

# READY PLAYER ONE

STEVEN SPIELBERG

FABIEN DELMAS



CANOPÉ  
ÉDITIONS

## FABIEN DELMAS

Maître de conférences en études cinématographiques à l'université Gustave-Eiffel, ses recherches portent sur l'histoire du cinéma américain, les relations entre théâtre et cinéma, l'histoire de la mise en scène et la pop culture. Fabien Delmas est l'auteur de plusieurs articles, notamment sur Otto Preminger (« Nous nous sommes compris et aimés toute notre vie. À propos d'*Exodus* d'Otto Preminger », in Patricia Laure Thivat [dir.], *Voyages et exils au cinéma. Rencontres de l'altérité*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2017) et sur Max Reinhardt (« Le Magicien à Hollywood. À propos du *Songe d'une nuit d'été* [1935] », in Marielle Silhouette [dir.], *Max Reinhardt. L'Art et la technique à la conquête de l'espace*, Berne, Peter Lang, 2017).

### Directrice de publication

Marie-Caroline Missir

### Directrice de l'édition transmédia

Tatiana Joly

### Déléguée aux arts et à la culture

Anne Gérard

### Chargé de mission pour les arts visuels

Samuel Baluret

### Responsable artistique

Isabelle Guicheteau

### Coordination éditoriale

Tania Lécuyer

### Suivi éditorial

Nathalie Bidart

### Iconographie

Adeline Riou

### Mise en pages

Isabelle Soléra

### Conception graphique

DES SIGNES

studio Muchir et Desclouds

### Sous la conduite de l'Inspection générale de l'Éducation, du Sport et de la Recherche

Renaud Ferreira de Oliveira et Marie-Laure Lepetit,  
IGESR chargés de l'enseignement du cinéma-audiovisuel

### Photographie de couverture

Le jeune héros Wade Watts (Tye Sheridan) et l'Oasis, le monde virtuel de *Ready Player One*.  
© Warner Bros Studios

ISSN : 2416-6448

ISBN : 978-2-240-04033-6

© Réseau Canopé, 2020

(établissement public à caractère administratif)

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

# SOMMAIRE

5 AVANT-PROPOS

7 UN BLOCKBUSTER SYNTHÉTIQUE

7	Présentation de l'œuvre de Steven Spielberg
8	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE James Halliday, un autoportrait de Steven Spielberg ?
8	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS James Halliday, un entrepreneur et un créateur ?
9	POUR ALLER PLUS LOIN Les enfants perdus dans le cinéma de Spielberg
10	Steven Spielberg et l'excellence d'un système
11	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE Hollywood vu par Éric Rohmer : une étude de texte
12	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS Entre art et industrie
12	POUR ALLER PLUS LOIN L'exemple de la Warner
12	Le blockbuster, symbole d'un système de production
14	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE La rencontre Spielberg-Truffaut sur le tournage de <i>Rencontres du troisième type</i> . Retour sur archives
17	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS En finir avec l'opposition entre Hollywood et le cinéma d'auteur
17	POUR ALLER PLUS LOIN Portrait de Kathleen Kennedy

18 READY PLAYER ONE, UN FILM RÉFLEXIF, UNE ŒUVRE POP ?

18	Une tentative de légitimation de la pop culture ?
19	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE Une ode à la culture populaire. Travail autour de l'adaptation du roman d'Ernest Cline
20	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS Qu'est-ce qu'un écrivain geek ?
20	POUR ALLER PLUS LOIN Le cinéma des années 1980

20	Lorsque le cinéaste s'érite en historien de la culture populaire
22	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 1 Un concentré vertigineux de références : la première épreuve d'Anorak. Analyse d'une séquence
23	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS À quoi sert la référence ?
23	POUR ALLER PLUS LOIN La Musique d'Alan Silvestri, le « son » de l'action ?
23	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 2 Lorsque Spielberg revisite Kubrick
24	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS Une rencontre virtuelle entre Spielberg et Kubrick
25	Un film (vidéo)ludique
27	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE Comprendre le lien qui unit cinéma et jeux vidéo
27	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS Insister sur le lien d'influence mutuelle
27	POUR ALLER PLUS LOIN La première industrie culturelle mondiale
28	<b>UN CINÉASTE AU TRAVAIL</b>
28	<i>La motion capture</i>
30	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE Analyser des images de making of
30	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS Comment parler du jeu d'acteur ?
30	POUR ALLER PLUS LOIN Portrait d'Andy Serkis
31	Le réalisateur : un chef d'orchestre à l'heure du numérique
33	ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE À propos du plan séquence et de la mobilité de la mise en scène
33	CONSEILS AUX ENSEIGNANTS Le numérique a bouleversé la conception de la mise en scène
34	POUR ALLER PLUS LOIN Les années 2000 et le tournant du numérique
35	<b>ANALYSE DE SÉQUENCE : L'OUVERTURE DE <i>READY PLAYER ONE</i></b>
42	<b>RESSOURCES</b>

# A|V|A|N|T - P|R|O|P|O|S

## LE PLAISIR DES ORIGINES

Le questionnement « Art et industrie », au programme de l'enseignement de spécialité « cinéma-audiovisuel », en classe de terminale, méritait une œuvre emblématique pour inviter les élèves, au terme de leur cursus secondaire, à s'emparer des enjeux contemporains de l'économie d'un grand art de masse, et à se projeter dans les carrières qui lui sont associées. Longtemps, Steven Spielberg a pâti, en France – en dépit de l'hommage précoce de Truffaut –, d'une image d'amuseur de grand spectacle, au registre enfantin, qui l'écartait d'une reconnaissance universitaire et scolaire. La diversité, la richesse, la vitalité et la complexité de son œuvre, y compris sur des sujets sombres et délicats, ont permis de lever une défiance. Aussi convenait-il de réparer une injustice en l'inscrivant, aux côtés d'Agnès Varda, au frontispice des nouveaux programmes limitatifs du baccalauréat, et en permettant à nos élèves de s'engager, dans son sillage espérons-le, dans une réflexion et une pratique artistiques en phase avec les modalités actuelles de la fabrique cinématographique.

De ce point de vue, *Ready Player One*, sorti en 2018 – tandis que Spielberg développait et tournait en parallèle le film-pamphlet *Pentagon Papers* –, met au jour toutes les tensions des systèmes de production dont il est issu, en portant de surcroît un regard critique sur leurs possibles dérives. S'il s'apparente bien à un « blockbuster » de très grande envergure, qui nécessita le financement de quatre studios – ceux de Spielberg, DreamWorks SKG et Amblin Entertainment, Village Roadshow Pictures, et celui de Donald De Line –, il est aussi une fable politique personnelle sur le régime des images animées, présentes (mêlant sur différents paliers diégétiques la prise de vue réelle et la reconstitution d'images virtuelles de jeux vidéo) et passées (en manipulant l'héritage de quarante ans de cinéma populaire et de « pop culture »). Ce n'est pas le moindre des paradoxes, en effet, de voir que l'un des principaux promoteurs de l'« entertainment » hollywoodien s'y livre en se mettant en scène sous les traits d'un créateur de « jeu » et, par son truchement, en avertissant le « public » des dangers d'une emprise totalitaire sur la production des images. À l'instar de Martin Scorsese, son contemporain, qui dénonçait récemment la mainmise des super-Majors oligopolistiques, et en particulier de la franchise Marvel, Spielberg défend la liberté et la diversité de création dans un monde devenu fou d'uniformité. C'est désormais dans les pouvoirs de résistance de la « contre-culture » que la confiance est placée. Les références et les citations dont *Ready Player One* est pavé ne sont sans doute pas gratuites. Elles sont autant d'accroches et de liens pour raviver chez chacun le plaisir des premières fois, des origines du rêve et des découvertes inaugurales. Ainsi, les nouvelles technologies ne nous projettent pas seulement dans un futur des images, mais aussi dans le vertige d'un temps retrouvé. Il est particulièrement beau que le film, débuté dans le grand barnum d'un concours planétaire, s'achève dans le paradis perdu d'une chambre d'enfant.

Tressant les questionnements du programme dans lesquels le film s'inscrit – « Art et industrie » donc, et « Un cinéaste au travail » –, Fabien Delmas, spécialiste du cinéma américain contemporain, nous guide dans cette réflexion avec l'élégance et la sûreté discrète que n'aurait pas désavouées le personnage d'Ogden Morrow. En faisant la part belle aux activités pédagogiques, aux « conseils aux enseignants », à l'étude de documents et aux analyses de séquence, il démine pour nous les chausse-trappes de l'œuvre et inaugure brillamment le nouveau format de ressources proposées par Réseau Canopé. Numériques désormais, et

dédiées à la formation des professeurs, elles offriront de nouvelles fonctionnalités d'accompagnement, moins verticales, mais tout aussi exigeantes que les traditionnels « livrets ». Donnant sens à ce nouvel outil, particulièrement adapté à un film profus et foisonnant, Fabien Delmas situe Spielberg au sein de l'industrie cinématographique hollywoodienne (dont il est un acteur majeur depuis près de cinquante ans, mais aussi une conscience) et nous conduit à interroger les relations spécifiques entre les modes de création et les modes de production, sans les opposer. *Ready Player One* est alors envisagé comme un passionnant laboratoire de cette articulation dynamique à l'ère du tout-numérique : tant dans l'univers diégétique qu'il construit, dans le jeu de références qu'il manipule, dans la conquête des moyens de son autonomie artistique, que dans le système de production qu'il perfectionne et interroge, le film se révèle comme le manifeste d'un artiste éternellement jeune, en faveur de la liberté de créer et de rêver.

