

UNE AVENTURE TROP GRANDE POUR LE MONDE RÉEL



UN FILM DE STEVEN SPIELBERG

# READY PLAYER ONE

MUSIQUE DE ALAN SILVESTRI    PRODUCTEURS EXECUTIFS ADAM SOMNER, DANIEL LUPI, CHRIS DEFARIA ET BRUCE BERMAN  
D'APRES LE ROMAN DE ERNEST CLINE    SCENARIO DE ZAK PENN ET ERNEST CLINE    PRODUCTEUR DONALD DE LINE, p.g.a.  
HAISTIE MACOSHO KRIEGER, p.g.a. STEVEN SPIELBERG, p.g.a. DAN FARAH, p.g.a.  
REALISE PAR STEVEN SPIELBERG



## ● Mémoires d'outre-tombe

*Ready Player One* prend place dans un futur dominé par la technologie, où la population mondiale passe le plus clair de son temps dans un jeu vidéo en réalité virtuelle, l'OASIS. Un jeune garçon, Wade Watts, s'y trouve en lutte avec un conglomérat surpuissant, l'IOI, qui souhaite faire main basse sur cet univers vidéoludique infini pour l'envahir de publicités et de règles contraignantes. C'est que le créateur du jeu, l'énigmatique James Halliday, est mort en laissant derrière lui un testament lucratif : rien moins que sa fortune entière, ainsi que les pleins pouvoirs sur l'OASIS. Cet héritage a été dissimulé dans ce qu'on appelle un *easter egg* («œuf de Pâques» en français), terme employé pour désigner un objet caché dans un jeu vidéo, aux propriétés souvent magiques. Pour retrouver celui-ci, les joueurs du monde entier sont invités à participer à un concours en plusieurs épreuves, dont chacune renvoie en fait à la vie intime de Halliday. Sous ses airs de chasse au trésor hyperspectaculaire, le film s'apparente donc aussi aux genres de l'autobiographie, des confessions, des mémoires. Chaque challenge prend ainsi la forme d'un défi à double-fond, qui dévoilera à qui veut l'entendre un enseignement à vertu initiatique. Il s'agira, pour le vainqueur, d'assimiler une leçon de vie, qui l'engagera à ne pas reproduire les mêmes erreurs que son prédécesseur.



## ● Un film d'auteur ?

Surnommé le « roi du divertissement » par ses confrères, Steven Spielberg est certainement le cinéaste vivant le plus connu et apprécié à travers le monde. Au-delà de son talent de filmeur, il s'est démarqué par sa capacité à donner du relief à des œuvres divertissantes, en y injectant des éléments réflexifs et des problématiques personnelles. Sous ses airs de démonstration de puissance technologique, *Ready Player One* peut ainsi être analysé comme une réflexion sur la postérité d'un artiste dont les œuvres ont toujours été reliées de manière plus ou moins explicite à des failles intimes. Et si celles de Spielberg sont connues et déjà traitées dans d'autres films (comme dans *E.T.*, où il revenait sur le divorce jamais digéré de ses parents), elles semblent trouver un écho saisissant dans le personnage de James Halliday, le milliardaire asocial de *Ready Player One*. À travers cet autre architecte du merveilleux, le cinéaste laisse ainsi percer la mélancolie d'un démiurge au soir de sa vie, soucieux de rappeler les origines souvent douloureuses de la puissance créative.

### ● L'union fait la force

La voiture DeLorean de la saga *Retour vers le futur*, la moto du manga *Akira*, les armes du jeu vidéo *Halo*... Le nombre d'emprunts à la culture des 30 dernières années est considérable dans *Ready Player One*.

Ces emprunts prennent même une tournure vertigineuse lors de la seconde épreuve du concours, qui se déroule dans le décor monumental du *Shining* de Stanley Kubrick (1980) — recréé avec une exactitude troublante grâce à la technologie numérique. On sait pourtant combien l'exploitation des franchises est protégée par le droit, notamment américain.

