

Vie et mort de la femme hologramme : pour une poétique de la non-coïncidence

par Diane Arnaud

Le titre est une référence avouée à l'article d'André Bazin « Vie et mort de la surimpression », initialement paru en deux volets dans *L'Esprit français* à l'été 1945. Je rappelle la thèse de Bazin selon laquelle la « bonne vieille » surimpression argentique, découlant de la double exposition photographique de la pellicule, manque de vraisemblance quand elle est utilisée pour les apparitions fantastiques ou oniriques de fantômes. Car l'image illusionniste du cinéma, aussi translucide soit-elle, doit respecter les règles topologiques d'étagement dans la profondeur de l'espace. Voilà pourquoi Bazin défend l'inventivité technologique du cinéma américain et s'enthousiasme du trucage élaboré pour le rêve dans *Our Town (Une petite ville sans histoire)*, Sam Wood, 1940), qui permet de cacher partiellement le spectre luminescent de la femme en robe blanche quand cette dernière se place derrière la table de la cuisine¹.

1 André Bazin, « Vie et mort de la surimpression » (II), in Hervé Joubert-Laurencin (dir.), *André Bazin : écrits complets I*, Paris, Macula, 2018, p. 127-128. Je renvoie à l'article de Jacqueline Nacache « De la matière des rêves : monde onirique et technique hollywoodienne », qui relève et commente plus en détail les implications esthétiques

Près de quatre-vingts ans plus tard, la réflexion conduite par le critique et théoricien d'après-guerre éclaire un des traits formels les plus visuellement frappant dans *Blade Runner 2049* (2017) de Denis Villeneuve. L'aspect translucide et diaphane ne touche pas un personnage de fantôme proprement dit mais un programme qui prend l'apparence d'une femme hologramme. Dans un premier temps, je propose de découvrir le mode de vie très instable de l'énigmatique Joi (Ana de Armas), évoluant entre transparence et opacité dans le champ du visible. Bien que les effets numériques circonscrivent aisément la zone du plan qui accueille sa figure superposée, les choix visuels et sonores sont à même de forger plusieurs paradoxes dans l'incarnation. L'objet de la réflexion comprend le motif de la surimpression : entre le visage de Joi et celui de K (Ryan Gosling), le nouveau *blade runner*, d'une part ; entre la femme hologramme et la répliante Mariette (Mackenzie Davis), d'autre part. Certes, Joi n'est pas un fantôme mais son image disparaît et réapparaît, non sans surprise de taille. Une passerelle relie le destin de Joi à la recréation du personnage mythique de Rachel (Sean Young).

L'analyse vise à établir comment les personnages féminins naissent, se transforment, meurent, et parfois reviennent sous des formes inattendues dans plusieurs scènes-clés du film. Il s'agira *in fine* d'interroger en quoi ces ingénieuses manipulations figuratives dévoilent le principe poétique, cet art du décalage, par lequel *Blade Runner 2049* se surimpressionne à l'œuvre originale de Ridley Scott sans jamais vouloir coïncider avec elle, ni s'aligner sur elle.

de la technique employée, conjuguant l'effet de plat et l'illusion de profondeur (article écrit en 2001 et repris dans Jacqueline Nacache, *Une esthétique hollywoodienne*, Paris, Hermann, 2022, p. 55-67).

Au commencement était Joi : paradoxes figuratifs dans l'incarnation

Le personnage féminin de Joi se signale d'abord par l'action de sa voix. Après une rude journée, l'agent K rentre chez lui et appuie sur le bouton d'un boîtier électronique placé dans le couloir de l'entrée. Le passage lumineux du rouge au blanc produit un déclic : les premières notes de la chanson *Summer Wind* (1966) interprétée par Frank Sinatra réchauffent l'ambiance du modeste appartement. Quelques secondes après l'enclenchement musical, une voix féminine hors champ accueille K et noue un dialogue avec lui. Cet enchaînement introduit une fausse piste sonore en nous laissant penser que la voix entendue est celle d'une compagne attentionnée, sur le point d'être dévoilée à l'écran. La conversation intime se poursuit dans la salle de bains où K, cadré de dos, mire son visage reflété dans la glace. De ce choix de composition naît un léger doute – la croyance que le réplicant se parle à lui-même et que la voix féminine provient de son imagination. K ne siffle-t-il pas coup sur coup le liquide transparent et alcoolisé qu'il verse dans un puis deux verres après avoir proposé à la femme invisible de lui servir à boire ?