Renaud Ferreira et Marie-Laure Lepetit  
*Inspecteurs généraux de l'Éducation, du Sport et de la Recherche,  
en charge des lettres et du cinéma-audiovisuel*

# UN BLOCKBUSTER SYNTHÉTIQUE

## PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE DE STEVEN SPIELBERG

Une bicyclette qui, par magie, prend son envol et passe devant la lune, un archéologue qui part à la recherche de l'Arche d'alliance et du Graal, un tyranosaure qui apparaît dans la nuit et se lance à la poursuite d'une jeep... L'évocation du cinéma de Steven Spielberg provoque immédiatement un déferlement d'images marquantes. Depuis les années 1970, ces instantanés jalonnent et symbolisent le cinéma américain contemporain. L'œuvre de Spielberg se situe au carrefour de plusieurs mondes, à la croisée de plusieurs époques de l'histoire du cinéma. Ce cinéaste, dont la carrière débute dans les années 1970, se pose comme un continuateur de gestes hérités de la période hollywoodienne classique (1927-1960). Assimilé à la génération des *movie brats*, ces « enfants terribles du cinéma », aux côtés de Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Brian de Palma et George Lucas, il a accompagné les mutations du système de production américain. Tant comme cinéaste que comme producteur, Spielberg s'est évertué à renouer avec des gestes établis par ceux qui furent, avant lui, les ordonnateurs du spectacle hollywoodien, tels Cecil B. DeMille, John Ford, Frank Capra ou Michael Curtiz.

C'est en 1975, et de manière tonitruante, que Spielberg se fait véritablement connaître. Avec *Les Dents de la mer*, il bouleverse la manière de filmer la peur en faisant en sorte que les attaques de son requin tueur restent suggérées. On ne voit pas le prédateur, mais on adopte son point de vue. La caméra fond sur les victimes, vacanciers et autres baigneurs imprudents. Un principe spielbergien fondamental se fait jour : que ce soit pour susciter l'effroi ou l'émerveillement, la représentation des émotions est d'abord une affaire de mouvement. Ces « travellings émotionnels » (selon l'expression de Pierre Berthomieu, 2011) se resserrent sur les regards de personnages contemplant des images extraordinaires. Spielberg est, avec George Lucas, le cinéaste qui a redéfini un système dont le renouveau est survenu à la fin des années 1970, et qui s'est confirmé dans les années 1980. Ce changement de paradigme peut se résumer en un mot, qui

évoque l'idée de destruction, parfois le manque de nuance artistique, mais aussi l'affirmation de la toute-puissance du spectacle : le blockbuster.

En 1977, Spielberg réalise *Rencontres du troisième type*, le récit de Terriens (dont François Truffaut) obnubilés par un motif musical d'origine extraterrestre. Avec ce film, au-delà de la thématique de la quête – qui structure bon nombre de ses récits –, Spielberg confirme que le changement qu'il accompagne, et qu'il personifie, n'est pas seulement économique ou technique, mais qu'il est essentiellement cinématographique. Métaphysique et cosmique, cette œuvre qui débute est vouée à « réenchanter » le cadre, en plaçant la croyance dans le pouvoir de la fable au centre du dispositif. En cela, Spielberg préfigure deux générations de cinéastes aussi différents que Robert Zemeckis, Tim Burton, Ron Howard, M. Night Shyamalan ou J. J. Abrams. Les années 1980 s'articulent autour des aventures d'*Indiana Jones*, le charismatique archéologue. Cette série, conçue avec Lucas, renoue de façon ludique, et parfois réflexive, avec le cinéma populaire et les serials des années 1930 et 1940. En 1993, sort *Jurassic Park*. En 1991, le film *Terminator 2 : Le jugement dernier*, de James Cameron, avait fait basculer le cinéma américain dans les années 1990. Il annonçait la révolution numérique, principalement visible dans le perfectionnement des techniques d'effets spéciaux qui exploitent de plus en plus massivement et systématiquement les images de synthèse générées par ordinateurs (ou CGI, pour *Computer Generated Imagery*). À l'échelle du cinéma américain, *Jurassic Park* apparaît comme le *King Kong* (réalisé soixante ans plus tôt) des années 1990. Dans une île coupée du monde, un magnat met la science et la technologie au service de la résurrection de créatures extraordinaires. Est-ce un autoportrait de Steven Spielberg ? Cette évocation franche des parcs Disneyland est aussi une allégorie critique de ce qu'est devenu Hollywood.

L'année 1993 voit également la production de *La Liste de Schindler*, l'une des œuvres les plus personnelles et les plus graves de Spielberg. L'évocation de la tragédie de la Shoah lui confère une légitimité nouvelle, ainsi qu'une reconnaissance institutionnelle et académique.

*La Liste de Schindler* entérine également la place centrale qu'occupe l'histoire dans son cinéma. Un paradoxe se dessine : on voudrait, à raison, faire de Spielberg un précurseur, un avant-gardiste, un anticipateur des changements systémiques, économiques et techniques. Pourtant son cinéma, qui reste connecté au présent et à un monde de plus en plus complexe, se conjugue principalement au passé. Cet élément est constitutif de son style : déjà présent dans les années 1980 (*La Couleur pourpre*, 1985 ; *Empire du soleil*, 1987), le drame historique s'affirme, à partir de la seconde moitié des années 1990, comme une veine à part entière de son cinéma. À l'instar d'Oliver Stone, Spielberg s'érite en observateur du monde contemporain et en héritage de l'histoire américaine (*Il faut sauver le soldat Ryan*, 1998 ; *Lincoln*, 2012 ; *Le Pont des espions*, 2015 ; *Pentagon Papers*, 2017) et parfois, mondiale (*Munich*, 2005 ; *Cheval de guerre*, 2012). Ce

sens historique prononcé fait de Spielberg l'un des cinéastes qui ont le mieux assimilé et le plus rapidement intégré les conséquences et le choc des attentats du 11 septembre 2001. Deux films aussi dissemblables que *Le Terminal* (2004) ou *La Guerre des mondes* (2005) montrent une Amérique traumatisée et repliée sur elle-même. Ce rapport au passé est aussi propice à la réécriture ludique. *1941* (1979), *Arrête-moi si tu peux* (2002) et même *Les Aventures de Tintin : Le Secret de La Licorne* (2011) apparaissent ainsi comme autant de joyeux exercices de style. Cette conception de la reconstitution historique peut être perçue comme un défi de mise en scène. La construction narrative est alors envisagée à l'aune de la manière dont la vision du passé a été fixée et cristallisée par le cinéma et la culture populaire. À ce titre, *Ready Player One* se distingue comme le film où Steven Spielberg s'érite en historien du divertissement et de la pop culture.

## ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

### James Halliday, un autoportrait de Steven Spielberg ?

James Halliday (Mark Rylance) est le concepteur et créateur de l'Oasis, un univers virtuel étendu. Comment envisager sa caractérisation (la manière dont il est mis en scène, son apparence, les informations que l'on glane à son propos, au fil du récit) ? Comment décrire ce personnage mystérieux ? S'agit-il d'un doux rêveur inadapté au monde réel, ou d'un visionnaire ? Interrogation cruciale : doit-on le définir comme un entrepreneur et un magnat de la technologie, ou comme un artiste ? Quels choix de mise en scène et quels éléments narratifs pourraient confirmer qu'il est un créateur motivé par un idéal ? Dans cette étude de personnage, il serait également intéressant de comparer la caractérisation de James Halliday à celle de Nolan Sorrento (Ben Mendelsohn), le principal antagoniste et PDG de la société Innovative Online Industries (IOI). En quoi les éléments visuels (l'apparence, le traitement chromatique, le rapport aux décors) auxquels ils sont assimilés les différencient ? En quoi leur connaissance de la culture populaire détermine leur conception de l'Oasis ? Serait-il possible, à partir de ces observations et de cette opposition de caractères, de développer une réflexion de fond sur la relation ambivalente qui lie industrie et spectacle populaire ? Dans ce contexte, en quoi la vision, voire la philosophie, de Halliday le rendrait-il supérieur à Sorrento ?

## CONSEILS AUX ENSEIGNANTS

### James Halliday, un entrepreneur et un créateur ?

Difficile de ne pas voir en James Halliday un autoportrait de Steven Spielberg. Au-delà des ressemblances, avérées ou non, il convient d'envisager la manière dont la figure du démiurge est représentée dans *Ready Player One*, et dans toute son œuvre en général. En cela, il serait intéressant de comparer Halliday à John Hammond, le fondateur du Jurassic Park (*Jurassic Park*, 1993). Les deux personnages se font écho au sein de la filmographie de Spielberg. Quelles qualités inhérentes à leur caractérisation ressortent de ce rapprochement ? Tous les deux sont montrés comme des entrepreneurs, fondateurs de firmes florissantes. Ce sont des avant-gardistes motivés par le besoin d'assouvir un projet poétique, voire démiurgique : Hammond a ressuscité les dinosaures dans un sanctuaire naturel ; Halliday a créé un monde virtuel, potentiellement infini. Pour ce faire, chacun a mis au point ou soutenu des technologies innovantes et révolutionnaires. Le génie selon Spielberg met toujours la technique au service d'une vision à travers laquelle s'affirme la toute-puissance de l'imaginaire. Enfin, Halliday et Hammond érigent leurs créations en divertissements de masse. En un sens, ces personnages ne sont pas tant des autoportraits que les personnifications d'un système et d'un paradigme cinématographiques : le spectacle hollywoodien. Ces deux figures permettent aussi de mesurer la manière dont le cinéma américain a évolué, entre 1993 et 2017.





