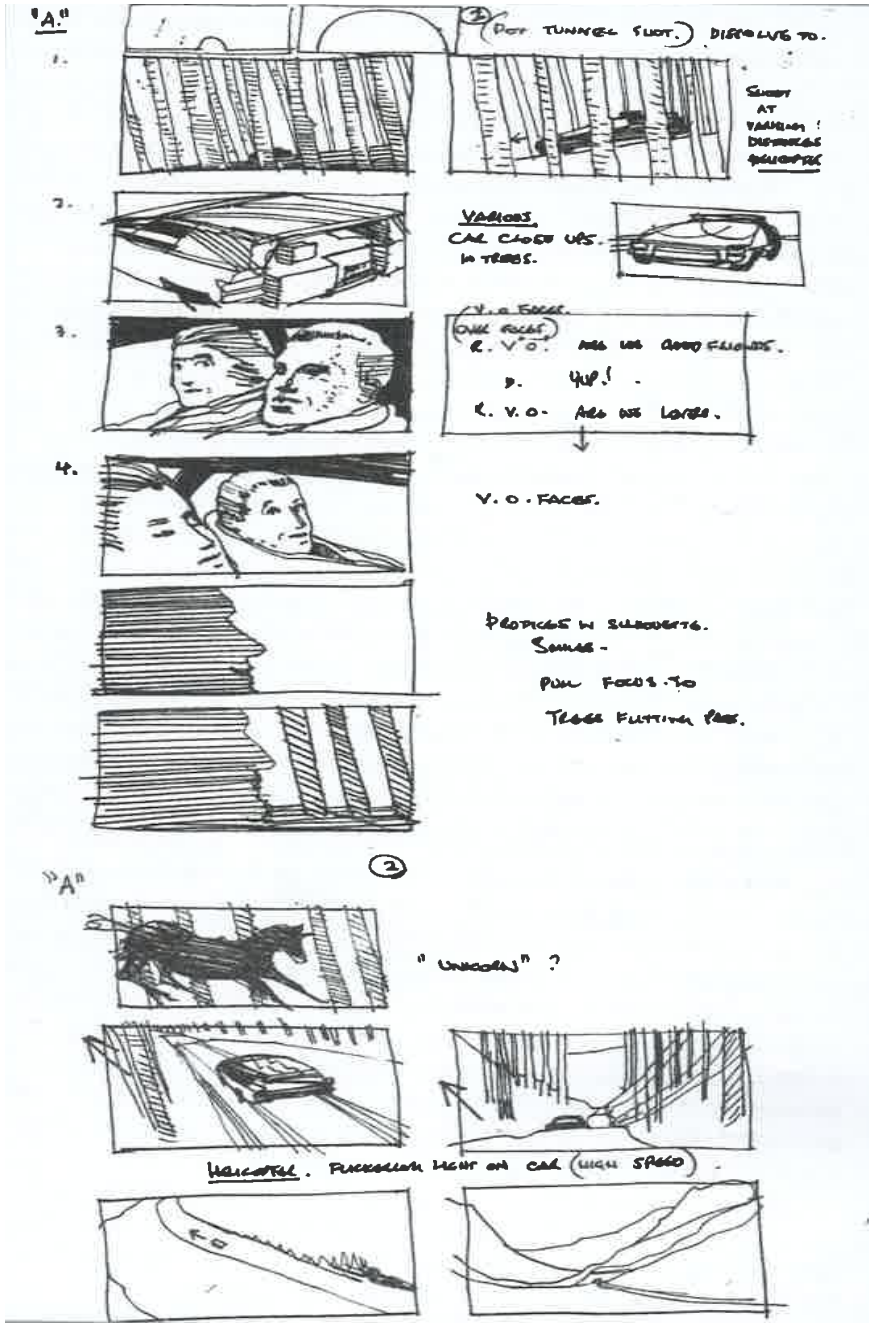
Le Los Angeles de 2019 montré dans *Blade Runner* est noir, gris, et bleu, traversé ça et là de lumières dures, de néons et d'éclairages menaçants. Un spectateur lambda y aurait vu New York, ou Detroit. Apprenant qu'il a affaire à la ville des anges, avec ses plages, son surf et sa musique ensoleillée, ce spectateur comprend immédiatement la direction dystopique prise par le film. Esthétiquement, ce premier étonnement est aussi la porte ouverte à toutes les surprises et réinterprétations futures. Un Los Angeles décadent, radicalement transformé en quelques décennies, un Los Angeles dont le rêve de luxe lumineux est brisé, crée un mystère implicite, avec lequel l'équipe artistique peut jouer. Le rôle de l'équipe sera d'œuvrer dans le détail, et de rendre immersive et convaincante la proposition initiale, qui est, comme le dit Ridley Scott « dérivé des bandes-dessinées » ; « pas sérieuse » ; « amusante et exagérée ». Au lieu du futur urbain habituel, propre et austère, ce Los Angeles propose une vision sombre, polluée, surchargée de la ville. La ville n'est pas neuve et est construite, selon Scott « par ajouts et superpositions » à des bâtiments devenus trop chers, trop imposants pour être détruits et remplacés. Le climat-lui-même a subi une décadence. Le décor communique ainsi un sous-texte de pollution immédiat. Ce monde-usine est hostile à l'homme, et de plus en plus adapté à des robots indifférents à la qualité de l'air et à la température.

Le procédé de la décadence permet donc de tout troubler, et de se différencier du passé, tout en installant l'histoire dans un grand questionnement – comment en est-on arrivé là ?

Si l'aspect sombre et décadent de Los Angeles crée un mystère, une tension sous-jacente, c'est la technologie qui doit y répondre – en donnant au spectateur de premiers éléments de compréhension face à ce monde transformé. Mais là aussi, la direction artistique est surprenante, et capitale. Plutôt que de montrer la technologie, *Blade Runner* la dissimule presque. On la repère surtout à quelques véhicules, à des lumières crépitantes, et à quelques bâtiments-maquettes. Elle n'est presque jamais mise en avant, et émerge organiquement, toujours intégrée au reste du décor. On pourrait dire que la technologie se cache dans une ville apparemment humaine, tout comme le robot se cache dans le réplicant. Au lieu de se détacher clairement, de devenir l'enjeu évident de l'intrigue, elle est mélangée à la ville. L'enjeu du film est bien dans ce mélange – et c'est cette stratégie du mélange baroque, de la juxtaposition, qui marque tous les décors. Le spectateur entre dans un monde qu'il n'a pas à comprendre entièrement, où l'immersion importe plus que la compréhension. Cette ville-machine décadente, incompréhensible n'est donc pas un cadre neutre. Parce qu'elle subvertit les attentes de la science-fiction et de l'anticipation, elle donne le champ libre à la vision dystopique du film, tout en créant un mystère.

Mais dans un film futuriste, l'espace est toujours interprété par le temps. Cette première impression du cadre du récit – la Los Angeles transformée – est approfondie, nuancée, par une date – 2019. Cet horizon temporel limité, 30 ans environ après la sortie du film, lui donne une ambition de prédiction du futur, incomparable avec celle d'un film qui se passerait dans un autre millénaire, utilisant l'avenir comme simple prétexte à un monde inventé. Les spectateurs de *Blade Runner* peuvent imaginer cet avenir de trente ans en avant en pensant au monde de trente ans en arrière. Plus le monde proposé est différent de celui de 1982, plus les transformations ont été rapides et violentes. Le défi est alors de les rendre crédibles. Ce lien temporel est d'ailleurs régulièrement avivée, non sans ironie, par des publicités de marques connues, ou par une bouteille réimaginée de Johnny Walker. On peut dire que toutes ces références au temps du spectateur étendent encore cette stratégie du mélange. Tout ce qui est montré dans le Los Angeles futur se mélange dans l'esprit du spectateur avec le monde qu'il connaît. Ce procédé, certes amusant, et thématiquement pertinent, est pourtant le défi central de tout effort d'invention, d'anticipation, de direction artistique. On pourrait analyser tout le travail de Ridley Scott, Syd Mead, Lawrence G. Paull et autres comme un aller-retour entre la liberté d'un espace métamorphosé, et la limite d'un temps proche.

Ce croisement de l'espace et du temps, c'est donc le cadre général du récit. Et c'est dans ce cadre implicite, omniprésent, que prend place l'avenir décrit par *Blade Runner*. Ces conditions de départ étant données, le véritable travail de création de l'équipe artistique ne fait que commencer, et son « morceau » central est celui de l'anticipation technologique. C'est à cette anticipation que je voudrais maintenant m'intéresser – elle est en effet le moteur du récit, et de ses espaces.




*Extrait du Story Board*

# Anticipations technologiques

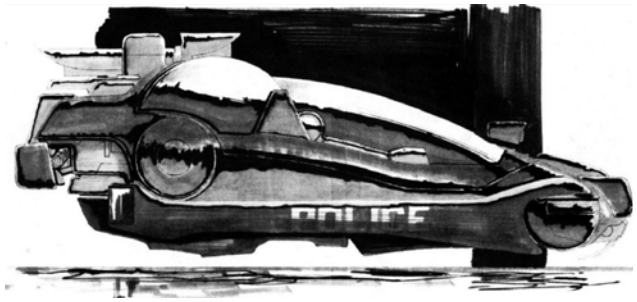
" I do not claim to define the future. What I do is to think about why things are the way they are now, combine that awareness with how things were, are now and may be brought into reality. This defines the look of 'future' stuff. My scenarios are fanciful guesses that are the result of combining several layers of awareness and supposition."

*Interview de Syd Mead*
*« Discussing the Set Design of Blade Runner »,*
American Cinematographer, Herb A. Lightman, 7 octobre 2020.

C'est ce que dit Syd Mead, designer des véhicules et de nombreux éléments futuristes de *Blade Runner*, commentant son approche créative. L'anticipation crédible ne peut pas être inventée ex nihilo. Et sa source, c'est le temps présent de la création du film. Partant d'un élément technologique connu, l'équipe a proposé des évolutions possibles. L'équilibre est délicat. Aller trop loin dans la transformation, c'est compliquer la technologie, qu'il faut alors exposer par le récit, non sans lourdeurs. Ne pas changer assez, c'est rompre l'enchantement, perdre le spectateur.

A ce titre, l'exemple des voitures volantes montre bien la démarche équilibrée de l'équipe. Passant par plusieurs designs initiaux – tous de Syd Mead, Scott gravite finalement vers les modèles de carrosserie les plus datées, les plus « rétros ». De plus, nécessité technique autant que volonté esthétique, ces voitures volantes ne sont pas montrées en grand détail, étant soit lointaines soit prises dans la brume, le bruit atmosphérique. L'élément de mystère est bien là, la nouveauté technologique est assumée, mais toujours à condition de procurer une expérience, au lieu de simplement communiquer une sorte de fiche produit, exposée par le récit, voire le dialogue. Cette attitude, généralisée à chaque élément du décor, est certainement un aspect clef de la réussite de l'équipe.

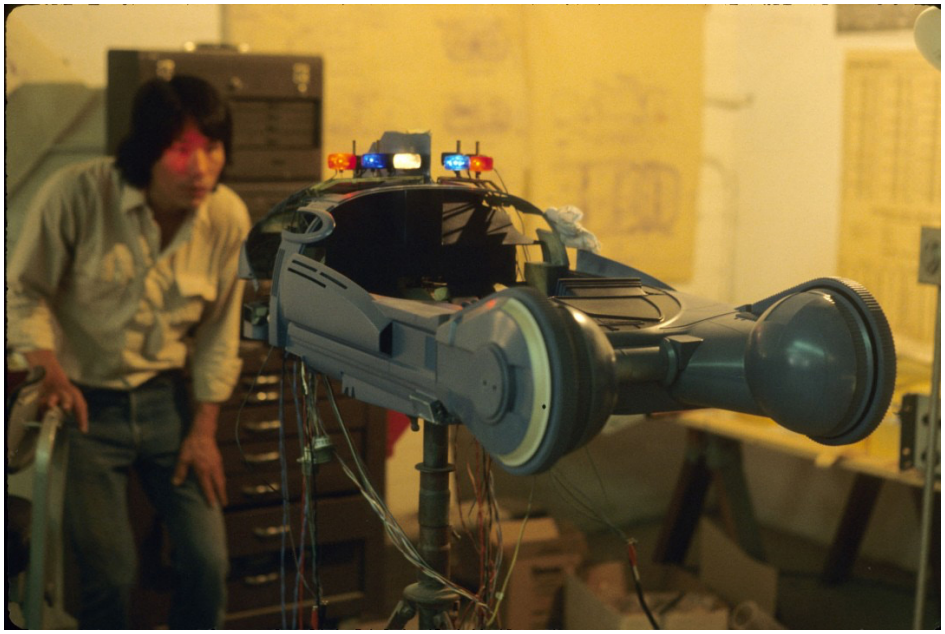
Mais quelques inventions majeures – réplicants et voitures volantes – ne suffisent pas à constituer un monde technologique alternatif crédible. Il faut pour cela ce que Syd Mead appelle des inventions « de seconde catégorie », c'est-à-dire les inventions découlant des inventions majeures. Si la première invention est un vaisseau, les suivantes seront le dock, le système de communication, la publicité embarquée... dans *Blade Runner*, les réplicants génèrent la plupart des inventions secondaires – organes et animaux synthétiques, machine de Voight-Kampff pour détecter les non-humains, etc. L'équipe artistique a certes choisi de montrer peu de nouveautés technologiques, mais celles qu'elle a montré sont organisées entre elles, et ces liens permettent d'exposer l'univers inventé, sans mots. C'est à nouveau la stratégie immersive qui permet au spectateur d'être projeté dans un avenir crédible. Au lieu de fonctionner par déductions logiques et hiérarchisées, le décor propose des associations, et laisse le spectateur entrer dans l'univers du film.



Pour comprendre ces stratégies esthétiques, je voudrais insister sur l'idée centrale de *Blade Runner*. C'est bien parce que, dans cet avenir, la machine est vivante, et le vivant machine, que tous les éléments du récit peuvent être reliés ensemble, comme autant de variations d'un même thème. Les réplicants, le serpent synthétique, les marionnettes de J.F Sebastian, sont diverses manifestations de la même idée : le vivant et l'artificiel forment un seul grand ensemble, un seul grand mélange. Cette idée est à la fois thématique, symbolique, et utile à toute la démarche artistique, jusque dans les détails du décor, qui devient lui-même une forme symbolique du thème du film.

Si, comme on va le voir, des esthétiques contradictoires peuvent être liées ensemble, si le décor peut être saturé de patine et d'érosion climatique, si l'on peut accepter d'un seul tenant un monde qui mélange l'architecture maya, les influences néo-noir, et les voitures volantes, c'est bien parce qu'une limite essentielle de notre réalité a été franchie. L'anticipation technologique centrale de *Blade Runner* est aussi génératrice de toutes ses possibilités visuelles – c'est ce qui en fait pour moi le meilleur exemple d'un film futuriste.