En fait, l'interlocutrice de K existe sans exister. Cette compagne s'avère aussi artificielle qu'irréelle. La révélation du statut identitaire de celle que l'on peut appeler « K-Joi » se produit à la faveur du redéploiement d'un bras métallique pliable qui enclenche un système de projection futuriste suspendu au plafond. K, installé dos à la cuisine, s'est d'ailleurs retourné dans l'attente de voir K-Joi apporter le bon petit plat traditionnel qu'elle a mitonné dans la réalité virtuelle à laquelle elle appartient². Ce programme interactif, conçu par la Wallace Corporation, s'incarne

² Quand K-Joi pose l'assiette, le steak frites garni de salade verte se superpose en transparence au bol de nourriture du futur – un amas abject de substances gélatineuses non identifiées – que K s'est préparé.

sous la forme d'une femme hologramme, dès que l'utilisateur du logiciel d'intelligence artificielle actionne la console dans l'appartement ou, pour un transport à l'extérieur, l'émanateur portable dont K a récemment fait l'acquisition.

Les commentaires sur Joi évoquent souvent une allure fantomatique et éthérée³. Mais son apparence a pour caractéristique essentielle d'osciller entre des modalités d'existence visuelle contradictoires. Pareille présence-absence se manifeste quand elle passe de l'invisibilité à la visibilité ou quand elle fluctue de la translucidité à la densité. Au seuil de son apparition, dans l'arrière-plan du salon faisant office de salle à manger, K-Joi s'est incrustée visuellement à la place du vide en clignotant pour marcher vers l'avant-champ. La jeune femme est d'abord perçue comme une image évanescante et morcelée avant d'acquérir une densité et une unité corporelles semblables à celles de K. Aussi l'aspect translucide de K-Joi n'est-il pas pérenne mais intermittent. Dans la durée d'un même plan ou dans le raccord entre deux plans, son image devient de plus en plus opaque ou de plus en plus transparente, notamment quand elle est traversée par la fumée de cigarette que le héros savoure avant son repas.

Pour sa première sortie à l'air libre, son épiderme virtuel est irisé de scintillements qui dépeignent la formation d'une sensibilité nouvelle. K-Joi découvre la sensation procurée par des gouttes de pluie venant peu à peu mouiller sa peau. Cette séquence de duo amoureux qui se déroule sur le toit-terrasse de l'immeuble, en possible écho au duel final entre le réplicant rebelle et Deckard (Harrison Ford) dans le premier *Blade Runner*, amène donc très tôt à soulever l'hypothèse que K-Joi, en dépit

³ Voir notamment l'article de référence de Paul Smart, « The Joi of Holograms », in Timothy Shanahan et Paul Smart (dir.), *Blade Runner 2049. A Philosophical Exploration*, Londres et New York, Routledge, 2020, où l'auteur se réfère à une entité ressemblant à un fantôme (« *ghost-like entity* ») et à une qualité apparente d'être éthéré (« *seeming ethereality* ») aux pages 128-129. Ma traduction de l'anglais.

de son inconsistance corporelle, développe la capacité propre aux êtres dits sentiens d'éprouver sensiblement le monde. Voilà pourquoi l'hologramme de Joi a été travaillé par les créateurs des effets spéciaux pour ne pas sembler trop scintillant, « *glitzy* » en anglais, dans l'idée de préserver le mystère et l'ambiguïté qui entourent son existence⁴. Je sais bien que K-Joi n'est pas une femme réelle, mais elle paraît comme telle dès lors qu'elle échappe à sa condition visuelle d'image translucide. Dans ces moments, l'illusion partagée par le protagoniste et les spectateurs consiste à croire que cet être programmé a le pouvoir de contracter une intériorité psychologique et une sensibilité phénoménologique.