*Le Magicien d'Oz*, film réalisé par Victor Fleming en 1939.  
© MGM/The Kobal Collection/Aurimages



### POUR ALLER PLUS LOIN

Les enfants perdus dans le cinéma de Steven Spielberg

Dans *Ready Player One*, le personnage de Wade, un orphelin qui a été recueilli par sa tante, correspond à un archétype récurrent dans l'œuvre de Spielberg : les enfants perdus. C'est à travers les regards d'enfants, d'adolescents ou de personnages enfantins que le cinéaste contemple le monde. Cette posture, nécessairement empreinte de naïveté, est d'ailleurs régulièrement fustigée par les détracteurs de ce cinéma. Elliott (*E.T., l'extraterrestre*, 1982), Jim (*Empire du soleil*, 1987), Peter Pan (*Hook, ou la Revanche du capitaine Crochet*, 1991), David (*A.I. Intelligence artificielle*, 2001), Sophie (*Le Bon Gros Géant*, 2016) ne sont que quelques exemples d'enfants égarés, parfois orphelins. Ils sont engagés dans une quête pour retrouver leur famille, ou décidés à s'en créer une. En fonction de cet archétype initial, le réalisateur décline des réflexions autour de la famille, de la parentalité et de la solitude. Ces thématiques innervent son cinéma. Derrière ces trajectoires, qu'il serait pertinent de recenser, se dessine la trame du *Magicien d'Oz* et le voyage de son héroïne, Dorothy. Elle est le modèle canonique qui semble préfigurer les destins des « enfants de Spielberg ».

## STEVEN SPIELBERG ET L'EXCELLENCE D'UN SYSTÈME

Le récit de *Ready Player One* rend compte des dernières mutations du système de production américain. Spielberg, son réalisateur, en est un acteur majeur depuis près de cinquante ans. Il apparaît comme l'héritier et le continuateur de traditions et de gestes anciens. Qu'est-ce qu'Hollywood ? Évoquer Hollywood revient nécessairement à envisager simultanément une vision cinématographique et un système économique et industriel. Ce système de production, qui a certes évolué au fil du temps, trouve ses origines dans les années 1910. La logique hollywoodienne, qu'elle soit artistique ou économique, est d'abord fondée sur le système des studios, ces sociétés de production dédiées au divertissement mais aussi à la recherche de profit. Au cours de l'histoire, ces firmes se sont parfois arrogé une mission didactique et morale : ne l'oubliions pas, le cinéma est l'un des fleurons du soft power (ou diplomatie douce) américain. Dans leur forme première, les studios sont des entreprises dont le fonctionnement repose sur une organisation à la fois verticale et horizontale. Leurs structures sont pyramidales. Leur activité repose sur une répartition hiérarchisée et extrêmement segmentée des rôles et des fonctions au sein de la chaîne de fabrication des films. Indépendamment des financeurs et du siège économique, la figure la plus importante de ce système est celle du producteur. Dans ce contexte, quelle que soit la reconnaissance dont ils jouissent, voire leur prestige, les réalisateurs et les stars – actrices et acteurs de premier plan – sont secondaires par rapport au producteur. Dans l'histoire de cette industrie apparue il y a plus d'un siècle, cette profession compte, parmi ces principaux pionniers et aventuriers, Irving Thalberg (1899-1936), David O. Selznick (1902-1965) et Darryl F. Zanuck (1902-1979).

L'organisation horizontale de l'activité d'un studio induit tous les aspects de la production cinématographique – de l'écriture du scénario à la diffusion du film, en passant par le tournage. Ces principes perdurent, même s'ils ont connu des mutations et des évolutions au fil du temps. Pour preuve, les plateformes de SVOD (Subscription Video on Demand) elles-mêmes, telles Netflix, Hulu ou Amazon Prime, sont régies selon ces fondements initiaux. De même, la multinationale The Walt Disney Company, premier groupe de divertissement mondial et mastodonte économique, a axé ses activités autour de cette idée de pleine maîtrise. Rappelons également que la chaîne horizontale de l'industrie cinématographique repose sur trois piliers qui furent définis dès les années 1910 : la production,



Warner Bros Studios, Burbank, Hollywood, 1933.  
© Imagno/Hulton Archives/Getty Images

la distribution et l'exploitation. Durant la période hollywoodienne classique, parler de « système de production » consistait essentiellement à évoquer un oligopole de huit studios fondés entre les années 1910 et les années 1940. Pour la plupart, il s'agissait de firmes familiales : Universal, Warner Brothers, RKO, MGM, Paramount, Twentieth Century-Fox, United Artists et Columbia. En dépit des nombreuses restructurations qu'a connues le système de production américain, la majorité de ces sociétés est toujours en activité aujourd'hui. Synthétiser l'esprit d'Hollywood revient à parler de l'efficacité d'une production pragmatique, mise au service de la création cinématographique. Dans son acception la plus vertueuse, « Hollywood » désigne un art populaire qui aurait été édifié malgré les contraintes d'une industrie de masse. Hollywood est un creuset, un *melting pot* californien au sein duquel on synthétise, on hybride, on invente, on renouvelle. Les classements, la périodisation, les nomenclatures de toutes sortes, mettent en exergue une impression de bouillonnement intense et permanent. Centrifugeuse vorace, Hollywood est un laboratoire où les cinémas se rencontrent et se percutent, au gré des nécessités économiques, des modes artistiques ou des aléas historiques et politiques. Le miracle hollywoodien consiste en l'équilibre permanent entre logiques industrielles et excellence artistique.

L'œuvre de Steven Spielberg ne peut s'envisager selon son seul travail de cinéaste. La place centrale qu'il occupe à partir des années 1970 tient au succès des films qu'il a réalisés, mais aussi à son activité de producteur. Dès 1978, avec *Crazy Day* de Robert Zemeckis, il conjugue les fonctions de producteur et de réalisateur. Par l'intermédiaire de sa société de production Amblin Entertainment, co-fondée avec

Kathleen Kennedy et Frank Marshall, il pérennise cette activité sur le plan entrepreneurial. Nommée en référence à l'un des premiers films de Spielberg (*Amblin'*, 1968), Amblin Entertainment a produit la majorité de ses films. En 1993, *Jurassic Park* et *La Liste de Schindler* l'assoient comme un cinéaste majeur. En tant que producteur, Spielberg acquiert, cette année-là, une dimension nouvelle. Il s'associe avec Jeffrey Katzenberg et David Geffen pour créer DreamWorks SKG. Ce studio présente une structure comparable à celles des consortiums dédiés aux médias qui se sont multipliés à partir des années 1990. Studio, société de production et de distribution, DreamWorks SKG a démultiplié ses activités à travers ses branches dédiées au cinéma, à l'animation, à la télévision et à la musique. Sa politique compétitive de diversification est à l'image d'une décennie, les années 1990, qui bascula progressivement dans l'affirmation du monumentalisme. Cette approche est aujourd'hui celle du studio Marvel ou de la plate-forme Netflix. DreamWorks a modelé le panorama du

cinéma populaire américain des années 1990 et 2000. La firme a produit les œuvres de cinéastes de premier plan, avec *Gladiator* de Ridley Scott (2000), *Match Point* de Woody Allen (2005) ou encore *1917* de Sam Mendes (2019). Si Steven Spielberg a régulièrement reconnu sa dette envers les tycoons de l'âge d'or hollywoodien, il a également participé à la modernisation des prérogatives des producteurs. Dès les années 1990, il a produit des programmes télévisuels. L'une de ses principales réussites est probablement la série médicale *Urgences*, qu'il a contribué à créer aux côtés de l'écrivain Michael Crichton. En tant que producteur, Spielberg a œuvré à la promotion de cinéastes dont les univers s'apparentent au sien. C'est le cas de Robert Zemeckis ou Joe Dante, dans les années 1980. Suivront, dans les années 2000, Michael Bay et J. J. Abrams. En un sens, le personnage de James Halliday apparaît comme l'idéalisation d'un credo mettant l'expérimentation et l'innovation technologique au service de l'imaginaire, malgré un contexte industriel déshumanisant.

## ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

### Hollywood vu par Éric Rohmer : une étude de texte

Confrontons deux notions, a priori antinomiques, « art » et « industrie ». À partir de la lecture et de l'analyse de l'extrait d'un article d'Éric Rohmer, « Redécouvrir l'Amérique », paru dans les *Cahiers du cinéma* en décembre 1955, on transcendera le clivage qui les oppose. Cet article confère à Hollywood une place centrale dans l'histoire de l'art du xx<sup>e</sup> siècle. Il établit également une correspondance entre l'Amérique et la France. Rohmer met en évidence un lien de filiation et de concurrence. Comment le texte semble-t-il déterminer une nouvelle hiérarchie artistique entre l'Ancien et le Nouveau monde ? Ici, Éric Rohmer va à l'encontre des idées reçues selon lesquelles l'art « savant », noble, serait uniquement l'apanage de l'Europe. Le tableau qu'il dresse d'Hollywood n'est pas univoque. Il permet d'envisager de manière nuancée l'ensemble des aspects de la production hollywoodienne. À travers les exemples qu'il cite (Hitchcock, Cukor, Hawks, le film noir), Rohmer fait d'Hollywood une industrie capable de produire des chefs-d'œuvre dont l'impact et la résonance vont au-delà des modes et de l'instantanéité. Quels exemples de films américains seraient susceptibles d'accréditer la thèse de Rohmer ? Hollywood a-t-il produit des films perceptibles comme des « monuments » pouvant être comparés à la musique viennoise du xix<sup>e</sup> siècle ou à l'art italien de la Renaissance ?