Les anticipations technologiques au cœur de l'histoire ont des conséquences sur l'ensemble des espaces, puisqu'elles mènent à une société nouvelle. C'est l'hypothèse au cœur de la plupart des projets futuristes : la transformation de l'homme passe par le progrès technologique. Loin d'être autonomes, ou reléguées aux laboratoires et usines de la Tyrell Corporation, les inventions de *Blade Runner* ont aussi des conséquences sur les rues ou dans l'apparence des figurants. Mais quelles conséquences ? C'est là l'un des premiers éléments véritablement arbitraire de la construction du décor : la forme de cette société nouvelle, corollaire de l'évolution technologique.



*Construction des maquettes à différentes échelles des* spinners.

# Une société nouvelle

« *Blade Runner* était un film très politique, finalement, et les Américains étaient horrifiés par ce futur dystopique qui, malheureusement pour nous, s'est presque réalisé. »

*Interview de David L. Snyder*
*« David L. Snyder, architecte du design », « Blade Runner »,* Rockyrama Hors Série, 2017.

Au-delà des innovations purement technologiques, plusieurs nouveautés sociales apparaissent dans le Los Angeles de *Blade Runner*, qui découlent de sa pauvreté, de sa décadence, et de son multiculturalisme. Dans le cadre d'un film de science-fiction, ces nouveautés – marché à ciel ouvert, architecture inspirée de Tokyo et Honk-Kong, réhabilitation d'immeubles abandonnés du vieux Los Angeles – sont même plus surprenantes pour le spectateur que l'invention des Réplicants. Mais là encore, nous n'avons pas affaire à un catalogue d'idées disparates, mais à plusieurs manifestations d'idées centrales : le monde à venir est multiculturel, et Los Angeles, ouvert sur l'Asie, subit son influence ; le monde à venir s'étend vers l'espace, laissant la Terre sombrer dans une forme de décadence. On peut donc là aussi parler d'inventions de seconde catégorie. Si *Blade Runner* parvient, en moins de deux heures, à présenter un univers aussi marquant, c'est certainement parce que tous ses éléments fonctionnent ensemble. Alors que, dans un film contemporain ou historique pourrait « remplir » ses espaces pour de simples raisons esthétiques, d'atmosphère, ou de praticité, le film futuriste profite d'un décor «en réseau », où chaque élément, chaque accessoire, est évocateur, construisant l'univers plus vaste. On pourrait presque parler d'un discours du décor, tant il participe ici à la compréhension du film et de son univers. Cette démarche délibérée a en tout cas permis à Scott et à son équipe de démultiplier la valeur de chaque élément mis à l'écran. A noter d'ailleurs que cette technique a sans doute été découverte par Scott lors de son premier film, situé, à l'inverse, dans le passé napoléonien : dans un commentaire du film, il explique que le manque de moyen l'avait forcé à « tout mettre à l'écran », et à évoquer la période toute entière par quelques costumes, petits espaces, et chevaux. Il a notamment dû donner l'impression d'un grand camp militaire, en ne montrant que quelques soldats dans l'embrasure d'une tente. Je crois que cette stratégie, essentiellement cinématique, de ne montrer qu'un élément évocateur, entraperçu, plutôt qu'un amoncellement d'éléments disparates, est au cœur du travail de designer de Scott. Dans l'invention graphique de l'avenir de *Blade Runner*, la direction artistique a bien une stratégie du mélange, apparemment baroque, mais il faut lui ajouter cette stratégie de l'intensité, du lien, de la densité.

Le futur est en effet envisagé comme conclusion ou exagération des conflits de la période contemporaine au film. Ce futur n'est jamais radicalement nouveau. Ainsi les prédictions futuristes de la fin du XIXème siècle pouvaient-elles envisager le pompier volant, le visiophone longue distance, et le sous-marin de guerre, mais pas la libération de la femme. Dans *Blade Runner*, l'idée de mélange du vivant et de la machine est communiquée à travers des peurs et des tendances propres au XXème siècle, voire aux années 80, qui servent de prémices implicites. Alors qu'elles étaient essentielles au public des années 80, elles paraîtront sans doute étranges à l'humanité du siècle prochain.

*Blade Runner* présente une dystopie néolibérale. Les nouveautés technologiques sont venues de quelques corporations gigantesques, en situations de quasi-monopole, telles que Tyrell & Co, créateur des Réplicants. Le pouvoir

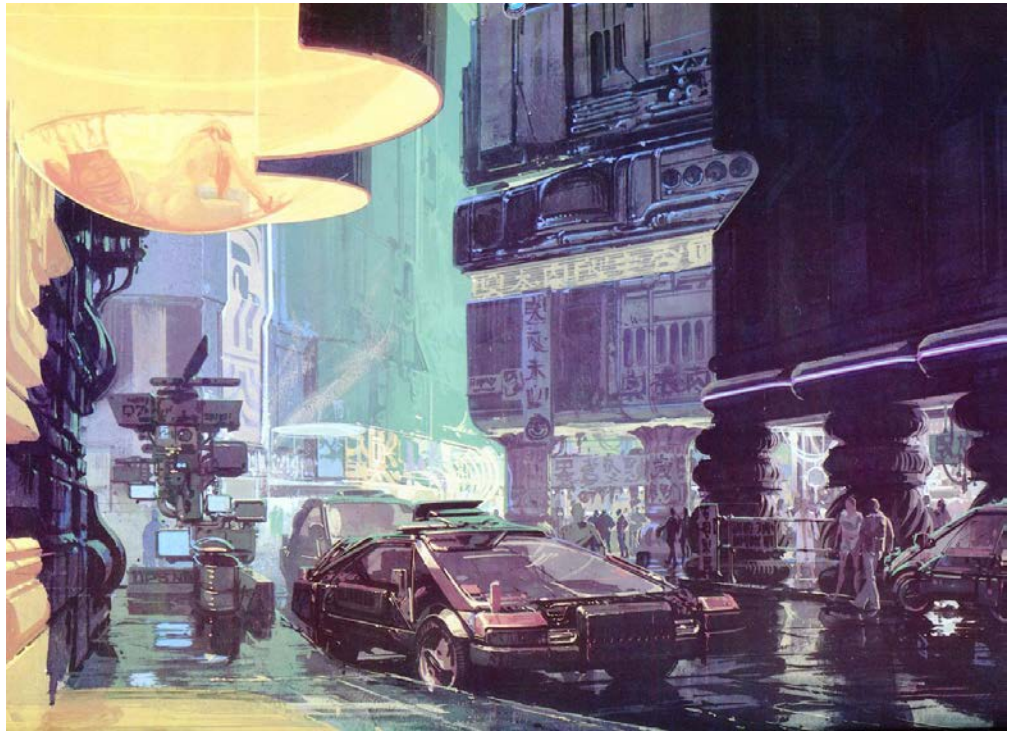
démesuré de ces entreprises n'est pas remis en question, et remplace clairement toute force d'Etat. On voit ce pouvoir symbolisé clairement dans la forme pyramidale du bâtiment Tyrell, surplombant la ville, et dans les dorures baroques de son intérieur.

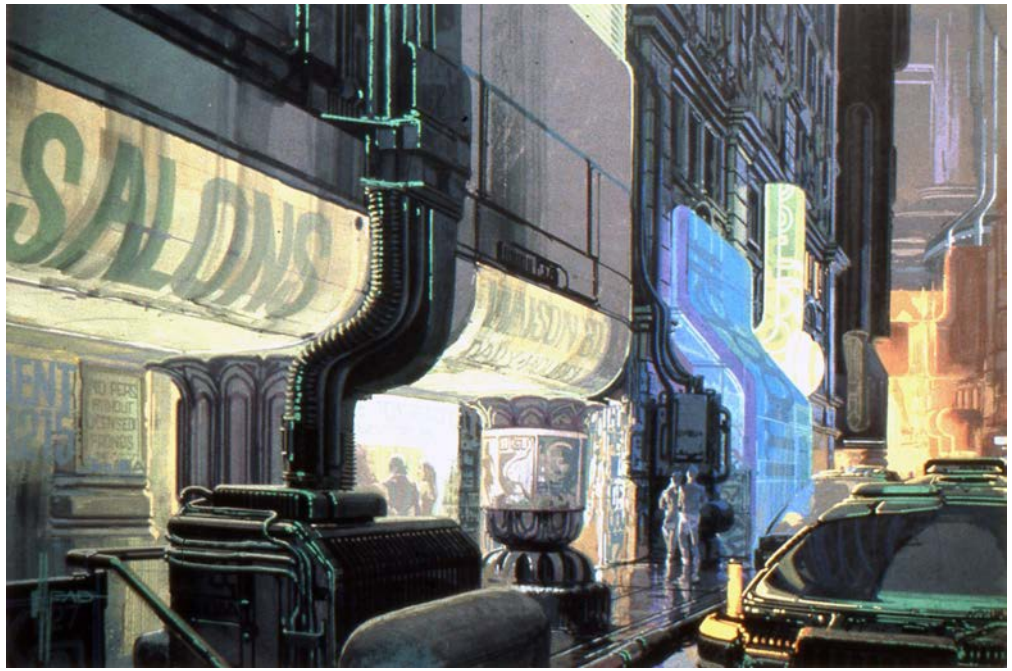
Alors que les technologies de transport et de communication ont fortement progressé, la ville centralisée est toujours l'espace humain le plus important. La surpopulation, l'urbanisation brutale, l'entassement des individus, est clairement pensée dans la continuité de la révolution industrielle, et de l'expansion urbanistique effrénée d'un certain âge d'or d'après-guerre. Là aussi, pas besoin d'une longue exposition – on ne saura jamais vraiment comment la société de *Blade Runner* est organisé, quels métiers y sont les plus répandus etc, et Scott montre une photographie, un aperçu d'une société. Cette approche impressionniste se retrouve dans la hiérarchie spatiale de la ville : en peu d'espaces, le jeu de contraste est saisissant entre les rues sales et grouillantes, et les volumes énormes de la Tyrell Corporation.

Dans cette perspective corporatiste et urbaine, la nature est entièrement absente de *Blade Runner*. La possibilité d'inventer le vivant n'a même pas mené, par exemple, à de « vrais-faux » arbres servant à verdir artificiellement la ville. Le souci écologique n'est même pas combattu, il est absent. D'ailleurs, toute idée de conflit social est remplacé par une sorte de culture de la méfiance, et d'une diversité culturelle qui crée aussi un monde du chacun-pour-soi (inscriptions en plusieurs alphabets, mélange des langues, agressivité et soupçons entre tous les personnages). C'est bien là une vision du progrès technologique héritée des années 60, comme le dit Jean-Clet Martin dans son essai *Ridley Scott, philosophie du monstrueux* :

« Les années 60 sont des années agitées par une préoccupation urgente. Il y est question peut-être du dernier homme, voire encore de formes surhumaines propres à un état du monde conduisant nécessairement le cinéma à se poser la question de la survivance. C'est la grande question des années qui voient naître l'écologie. »

*Croquis de Ridley Scott sur le Los Angeles multiculturel de 2019.*






Nous voyons donc que l'avenir proposé par *Blade Runner* est une vision, née de son époque, mais puissamment resserrée autour d'un thème central – l'abolition de la frontière entre vivant et mécanique. C'est cette vision, et ses conséquences technologiques et sociales, qui fournit à l'équipe artistique d'énormes possibilités créatives.

Un peu plus de trente ans après, nous pouvons déjà voir, dans notre réalité et nos prédictions d'avenir, des voies divergentes. Par exemple, le souci écologique, le refus de l'urbanisme, deviennent aujourd'hui des problèmes de société actuels, auxquelles correspondent de nouvelles tendances. Et c'est justement grâce à nos innovations technologiques les plus récentes que beaucoup envisagent une vie décentralisée et plus saine, ce qu'un film récent comme *Her* peut explorer. Jusqu'au prochain revirement d'un avenir impossible à prédire.

Cependant, on ne doit pas penser que le travail de l'équipe de décoration est libre pour autant qu'il reste attaché à cette confusion du vivant et du mécanique. A partir de cette liberté initiale, il pourrait y avoir autant de décors diamétralement différents que de visions de chefs décorateurs. Pour dépasser la projection d'une vision qui reste caricaturale et pour la préciser, l'équipe artistique doit commencer à prendre des décisions stylistiques, des décisions qui, si elles paraissent arbitraires, seront à terme porteuses de sens.

*Concept Arts de Syd Mead pour Blade Runner.*

# Bâtir l'avenir sur le passé et le présent

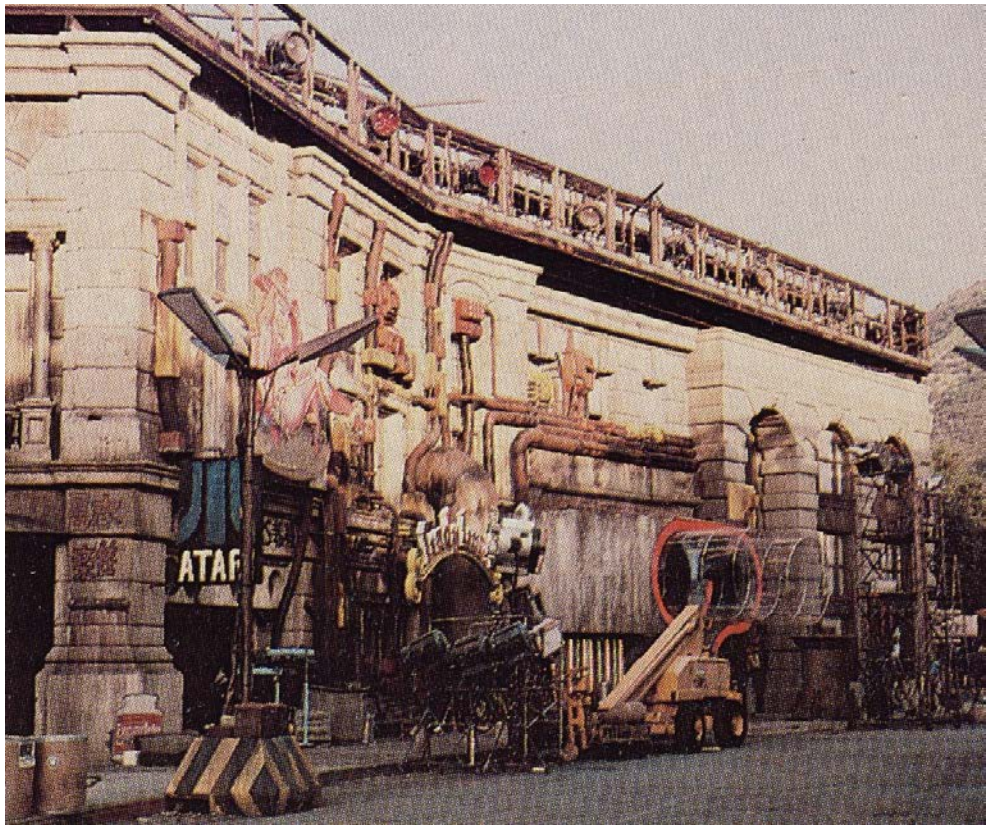
« One of the principles in the design of the film is that while it is 40 years in the future, it is also 40 years in the past. »

*Dave Dryer - Superviseur des Effets Spéciaux*

Une grande partie des influences qui ont permis de construire l'avenir de *Blade Runner* ont été puisée dans le passé et le présent de la création. En effet, pour présenter un futur cohérent, le parti pris de l'équipe du film a été de travailler en states successives, et d'ajouter des épaisseurs futuristes sur des éléments existants. Cette manière d'inventer le futur est pour moi très pertinente, puisque l'on constate que c'est ainsi que la plupart des villes évoluent. Ainsi, les immeubles anciens sont mis aux normes, dans l'idée d'ajouter ou de transformer plutôt que de remplacer. Cependant, comment choisir les époques de styles ou les tendances à conserver ? A toute période correspond un ou quelques styles inédits, et que notre vision du temps lui-même est régie par ces époques de style.