Que penser dès lors des passages rappelant son statut de projection holographique ? À la fin de la scène de première sortie de K-Joi sous la pluie, l'image éthérée de la jeune femme se fige soudain car son système d'exploitation est mis sur pause par un appel entrant destiné à K. Pour Paul Smart, spécialiste des sciences cognitives et des technologies de réalité virtuelle, l'effet de cette stase est « semblable à celui d'un plan gelé dans un long-métrage conventionnel⁵ ». Or, K-Joi épouse davantage le destin des nouvelles images informatiques que celui des images argentiques. La continuité de ses mouvements peut subir un coup d'arrêt intempestif, comme dans l'exemple déjà mentionné d'interruption du programme. En cas de mauvaise transmission ou de défaillance technologique, la gestuelle de la jeune femme est mise en boucle de manière robotique. Parce qu'elles sont martelées, les sautes frénétiques intervenant dans l'enceinte visuelle détournée par la présence de Joi lui donnent une allure discontinue, saccadée. Il s'agit d'une expérience ci-

⁴ Joe Fordham, « 2049 Foresight », *Cinefex*, n°155, février 2021, p. 8. Toutes les explications techniques mentionnées par mon article proviennent du numéro de cette revue. Je renvoie pour de plus amples précisions à la contribution de Caroline Renouard et Réjane Hamus-Vallée dans le présent volume.

⁵ Paul Smart, « The Joi of Holograms », art. cité, p. 129. Ma traduction de l'anglais.

nématographique cubiste. De fait, le travail de décomposition figurative rend hommage aux facettes multiples découpées par des lignes noires dans les portraits peints de Georges Braque ou Pablo Picasso. Et la discontinuité du mouvement va de pair avec une pixellisation partielle de l'image de Joi. Ainsi, ces portraits cubistes numériques remplacent l'estompage de la chair grise par le fourmillement d'une substance grouillante qui désintègre informatiquement telle ou telle partie isolée de la figure féminine.

Notons néanmoins que la femme hologramme meurt dans la coupe sans que son image soit dégradée. Espérant embrasser le destin mortel d'une fille réelle, K-Joi a insisté auprès de K pour encourir le risque d'une élimination définitive de sa base de données. Quand l'assistante du magnat Niander Wallace (Jared Leto), la redoutable Luv (Sylvia Hoeks), écrase l'émanateur, la compagne de K s'efface discrètement dans l'ellipse. L'héroïne a certes eu une existence audiovisuelle paradoxale, alimentant l'illusion qu'une image puisse prendre corps, mais sa figuration repose, en premier et en dernier lieu, sur des effets subtils de montage.

Dans la tête de K : pénétration des pensées, programmation des désirs

Après que K-Joi s'est éteinte, le produit Joi réapparaît à l'écran dans la scène mémorable de l'hologramme publicitaire géant. Ce choc visuel déclenche le dépit de K et conditionne son passage héroïque à l'action sacrificielle. Car sa Joi revient en une « *Sex Joi* », programmée pour aguicher les passants en exhibant sans complexe son corps entièrement nu, à la peau rose et luminescente. Pour la cause spectaculaire, Ana de Armas a accepté de porter un maquillage corporel intégral, une perruque faite de cheveux bleu clair synthétiques coiffés au carré avec une frange réglementaire. Sans oublier des lentilles toutes noires qui

obscurcissent le fond blanc des yeux. L'hybridation entre un personnage de manga érotique et une femme insecte géante suscite une fascination teintée de malaise⁶. Spécialiste de littérature, d'art et de psychanalyse, Alexander Bove établit un lien iconographique avec les statues colossales de femmes nues dont les talons aiguilles et les lèvres boudeuses exposent des symboles éculés du fétichisme⁷. K déambule au pied de ces statues, inspirées par l'artiste conceptuel néo-futuriste Syd Mead, dans le désert transformé en terre d'accueil pour abriter les ruines d'un monde mythique révolu. L'apparition finale de *Sex Joi* est reliée par ailleurs à une autre série visuelle : les images et slogans publicitaires vantant les mérites du produit manufacturé par Wallace, qui ont été insérés au long du film⁸. Ces encarts grand format, éclairés en fuchsia, ont attiré l'attention des spectateurs et les ont préparés, avec une longueur d'avance sur le héros, à la cruelle révélation sentimentale dont il est le témoin.