[...] Si le film américain jouit d'une telle cote sur le marché mondial, ce n'est pas par le seul fait de la puissance financière dont disposent ses producteurs et ses distributeurs, ce n'est pas parce qu'il flatte bassement les masses, ni qu'il ait su, par sa publicité tapageuse, imposer à tout l'univers une constance de mauvais goût aux assauts duquel les mieux immunisés ont fini par succomber. Il y a du juste, je le reconnaiss, dans tout cela : la popularité d'Hollywood doit plus au diable qu'à Dieu ; cela me gêne, même si j'ai décidé de ne me réservier que la part de Dieu ; mais, au milieu d'une production qui compte, comme toute autre, ses chefs-d'œuvre et ses navets, la vue de tel Griffith, de tel Hawks, de tel Cukor, de tel Hitchcock, de tel Mankiewicz ou même d'une comédie, d'un thriller, d'un western, signés de noms moins prestigieux a toujours suffi pour me rassurer, me convaincre que la côte californienne n'est pas, pour le cinéaste doué et fervent, cet enfer que d'aucuns prétendent, mais bien cette terre d'élection, cette patrie que fut Florence au Quattrocento pour les peintres, ou Vienne au xix<sup>e</sup> pour les musiciens. Ce n'est pas des talents, combien divers, qui s'y sont manifestés que je me propose de vous entretenir, c'est de l'air qu'on y respire et que je crois non seulement salubre, mais d'un parfum point du tout choquant pour nos narines européennes. Si l'Amérique ne fait que rendre ce que nous lui avons prêté, elle nous le rend bien : c'est là l'essentiel ! [...]

Éric Rohmer, « Redécouvrir l'Amérique », *Cahiers du cinéma*, n° 54, décembre 1955.

## CONSEILS AUX ENSEIGNANTS

### Entre art et industrie

Envisager le cinéma à l'aune de l'unique politique des auteurs peut s'avérer poétiquement et artistiquement pertinent. En revanche, négliger le caractère collectif de l'élaboration filmique et les aspects concrets, parfois triviaux, de la production cinématographique peut être source de contresens et d'erreur. Cela peut mener à des analyses incorrectes, incomplètes, et à un excès d'interprétation. Une œuvre cinématographique est d'abord engendrée par un système de production, lui-même déterminé par des conditions technologiques, économiques, industrielles et politiques. L'approche poétique des films ne peut négliger ces aspects. Elle doit, d'une manière ou d'une autre, les intégrer. L'article de Rohmer rappelle indirectement ces vérités. Au lieu d'opposer art et industrie, Rohmer fait du système de production américain la condition *sine qua non* de l'excellence artistique. Il n'hésite pas à comparer le cinéma hollywoodien à des capitales des arts et aux âges d'or qui y sont rattachés. Ici, la comparaison est d'autant plus forte qu'elle est établie par Rohmer. Membre éminent de la Nouvelle Vague, ce réalisateur incarne un cinéma européen, « moderne ». Dans l'imaginaire collectif, il se situe aux antipodes de la politique hollywoodienne. Enfin, dernière idée-force à mettre en évidence : Hollywood aurait repris à son compte la mission universaliste de l'art ayant pour but d'élever et éclairer les consciences. En cela, Rohmer jette une passerelle synonyme de continuité, d'héritage, mais aussi de rivalité, entre l'Europe et l'Amérique.



### POUR ALLER PLUS LOIN

#### L'exemple de la Warner

*Ready Player One* confirme l'idée de pérennité à l'œuvre dans l'industrie cinématographique américaine. Ce film est notamment coproduit par l'une des firmes les plus importantes et les plus emblématiques d'Hollywood : la Warner Bros. Cette société fut fondée en 1923 par les quatre frères Warner, Harry, Albert, Sam et Jack. Le studio au logo si reconnaissable, un blason d'inspiration médiévale, fut associé à la principale révolution technique que le cinéma a connu : l'avènement du son et du parlant. « La Warner », à l'image des grandes firmes de l'âge classique, a évolué au gré des modes et de l'histoire américaines. Dans les années 1930, elle était associée aux films de gangsters. Elle a aussi été la première à prendre position contre les totalitarismes européens. Dans les années 1950, James Dean, éphémère tête d'affiche, la connecta avec les revendications de la jeunesse. Au début du XXI<sup>e</sup> siècle, cette société presque centenaire a connu un regain de vitalité avec les franchises Matrix et Harry Potter. Aujourd'hui, la Warner Bros produit et distribue les films de Christopher Nolan, figure de proue d'un nouvel âge du blockbuster.



Harry, Sam, Jack et Albert Warner dans les années 1920.  
© Glasshouse Images/Akg-Images

## LE BLOCKBUSTER, SYMBOLE D'UN SYSTÈME DE PRODUCTION

Avec des films à succès tels que *Les Dents de la mer* ou *Rencontres du troisième type*, Steven Spielberg a contribué à l'affirmation d'un modèle économique subordonné à un nouveau type de superproductions. Ce changement de paradigme précédait de quelques années l'arrivée de Ronald Reagan à la Maison Blanche, et fut résumé par un terme : blockbuster. Initialement, « blockbuster » désignait un type de

bombes employées durant la Première Guerre mondiale. Extrêmement puissantes, elles étaient susceptibles de détruire un block – littéralement, un « pâté de maisons » (Augros, Kitsopanidou, 2009, p. 241). Ce bref détour étymologique dit tout de la connotation négative que peuvent revêtir les films auxquels on accole cette étiquette. Du point de vue de la production et de l'histoire économique d'Hollywood, le blockbuster renvoie à l'émergence d'une nouvelle stratégie de promotion et de distribution des films. Périlleuses à produire et extrêmement coûteuses,



ces superproductions nécessitent l'élaboration de circuits de financement, eux aussi marqués par le monumentalisme. Au fil des années 1970, le budget des productions cinématographiques s'accroît ainsi de manière éloquente : entre 1972 et 1981, le coût moyen des films américains augmente de 450 %, passant de 1,97 million de dollars en 1972, à 11,34 millions de dollars en 1981 (*ibid.*, p. 174).

Ce changement de dimension conduit à une refonte des stratégies inhérentes à la vente, à la distribution et à l'exploitation des films. Synonyme de gigantisme, l'ère des blockbusters coïncide avec une évolution des modes de consommation. Elle accompagne le phénomène de valorisation des activités économiques dédiées aux loisirs et à la tertiarisation de la société américaine. Le blockbuster est associé à deux autres symboles du développement de la société de consommation : le multiplexe et les *shopping malls*, ces centres commerciaux gigantesques qui concentrent une gamme variée d'enseignes et d'activités commerciales.

Si les productions hollywoodiennes ont toujours été envisagées comme des produits commerciaux mis au service de la politique de communication et de promotion des studios, la fin des années 1970 constitue un point de basculement. La distribution n'est dorénavant plus graduée et étalée dans le temps, elle devient massive et appréhendée à l'échelle de territoires nationaux entiers (Augros, Kitsopanidou, 2016, p. 195). De même, les exportations et la prise en compte des marchés extérieurs, qui ont toujours fait partie de l'approche économique et commerciale des studios, accèdent désormais à un échelon supérieur. Cette croissance s'explique notamment par un contexte géopolitique de plus en plus favorable au *soft power* américain, avec le déclin, puis la chute, de l'Union soviétique.

Ainsi, avant leur exploitation en salles, les films commencent à bénéficier de campagnes promotionnelles télévisées agressives et impactantes, garantissant une meilleure valorisation (*ibid.*). À partir de la fin des années 1970, l'exploitation d'un film s'inscrit dans une causalité et une temporalité qui ne se résument plus à la seule période durant laquelle les films sont projetés dans les salles de cinéma. Le *merchandising*, c'est-à-dire la mise en vente de produits dérivés des œuvres converties en licences commerciales, ainsi que l'essor du magnétoscope et de la VHS apparaissent comme autant de nouveaux maillons de l'exploitation économique des films. Temps forts



Ready Player One à l'affiche d'un cinéma à Tokyo, Japon, 22 avril 2018.  
© Sarunyu L/Shutterstock

de la saison cinématographique, la sortie des superproductions devient, au fil du temps, de plus en plus ciblée. Jusqu'alors délaissée par les studios, la saison d'été devient le moment privilégié pour la sortie de ces films s'adressant d'abord à un public adolescent ou familial (Augros, Kitsopanidou, 2009, p. 175). Avec le temps et la systématisation de la production de ces mastodontes de plus en plus coûteux, le mois de décembre, période de congés et de fêtes, est ajouté au calendrier des studios. La mutation profonde rencontrée par le système hollywoodien coïncide avec l'avènement de cinéastes qui sauront diriger et assumer cette nouvelle génération de films extrêmement risqués pour les studios.