Pour inventer un style nouveau, la direction a été de diversifier les sources esthétiques. C'est ce syncrétisme, la synthèse, qui donne l'impression de nouveauté. Cette fusion éclectique de différentes esthétiques n'est pas qu'un simple dépaysement exotique, elle est aussi le lieu où le chef décorateur peut trouver son espace d'expression. C'est aussi à travers elle qu'il peut exprimer de manière originale les différentes facettes de l'histoire.

Mais comment imbrique-t-on un style avec un autre ? Comment mélange-t-on une usine et des néons à la Hong Kong ? Comment amener le néo-maya dans des structures architecturales occidentales - et ne jamais perdre le spectateur ?



*Ridleyville, construction du décor L.A. 2019 à partir du décor existant d'une rue New-Yorkaise, dans le backlot des studios de Burbank, Californie.*

# Une synthèse d'esthétiques

« En définitive, vous aviez une seconde société construite sur les restes de l'ancienne. L'environnement urbain terrestre est devenu un étrange mélange de technologie avant-gardiste et d'éléments vieillots adaptés aux nouvelles conditions de vie. Un genre de design accumulatif. »

*Interview de Lawrence G. Paull*
*« Imaginer le futur »,*
*« Blade Runner »,* Rockyrama Hors Série, 2017.

En créant tout un système de contrepoints, d'échos ou d'oppositions, la synthèse de styles et d'influences permet de raconter, à travers le décor, une réalité nouvelle, que le spectateur peut percevoir mais pas forcément démêler. Le réemploi des formes sert à mettre en espace la vision proposée par le scénario. La fonction symbolique de styles passés permet au chef décorateur de communiquer une atmosphère, un état social, le style d'une époque. Le style raconte et sert de symbole.

Le choix de placer l'action dans la ville de Los Angeles est très signifiant dans le processus d'accumulation souhaité par Scott. En effet, cette ville a connu de nombreuses transformations. C'est la ville du ready-made, et des tendances volatiles. Partant de là, l'équipe artistique a assemblé des fragments de l'histoire architecturale de Los Angeles, en se concentrant sur ses expérimentations les plus audacieuses : le Bradbury Building, le Million Dollar Theater (1918) néo-baroque et les références directes au style Néo-Maya de la Ennis House de Frank Lloyd Wright. On reconnait aussi des citations à des styles tels que le Streamline modern, et le Victorian.

En opposition à ces éléments, on retrouve entre autres les néons et les enseignes publicitaires, qui sont présents jusqu'à la surcharge. Les scènes de rue dans ce Los Angeles multiculturel font plutôt penser à Hong-Kong qu'à une ville américaine, avec la présence d'immenses idéogrammes lumineux qui répondent à des affiches en anglais. Les canalisations des immeubles sont placées à l'extérieur, sur les façades, ce qui ajoute à l'impression de surcharge, souhaitée par Scott pour exprimer la réalité sociologique et démographique de cette ville monde plus proche d'une mégalopole asiatique.

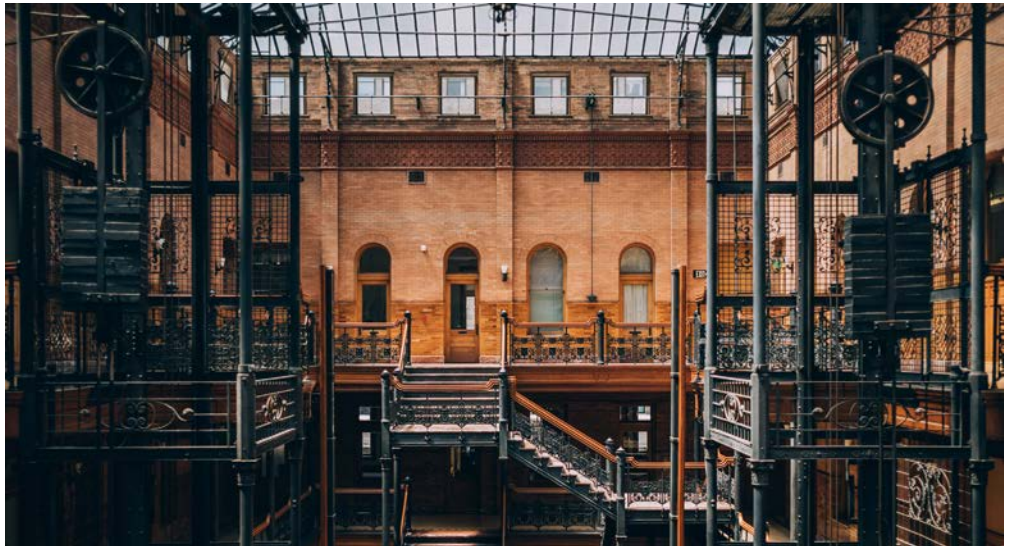
De l'autre côté de ce spectre, on trouve les immenses tours pyramidales de la Tyrell Corporation. Le production designer Lawrence Paull décrit le bureau de Tyrell, placé au dernier étage, comme "Establishment Gothic", avec son sol de marbre noir, ses colonnes et son immense baie vitrée qui surplombe sur la ville.

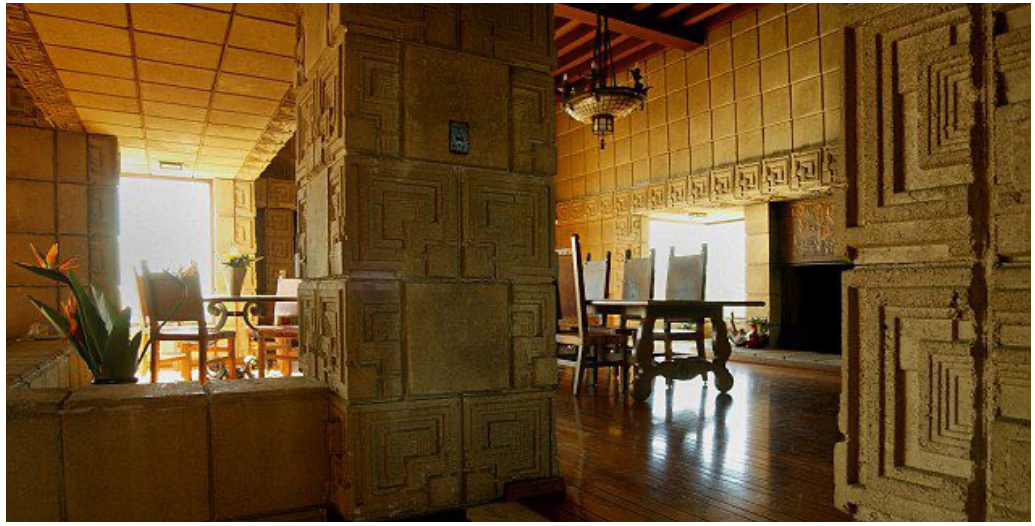
*Blade Runner* propose plusieurs exemples de réutilisation de lieux existants. L'immeuble où se trouve l'appartement de J.F. Sebastien est situé dans le Bradbury Building, et permet d'étudier cette problématique du réhabillage, particulièrement pertinente dans ce décor. Le choix du Bradbury semble évidemment se concilier avec l'esthétique de *Blade Runner*, l'intérêt de se déplacer hors d'un studio étant ici motivé par le fait que la structure soit déjà existante, et par son potentiel une fois transformée.

Ce bâtiment, construit en 1893, se distingue par son architecture unique qui semble indiquer une direction que l'histoire de l'art n'a pas pris, un exemple presque unique, qui désoriente donc, tout en étant déjà intégré à l'histoire de Los Angeles. Il est lieu même au confluant de différentes tendances, alliant le style Renaissance italienne à l'esthétique des passages couverts parisiens. C'est, d'une

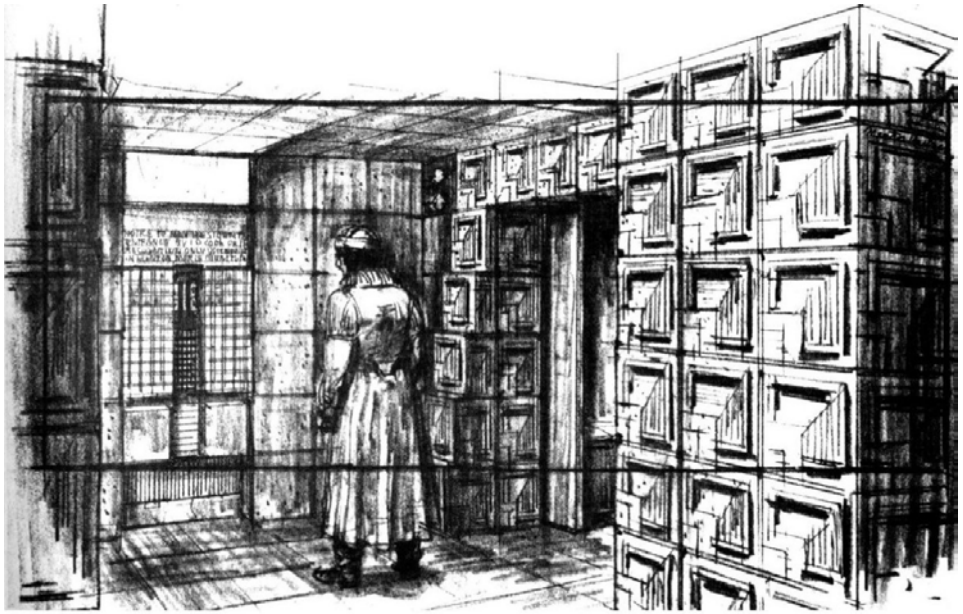
certaine manière, un connu inconnu, un réel déjà alternatif. La citation est d'ailleurs tout à fait assumée puisque dans les plans de rue, des néons indiquent «Bradbury Building». La transformation en espace futuriste est faite par le contexte, les jeux de lumière, et une atmosphère de déliquescence humide et sale.

Un autres des bâtiments emblématiques cité par *Blade Runner* est la Ennis House, monument du style néo-maya initié par l'architecte aussi prolifique qu'original Frank Lloyd Wright. On retrouve notamment les carreaux placés de façon modulaire sur les murs de cette maison dans l'appartement de Deckard, en citation directe. Cet élément, très fort visuellement, place le spectateur devant une sensation de déjà-vu qu'il ne peut s'expliquer.





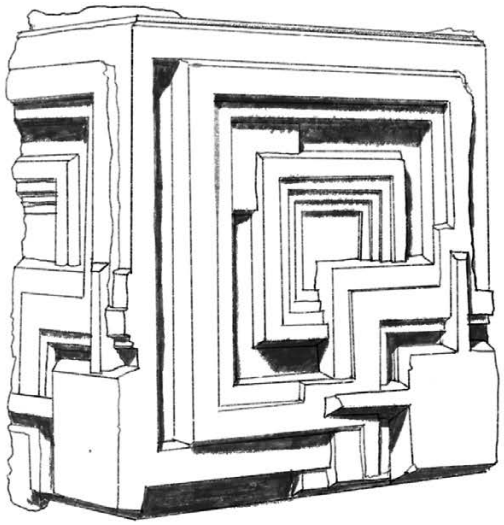
En effet, dans *Blade Runner*, le connu est une matière, fortement réassimilée, et parfois peu reconnaissable. Le progrès de *Blade Runner*, nous l'avons vu, est agressif, corrosif – c'est un temps rapide et destructeur. Arrivé à l'étape concrète de la transformation d'un décor, je constate l'utilité d'un monde « high-concept », c'est à dire avec des partis pris forts : l'esthétique iconique de *Blade Runner* est un outil efficace, qui permet de « contaminer » un lieu existant, par simple usage de la fumée, de lumières intermittentes, d'une réduction de la palette de couleurs. Je ne veux évidemment pas caricaturer l'effort de Ridley Scott, le réduire à quelques gimmicks : ces choix sont tous uniques, novateurs, et c'est dans leur illustration de l'histoire et de ses arcs thématiques qu'ils trouvent tout leur sens. Ce qui m'intéresse ici, c'est que la force combinée du projet et de choix esthétiques radicaux a permis de transformer un lieu déjà fort en studio, de le réinventer. Plus précisément, on pourrait dire que les choix de l'équipe de décoration ont transformé ces lieux existants en symbole de l'histoire et de ses enjeux.



L'étude de ces décors permet de comprendre comment l'équipe de décoration a appliqué une synthèse graphique d'une histoire, d'une vision de réalisateur. Pour inventer un avenir immersif et novateur, il faut illustrer une histoire forte, une vision totale capable de s'appliquer, comme un filtre, à n'importe quelle réalité. Je ne pense d'ailleurs pas que cette exigence mène forcément à des films d'action sombres, ou à des films à grand budget. Plus récemment, *Her*, de Spike Jonze, a également réussi à créer un tel « filtre » pour un avenir plus proche de nous, et une histoire calme et intimiste, aux tons pastels. Dans ce film tout différent de *Blade Runner*, des lieux réels sont également réemployés avec succès. C'est que, dans un tout autre contexte, la force de décision est tout aussi présente, et liée à l'histoire du film. Le chef décorateur, et toutes les équipes du film, doivent fonctionner dans un esprit de synthèse, vers la réalisation d'une histoire servant d'inspiration commune. Mais cette exigence est plus forte encore avec le film d'anticipation, et *Blade Runner* montre que la force de l'histoire y est une condition *sine qua none* de réussite technique : c'est elle qui transforme les lieux, les objets, les espaces, en autant de symboles d'un même rêve.

Une constante unificatrice est cependant nécessaire à la lisibilité du décor : ici, il semble que ce soit l'opposition entre organique et artificiel qui a, consciemment ou non, aiguillé les choix de l'équipe de décoration. Toutes les autres oppositions stylistiques visibles - ancien et moderne, exotique et occidental, surcharge baroque et épure métallique - sont en définitive reliés à cette opposition thématique centrale. Chaque image, d'une manière ou d'une autre, est habité de ce paradoxe.