Confronté à l'hologramme publicitaire hypersexué, K est réduit à l'échelle d'un homme miniature, qui s'est vu plus grand qu'il n'était. Il prend également conscience de l'absence d'authenticité dans la seule relation affective qu'il ait jamais nouée. Les phrases toutes faites, adressées par *Sex Joi* aux badauds,

6 La compagne féminine fait souvent figure de menace dans l'univers de Villeneuve, comme l'exprime, non sans symbolisme appuyé, sa substitution par une mygale géante à la fin de *Enemy* (2013) – un détail significatif qui n'apparaît pas dans le roman de José Saramago *L'Autre comme moi* adapté à l'écran par le réalisateur canadien.

7 Alexander Bove, « On the Uncanny Cut of Capitalocene in *Blade Runner 2049* », in Calum Neill (dir.), *Lacanian Perspectives on Blade Runner 2049*, Cham, Palgrave Macmillan, 2021, p. 161.

8 Le premier encart publicitaire exhibant le portrait d'une Joi brune standard peut être perçu quand K survole les hauteurs de la ville pour gagner les bureaux du LAPD. Le deuxième encart apparaît furtivement mais plus visiblement lors d'un plan d'exposition exploratoire de la résidence de K, car le néon qui affiche le slogan clignotant « *Joi est tout ce que vous voulez entendre/voir* » projette des faisceaux de couleur rose clair et fuchsia. La troisième occurrence dévoile une publicité géante de la Joi standard : cette avant-dernière apparition publicitaire se produit après l'ellipse de la scène sexuelle entre K et K-Joi/Mariette, et ce, rien que pour nos yeux.

rappellent les paroles réconfortantes que K-Joi lui a tenues par sollicitude, croyait-il. Confirmation plus terrible encore pour le héros, « Joe », le prénom humain dont sa compagne artificielle l'avait affublé pour le rendre spécial, émane de la base de données commune aux différentes versions du programme générique, même si le logiciel interactif personnalisé intègre les désirs de son utilisateur en enregistrant et en traitant les moindres faits, gestes et pensées de ce dernier. Le message vocal, noyé dans les bruits de la ville au début du film, s'entend distinctement : « *Joi est tout ce que vous lui demandez d'être.* » Ce slogan commercial détruit définitivement pour K l'illusion selon laquelle K-Joi serait réellement capable d'éprouver des sentiments.

Nous avons compris avant cela qu'entre K et sa *Joi*, il ne s'agissait pas d'un authentique échange mais d'une sorte de monologue intérieur. Bien que le protagoniste pense ancrer son lien sentimental dans la confidence et la reconnaissance, la scène pendant laquelle la figure de K-Joi se superpose à son visage a déjà révélé le pot aux roses à celles et ceux qui perçoivent un sens figuré dans les choix filmiques de figuration. Quand le *blade runner* consulte des microfiches, à la recherche d'un miraculeux enfant, il active l'émanateur pour que K-Joi formule à sa place le désir profond qu'il a enfoui : celui d'être un androïde « à part », « désiré » et « aimé », car né d'une femme répliquante.

Si l'on prête attention aux modalités de la surimpression, K-Joi assume la fonction de double imaginaire et de porte-parole d'une quête identitaire vouée au néant. Fait visuel remarquable, K-Joi se forme dans la tête de K, cadré frontalement en plan serré, selon les coordonnées formelles des « visages-attraction » qui offrent le spectacle filmique troublant et captivant d'une transformation à vue⁹. Le graphisme du décalage compose une