Depuis la fin des années 1990 et le succès mondial de *Titanic* (1997), l'ère des blockbusters a progressivement laissé la place à l'ère des « super-blockbusters », symbolisée par l'hégémonie du studio Disney, de ses filiales Lucasfilm et Marvel. Elle est assimilée à la systématisation des franchises (*Star Wars*, *Marvel Cinematic Universe*). Ce modèle économique a cependant des allures de colosse aux pieds d'argile. La multiplication de ces films dispendieux questionne quant à l'uniformisation de la production et à la possibilité de conserver une audace artistique. À ce titre, Steven Spielberg et George Lucas dénoncent au début des années 2010 les dangers d'une telle généralisation et le risque qu'elle pourrait engendrer sur le système de production.

## ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

La rencontre Spielberg-Truffaut sur le tournage de *Rencontres du troisième type*.  
Retour sur archives

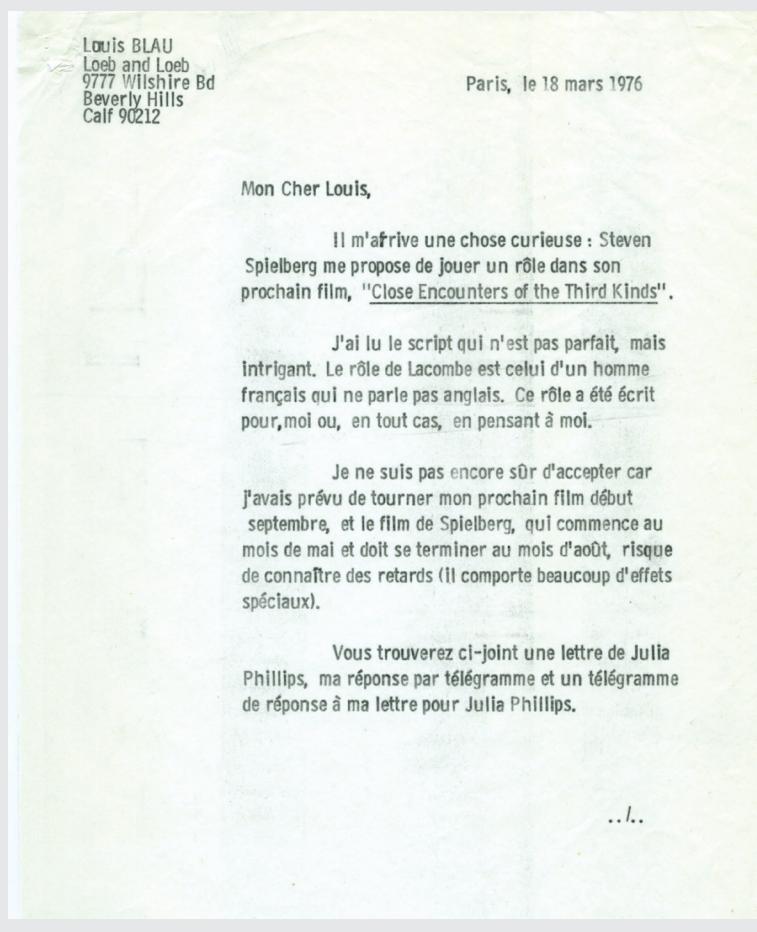
Voici une série de documents d'archives qui illustrent et racontent, « de l'intérieur », la rencontre entre deux conceptions du cinéma, souvent montrées comme antagonistes : la première est représentée par François Truffaut, l'une des principales figures de la Nouvelle Vague et cinéaste majeur de l'histoire du cinéma français ; la seconde est incarnée par Steven Spielberg. En 1976-1977, ces deux artistes travaillent ensemble lors du tournage de *Rencontres du troisième type*, film de science-fiction produit au même moment que *Star Wars*, de George Lucas. Spielberg, qui admire profondément Truffaut et, même, s'en revendique (est-ce le thème de l'enfance qui les rapproche tant ?), lui propose l'un des rôles principaux, celui du professeur Claude Lacombe, le scientifique qui parvient à décrypter un message sonore envoyé par une civilisation extraterrestre.

Tout au long du tournage, dont la principale partie a lieu à Mobile, dans l'État de l'Alabama, Truffaut, en qualité de journaliste, rend compte de son aventure au pays des superproductions. Les trois documents proposés décrivent un type de production et des méthodes inhabituelles aux yeux de l'auteur des *Quatre Cents Coups*. Ils esquisSENT un portrait de Steven Spielberg, alors jeune cinéaste. Ce corpus de documents comporte une première lettre rédigée le 18 mars 1976, une deuxième lettre rédigée le 29 juin 1976 et un document manuscrit, non daté, sur lequel François Truffaut a jeté des notes et des impressions.

Images : © François Truffaut ; Fonds François Truffaut, collection Cinémathèque française

### DOCUMENT 1

Lettre de François Truffaut à Louis Blau, l'avocat qui le représente aux États-Unis, 1976 [recto]



## DOCUMENT 2

Lettre de François Truffaut à Marcel Berbert, son producteur, 1976 [recto]

## The Beverly Hills Hotel

AND BUNGALOWS  
BEVERLY HILLS • CALIFORNIA

de Mobile, ce 29 JUIN 1976

Mon Cher Marcel,

j'utilise ce papier du Beverly Hills Hotel pour vous faire apprécier mon sens de l'économie, intact malgré mon salaire d'acteur américain. Tout va bien ici et je ne regrette pas d'avoir accepté ce rôle même si je suis bien décidé, la prochaine éventuelle fois, à considérer plus strictement le "groupage" du travail. C'est difficile de faire plusieurs choses à la fois, je puis occuper l'attente en lisant des livres entiers en anglais, quel régal, mais travailler sur le scénario est presque impossible, sauf en prenant des notes. Ou bien je reviendrai en France deux ou trois semaines en Aout (sauf interdiction absolue de la production) ou je ferai revenir Suzanne. Tout sera plus clair dans 10 jours.

Nous n'entrerons dans le fameux double hangar que la semaine prochaine mais déjà la pluie (ici cela veut dire des trombes d'eau chaude) a bousillé hier un toit précaire qui recouvrailt un décor lui même sérieusement endommagé. Il y a dans ce décor tout un attirail électronique et c'est de ce côté que je redoute des retards et aussi dans la mise au point des effets spéciaux.

Enfin, on verra.

Gérard est insensé. Il ne me téléphone pas, probablement faché contre lui même alors que ce deal nous convient très bien, à vous et à moi.



LANAI RESTAURANT • LOGGIA & PATIO • POLO LOUNGE

## DOCUMENT 3

Notes de François Truffaut prises pendant le tournage de *Rencontres du troisième type* [non daté]Steven S.

- il se ronge les ongles
- il voit un film 16 mm chaque soir
- background action
- Einstein was
- Monsieur T.
- vos scènes quotidiennes sont fantastiques
- " " fantastiques " quotidiennes

« Steven S.

- il se ronge les ongles
- il voit un film 16 mm chaque soir
- background action
- Einstein was [right]\*
- Monsieur T
- vos scènes quotidiennes sont fantastiques,
- [vos scènes] fantastiques [sont] quotidiennes »

\* Allusion à une réplique du professeur Lacombe que Truffaut a remise en question sur le tournage, et que Spielberg a donnée à un autre personnage – une intervention que Truffaut a finalement regrettée, au regard de l'expérience qu'il s'était fixée : vivre « de l'intérieur », à la fois un tournage de film de studio américain, et le métier d'acteur.



Steven Spielberg et François Truffaut sur le tournage du film *Rencontres du troisième type*, 1977.  
© Christian Simonpietri/Sygma/Getty Images

## CONSEILS AUX ENSEIGNANTS

### En finir avec l'opposition entre Hollywood et le cinéma d'auteur

Cette série de documents d'archives permet de transcender un clivage qui est trop souvent répandu lorsqu'il est question d'Hollywood. Ces écrits inédits de François Truffaut sont l'occasion pour les enseignants de rappeler ce que la Nouvelle Vague, issue de la cinéphilie, doit à Hollywood et à l'amour du cinéma américain. Il sera bien sûr capital de rappeler les grandes lignes de l'œuvre de François Truffaut, en tant que cinéaste et aussi, en tant que critique et historien du cinéma. Avec le célèbre article « Une certaine tendance du cinéma français » [n° 31 des *Cahiers du cinéma*, janvier 1954], il avait rédigé le manifeste de la Nouvelle Vague. Plus tard, ses entretiens avec Alfred Hitchcock, qui analysent l'ensemble de la filmographie de l'auteur de *Psychose*, constituent le matériau sur lequel il élabore un ouvrage de théorie du cinéma essentiel : *Le Cinéma selon Alfred Hitchcock* [Robert Laffont, 1966]. Ces entretiens seront encore repris comme le support du très beau documentaire *Hitchcock/Truffaut*, de Kent Jones, en 2014<sup>1</sup>.