La synthèse esthétique qui permet d'identifier le style du monde de *Blade Runner* est donc enracinée dans la thématique du film, et chacune de ses parties, pour différentes qu'elles soient les unes des autres, s'intègrent à un balancement entre organique et artificiel. A partir de là, comme nous l'avons vu avec l'hôtel Bradburry, ce style peut assimiler des réalités contemporaines et les « futuriser » efficacement. Il y a un domaine que *Blade Runner* assimile explicitement, et qui nourrit grandement son univers : la popculture, et les nouveaux médias du XXème siècle.



# Popculture : diversifier les références

« Ridley m'a montré les esquisses des décors et les dessins d'un artiste français, Enki Bilal, et nous avons parlé de Moebius. C'était ce que recherchait Ridley, un mélange glauque et beau.»

*Interview de Rutger Hauer, interprète de Roy Batty*
*« Imaginer le futur »,*
*« Blade Runner »,* Rockyrama Hors Série, 2017.

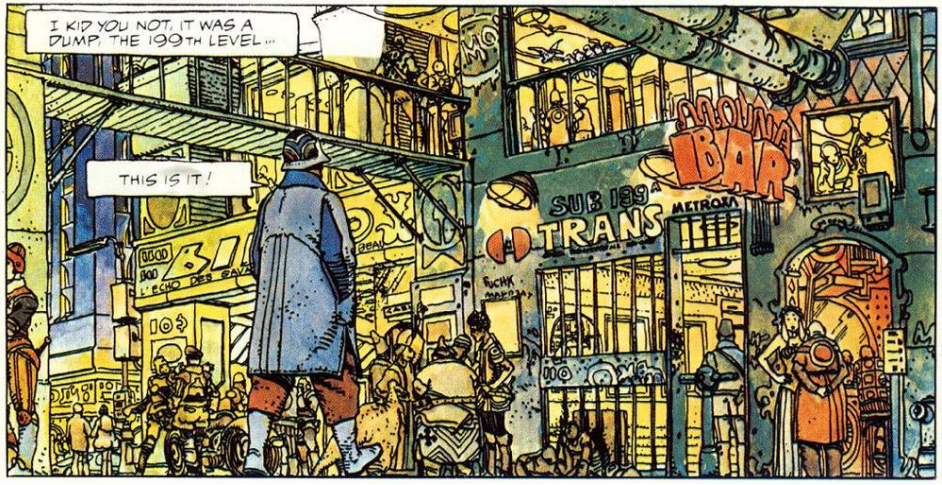
Pendant le travail de recherche préliminaire, Ridley se penche sur des éléments issus de la culture populaire, ou popoculture, qui permettent d'ajouter des niveaux de lecture, peut être plus directement accessibles au spectateur. En effet, les emblèmes de la popculture, au même titre que l'histoire des tendances et des styles, nourrissent l'imaginaire. Mais alors que les styles peuvent être croisés, mélangés, étant principalement des choix de forme, des « manières » de construire l'espace, la popculture se définit avant tout par ses artefacts. La télévision n'influence pas le style d'une façade, mais elle participe à l'image d'une marque telle que Coca-Cola, qui a son propre style, qui est en soi un objet, un monde visuel, auquel on fait référence directement. Jouer avec ces artefacts, c'est montrer un monde mercantile, où certaines marques existent encore, alors que l'on ne voit pas un seul arbre. Avec de tels choix, Scott raconte beaucoup plus sur son monde qu'avec des dialogues d'exposition, et permet au spectateur d'avoir un univers à la fois complexe, nouveau

et néanmoins étrangement familier.

La premier signe de cette influence, ce sont les écrans, très souvent visibles, qui sont plus qu'un élément visuel. Sources de lumière, habillage de façade, signal de technologie futuriste, ils sont aussi les symboles d'un monde virtuel, et servent à communiquer les publicités. Rappelons que Ridley Scott, au début de sa carrière, a réalisé de nombreuses publicités, dans sa propre société de communication, et que la plupart de ses collaborateurs réguliers venaient également de ce milieu. C'est en expert de la publicité qu'il décide d'intégrer des références visibles : immenses publicités Coca-Cola, enseignes Pan Am, bouteille de whisky Johnny Walker « futuriste ». Ces références, ces emprunts, ne sont pas principalement ironiques et méta-discursives.

La trivialité éphémère de la publicité rend le monde plus immersif : ce monde futuriste, bien que sombre et surprenant, plein de mystères et d'étranges robots, est bien un monde normal, un monde de consommation, qui a son quotidien, son « mainstream ». Mais, à l'inverse, le fait que ces marques aient perduré, se soient adaptées à ce monde radicalement nouveau, produit un discours à part entière. Le monde de *Blade Runner* est enfermé dans une sorte de cycle de consommation toujours plus grand, et ses androïdes en sont les nouveaux ouvriers. On est donc au-delà de l'écran comme signal de la science-fiction, ou de la référence clin d'œil à Coca-Cola : en réutilisant les artefacts du marketing, *Blade Runner* montre que son monde n'est que l'amplification du nôtre. L'ironie du sort et des marchés a voulu qu'un grand nombre de sociétés citées par les néons de *Blade Runner* connaissent peu après la sortie du film de sérieux revers de fortune. Ainsi, la société pionnière du jeu vidéo Atari ou la Pan Am, dont les enseignes sont très présentes à l'image, font faillite dans les années qui suivent *Blade Runner*.

Loin des références au mainstream de la télévision et des marques, Scott se sert également de la culture underground. Au moment de sa sortie, l'univers de *Blade Runner* s'inscrit en effet dans une tendance plus large de la bande-dessinée, très en avance sur le cinéma pour tous les récits de science-fiction adultes. Cette influence est incarnée, dans le développement du film, par Jean Giraud, appelé Moebius, auteur français attaché à la revue underground *Métal Hurlant*, en anglais *Heavy Metal*, dont la bande dessinée cyberpunk *The Long Tomorrow*, écrite par Dan O'Bannon a servi de référence pour *Blade Runner*. Ridely Scott avait déjà collaboré avec Moebius pour *Alien*. Le foisonnement de ses univers, la compexité de sa vision architecturale, la solitude absurde des personnages, qui parcourent ses grands espaces urbains, a nourri la vision de Scott. Notons également que, comme le Los Angeles de *Blade Runner*, ce monde de bande-dessinée mélange les influences occidentales et asiatiques. *Akira*, une des grandes références de dystopie urbaine japonaise, sort d'ailleurs la même année.



# Le cinéma et l'imaginaire de la ville

« L'inspiration du décorateur Lawrence G. Paull pour les immenses buildings de sa mégalopole se réclament ouvertement du Métropolis de 1927, et leur aménagement intérieur évoque davantage l'esthétique poisseuse du film noir des années 40 qu'un futur immaculé et efficace. »

Jean-Pierre Berthomé, *Le décor au cinéma*, 2003.

Le terme « rétrofuturisme », souvent utilisé pour parler de cet univers est une manière de décrire comment les hypothèses de la science-fiction peuvent être accolées à un récit relevant d'autres codes, dans un processus qui rappelle la façon dont les décorateurs ont choisi d'ajouter des couches de modernité sur une base venue du passé. Ainsi, les styles mêlés de *Blade Runner* ne sont pas tous issus de l'histoire des tendances et de la popculture. Le cinéma lui-même peut servir de point de référence - c'est ce que montre l'influence évidente des films noirs des années 30 et 40, ou d'œuvres comme *Metropolis* sur *Blade Runner*.

On perçoit très vite l'influence du film de science-fiction *Metropolis*, de Fritz Lang dans *Blade Runner*. Ce film emblématique, sorti en 1927, montre, à travers l'espace d'une ville tentaculaire, un questionnement sur l'homme et la machine, sur fond de lutte des classes, ce qui rapproche ces deux films par leurs lieux comme par leurs thèmes. Alors que les riches de *Metropolis* vivent dans un environnement néo-classique épuré, ceux de *Blade Runner* vivent dans un baroque pharaonique. La masse des ouvriers de l'usine de *Metropolis* correspond aux vendeurs, techniciens et prostituées de *Blade Runner*. *Metropolis* fonctionne plus comme un cadre que comme une influence ponctuelle pour Ridley : il s'agit d'explorer la ville, rêvée à travers la science-fiction, et donc la thématique de l'aliénation et de la mécanisation. On retrouve ainsi la même urbanisation, la même idée d'une hiérarchisation de l'espace entre ville haute et ville basse, le

même questionnement sur ce qui sépare l'homme de la machine.

Cependant, *Metropolis* présentait la vision d'un avenir très éloigné de son année de création et n'hésitait pas à recourir à une présentation épique, « à gros traits », étant un film muet, expressionniste, né d'une période politiquement agitée. Le film présente une révolution, des espaces monumentaux, des foules coordonnées, un savant-fou, tandis que, dans *Blade Runner*, les lignes sont troubles. La période n'est plus tant obsédée par les partis politiques et les manifestes que par les entreprises et le début d'une inquiétude environnementale. C'est ce qui fait que *Metropolis* a une esthétique d'opposés, de polarités, de blanc-noir, haut-bas, propre-sale, alors que *Blade Runner* est un mélange permanent, un monde de l'incertitude. *Metropolis* montre la création de sa femme-robot, alors que dans *Blade Runner*, nous ne sommes même pas certains, parfois, de l'humanité du héros.

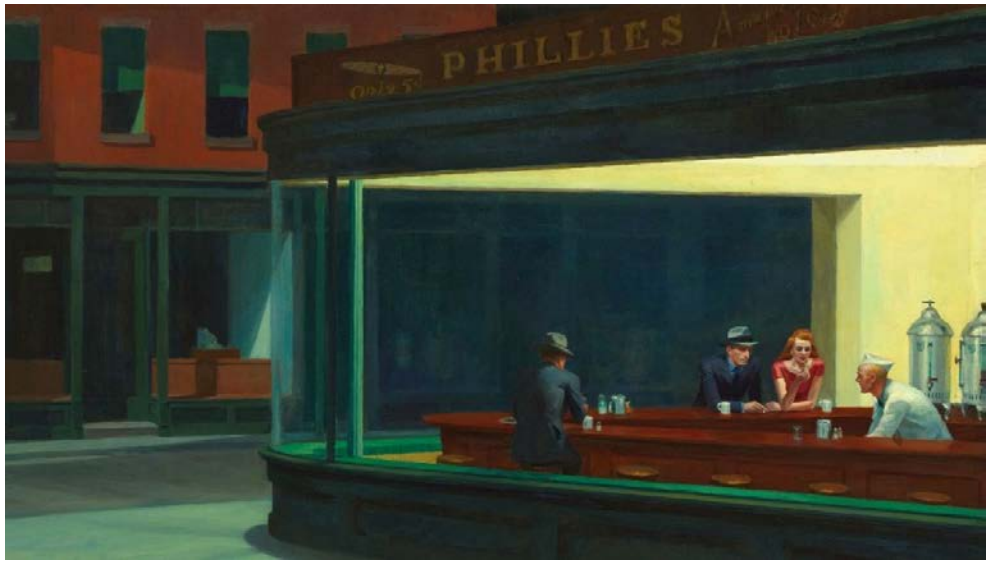
*Metropolis* sert donc de cadre, mais aussi d'opposé – c'est l'ancien modèle de notre vision de l'avenir, que *Blade Runner* met à jour. Ridley Scott transforme ainsi la façon de monter l'avenir au cinéma. : alors que la science-fiction des débuts savourait ses effets, montrant ses inventions comme sur le proscenium de Méliès, comme un tour de magie ou un numéro de cirque, la science-fiction de Scott vise à l'immersion. On ne montre pas l'Alien. On ne montre pas les vaisseaux de *Blade Runner*, et ses androïdes ne montrent presque jamais leur intérieur mécanique. C'est en suivant Rick Deckard que l'on découvre progressivement l'avenir dans lequel on est plongé.

C'est ce personnage principal d'enquêteur qui sert à Scott pour explorer les nuances de son univers. Mais ce détective solitaire, cynique, appelé pour une enquête dont il ne maîtrise pas les tenants et les aboutissants, est lui aussi un archétype de cinéma – celui du héros de film noir. Il amène avec lui toute l'esthétique urbaine de ces films des années 40 : c'est l'autre grande influence de cinéma de *Blade Runner*.

On peut percevoir tout au long du film beaucoup de codes ce genre, qu'ils soient narratifs ou formels : le stéréotype de la femme fatale et du détective, l'usage de la voix-off, un contexte urbain sombre et tragique... Là encore, c'est un monde imaginaire, mais connu des spectateurs, qui est assimilé dans *Blade Runner*. Ici, Rick Deckard est l'archétype même du détective et Rachel est elle aussi emblématique de la femme fatale retenue par un magnat.

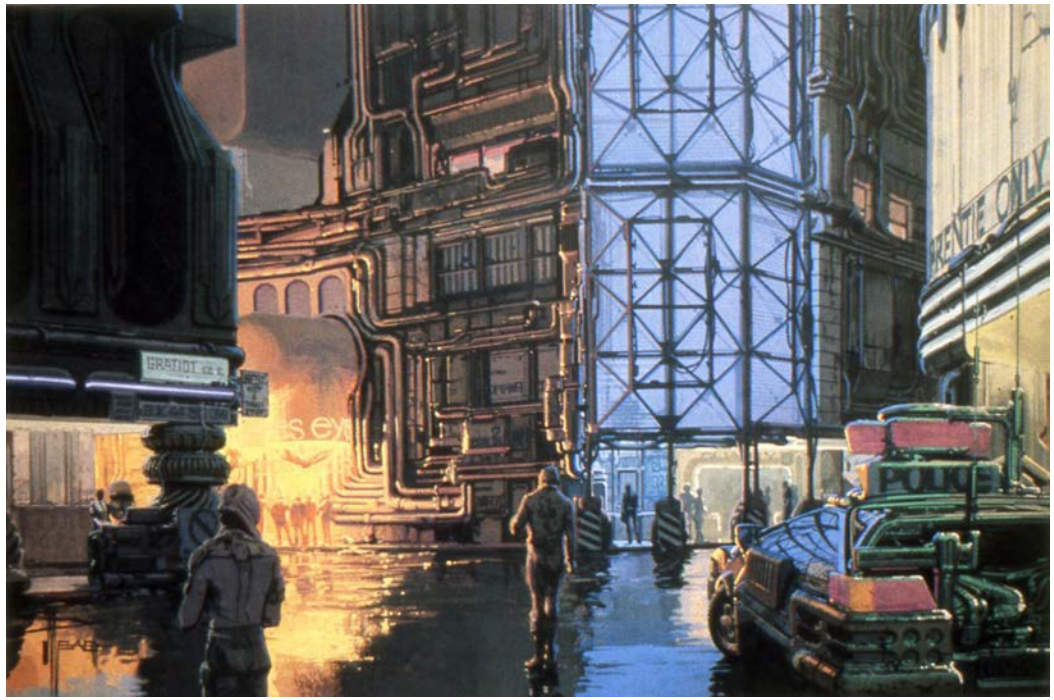
D'autres références au film noir, liées au récit ou à la lumière, sont à leur tour transposées dans une version futuriste : du bureau en fouillis du supérieur de Deckard à l'utilisation récurrente de volets verticaux qui découpent les silhouettes. L'esthétique urbaine, aux lumières contrastées des enseignes de néon, la pluie et la fumée renforcent ce sous-texte. Là où la lumière dure des films noirs était justifiée par une volonté de contraste fort, elle est ici transposée à l'utilisation inédite des lumières au xénon pour les véhicules volants, lumières habituellement associées aux lampes de navires. Ces choix permettent à leur tour de créer une ambiance jouant sur des codes cinématographiques auxquels il est aisé pour le spectateur de se référer.