Ce brassage référentiel particulièrement généreux tient en fait à l'épaisseur considérable des catalogues Amblin (la société de production de Spielberg) et Warner (les Looney Tunes, DC Comics, les films de Kubrick...), qui se sont associés pour produire *Ready Player One*.

## ● Réel vs virtuel ?

Le rapport entre monde réel et monde virtuel est l'enjeu esthétique majeur de *Ready Player One*. Près des deux tiers du film se déroulent en effet dans le paradis artificiel de l'OASIS, un jeu vidéo proposant à ses utilisateurs une échappatoire revigorante à la crise sociale et politique qui paralyse la société.

L'occasion de faire cohabiter dans un seul et même film plusieurs registres de représentation : d'un côté, l'OASIS donc, monde virtuel de tous les fantasmes et de tous les possibles ; de l'autre, la réalité, figée dans la misère matérielle et existentielle.

Or, après avoir posé les bases de ces deux régimes de réalité, le film ne cessera d'en troubler la perception. Plutôt que d'être séparés ou opposés, réel et virtuel vont ainsi être associés, entremêlés. Parfois, le réel peut s'introduire dans le virtuel, comme dans les archives encapsulées de James Halliday, où des souvenirs enregistrés s'observent depuis les travées virtuelles de l'OASIS. À d'autres moments, c'est le virtuel qui s'invite dans le réel, comme lorsque l'hologramme du héros, Parzival, dialogue avec le méchant du film, Nolan Sorrento, en baladant son avatar de pixels dans le véritable bureau du PDG. La mise en scène organise en fait un système de vases communicants entre la réalité et l'OASIS, qui prend toute sa mesure lors de l'épilogue épique du film, où l'ultime bataille déborde du jeu vidéo pour se répandre dans les rues de la ville.

## ● Une œuvre de fanboy

À l'origine de *Ready Player One*, il y a un roman à succès sorti en 2011, et pensé comme un hommage aux films et à la culture des années 1970-1980. Ces décennies ont en effet vu grandir l'auteur du livre, Ernest Cline (né en 1972), lequel s'était déjà fait remarquer par l'industrie du cinéma grâce à un scénario au titre éloquent, *Fanboys* (2009), qui suivait un groupe d'aficionados de *Star Wars* tentant de mettre la main sur une copie du nouvel épisode avant qu'il ne sorte dans les salles. Avec ce roman, puis le film dont il a coécrit le scénario, Cline se fait donc le porte-étendard de la génération «geek», terme employé pour désigner ces adultes jamais revenus de l'enfance, biberonnés aux premiers jeux vidéo et aux films hollywoodiens à grand spectacle — et notamment ceux de Steven Spielberg. On peut ainsi établir un rapprochement pertinent entre la trajectoire de l'écrivain (qui a vu son roman porté à l'écran par son cinéaste fétiche, plusieurs fois cité dans le livre) et celle de Wade Watts (qui cherche lui aussi à marcher sur les traces de son idole, James Halliday).



« Je n'ai jamais réalisé de film aussi fou que *Ready Player One* »

Steven Spielberg

### ● Esprit d'équipe

La richesse de *Ready Player One* tient beaucoup à la diversité de personnages qui peuplent son récit. Au début du film, Wade Watts mène ainsi sa quête pour l'easter egg en solitaire. Mais il comprendra rapidement que, pour parvenir à contrecarrer les plans de l'IOI et de son armée de mercenaires, il doit composer une équipe, qui finira par réunir des profils très différents. Coutumière de ce genre de récit (le pot de terre contre le pot de fer), cette dimension communautaire permet surtout au film de battre en brèche le cliché qui voudrait que le jeu vidéo soit forcément une activité aliénante, réduisant ses utilisateurs à des introvertis coupés du monde. Dans *Ready Player One*, l'OASIS est ainsi présentée comme le dernier territoire où construire une forme de lien social, qui se transformera même en révolte citoyenne lors de l'épilogue.