En 1977, auréolé du succès de *La Nuit américaine* (1973), Truffaut est considéré comme le principal réalisateur français de la seconde moitié du xx<sup>e</sup> siècle. La sollicitation de Spielberg est loin d'être anodine. Elle est un hommage, mais aussi un symbole. Encore une fois, il s'agit de mettre en évidence, non pas le cloisonnement opposant deux conceptions du cinéma – l'une artistique, l'autre commerciale –, mais bien plutôt un lien de fascination et d'enrichissement mutuel. Des documents rédigés par Truffaut, il ressort de savoureuses observations de l'impressionnante machinerie déployée au service de la science-fiction. Sur le plan technologique et historique, soulignons que la fin des années 1970 correspond à l'intégration de l'électronique dans les méthodes de tournage. Enfin, mettons en évidence cet aphorisme de Truffaut pour décrire Spielberg : « Vos scènes quotidiennes sont fantastiques. Vos scènes fantastiques sont quotidiennes. »



Tête à tête entre Alfred Hitchcock et François Truffaut lors d'une soirée, à New York, 29 avril 1974.

© Owen Franken/Gamma-Rapho



Kathleen Kennedy avec le BAFTA Fellowship, EE British Academy Film Awards 2020, au Royal Albert Hall, à Londres, le 2 février 2020.

© Mike Marsland/WireImage/Getty Images

## POUR ALLER PLUS LOIN

### Portrait de Kathleen Kennedy

Parmi les principaux collaborateurs de Steven Spielberg, figure la productrice Kathleen Kennedy. Son rôle fut essentiel dans la construction de la carrière du réalisateur, et sa place est encore prépondérante dans l'industrie hollywoodienne actuelle. Aux côtés de Spielberg depuis la fin des années 1970, elle a co-fondé avec lui Amblin Entertainment, dont elle prend le contrôle en 1991. Puis en 1992, elle co-fonde The Kennedy/Marshall Company avec le producteur Frank Marshall. En tant que productrice exécutive ou productrice déléguée, elle a collaboré avec Robert Zemeckis, M. Night Shyamalan, Clint Eastwood ou David Fincher. Membre éminente de la « galaxie Spielberg », Kathleen Kennedy est aujourd'hui à la tête de Lucasfilm, filiale de The Walt Disney Company, qui produit tous les films se rattachant à la saga *Star Wars*. Œuvrant pour l'égalité dans une industrie qui a la réputation d'être conservatrice, elle est l'une des personnalités les plus puissantes du système de production américain. Elle est aussi l'un des fers de lance du courant progressiste engendré par le mouvement #MeToo.

<sup>1</sup> Voir deux vidéos qui présentent ce documentaire, l'une en anglais, l'autre en français.

# READY PLAYER ONE, UN FILM RÉFLEXIF, UNE ŒUVRE POP ?

## UNE TENTATIVE DE LÉGITIMATION DE LA POP CULTURE ?

À l'heure de la globalisation de la culture et de la multiplication des canaux de diffusion, la pop culture apparaît comme le fondement de phénomènes artistiques et économiques qui connaissent un impact massif dans nos sociétés contemporaines. Des jeux vidéo *Red Dead Redemption* et *Assassin's Creed* aux séries *Game of Thrones* et *Stranger Things*, en passant par le développement sans précédent du studio Disney, la pop culture est au cœur des réseaux de production, de distribution et de consommation. En cela, *Ready Player One* donne à voir un panorama très large des interpellations culturelles qui sous-tendent la culture populaire et la culture de masse. Ernest Cline – l'auteur du roman éponyme (2011) dont est tiré le film – et Steven Spielberg érigent ainsi les années 1980 en période matricielle. Ils font correspondre à cette décennie le moment où les mouvements mis en exergue par le film ont cessé d'être des contre-cultures, ou des sous-cultures, pour devenir un courant culturel à part entière. Quelles significations se cachent derrière le terme « pop », aussi bref que ludique, parfois prononcé et brandi avec la hâte et l'instinct que suggère cette onomatopée dérivée du verbe anglais « *to pop up* » (apparaître) ? Quels jalons historiques ponctuent l'histoire d'une notion dont on ne saurait dire si elle désigne un courant, une période, un type d'artiste, un tempérament ou, plus simplement, un immense débarras esthétique et culturel ? Le « pop » est indissociable du développement des arts de masse, dont l'essor est spécifique aux xx<sup>e</sup> et xxi<sup>e</sup> siècles. Valant par son hétérogénéité, ce phénomène est inhérent, comme le souligne Mikel Dufrene<sup>2</sup>, à l'avènement de la société de consommation et à ce que Theodor Adorno nomme « l'industrie culturelle ». La consommation collective et à grande échelle d'œuvres d'art ou, plus prosaïquement, de

produits culturels induit nécessairement d'être attentif à la réception mais aussi aux systèmes esthétiques et industriels qui sous-tendent la création et la diffusion des arts « de masse ».

Les arts de masse renvoient à des procédés de diffusion impliquant l'industrialisation et l'internationalisation d'une culture qui, à l'origine, peut être spécifiquement nationale. C'est le cas, par exemple, de la culture américaine. Étudier le pop revient à envisager les arts de masse et les arts dits « populaires » (cinéma, télévision, musique, bande dessinée, jeu vidéo) comme les éléments d'un réseau esthétique déterminé par de nouvelles nomenclatures, de nouvelles catégories. Le continuum pop est par essence, et intrinsèquement, fondé sur la pluralité intermédiaire, soit le dialogue vertueux et synthétique qui unit différentes formes artistiques. Il incorpore et mélange les formes artistiques, indépendamment de la périodisation et de la catégorisation. Le principe d'un continuum pop découle directement de l'idée de « continuum culturel » déterminée en 1954 par Lawrence Alloway, au cours d'une allocution intitulée « *The Human Image* », et prononcée dans le cadre de l'*Independent Group* (Walsh, 2015, p. 9). À la fin des années 1950, ce critique d'art anglais – qui sera plus tard conservateur du musée Guggenheim à New York (1961-1966) – a conçu et théorisé la notion de pop dans des textes fondateurs tels que « *The Art and the Mass Media* » (1958), « *The Long Front of Culture* » (1959) ou « *Notes on Abstract and the Mass Media* » (1960). Le terme « pop » a ensuite suivi différentes acceptations dans son histoire. Au début des années 1960, il désigne des œuvres picturales qui trouvent leur origine dans la culture populaire, et se répand sous cette acceptation tout au long de la décennie. Il qualifie alors un courant artistique, graphique et plastique, le Pop Art, que l'on peut clairement identifier dans l'histoire de l'art de la seconde moitié du xx<sup>e</sup> siècle, avec les œuvres d'Andy Warhol, de Roy Lichtenstein ou de Robert Rauschenberg. Alloway fait la distinction entre le Pop Art et la culture populaire, qui se caractérise par son origine urbaine, sa production

<sup>2</sup> Mikel Dufrene, définition de « Populaire », in Étienne Souriau (dir.), *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, PUF, 1990, p. 1158 (4<sup>e</sup> éd. 2010).

industrielle, sa diffusion massive et sa consommation instantanée. Cela inclut les magazines, les disques, la radio, la télévision. Alloway reprend à son compte l'opposition séminale entre art savant et art populaire, le *high* et le *low*. Le pop désigne l'évolution d'une conception des formes artistiques et culturelles fondée sur des nomenclatures, vers un système de communication s'apparentant à un réseau.

À l'image de *Ready Player One*, l'œuvre pop apparaît comme cryptée, semblable à un palimpseste. L'idée de superposition des périodes de l'histoire de l'art et des significations qu'une œuvre peut revêtir est relative à l'affirmation du tempérament pop. Cette logique réticulaire inhérente à la perception du pop est au centre du récit de *Ready Player One*. Par touches, le film de Spielberg ajoute un autre élément qu'il faut prendre en compte : l'ambivalence du pop. Cette ambiguïté participe de son aspect changeant, fluctuant, d'un certain opportunisme également. Si, comme le souligne Richard Mèmeteau, la culture pop est la matérialisation d'un pacte social sans cesse réactualisé à travers les mutations des arts de masse, elle peut aussi apparaître comme un

mirage (Mèmeteau, 2014, p. 10). Elle serait une sorte de patrimoine populaire et séduisant qu'une société se donnerait à elle-même. La largesse du consensus populaire doit être mise en doute, tout du moins questionnée. Un consensus large peut aussi être synonyme d'affadissement, d'endormissement, voire de musellement.

Au regard de la place qu'elle occupe dans le monde contemporain, il est essentiel de s'emparer et d'étudier la pop culture et d'envisager la manière dont un art – ici le cinéma – la véhicule, ou même l'engendre. En ce point réside le propos de *Ready Player One*. En nous référant à Carol Vernallis, nous pourrions justifier cette nécessité par quatre raisons : 1) le pop occupe aujourd'hui une place culturelle centrale ; 2) le pop « s'est répandu à presque toutes les formes audiovisuelles », et au cinéma en particulier ; 3) la pop culture possède « ses propres conventions » narratives et formelles ; 4) en tant que mode de conception et de diffusion de la culture contemporaine, et en tant qu'art et esthétique, « [nous nous devons aujourd'hui] de penser avec et sur le pop » (Vernallis, 2017, p. 55-56).

## ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

Une ode à la culture populaire.