Les emprunts au cinéma ne servent donc pas simplement de cadre, d'inspiration, de matériau utile. Ils permettent d'utiliser la science-fiction et les histoires de détective connue des spectateurs, tout en les transformant. Là encore, l'immersion reste le mot-clef. Le spectateur découvre pièce par pièce, espace par espace, un univers vaste et structuré. Pour créer un avenir cohérent, il faut donc se soucier de la notion de point de vue : pas seulement présenter, de loin, des espaces finis, clairs, utiles, mais y projeter le spectateur. Si, comme le dit Syd Mead, l'avenir est imaginée dans tous ses détails, alors il suffira d'y être, de suivre le protagoniste qui y vit, pour le comprendre.




*Edward Hopper, Nighthawks, 1942*

*"I was constantly waving a reproduction of this painting under the noses of the production team to illustrate the look and mood I was after"*
*Ridley Scott*




On a vu comment le chef décorateur peut poser les bases d'un monde selon la vision d'avenir proposée par le film, et comment il peut en exprimer les forces, les tendances, les grands thèmes, à travers le réemploi de sources esthétiques. Mais le monde qui résulte de cet effort, s'il est bien passé de l'étape du concept art à celui du plan concret, est encore loin d'atteindre le niveau de détail nécessaire à sa crédibilité. L'avenir ne résultera pas d'un effort concerté de la science, des architectes, et de groupes sociaux types. Il sera, comme le présent, un lieu chaotique, vécu, marqué par les idiosyncrasies individuelles, et l'usure, le saisissement qui témoignent d'une activité humaine. C'est ce travail de patine, d'assimilation de l'espace par les individus, de personnalisation du décor, qui nous fait définitivement passer de la « vision d'avenir » au monde vivant du récit.

*Concept Arts de Syd Mead pour Blade Runner.*

# Lieu futur, lieu vécu

« Le design de *Blade Runner* fut un gros challenge, car il est bien plus aisé de créer un environnement pour un film se déroulant dans l'espace que pour un projet détaillant la vie sur Terre dans le futur. »

*Interview de Ridley Scott*
*« Imaginer le futur »,*
*« Blade Runner »,* Rockyrama Hors Série, 2017.

En suivant le travail des créateurs de *Blade Runner*, on aboutit fatalement à cette question de l'humain, du vécu du décor. On retrouve en fait le point de départ d'un travail d'imagination bien plus vaste, celui que Syd Mead décrivait à *American Cinematographer* en 1982, lorsqu'il évoquait les « prémisses sociologiques » motivant le décor : « Le système de livraison au consommateur s'est un peu effondré. Tout le capital disponible va à la recherche et développement, et le socle de consommateurs est négligé ». Même vue à travers de grands ensembles de populations, c'est déjà une humanité qui sert de point de départ. C'est elle qui invente, dans le cadre de l'univers, le décor qui est son lieu de vie. Le décorateur fonctionne donc à rebours de ce monde imaginaire, et reconstitue le vivant. Nous avons vu que le style de *Blade Runner* est profondément ancré dans sa thématique, riche d'influences, de références, et capable à lui seul de communiquer le film. Mais, pour que l'ambition de Scott, que je définis comme un désir d'immersion, soit complètement réalisée, il faut que le décor aille encore au-delà de cette intelligence de design, vers la pleine manifestation de l'individualité, de la présence, dans le décor, d'un habitant.

Dans ce souci d'immersion du spectateur du film, projeté dans un univers mystérieux, avec plus de questions que de réponses, et suivant l'enquête de son personnage à travers les strates, les nuances, les surprises de ce nouveau Los Angeles, la question de l'identification intervient. Nous avons vu que le style de *Blade Runner* est profondément ancré dans sa thématique, riche d'influences, de références, et capable à lui seul de communiquer le sujet et les enjeux philosophiques du film. Mais, pour que l'ambition de Scott, que je définis comme ce désir d'immersion, soit complètement réalisée, il faut que le décor aille encore au-delà de cette intelligence de design.

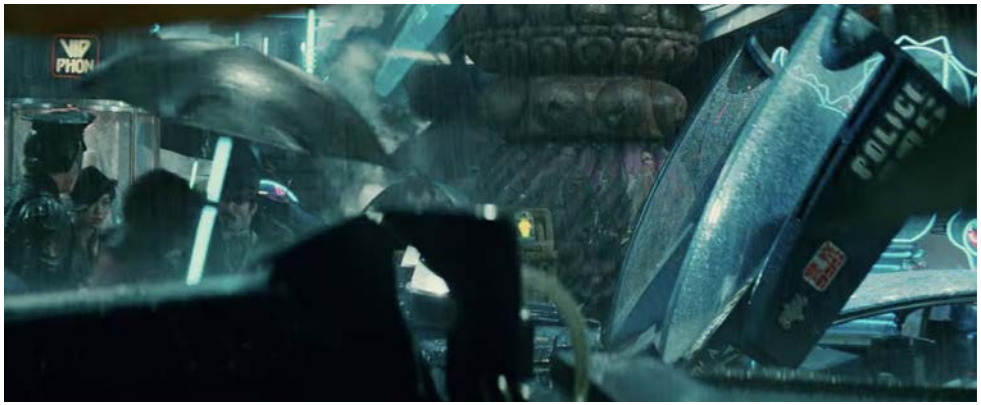
C'est ce que Scott a recherché dès le départ – ce que l'on comprend très bien, puisque c'est sans doute la meilleure manière d'obtenir une force immersive muette. Montrer le décor dans son utilisation par des personnages, le moduler d'après des motivations humains compréhensibles, c'est immédiatement l'expliquer, le justifier par l'action ou par des caractéristiques fonctionnelles évidentes. Au lieu de procéder par une sorte de catalogue clairement souligné des éléments iconiques et futuristes du film, comme le font par exemple *2001, l'Odyssée de l'espace* et *Retour vers le Futur*, *Blade Runner* utilise l'individu comme fil narratif et point de vue. Les décorateurs ont donc dû entrer pleinement dans ce point de vue humain, pour aller au bout de la vision du film.

# Les empreintes du temps

Avec *Blade Runner*, Ridley Scott termine de casser la règle que la science-fiction suivait, au moins jusqu'à *Solyent Green* (1973) et *Star Wars* (1977), qui voulait que le futur soit toujours aseptisé, impersonnel, « spatial ». On peut certainement assimiler ce changement dans les représentations au tournant pris à la fin des années 70 : avec la fin des Trente Glorieuses, la science-fiction laisse derrière elle une vision positiviste du progrès, et on voit apparaître les premières anticipations inquiètes dans ces fictions dystopiques. *Blade Runner*, en 1983, donne en quelque sorte le signal de ce changement de paradigme. Au lieu de proposer un futur propre, Scott fait comme nous l'avons évoqué le pari d'un futur conçu comme une accumulation.

Il n'y a en effet aucune raison rationnelle, à moins peut être d'être dans l'espace, pour que dans le futur la poussière ne continue pas de s'accumuler sous les meubles, que les chaussures ne fassent des marques ou que les traces du passage ne se voient sur les murs. Et c'est sans parler du besoin de chaque individu à avoir un espace qui lui est propre et où s'expriment ses goûts et sa personnalité. L'humain abîme, utilise, réinvente en permanence. C'est ignorer cela qui est un choix, une omission volontaire prêtant à l'avenir certaines qualités, et une atmosphère volontairement distanciée, une sorte de rêve de l'avenir. Le futur n'est pas construit sur une *tabula rasa* : il y persiste des traces de son propre passé, qui est notre présent, comme il persiste aujourd'hui des traces des civilisations passées sur lesquelles nous avons construit la nôtre. Dans l'espace et dans le temps, *Blade Runner* accepte la réalité entropique de la présence humaine : c'est là le premier acte de présence de l'individu dans le décor.

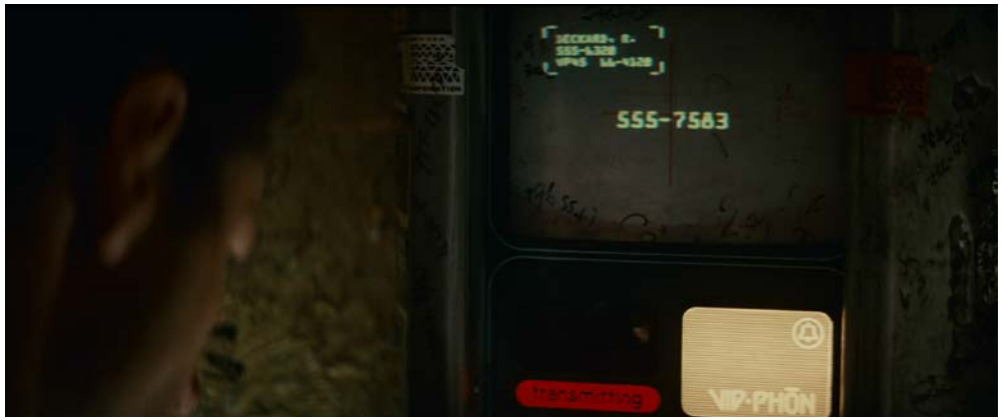
On voit ainsi, sur presque chaque image, des signes de dommage, d'usure, de saleté. L'esthétique choisie fait le pari de l'accumulation visuelle, qui densifie l'espace. Une première épaisseur d'ajout se fait par les accessoires : détritus, éléments volumineux, objets difficiles à identifier. Cette dernière catégorie m'a tout particulièrement intéressée, par ce qu'elle exprime pour moi l'intelligence de l'association entre le décor et l'image dans *Blade Runner* : la composition tire profit des objets qui viennent densifier l'image, par leurs formes, leurs ombres, et il n'est pas nécessaire pour le spectateur de s'expliquer chaque élément. Il résulte de ce choix des images d'une très grande complexité, avec de nombreux niveaux de lecture et d'immersion.



Il y a ensuite une seconde passe de densité graphique, avec des graffitis, collages, éléments textuels dans différentes langues, et notamment des idéogrammes. Cette accumulation donne la sensation d'un espace qui est marqué par le passage du temps. On pourrait être tenté de dire que dans la cabine d'appel vidéo où Deckard va téléphoner à Rachel, dix ans de graffitis se sont accumulés : ils se recouvrent les uns les autres, les autocollants ont été abîmés et peu à peu effacés par de plus récents. On peut noter aussi dans cette étape l'utilisation de surfaces lumineuses et de néons qui « futurisent » certains éléments. Cette complexité visuelle parle à son tour de la réalité proposée par *Blade Runner* : une ville multiculturelle, surpeuplée, sale et en pleine déliquescence.

" The Oriental graphics on the streets contribute to that density without being as distracting as English language signs would be for an American audience. They give you the visual crowd and the add-on visual jumble without too much distraction. I had noticed that myself in Tokyo on the Ginza where the signs look incredibly jumbled, but I was not distracted by being able to read them so I could enjoy the pure visual composite they created. "

*Syd Mead, visual designer*



La dernière étape est ensuite celle de la patine, qui conserve bien sûr son rôle classique de « liant » visuel, de maquillage du décor en réalité. Mais elle est largement exagérée, et rendue expressive, visible par le spectateur. Dès l'étape des artworks peints de Syd Mead, pourtant nécessairement plus propres que le plateau, un travail constant de reflets liés à la pluie, et d'encrassement des façades lié aux carburants, est clairement posé. Le temps qui passe se lit donc dans les traces de passages, dans l'usure des matériaux et dans la détérioration progressive de l'espace. Les patines sont ainsi très prononcées dans des décors tels que l'appartement de J.F. Sebastian, placé dans un Bradbury Building qui tombe en ruine, ou dans l'appartement délabré qui sert de cache au réplicant Léon.

Enfin bien qu'ils ne soient pas directement issus de l'équipe de décor, les nombreux effets visuels, fumée, surfaces humides, ombres, smog des plans larges contribuent à accentuer une patine générale de l'image : on peut parler d'un bruit visuel global. Rappelons qu'il y a aussi une utilité technique à ce choix esthétique : dissimuler les contours d'un décor construit avec des moyens bien en dessous de ce qui aurait été nécessaire pour la création d'un univers de cette ampleur. C'est la nécessité qui mène à des choix qui finissent par définir la création : même s'il l'avait voulu, Scott n'aurait sans doute pas pu montrer une ville propre et monumentale, avec ses moyens et la technologie de 1982. Il faut se souvenir que les effets spéciaux du film ont été en quasi totalité des effets analogiques, basés sur un travail de matte paintings et de maquettes. Cependant, la réussite de Scott et de son équipe a été de tirer parti de cette difficulté en intégrant à l'esthétique du film les moyens de dissimuler les manques.

# Des espaces organisés par leurs occupants

Sous la patine, les espaces eux-mêmes sont conditionnés par leur utilité, donc par leur rapport aux personnages. La typologie des espaces nous renseigne en effet sur les activités de ce monde nouveau. Il nous montre bien ce qui s'y fait encore, et sous quelles conditions. Le modèle évident de cette typologie, c'est la maison, et ses « pièces », dédiées à un usage. Alors que le film de science-fiction classique insiste souvent sur les pièces nouvelles, sur la salle des machines, le téléporteur, la salle des hologrammes... *Blade Runner* nous montre presque toujours des pièces intimes, des lieux privés identifiables : c'est une chambre du futur, un bureau du futur, que l'on voit, et que l'on reconnaît comme tels. Même lorsque nous passons par des lieux plus inédits, ils correspondent toujours, dans leur accessoirisation ou dans leur rôle narratif, à des équivalents de notre temps. Ainsi les robots de J.F. Sebastian sortent d'un atelier de poupées, plus que d'un laboratoire futuriste ; de même l'atelier de Chew, le designer génétique, ressemble plus à un labo clandestin, ou au frigo d'une boucherie.

Pour que ces lieux soient reconnaissables, l'équipe utilise des éléments « repères », que le spectateur remarque, au milieu du mélange esthétique habituel, et des objets qu'il ne connaît pas. Ainsi la cuisine de Deckard met-elle en évidence un évier. Sans cet évier, on peinerait à reconnaître les différents éléments de ce recoin sombre, ou à comprendre l'utilité des motifs moulés et des gadgets novateurs qui la recouvrent. Pour en justifier la présence, il faudrait en faire des rangements explicites, ou les montrer en action – ce que fera par exemple Luc Besson dans un décor similaire du *Cinquième Élément*. Au lieu de cela, l'équipe de *Blade Runner* place l'évier, et laisse en suspens toute autre explication, le mystère étant l'un des ressorts clefs de l'intrigue et de ses images.