⁹ Diane Arnaud, « Cinéplasticité du visage. L'art troublant du *deux en un* », in Laurent Guido, Martine Hennard Dutheil de la Rochère, Brigitte Maire, Francesco

monstrueuse *prise de tête* : les traits du visage de Ana de Armas et les mèches de sa frange effilée, d'abord perçus en transparence, prennent le dessus figuratif sur la face travestie de Ryan Gosling qui connaît une trajectoire visuelle inverse, en voie d'effacement. Ne subsistent étrangement de l'homme que ses sourcils et ses yeux bleus perceptibles au-dessus de la ligne de regard de la femme. Contrairement à l'illogisme spatial découlant d'une surimpression argentique, l'effet spécial numérique de la superposition en transparence de l'image de K-Joi sur le buste de K se conforme aux lois perspectivistes. Pour preuve, elle ne recouvre pas la machine de visionnage située devant. Mais le réalisme appelé de ses vœux par Bazin pour la spatialisation du fantôme ne s'applique pas systématiquement pour une entité apte à sonder l'esprit d'un autre.

Découvrons les règles topologiques aberrantes qui soulignent le paradoxe d'une existence semi-imaginaire. Les vues de profil permettent d'identifier le positionnement de la femme par rapport à l'homme. Au départ, K-Joi semble sortir de la tête de K, car elle se penche en avant vers l'appareil alors que l'homme, plus grand, reste droit; elle se déplace ensuite vers l'arrière et s'enfonce dans le visage masculin, ce qui crée une brouille figurative passagère; puis elle disparaît momentanément avant de réapparaître cachée derrière son dos. C'est comme si K-Joi plongeait dans les arrière-pensées de K pour s'en imprégner. Un peu plus loin dans la séquence, le même cadrage de profil laisse voir l'image mi-opaque, mi-transparente pénétrer dans la tête de l'homme, la traverser, et ressurgir après s'être effacée de l'autre côté. K-Joi n'est pas imagée en tant que simple projection venant de l'esprit de K, ce réplicant qui se fantasme spécial. Le pro-

Panese et Nathalie Roelens (dir.), *Visages : histoires, représentations, créations*, Lausanne, BHMS, 2017, p. 52-54.



Fig. 7 : K et Joi dans les archives ADN du FBI.

gramme a la faculté de sonder les pensées les plus cachées de son utilisateur pour exaucer rêves et désirs [Fig. 7].

Désirs sexuels compris ? Même si K-Joi ne correspond pas, comme *Sex Joi*, à un *sex toy*, elle campe plusieurs clichés féminins : femme au foyer idéale issue de la nostalgie des années 1950, femme sexy et allurée en tenue de soirée pailletée avec une coiffure blonde platine à la Marilyn, jolie jeune femme brune, décontractée à l'intérieur et élégante en extérieur. Le scénario de tournage décrit l'apparition de Joi : « Déesse, petite amie, et, tout d'un coup, bombe sexuelle irrésistible¹⁰. » Ses changements de tenue offrent une panoplie des stéréotypes sexistes, encore actifs dans l'imaginaire collectif, qui catégorisent les femmes soit en fonction de leur action domestique, soit de leur attrait sensuel.

10 Cité par Timothy Shanahan, « Her Eyes were Green. Intimate Relationships in *Blade Runner 2049* », in Timothy Shanahan et Paul Smart (dir.), *Blade Runner 2049. A Philosophical Exploration*, op. cit., p. 176. Ma traduction de l'anglais.

L'honneur est-il sauf dans *Blade Runner 2049*, un film souvent qualifié de misogyne ? K-Joi, conformément au souhait de son utilisateur, opte finalement pour un look discret conservé au long du film. Elle s'autorise une fantaisie iconique : le fameux imperméable transparent et doré à la fois, qui habille d'un éclat fugtif son absence d'intériorité. « Tu es plus vide que tu ne le crois » commente Mariette, la répliquante prostituée engagée par K-Joi pour servir de support corporel à une projection. Si bien que le héros s'imagine avoir des rapports charnels avec l'image holographique, sans substance, ni odeur, de sa compagne. Pénétrer les pensées va jusqu'à accepter de se confondre visuellement avec la femme répliquante qui plaît à K.