Travail autour de l'adaptation du roman d'Ernest Cline

La logique référentielle et pop de *Ready Player One* tient d'abord au roman originel d'Ernest Cline (2011), adapté par Spielberg. Cette activité a pour but d'attirer l'attention des élèves sur l'exercice, très répandu, de l'adaptation d'une œuvre littéraire. Il s'agira d'abord de constater que l'adaptation ne se limite pas nécessairement aux œuvres faisant partie du patrimoine littéraire. Ensuite, il faudra appréhender la manière dont Spielberg a tenté de transposer l'approche ludique et pop de Cline. **L'extrait à analyser correspond aux premières pages du roman.** Il sera judicieux d'inscrire cette lecture dans la perspective du film et de l'analyse de la séquence d'ouverture. Cet extrait peut être considéré comme un prologue : il précède donc le début de la quête et de la partie que couvre l'ensemble du récit. Il a une triple utilité : présenter James Halliday, présenter l'Oasis, et familiariser d'emblée le lecteur avec la dynamique pop qui sous-tend la structure du roman. De quelle manière les références pop permettent-elles à l'auteur de décrire l'époque à laquelle le récit prend place ? En quoi les années 1980 déterminent-elles la description des années 2040 ? Cet extrait constitue un exemple d'écriture intermédiaire : Cline emprunte aux jeux vidéo, au cinéma, à la musique pop, des éléments qui lui permettent d'initier la dynamique narrative de son roman. En quoi l'intermédialité profite-t-elle à la caractérisation de James Halliday et à la description de l'Oasis ?

## CONSEILS AUX ENSEIGNANTS

### Qu'est-ce qu'un écrivain geek ?

Ernest Cline est un écrivain et scénariste américain. Il est notamment co-auteur du scénario de *Ready Player One*. Il commença sa carrière au cinéma, avec le scénario d'un film qui pourrait être envisagé comme un manifeste pop, *Fanboys* [Kyle Newman, 2009]. Dans cette comédie burlesque et réflexive, un groupe d'amis entreprend de se rendre à l'avant-première de *La Menace fantôme* (1999), quatrième film de la franchise Star Wars. Le travail de Cline, marqué par l'intermédialité, vise à légitimer des éléments et des œuvres assimilés aux arts de masse et aux sous-cultures populaires et alternatives. Cline est l'incarnation de l'artiste *geek*. En tant qu'archétype, le *geek* et ses diverses déclinaisons (le *fanboy*, le *nerd*, le cyberpunk, le *nolife*) est emblématique du cinéma américain contemporain, du point de vue thématique, historique et systémique. Plus généralement, à l'heure de la mondialisation, de la multiplication des supports et des réseaux de diffusion, la place de plus en plus prégnante du *geek* dans le paysage cinématographique et télévisuel américain rend compte d'une sorte d'âge d'or de la pop culture triomphante. Il participe d'un mouvement qui vise à reconSIDérer la hiérarchie entre culture savante (*high culture*) et populaire (*low culture*). Ce type de personnage correspond aussi à l'avènement d'une génération de cinéastes, de scénaristes, de producteurs, de *showrunners* (des créateurs-scénaristes qui supervisent la création et la production des séries) se réclamant du cinéma populaire américain des années 1970-1980. En ce sens, l'œuvre de Cline pourrait être comparée à celles de David Fincher, J. J. Abrams ou Kevin Smith.



### POUR ALLER PLUS LOIN

#### Le cinéma des années 1980

Dans *Ready Player One*, les années 1980 sont identifiées comme une période matricielle. C'est à cette décennie que se réfère principalement James Halliday pour concevoir ses énigmes. Sur le plan cinématographique, cette période est souvent oubliée, voire dénigrée. Et pourtant ! Les années 1980 furent celles du renouveau du cinéma d'action porté par James Cameron (*Terminator*, 1984 ; *Aliens, le retour*, 1986 ; *Abyss*, 1989), John McTiernan (*Predator*, 1987 ; *Piège de cristal*, 1988), John Milius (*Conan le Barbare*, 1982 ; *L'Aube rouge*, 1984 ; *L'Adieu au roi*, 1989) et Tony Scott (*Les Prédateurs*, 1983 ; *Top Gun*, 1986 ; *Le Flic de Beverly Hills 2*, 1987). Sous l'impulsion de John Hughes (*The Breakfast Club*, 1985, et *La Folle Journée de Ferris Bueller*, 1986, entre autres), le *teenage movie*, centré sur les doutes et les crises identitaires des adolescents, est érigé en un genre à part entière. Les années 1980 sont celles du retour à la toute-puissance de l'image. Après les années 1970, dominées par le photoréalisme, les couleurs et la lumière retrouvent des fonctions narratives centrales. Un film comme *Coup de cœur*, de Francis Ford Coppola (1982), illustre parfaitement cette idée. Les années 1980 sont aussi celles d'Arnold Schwarzenegger et de Sylvester Stallone, dont les représentations sont en phase avec l'image que l'Amérique de Reagan veut se donner d'elle-même. Enfin, cette décennie voit l'élosion, ou la confirmation, de ces grands formalistes que sont David Lynch, Spike Lee, Michael Mann, Ridley Scott et Tim Burton.

## LORSQUE LE CINÉASTE S'ÉRIGE EN HISTORIEN DE LA CULTURE POPULAIRE

Dans son texte d'introduction à l'exposition *American Pop Art* (6 avril-16 juin 1974, Whitney Museum of American Art, New York), le critique d'art Lawrence Alloway insiste sur le fait que l'art pop est un art sous-tendu par des systèmes de signes. L'élaboration de cette forme artistique et de cette esthétique est en effet fondée sur l'utilisation, l'évocation ou le détournement d'éléments préexistants (des photographies, des marques publicitaires, des biens de consommation courante, des bandes dessinées) et chargés de sens. Alloway met également en évidence trois constantes qui, selon lui, déterminent l'art pop : la complexité syntaxique, synonyme d'intermédialité,

la familiarité des sujets, et la prééminence de la technologie. Cette appréhension du pop renvoie à deux logiques : d'une part, la stratification des références et, d'autre part, l'adaptation des références. Il s'agit donc d'inscrire le jeu référentiel spécifique au pop dans un contexte narratif inédit. À cet égard, le film *Ready Player One* apparaît comme exemplaire. À travers les aventures du jeune héros Wade Watts, le cinéaste propose un exercice maniériste et réflexif autour du cinéma américain des années 1980 et de certains de ses principaux motifs.

Dans *Ready Player One*, la technologie, la virtualité, les jeux vidéo et l'ère numérique ne sont pas déterminés par un rejet du passé. Ces thématiques sont envisagées en fonction d'un rapport sentimental,



1



2



3



4

1. Retour vers le futur (Robert Zemeckis, 1985).

© Universal/Amblin/Akg-Images

2. La même DeLorean, utilisée par Parzival dans la première épreuve.

© Warner Bros Studios

3. Akira (Katsuhiro Otomo, 1988). Le héros Kaneda sur sa moto.

© Akira Comitee/Pioneer Ent./The Kobal Collection/Aurimages

4. La moto de Kaneda utilisée par Art3mis dans la première épreuve.

© Warner Bros Studios

voire nostalgique, au premier âge d'or des jeux vidéo et des blockbusters. Contrairement aux codes traditionnels de la représentation de la technologie, tels qu'ils ont pu être définis par la littérature ou le cinéma de science-fiction, les mondes virtuels ne sont pas uniquement envisagés selon une conception dystopique. Ils ne servent pas uniquement à dénoncer la numérisation de la société. Dans Ready Player One, la technologie est d'abord associée à une conception sentimentale de l'enfance et de l'adolescence. L'adaptation du roman d'Ernest Cline s'inscrit ainsi dans la continuité des œuvres antérieures de Spielberg. Cette approche est propice à la réflexivité. Les années 1980 sont appréhendées comme un creuset ou la matrice de la pop culture mondialisée du début du xxie siècle. Le principe de stratification à l'œuvre dans Ready Player One rend compte d'un tempérament ludique : oui, le pop, c'est amusant ! Ce tempérament se manifeste dans le jeu de collages et de citations référentielles qui jalonnent l'ensemble du

récit. Il est illustré par l'utilisation, pêle-mêle, des chansons de Van Halen, de Tears for Fears ou des Twisted Sisters. Il se mesure à la manière dont sont utilisées ou convoquées ces icônes que sont la DeLorean de Retour vers le futur (1 et 2) et la moto de Kaneda, le héros du manga Akira (3 et 4). Dans l'univers de l'Oasis, Chucky, la poupée maléfique, collabore avec Chun Li, du jeu vidéo Street Fighter II, et « le géant de fer » (Le Géant de fer, Brad Bird, 1999) combat Mechagodzilla (en référence au *kaijū* [créature étrange] éponyme du cinéma japonais).