La première manière de considérer l'espace est donc fonctionnelle, et à chaque fonction correspond un utilisateur. On apprend ainsi, sans le voir, que Deckard cuisine, joue du piano, travaille à son bureau, prend son bain, se rase dans son miroir. Ces actions ne sont certes pas nécessaires à l'intrigue, mais elles ancrent, sans dialogues, la réalité sous-jacente de son monde. On peut imaginer un *Blade Runner* dénué de ces environnements vécus, concentré sur une intrigue futuriste : l'immersion du spectateur serait considérablement amoindrie. Ce qui est vrai pour les pièces de cet appartement s'applique, de même, au marché à ciel ouvert, et à la plupart des espaces. La fonctionnalité identifiable des espaces communique ces informations-clefs.

Il y a également une typologie implicite des différentes classes sociales. C'est ce que l'on voit avec l'immense appartement de Tyrell, si différent des deux appartements de Deckard et de J.F. Sebastian. Le lieu est le seul à n'être pas encombré ni désordonné. Il ne contredit pas pour autant l'esthétique du film. La surcharge y prend simplement une autre voie : celle du luxe. Les textures changent, les matériaux rappellent l'or, le bronze, la soie. C'est un luxe symbolique,

accentué par l'idée d'un décor pyramidal. De même la disposition de meubles n'est pas sans rappeler les intérieurs impériaux des péplums. De l'antiquité au futurisme, l'idée d'espace intime qui est maintenue : table, objets personnels, bureau. A l'inverse, l'intérieur de J.F. Sebastian est marqué par le dénuement, la saleté, et par une solitude renforcé par des volumes imposants, mais presque vides.

Ce travail n'est certes pas, en soi, novateur. Mais, dans le cadre d'un film d'anticipation qui concentre autant l'attention du spectateur sur ce qu'il faut comprendre et découvrir d'un monde inconnu, ces procédés d'identification, de stylisation des espaces par des repères fonctionnels et symboliques, créent un énorme « hors-champ », qui complète notre représentation mentale du Los Angeles de 2019. Le seul appartement de Tyrell permet ainsi d'imaginer un quartier des élites, et l'immeuble abandonné de J.F. Sebastian en implique des dizaines d'autres. Les différentes pièces de l'appartement de Deckard nous montrent bien qu'une certaine logique architecturale, et les besoins humains qui y correspondent, sont encore indemnes dans cet avenir lointain.

Il n'est pas difficile d'imaginer comme impossible la tâche du décorateur qui aurait à inventer un avenir sans s'appuyer sur ce genre de structure établie. Il est donc important de présenter des espaces dont l'utilité est claire, et qui suivent une logique existante. C'est l'habillage de ces espaces-types qui est le véritable objet du processus de création des décors.

# L'individu dans le décor

"Scott wanted Deckard's apartment to look as though a bachelor lived there. You tape something on the wall to hold something. Rather than having somebody come in and re-do the cupboard, you just put a new patch on."

*Syd Mead, visual futurist*

Que reste-t-il, dans la création détaillée du décor, une fois que l'esthétique générale est mise en place, patinée, puis précisée jusqu'à refléter l'action de ceux qui l'habitent ? Une dernière étape, peut-être la plus complexe : y exprimer la personnalité d'un seul personnage, dans son rapport avec les tendances créés pour le film. Il faut que le spectateur puisse croire à la réalité d'une personnalité singulière qui se projette dans l'espace par des choix personnels d'objets ou de décoration.

*Blade Runner* présente globalement des personnages archétypaux enfermés dans leur fonction ou leur mode de vie. Il n'y a pas, dans leur quotidien, beaucoup de place pour l'expression de la personnalité. Comme dans de nombreux films dystopiques, la plupart des espaces sont dédiés à la présentation des tendances et styles dictés par un pouvoir oppressif, ou par les conséquences de transformations radicales de la société.

Que penser, en effet, de l'appartement de Rick Deckard, personnage principal du film ? En fait de personnalisation, on ne voir que des stéréotypes de détective de film noir. Fumée, piano, lit désordonné, bouteilles d'alcool et verres épars, volets horizontaux classiques... Au-delà de la simple référence, ces éléments sont si nombreux, si précis, que j'en viens presque à imaginer Deckard comme étant lui-même un réplicant, dont la mémoire et les goûts sont tout aussi fabriqués que ceux qu'il chasse – une sorte de Humphrey Bogart made in Tyrell Corporation, inventé d'après modèle. C'est toute la subtilité de cette caractérisation par le décor : n'étant pas vraiment un détective d'un film des années 40, toute la personnalité de Deckard tient dans ce décor d'appartement en désordre, encombré de souvenirs et de vieux documents.

Perpétuellement dépassé par les événements de l'histoire, mutique, facilement influencé, c'est tout le personnage de Deckard, que d'être ainsi réduit à un rôle attendu. Il n'est pour nous qu'un témoin, qu'un explorateur nous servant de relais dans la découverte de l'univers de *Blade Runner*.

De même, Tyrell joue le rôle attendu de lui. Le décor de son appartement est certainement le plus unique du film. Mais là encore, il y a utilisation d'un stéréotype. Substitut évident du savant fou de *Metropolis*, Tyrell n'en a pas l'expressivité. On découvre un Tyrell réduit à son rôle de maître, d'homme riche et puissant, mourant aussi vite qu'il apparaît. Il ne prend finalement pas l'importance qu'aurait pu avoir le grand inventeur des réplicants, entouré de ses machines, de ses inventions. Il n'est, lui aussi, qu'un rouage. Et là aussi, l'absence de personnalité singulière se manifeste à travers un décor stéréotypé, où se réunissent tous les symboles du pouvoir, le tout dans une pyramide, symbole millénaire du pouvoir étatique et spirituel, mais aussi, évidemment, de la mort, étant une tombe. Tyrell est celui qui doit mourir entouré d'or, entouré de luxe, et c'est tout ce que le décor exprime. En peu de temps, beaucoup d'information implicite est exprimée, par l'espace, par l'image.

Ces deux personnages opposés, l'enquêteur et le président d'une entreprise en monopole, celui qui chasse les réplicants et celui qui les a créé, sont deux personnages-types, utiles à l'histoire, mais ne parvenant jamais vraiment à s'en extirper. Leurs deux

décors, uniques et travaillés, pourraient accueillir le lendemain un nouveau détective, un nouveau maître de Tyrell Corp : l'absence de personnalité individuelle est, paradoxalement, visible.

A l'inverse, les personnages les plus rebelles, les réplicants chassés, ne sont jamais chez eux nulle part. Ils n'ont pas d'espace, et meurent sans avoir trouvé de foyer. Pour trouver un personnage iconoclaste, véritablement expressif et unique, il faut chercher à mi-chemin des hommes de pouvoir et des rebelles : J.F. Sebastian. C'est ce personnage qui se distingue comme le véritable individu autonome, presque artiste, de *Blade Runner*. Ayant déjà étudié en détail la transformation du Bradbury Building, je ne m'attarderai plus que sur les touches véritablement personnelles de J.F Sebastian. Vivant seul dans un immeuble qui tombe en désuétude, il doit forcément s'approprier l'espace. Il le fait cependant principalement par la création d'êtres robotiques. Les créations de J.F. Sebastian dépassent leur statut d'éléments du décor et de l'accessoirisation. Elles vont justement de l'objet au personnage. C'est là la limite de tout travail unilatéral sur *Blade Runner* : lorsque la moitié des objets sont des parts intégrantes de l'intrigue, parfois même des personnages, comment ne pas voir le travail absolument synthétique, coordonné, de toutes les équipes ?

Je peux au moins m'attarder sur ces pantins inanimés, ces poupées, toutes inquiétantes et mystérieuses, et qui sont pourtant, par leur agencement, par leur diversité et le soin visiblement apporté à leur apparence, comme des enfants, du moins des créations de J.F. Sebastian. Dans un décor sombre et inquiétant qui reprend des

éléments d'un décor de film d'horreur, on trouve des créations dignes de l'atelier de Gepetto. Et c'est toute la personnalité de J.F. Sebastian qui s'exprime : éphémère comme ses créations, il est l'ingénieur par excellence, celui qui voit de la vie, et donne de l'amour, à ce qui est mécanique et inanimé. Il est véritablement la lueur d'espoir, l'âme des réplicants – celui dont la mort fait tourner l'intrigue à la tragédie. A mi-chemin de tous les autres personnages, habitant l'espace-clef du thème mécanique/organique, J.F. Sebastian est aussi celui qui marque le plus son environnement direct. A côté de ce personnage véritablement créateur, Deckard et Tyrell font pâle figure, chacun habitant dans l'environnement qui lui correspond pour des raisons de statut et de profession.

Mais ne pas exprimer particulièrement la personnalité du personnage dans son décor, c'est aussi une manière de le comprendre. Certains personnages sont en effet totalement absorbés dans leur rôle, ou dans l'apparence de leur pouvoir. Tel est le monde de *Blade Runner* : la continuité entre personnage et espace n'est jamais rompue, non plus que la continuité entre histoire et espace. C'est là que je vois la grande réussite du film, celle qui a fait de cette atmosphère un repère iconique de tout un genre.

C'est l'aspect vécu d'un lieu qui rend donc ici le futur proposé crédible. Cette observation nous permet de voir le film d'anticipation justifié comme ensemble distinct de la science-fiction et de l'évasion fictionnelle classique. Parce que c'est notre avenir qui est représenté, nous y mettons de la personnalité, des détails, et l'individu transparaît même au travers du défi technologique et esthétique posé par le futurisme.

*Blade Runner* parvient à présenter son décor sans exposition, parce qu'il met en avant les personnages - le décor joue bien son rôle classique de décor, et n'est jamais mis en scène comme un showroom d'anticipation technologique. C'est ce qui scelle son statut de décor accompli, inspirant, influant ensuite notre vision globale de l'avenir, et qui a permis au film d'avoir une telle postérité.

*Couvertures de magazines conçues pas Tom Southwell pour un kiosque à journaux.*

# Conclusion

L'avenir est donc vraisemblable pour autant qu'il est vécu. Parce qu'il s'agit d'un avenir fictionnel, et non d'une prédiction littérale d'un avenir entièrement crédible, le scénario de *Blade Runner* était la première étape nécessaire à la création d'un décor cohérent : il ne peut pas être réussi sans elle, car c'est en elle qu'il trouvera le critère d'une création arbitraire de styles et de tendances iconiques. C'est dans cette création qu'était le travail le plus conséquent : assimiler, dans le passé et le présent, les tendances et motifs qui correspondent à l'avenir recherché. Mais un décor d'anticipation complet ne saurait se baser uniquement sur une perspective technologique et sociologique de l'histoire, sur un projet global, une « vision ». C'est la vie de ce lieu, jusque dans les détails des accessoires et des patines, et de la personnalité de chaque individu, qui scelle la réussite de *Blade Runner*.

Regardant le film, le spectateur cherche à comprendre, à s'identifier, à retrouver la sécurité du connu, avec l'excitation de l'inconnu. Et ce sont les individus de l'histoire qui le guident : le décor est fait d'après leur expérience, « comme si l'on y était ». Ce procédé de l'immersion mentale et imaginative du spectateur, *leitmotiv* de tout le travail de conceptualisation de Syd Mead, et le travail de grand détail des équipes sur la base de ces concepts visuels, est bien ce qui distingue *Blade Runner* d'un film d'anticipation « catalogue », concentré sur la mise en scène de nouvelles technologies plus que du monde qui en découle.

J'ai voulu suivre ce processus de travail pour en faire émerger une structure, ou du moins une série de solutions, face à un problème qui me paraissait ontologiquement impossible : inventer le futur. Mais à travers *Blade Runner*, j'ai découvert une dimension nouvelle du travail de création du décorateur, qui permet d'inventer *un* futur. On peut en effet parler, sans que ne soit une platitude, de décors-personnages. Le décor n'est plus un fond, un cadre, une arène pour le réalisateur et ses caméras, mais l'iconographie d'un monde. A ce titre il communique en permanence avec le spectateur, et fait partie intégrante de ce qui est nécessaire à la compréhension du film. En se concentrant à ce point sur le décor, le dessin, l'image, sur tout ce qui entoure une histoire qu'il qualifie lui-même de « simple » et « typique des films de détective », Ridley Scott montre bien sa compréhension de ces enjeux.

C'est sans doute l'univers graphique et l'atmosphère de *Blade Runner* qui marquent, plus que le détail de son intrigue. Les personnages se détachent à peine du décor, étant définis par lui autant qu'ils le définissent. Il est difficile d'étudier la création de ce décor sans évoquer aussi le travail des autres équipes, les enjeux thématiques et narratifs, et sans tout ramener à la vision globale d'un réalisateur-décorateur. Le décor de *Blade Runner* est indissociable de l'identité du film. L'effort concerté de l'équipe de décorateurs constitue véritablement le film, au lieu de simplement l'illustrer. Cette grande attention à l'espace vécu et à l'approche iconographique du matériau de l'histoire, doit pour moi inspirer tout décorateur dans l'approche de son métier, et non pas de telle ou telle catégorie de films.

Après ce recherches, il me semble que le film d'anticipation se tient à part de la science-fiction classique. Parce que c'est notre avenir qui y est représenté, nous y mettons de la personnalité, des détails, une évocation de nos dilemmes, à la recherche d'une vision finalement intemporelle de ce qui permet de reconnaître l'Homme dans les lieux qu'il bâtit, à travers le temps. Le défi posé par le temps nous ramène finalement à une sorte de nature humaine qui serait, elle, hors du temps. En modifiant les circonstances de la vie humaine, nous voulons voir une nouvelle version de nos réactions, un nouvelle incarnation de ce que nous sommes, dans l'Histoire passée comme dans le rêve de l'avenir. Tout jeu avec le temps et les espaces est donc en définitive un jeu avec l'humanité. Changeons ceci, modifions cela, que reste-t-il, de ce que nous sommes ? C'est la question explorée par le décorateur lorsqu'il « filtre », à travers une vision d'avenir, la matière de son temps et de l'Histoire. En étudiant *Blade Runner*, j'ai ainsi pu trouver des éléments de réponse au premier sujet qui m'avait intéressé dans la création d'un mémoire de fin d'études : comment crée-t-on un nouveau style, un nouveau monde, à partir de ce qui existe déjà ? L'avenir naît en permanence de ce qui est en germe dans le présent, sans lui ressembler, inconnu et connu. Pour l'inventer, il faut, finalement, observer ses nouveautés à partir de ce qui ne change pas, en nous, et que le spectateur comprend d'instinct. C'est ce que signifie pour moi, maintenant, l'idée d'espace vécu, applicable à n'importe quel décor.