## ● Troublantes technologies

Si les séquences de l'OASIS ont été entièrement générées par ordinateur, leur conception est le résultat d'un processus technologique très sophistiqué appelé la *performance capture*, qui permet à ces séquences virtuelles de se construire à partir du travail d'interprétation de comédiens réels. Elle se présente comme l'évolution de la capture de mouvement, une technique consistant à enregistrer les mouvements d'un corps non sous forme d'images (comme au cinéma), mais sous forme d'informations numériques. Dans une gigantesque pièce baptisée le « *Volume* », les interprètes jouent donc les séquences du film comme sur un plateau de tournage, à ceci près que leur performance n'est pas filmée au sens strict mais encodée, grâce aux dizaines de caméras et de capteurs disposés autour d'eux. Malgré la complexité logistique d'un tournage en *performance capture*, cette technologie a d'abord un intérêt pratique, puisqu'il n'est plus nécessaire d'animer intégralement un personnage virtuel, de lui inventer une expressivité ou une manière d'être. Ainsi cette technologie s'est-elle progressivement imposée au cinéma (notamment grâce à *Avatar* de James Cameron) pour son extraordinaire pouvoir de vraisemblance, le modèle référent (l'acteur) insufflant à son pendant virtuel (son avatar) un supplément d'âme. Un processus troublant, qui, dans *Ready Player One*, trouve un écho réflexif avec la technologie de l'OASIS, puisque les joueurs sont invités eux-mêmes à se constituer un double numérique, dont ils vont commander chaque mouvement depuis le réel grâce à une combinaison spéciale.

## ● Fiche technique

### READY PLAYER ONE

États-Unis | 2018 | 2 h 20

#### Réalisation

Steven Spielberg

#### Scénario

Zak Penn, Ernest Cline, d'après le roman *Player One* d'Ernest Cline

#### Directeur de la photographie

Janusz Kamiński

#### Musique

Alan Silvestri

#### Direction artistique

Adam Stockhausen

#### Décors

Anna Pinock

#### Costumes

Kasia Walicka-Maimone

#### Montage

Michael Kahn,

Sarah Broshar

#### Effets spéciaux

Roger Guyett, Grady

Cofer, Matthew Butler,

Kristie Macosko Krieger

#### Interprétation

Tye Sheridan

Wade Owen Watts/Parzival

Olivia Cooke

Samantha Evelyn Cook/

Art3mis

Ben Mendelsohn

Nolan Sorrento/Sorrento

Mark Rylance

James Donovan Halliday/

Anorak

Simon Pegg

Ogden Morrow/

le Conservateur

#### Quatre films

- *Shining* (1980) de Stanley Kubrick, DVD et Blu-ray, Warner Bros.
- *Strange Days* (1985) de Kathryn Bigelow, DVD, 20th Century Fox.
- *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg, DVD, BQHL Éditions.
- *Avalon* (2001) de Mamuro Oshii, DVD, Studiocanal.

#### Deux livres

- *Player One* d'Ernest Cline (2011), Michel Lafon.
- *Le Sorcier de la Montagne de feu* (1982) de Steven Jackson et Ian Levingston, Gallimard Jeunesse.

#### Transmettre le cinéma

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.

↳ [transmettrelecinema.com/film/ready-player-one](http://transmettrelecinema.com/film/ready-player-one)

#### CNC

Toutes les fiches *Lycéens et apprentis au cinéma* sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.

↳ [cnc.fr/professionnels/enseignants/lyceens-et-apprentis-au-cinema/fiches-eleve](http://cnc.fr/professionnels/enseignants/lyceens-et-apprentis-au-cinema/fiches-eleve)

● Aller plus loin



AVEC LE SOUTIEN  
DE VOTRE  
CONSEIL RÉGIONAL

capricci  
ÉDITEUR DE CINÉMA