Deux femmes en une : surimpressions et souvenirs de *Blade Runner*

Quand K-Joi se surimpressionne à Mariette pour « synchroniser » avec elle, le plus remarquable est l'alternance visuelle entre elles deux qui signifie l'ambivalence du désir masculin. Il est visiblement possible d'envisager la chose avec deux femmes à tour de rôle. Tantôt Mariette s'efface sous, à moins que ce ne soit derrière, l'image passe-corps de K-Joi ; tantôt l'hologramme de K-Joi disparaît et laisse place à la péripatéticienne du futur. Mais la plupart du temps, le contrechamp de K exhibe deux femmes en une, décentrement cadrées au-dessus de la poitrine ou de dos, en train de se déshabiller face à lui, face à nous aussi. La synchronisation produit une tératologie virtuelle : pareille manipulation du visible engendre une créature à quatre bras tentaculaires avec un visage à quatre yeux, étrange croisement entre la déesse Kalika et la femme poulpe.

Le principe de non-alignement figuratif, en écho aux tests passés par K pour surveiller son obéissance civile, rappelle la superposition des deux visages féminins en fondus enchaînés dans

Persona (Ingmar Bergman, 1966). Ici, quand la femme dédoublée redevient momentanément unique et opaque, elle arbore un visage non pas biface mais composite, conçu par morphing numérique, dont l'expressivité s'avère moins figée et humainement suspecte que dans *Ne te retourne pas* (Marina de Van, 2009) ou *Looper* (Rian Johnson, 2012). Ces effets visuels entre les deux visages ont nécessité que les deux actrices tournent successivement la scène pour que Ana de Armas puisse caler ses gestes sur ceux de Mackenzie Davis. Mais pensons-nous vraiment au hors-cadre pendant que les préliminaires ont lieu ?

Cette fameuse séquence étend plutôt le champ de la surimpression à l'activité imaginaire de remémoration qui saisit les spectateurs pendant le déroulement du film. Les images mentales formées dans notre esprit sont conditionnées, en effet, par certains choix formels. Quand Mariette/K-Joi se rapproche de l'avant-champ, je convoque un souvenir du premier *Blade Runner* : le visage de Pris, la réplique interprétée par Daryl Hannah, traverse et trouble le raccord regard de K. Dès son apparition dans les rues glauques et enfumées de L.A., Mariette, avec sa coiffure crêpée, ses longues jambes fuselées nues, ses gros godillots et son manteau de fourrure synthétique rappelle forcément l'allure débraillée de Pris. Cet air de ressemblance n'est pas un cas isolé. Le style et la coiffure de Luv, avec ses tailleur structurés, ses cheveux relevés et sa frange brune, évoquent une version endurcie de l'inoubliable Rachel. D'autant plus que l'assistante de Wallace intervient pour faire entendre à K un enregistrement sonore de l'interrogatoire entre le *blade runner* Deckard et cette Nexus 7 qui s'ignore.

Une autre scène, plus mémorable, réenclenche le procédé en mettant les souvenirs du film de Ridley Scott à l'épreuve de la reprise et de la recréation. Grâce aux remplois opérés, cela fonctionne même pour celles et ceux qui n'ont pas vu l'œuvre originale. Il s'agit bien évidemment du retour de Rachel, in-

troduit par la référence au passage biblique de la Genèse où la seconde femme de Jacob est rendue fertile par le Dieu de l'Ancien Testament. Wallace, inventeur de millions de créatures androïdes, se rêve démiurge mais se comporte comme un délégué du metteur en scène. Ne diffuse-t-il pas pour Deckard l'enregistrement sonore de sa rencontre avec Rachel quarante ans auparavant ? Le bruit si net des talons aiguilles de la femme résonne avant qu'elle n'engage le dialogue. Wallace questionne Deckard au sujet de la mémoire que ce dernier garde de cette première fois et, plus précisément, sur la possibilité de la rejouer dans l'imagination en l'altérant ou en l'exaltant.