La réussite singulière de *Blade Runner*, est donc d'avoir fait émerger, dans un cadre déshumanisé, mécanisé, où l'espoir et la personnalité sont rares, comme de courtes lumières fragiles, une humanité authentique. Dans son mélange esthétique, dans son chaos de formes et d'idées, à travers la fumée, l'obscurité, la patine, ce qui justifie et élève ce décor, c'est la recherche consciente de ce qui ramène la technologie à l'humanité, le film « futuriste » à l'anticipation authentique. Que le thème central du film soit l'exploration de l'humanité des machines que l'humain crée ne fait qu'ajouter à la beauté de l'œuvre finale.

*Éléments de storyboard pour les plans panoramiques de la ville.*

# Bibliographie

## LIVRES & ESSAIS

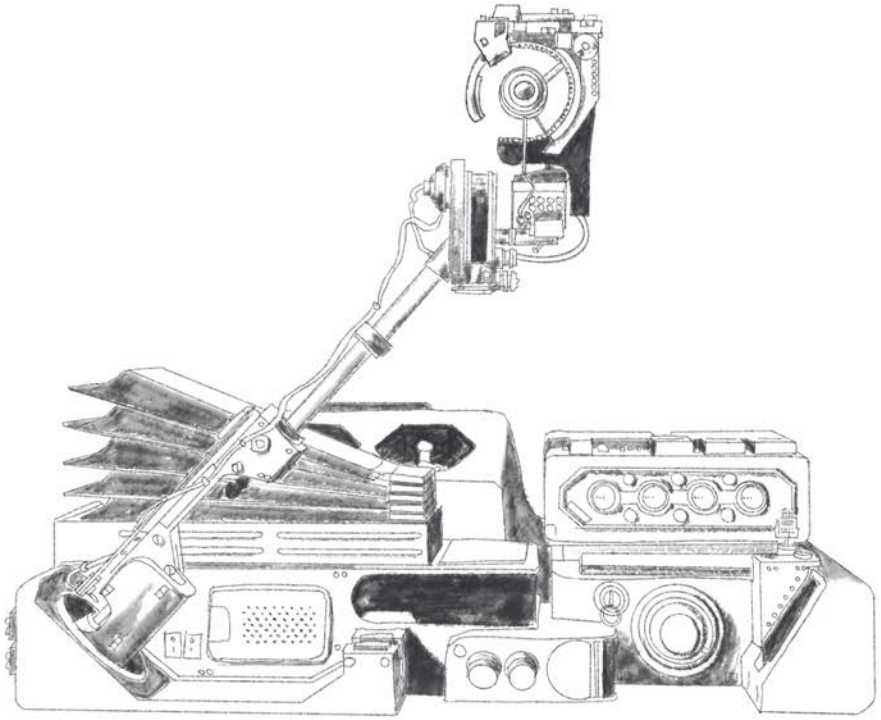

- Jacques AUMONT, Michel MARIÉ, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2005.
- Jacques AUMONT, Alain BERGALA, Michel MARIE, Marc VERNET, *Esthétique du film*, Paris, Nathan, 1984.
- Jean-Pierre BERTHOME, *Le décor au cinéma*, Editions des Cahiers du Cinéma, 2003.
- Scott BUTAKAMAN, *Blade Runner*, BFI Editions, 2016.
- David BORDWELL, *The Way Hollywood Tells It – Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, UC Press, 2006.
- Dominique CHATEAU, *Esthétique du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2006.
- Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANDT, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Seghers, 1973.
- Eric DUFOUR, *Le cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011
- Sergueï EISENSTEIN, *Le Film : sa forme, son sens*, Paris, Christian Bourgeois, 1976.
- Ernst GOMBRICH, *Histoire de l'art*, Phaidon, 2017.
- Jean-Clet MARTIN, *Ridley Scott, philosophie du monstrueux*, Paris, Les impressions nouvelles, 2019.
- Syd MEAD et Craig HODGETTS, *The Movie Art of Syd Mead : Visual Futurist*, Titan Books, 2017.
- Yannick MOUREN, *La couleur au cinéma*, Paris, CNRS éditions, 2012.
- Erwin PANOFSKY, *« Style et troisième art », dans Trois essais sur le style*, Paris, Gallimard, 1996.
- Françoise PUAUX, « Le Décor de cinéma », Les Petits cahiers, Paris, Cahiers du Cinéma, 2008
- André-François RUAUD et Raphaël COLSON, *Science-fiction, une littérature du réel*, Paris, Klincksieck, 2006
- Paul M. SAMMON, *Future noir : the making of Blade Runner*, HarperPaperBacks, 1996.
- « *Blade Runner* », Rockyrama Hors Série (4ème trimestre 2017).

RESSOURCES EN LIGNE

- *« Discussing the Set Design of Blade Runner »,* American Cinematographer, Herb A. LIGHTMAN, 7 octobre 2020.
https://ascmag.com/articles/blade-runner-set-design
- *« Dans les coulisses de Blade Runner »*, Retour vers le cinéma, Florian Paume.
https://retourverslecinema.com/galerie/dans-les-coulisses-de-blade-runner/
- «*Blade Runner*», Wikipedia, collectif.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner_(film)
- «*Blade Runner*», WarnerBros, collectif.
https://www.warnerbros.com/movies/blade-runner

FILMOGRAPHIE

- Richard FLEICHER, *Solvant Green*, fiction, 1973.
- Terry GILLIAM, *Brazil*, 1985.
- Spike JONZE, *Her*, fiction, 2013.
- Fritz LANG, *Metropolis*, fiction, 1927.
- Georges LUCAS, *Star Wars*, fiction, 1977.
- William C. MENZIES, *Things to come*, fiction, 1936.
- Andrew NICCOL, *Gattaca*, fiction, 1997.
- Ridley SCOTT, *Blade Runner*, fiction, 1981.
- Ridley SCOTT, *Alien*, fiction, 1979.
- Francois TRUFFAUT, *Fahrenheint 451*, fiction, 1966.



# Introduction au Travail de Fin d'Études

Mon intention initiale, au long de mon Travail de Fin d'Études, était de clarifier, par la pratique, un problème central de la conception de décor : celui du réalisme d'un monde nouveau, alternatif. Dans cette capacité à inventer un style, à inventer au moins une apparence de nouveauté, tout en servant l'histoire, je voyais l'essentiel du travail de décorateur, en tant que créateur à part entière. J'étais, de plus, attiré par une méthode de saut dans l'inconnu, de création intuitive et novatrice, et donc par des propositions d'univers très ouverts, fantaisistes, où tout est à inventer. Plutôt que de partir d'un lieu existant, ou de représentations du passé, comment pourrait-on inventer un espace en partant de formes, de couleurs, ou de domaines aussi divers que la microbiologie et la physique ? Dans la création d'un style, tout peut servir de forme, tout peut stimuler l'imaginaire. C'est dans cette perspective que j'ai commencé par formuler un mémoire très ouvert sans filmographie précise. C'est le visionnage de *Blade Runner*, qui m'a montré que la prédiction du futur était le meilleur moyen de contextualiser ma recherche sur cette question du réalisme de la nouveauté. De plus, la prédiction d'un futur me semblait plus à ma portée que l'invention d'un univers de pure science-fiction, et bien plus aisée à transcrire en un espace, avec des moyens limités.

Assez vite, j'ai eu des envies visuelles assez claires, mais ma difficulté à été de leur trouver un cadre narratif. J'ai donc commencé à chercher ce que pourrait être notre avenir proche. L'actualité était fertile de perspectives – c'était la période du confinement, dans un contexte général d'inquiétude, de pessimisme, de fascination pour l'idée de fin du monde, qu'elle vienne par la catastrophe écologique ou politique. J'ai commencé à réfléchir à un pays séparé, suite à une catastrophe polluante majeure, entre les villes et les campagnes. Paris déserté, la province devient le siège d'un pouvoir décentralisé, « télétravaillé », donc invisible. C'est le début d'une dérive autoritaire douce, se donnant une apparence écologiste, progressiste, et sanitaire. Dans ce Paris vidé de ses habitants, et peuplé d'ingénieurs, de techniciens, seuls gardiens d'une ville confinée, dédiée à des parcs de serveurs, à des usines, concentrées dans un lieu de la pollution, qui permet d'entretenir le rêve d'une province saine et protégé, j'ai commencé à m'imaginer un décor plus proche d'une dystopie urbaine, comme celle de *Blade Runner*.

En développant cette première base narrative, j'ai pu mieux comprendre la quantité de connaissances, de créativité, qu'il faut déployer pour mener à un décor à la fois complexe et cohérent. Je me suis donc arrêtée dans cette voie, qui ne pouvait mener qu'à une histoire complète, pour laquelle le temps et l'expérience me manquaient, et j'ai décidé d'utiliser les quelques éléments que j'avais mis en place pour commencer mon travail de création. J'ai ainsi simulé la première et la seconde étape de travail que j'ai identifiée dans la réalisation

de *Blade Runner* – celle du « concept art », et celle du plan d'espace. J'avais une direction qui, si elle n'était pas scénarisée clairement, resserrait en tout cas le champ des possibles, et transformait des « inspirations » vagues en matière utile.

De nombreuses envies esthétiques, incompatibles avec la matière émergente de mon histoire, ont ainsi dû être mises de côté : particulièrement les jeux de lumière, de transparence, et le design « fractal » que j'espérais mettre en œuvre. Ma première inspiration me menait à un univers bien plus coloré, organique, et novateur du point de vue de la forme. Mais ce n'était que des impressions fugitives, parce que sans histoire. Mes éléments de récit, très inspirés certainement de *Blade Runner* en tant que dystopie urbaine, m'ont menée à une palette moins riche, mais plus forte. J'en tire une leçon importante sur le rapport entre « idée » et véritable histoire, entre théorie et pratique.

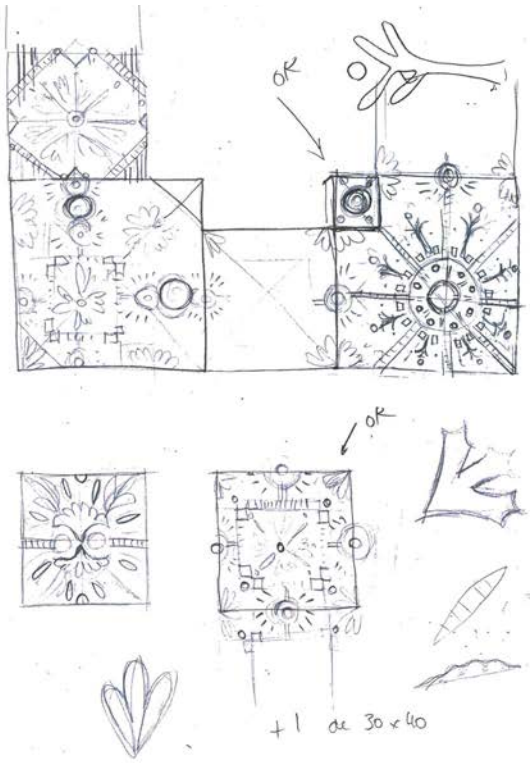
Le fait de devoir tenir le rôle de décoratrice et de scénariste à la fois a été un des enjeux de mon travail. C'est l'inspiration art déco, et plus généralement rétrofuturiste, que j'ai développée dans mes plans, qui m'a menée à l'idée d'un mouvement de résistance, parmi ces ingénieurs confinés – mouvement qui s'exprimerait sans écran, par des pamphlets imprimés en code, sur du vrai papier. C'est en saisissant les contours - toujours tracés à gros traits - de mon personnage d'imprimeur rebelle, que je suis arrivé à un espace cohérent, et à un début d'accessoirisation. J'ai ainsi pu imaginer une chambre minimaliste, fuyant ostensiblement les gadgets d'une modernité trop virtuelle, et modelée sur un atelier d'artisan pauvre.

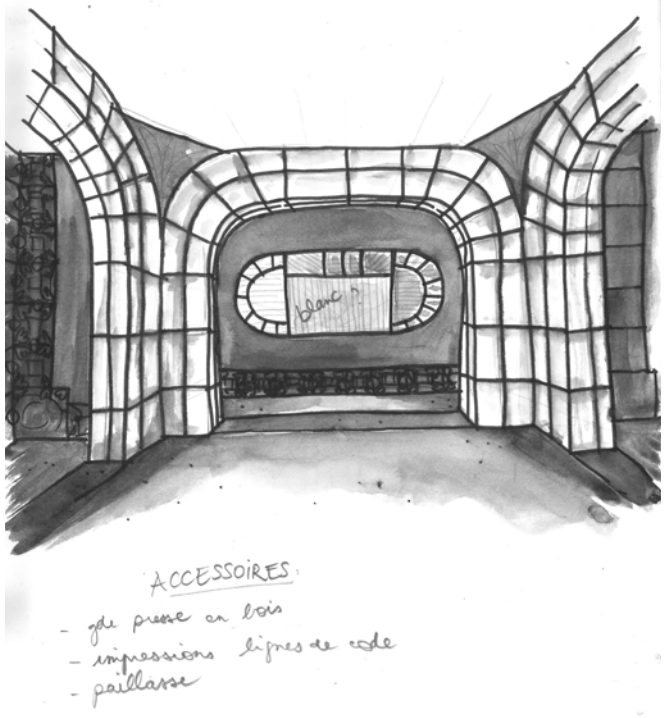
Après un aller-retour entre plan et « scénario », je suis arrivé à mon projet final : une chambrette, un refuge taillé dans un immeuble abandonné, cerné de pollution, et dont l'élément central serait une grande presse-bureau. Quelques rares éléments intimes témoignent d'une vie elle-même réduite à sa plus simple expression. Une fenêtre unique organise notre perspective, diffuse la lumière, et fait un peu exister la ville en hors-champ. Sur les murs, un motif répété – des carreaux moulés - ébauche une nouvelle tendance architecturale de mon « univers », basée sur la fractale, la répétition, sur les structures de la nature plus que sur ses formes. Je me suis inspiré du Streamline modern, réinterprétation américaine de l'Art Nouveau.

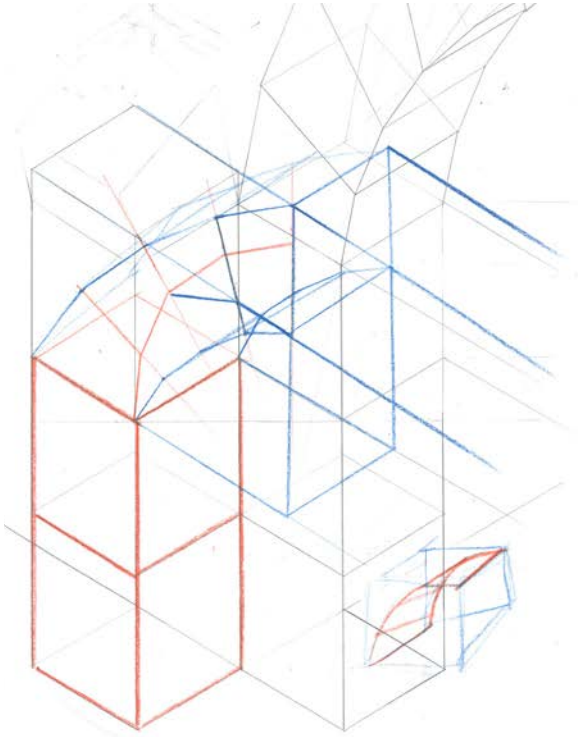
Partie d'une volonté d'accumulation, je suis donc arrivée à une sorte de dénuement, où la nature n'est plus présente que par quelques fleurs. A la place d'un monde organique, l'imagination d'un futur réaliste m'a mené à une sorte de nostalgie du monde naturel.