Le film réalisé par Villeneuve fait alors voir ce dont le vieux *blade runner* se souvient. Suivant la logique du raccord mental subjectif, le remontage ne montre de ladite scène que les contre-champs sur la jeune femme. Aux plans sur le Deckard de 2019 se substituent les plans sur le Deckard de 2049, assis en spectateur prisonnier face au réalisateur démiurge, dans le décor minimaliste et pompeux de la Wallace Corporation. Les conditions d'éclairage variable, passant doucement du doré à la pénombre, affectent la réminiscence : des effets chatoyants d'ombre et d'éclaircissement, rehauts lumineux sur des détails prégnants du visage de Rachel, bercent le retour des souvenirs à l'écran.

Après cette séance de projection, Rachel semble revenir pour de vrai dans la réalité fictionnelle. La mise en scène de sa résurrection spectaculaire est annoncée par la formule de Wallace qui associe phonétiquement le retour illusoire de la femme aimée par Deckard à la réapparition de la femme hologramme fantasmée par K : « plus de joie », « *more joy* » en anglais, peut être compris comme désignant « une autre Joi ». D'abord, le bruit hors champ des talons aiguilles, comme dans la scène passée de la rencontre réelle, puis l'apparition grandiose d'une silhouette en ombre chinoise reconnaissable par sa coiffure et sa tenue. Quand le visage s'extirpe de l'obscurité, je décèle quelque chose

de familier et d'inquiétant à la fois. Certes, la créature ressemble à Rachel, mais sa complexion lisse, ses yeux de chien battu et son expressivité émoussée signalent que c'est une réplicante recréée par Wallace à l'image de la morte.

Denis Villeneuve a fait venir Sean Young pour qu'elle joue la scène devant Harrison Ford, sans doute dans l'idée de capturer ce désir impossible de retrouvailles. Mais il a également eu recours à une doublure numérique. L'effet spécial a consisté à prendre l'ossature de Loren Peta comme base pour la *motion capture* et à intégrer à ce réceptacle, cette « coquille vide¹¹ » selon le commentaire d'Estelle Daheu, les traits si purs de Sean Young. En résulte une créature numérique anomale, monstrueuse et condamnée à mourir. Deckard, ravi de loin par l'illusion, s'en détourne car il constate, au plus près d'elle, qu'elle n'a pas les yeux verts de Rachel. Autre avatar problématique, Luv est sommée par Wallace d'abattre cette étrange copie qui ressemble sans ressembler à l'original. Le coup de feu est tiré dans le dos de l'ancien *blade runner*, mais sous nos yeux, de sorte que nous percevons à la fois la cruauté de la tueuse et l'air bouleversé de l'homme, en clôture de cette séquence qui précède le retour de K-Joi en hologramme obscène et dégradant.

Ces apparitions féminines multiples finissent par désigner, en contrechamp, un point de vue subjectif qui exprime une approche artistique d'auteur. Par leur effet de discontinuité et de brouille, les opérations visuelles de superposition passagère et de synchronisation monstrueuse rendent apparent le geste poétique de reprise en décalé, selon lequel *Blade Runner 2049* prolonge l'original et le recouvre partiellement sans vouloir coïncider avec le film de Ridley Scott. Le choix tantôt de survoler un territoire cinématographique déjà balisé, tantôt de s'y replonger, reconduit

11 Estelle Daheu, « De quelques hologrammes cinématographiques : *Blade Runner 2049* ou l'acteur réplicant », in Christophe Damour, Arnaud Duprat et Hélène Valmary (dir.), *Paradoxes sur l'acteur numérique*, Rennes, PUR, Rennes, p. 119.

l'obsession chez Villeneuve d'un échange sentimental faussé. Joi, Luv, Mariette, Pris et Rachel, ces présences féminines à la réalité ou à l'humanité douteuses, détiennent le pouvoir d'exhiber divers clichés, de les détruire et de les réactiver en projection imaginaire. Bazin aurait apprécié cette logique visuelle et sa signification psychologique, car les surimpressions les plus réalistes, et donc les plus ambiguës, sont de nature mentale.

Diane Arnaud est professeur en esthétique filmique
à l'Université Gustave Eiffel et membre du laboratoire LISAA.