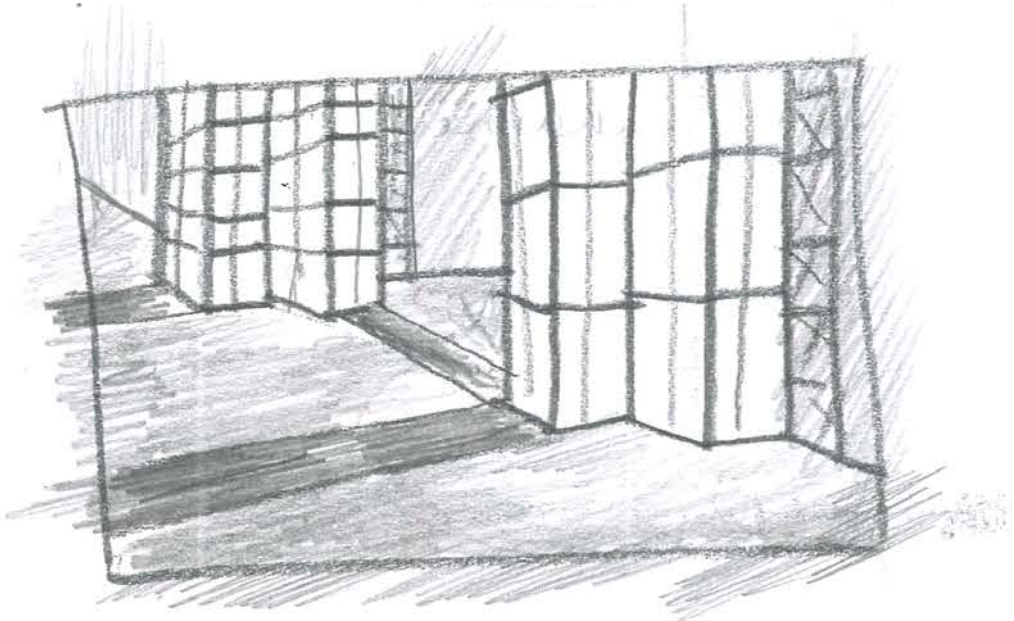
J'ai ainsi pu vérifier la théorie avancée dans mon mémoire : à savoir, que le décorateur se rapproche toujours, dans la création d'un univers nouveau, des personnages, et de leur expérience de l'espace. C'est en visant le vécu d'un espace que le décorateur peut faire émerger la vision du réalisateur, même s'il travaille en apparence sur de l'art conceptuel, ou de grands espaces impersonnels. Le personnage met l'histoire en marche, précisant donc l'univers, les espaces et leur fonction... tout part et revient donc à lui. Ce cheminement vers un espace cohérent est celui que j'ai vu appliqué dans la réalisation de *Blade Runner*, et il me semble que j'ai pu explorer ce qui m'attirait au départ vers ce travail du futur en décor.

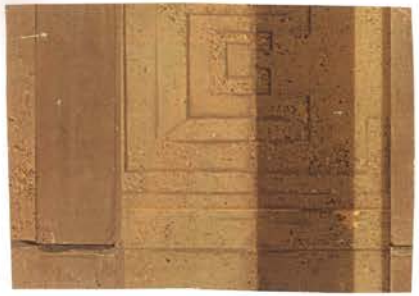
J'ai eu la chance de pouvoir filmer mon décor, dans une sorte de semaine d'essais caméras à grande échelle. J'ai souhaité travailler en pellicule, puisque mon budget me le permettait, afin de me rendre mieux compte de ce que cette façon de filmer pouvait impliquer sur le décor.

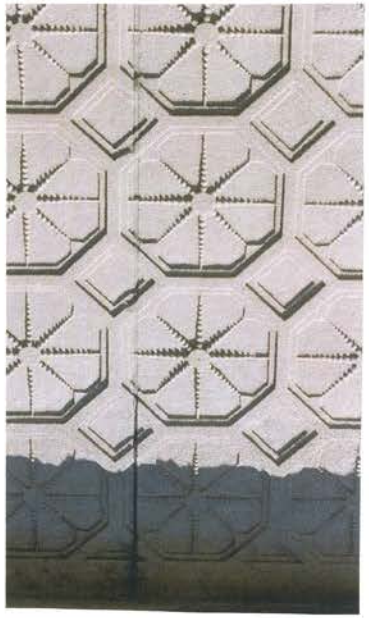

OR
OR
+1 de 30 x 40


blanc
ACCESSOIRES
- pot presse en bois
- impressions lignes de code
- paillasse



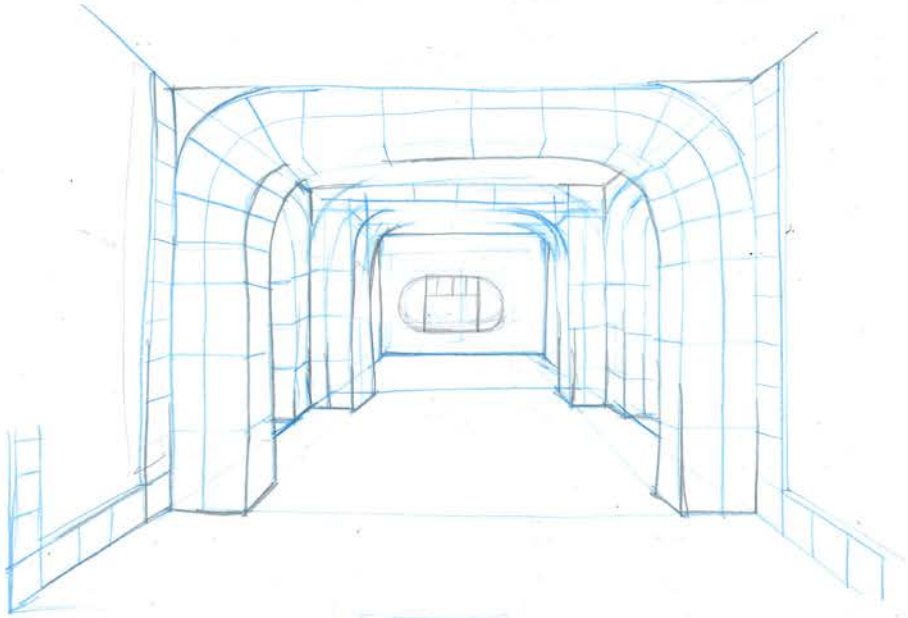




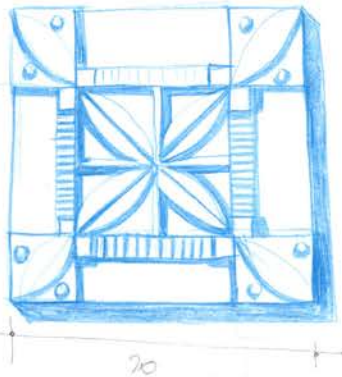


⚠ le motif répété doit garder les éléments organiques
→ revenir à des + gdes divisions

faire 2 colonnes différentes ?
+ pourtour fenêtre/porte

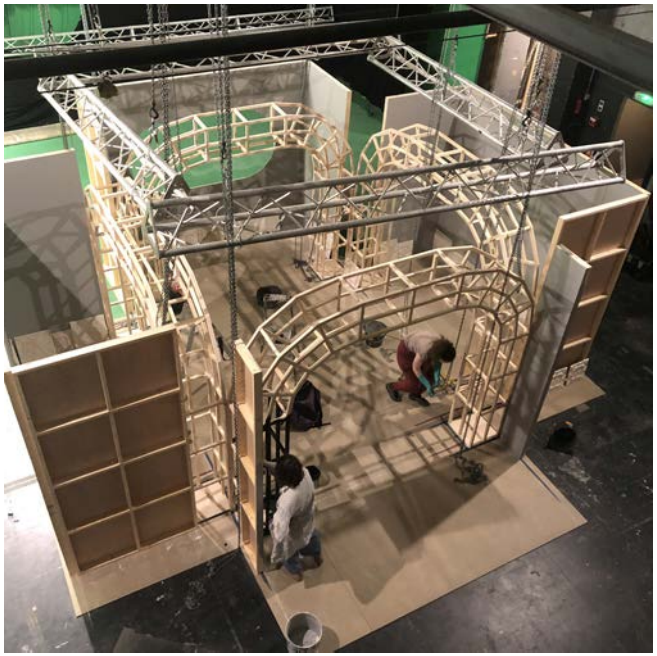


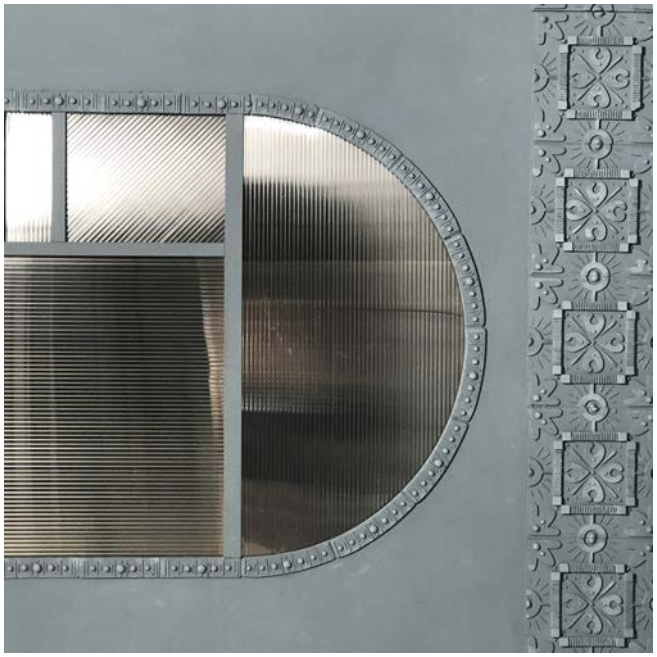
reprendre ce pattern pour les murs ?

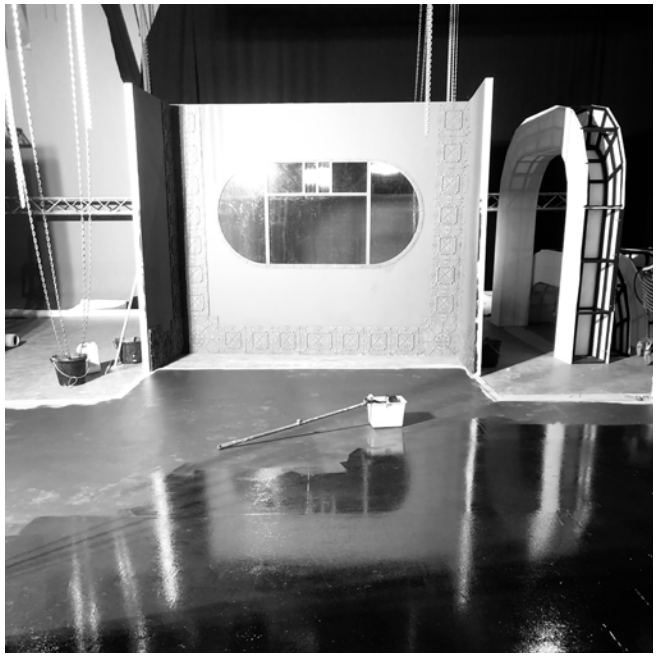



Idée visuelle pour le monde : développement généralisé de l'idée de fractale

Plans

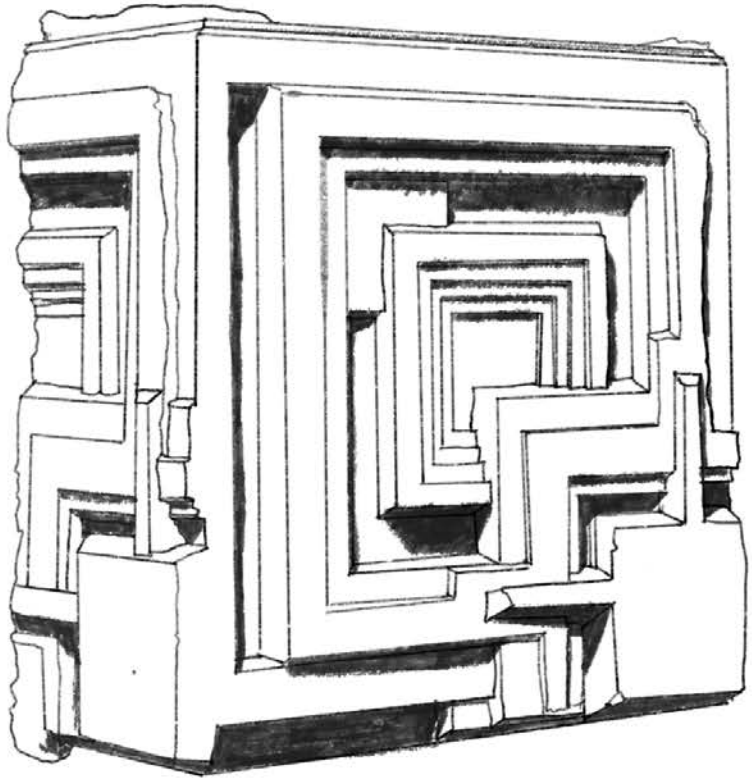






Je tiens à remercier de tout cœur toutes les personnes qui m'ont accompagnée durant ces quatre années d'école et au long de la création de mon travail de diplôme :

Anne Seibel & Laurent Ott,
Claude Doare,
Saïd Tahri,
Léa Mignonnat, Théo Facon-Waché et Thomas Chateau
les équipes pédagogiques de la Fémis, Tania Press,
les membres de l'administration,

Yvan Hartt et Marc Rovere,
Hugues Frachon et la Boite Noire,
Ysaure Bracq, Lucas Mongenie, Inès Guelfucci, Yann Claudel,
Hugo Pagnier, Quentin Lacombe, Louise Bernard, Claire Villela,
Arthur Hablot,
Tiphaine Reusa, Lisa Bosvieux, Iris Morlat, Camille Pezet-Amira,
Zoé Pernet, Almudena Bricogne, Joséphine Rébéna, Hugo Raffoul,

et tous ceux et celles que j'oublie ici qui m'ont entourée et écoutée durant ma scolarité.