L'interprétation réflexive et synthétique à laquelle s'adonne Spielberg est d'autant plus significative qu'il a lui-même œuvré à établir, dans les années 1980, certains des thèmes mis en évidence par Ready Player One. Cela commence par la figure du protagoniste adolescent. Le sort de l'Oasis dépend du succès de la quête de Wade. L'amitié se substituant à la famille et le sort du monde reposant sur les épaules de héros qui sont encore lycéens sont deux principes narratifs

qui ont pris corps dans les années 1980. Bien sûr, le cinéma n'a pas attendu la fin du xx<sup>e</sup> siècle pour représenter l'adolescence. Elia Kazan, Nicholas Ray, Richard Brooks... les exemples de cinéastes ayant porté à l'écran des portraits d'adolescents ne manquent pas. Mais à partir des années 1980, dans la continuité d'une tendance amorcée durant la période 1967-1980 – avec des films comme *Le Lauréat* (1967), *Un été 42* (1971) ou *Halloween* (1978) –, les adolescents (en tant que personnages et en tant que public) sont au cœur de la donne cinématographique. Dans les années 1980, les films sur l'adolescence, les *teenage movies*, deviennent un genre à part entière. Les blessures et les questionnements de « l'âge ingrat » sont notamment saisis par John Hughes (*The Breakfast Club*, 1985). Au-delà de la représentation sociologique, les enfants et les adolescents deviennent aussi des héros de films d'action : *War Games* (1983), *Daryl* (1985), *Explorers* (1985), *Le Secret de la pyramide* (*Young Sherlock Holmes*, 1985). Ces figures peuplent le cinéma de Spielberg : Elliot dans *E.T., l'extraterrestre* (1982), Demi-Lune dans *Indiana Jones et le temple maudit* (1984), James dans *Empire du soleil* (1987). Tous ces personnages sont les prédecesseurs de Parzival et Art3mis.

Le jeu de collage référentiel et réflexif auquel se prête Steven Spielberg revêt plusieurs formes et peut apparaître plus ou moins directement. Il consiste alors à distordre, en les réinterprétant, des schémas narratifs qui trouvent leur origine dans les années 1980. Ainsi, la quête de Parzival, Art3mis et Aech évoque-t-elle la légende arthurienne et les structures mythiques mises en évidence par les travaux de James George Frazer (*Le Rameau d'or – The Golden Bough, A Study in*

*Magic and Religion*, 1890) ou Joseph Campbell (Le Héros aux mille et un visages – *The Hero with a Thousand Faces*, 1949). Plus que la légende originelle de Chrétien de Troyes (*Perceval ou le Conte du Graal*, roman inachevé, vers 1180) – à laquelle renvoie explicitement le nom de l'avatar de Wade, Parzival –, c'est son adaptation au cinéma par John Boorman, *Excalibur* (1981), que Spielberg cite principalement. Si la quête du Graal par Perceval constitue l'un des fondements de la chasse à l'œuf de Pâques (de Halliday) par Parzival, elle n'offre qu'une trame incomplète. Dans le jeu de stratification et de naturalisation référentielle qui domine *Ready Player One*, le schéma directeur de la légende arthuriennes est complété par une source vidéoludique et le jeu *Adventure*, conçu par Warren Robinett pour la console Atari 2600, en 1979. Ce jeu comporte en effet le premier « œuf de Pâques » de l'histoire vidéoludique. Ce réseau de connexions et d'enrichissements intermédiaux, narratifs et symboliques est complété par les quêtes cinématographiques auxquelles les héros adolescents du cinéma des années 1980 prennent part dans *L'Histoire sans fin* (1984), les *Goonies* (1985), et *Stand by Me* (1986). En tant qu'acteur majeur et grand ordonnateur de la période cinématographique mise en évidence par *Ready Player One*, Spielberg se livre, par touches, à un travail d'analyse. C'est particulièrement prégnant lorsque, arrivé au terme de sa quête, Wade rencontre le fantôme virtuel de James Halliday ; sa foi et son amour de la culture populaire sont alors mis à l'épreuve, tel Indiana Jones qui est questionné par le gardien du Graal dans *Indiana Jones et la dernière croisade* (1989). Protéiforme, la réflexivité de *Ready Player One* érige Steven Spielberg en historien d'une culture populaire qu'il a contribué à édifier et à populariser.

## ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 1

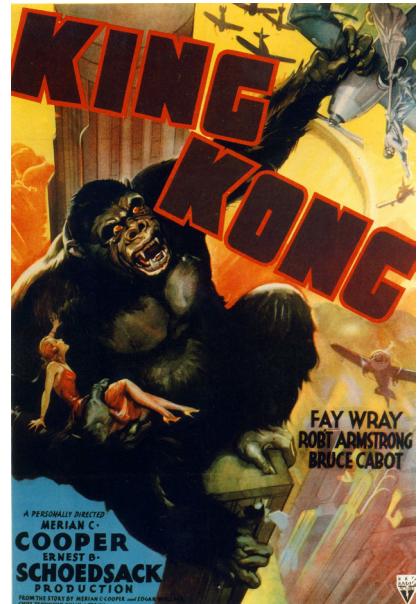
### Un concentré vertigineux de références : la première épreuve d'Anorak. Analyse d'une séquence

La première épreuve du mage Anorak, l'avatar de James Halliday, est un exemple qui illustre bien la logique réflexive de *Ready Player One*. Ce passage, absent du roman originel, initie la quête de Parzival. La séquence est rythmée par une accumulation vertigineuse de références à des œuvres de tous ordres et de toutes natures. La course à travers New York est l'illustration du projet même de *Ready Player One*. Amusez-vous à repérer les références à la série télévisée *Batman*, à la série cinématographique *Retour vers le futur* ou encore au manga *Akira*. Indéniablement, les deux principales attractions de ce grand 8 sont le T-Rex tout droit sorti de *Jurassic Park* et King Kong, principal obstacle à la victoire finale. Au-delà de l'aspect ludique de l'exercice, comment comprendre et décrire la manière dont sont utilisés ces éléments hétérogènes ? Un sens se cache-t-il derrière cet entassement d'œuvres symboliques ? En fonction du déroulement de la course, serait-il possible d'identifier une chronologie de la culture populaire à partir des œuvres citées ? De *King Kong* à *Ready Player One*, en passant par *Jurassic Park*, que dit Steven Spielberg du divertissement et de l'ancre dans l'imaginaire collectif d'éléments empruntés à des séries télévisées américaines, des blockbusters hollywoodiens et des mangas japonais ?

## CONSEILS AUX ENSEIGNANTS

### À quoi sert la référence ?

Il n'est pas question de recenser toutes les références éparsillées dans la séquence. Focalisez-vous sur celles qui sont soulignées par Spielberg : *Retour vers le futur*, *King Kong* et *Jurassic Park*. La trilogie de *Retour vers le futur* peut être considérée comme un blockbuster dont la structure est fondée sur une notion qui est le propre du pop : le ludisme. Cet art de l'amusement est concrétisé dans la manière complexe dont Robert Zemeckis, le réalisateur, joue à construire et à déconstruire son récit au fil des épisodes. À partir d'une habile réflexion autour du scénario et du montage, Zemeckis s'amuse à repenser l'histoire américaine, de 1885 à 2025. Cette chronologie englobe pêle-mêle le western, la science-fiction, les marques Nike et Pizza Hut, le rock'n'roll de Chuck Berry et le « moonwalk » de Michael Jackson. Dans les années 1930, *King Kong* est le premier film américain de studio à comporter une musique originale. Produit en pleine crise économique, ce film peut être vu comme une allégorie de ce qu'était – et est encore – Hollywood : une industrie mise au service d'un dépaysement s'opposant radicalement à la réalité prosaïque. Avec le temps, King Kong, le singe géant – animé numériquement chez Spielberg – est devenu l'un des nombreux symboles du pouvoir de fascination du spectacle hollywoodien, auquel le tyronosaure de *Jurassic Park* succéda. À partir de cette activité fondée sur une séquence de *Ready Player One*, il sera possible de développer une réflexion collective autour du cinéma populaire, et cette question : « Qu'est-ce qu'un film populaire ? »



King Kong, (Merian Caldwell Cooper et Ernest Beaumont Schoedsack, 1933), affiche.

© RKO/The Kobal Collection/Aurimages



### POUR ALLER PLUS LOIN

#### La musique d'Alan Silvestri, le « son » de l'action ?

Exceptionnellement, la musique de *Ready Player One* n'a pas été écrite par John Williams, le compositeur attitré de Spielberg depuis *Les Dents de la mer*, mais par Alan Silvestri. Le choix de Silvestri est toutefois cohérent avec le projet qui sous-tend *Ready Player One*. Compositeur prolifique, Silvestri se fait remarquer à partir de la fin des années 1970, à la télévision, avec la série policière *Chips*. Rapidement, il se révèle à l'aise avec la comédie et les tendances du cinéma américain des années 1980. Avec la partition de *Predator* [John McTiernan, 1987], il participe au renouvellement du cinéma d'action. Son réalisateur fétiche est indéniablement Robert Zemeckis, avec lequel il collabore dès *À la poursuite du diamant vert* (1984). La musique qu'il compose pour la trilogie *Retour vers le futur* l'installe comme l'un des principaux compositeurs hollywoodiens. Elle permet aussi de donner à entendre ses caractéristiques stylistiques. Son dynamisme, son goût pour les marches, les fanfares et les percussions en font un successeur d'Elmer Bernstein (*Les Sept Mercenaires*, 1960 ; *La Grande Évasion*, 1963). Silvestri sait aussi contrebalancer son style volontiers épique par des pièces plus fines, dominées par des sonorités cristallines (*Forrest Gump*, 1994 ; *Contact*, 1997 ; *Seul au monde*, 2000). Plus récemment, en tant que spécialiste du cinéma d'action, il a pris part à la franchise des *Avengers* (2012).

## ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 2

### Lorsque Spielberg revisite Kubrick

La séquence la plus ouvertement réflexive de *Ready Player One* est sans conteste celle où Wade et ses amis basculent dans une reconstitution du film *Shining*, de Stanley Kubrick (1980). Ce passage n'existe pas dans le roman d'Ernest Cline. L'activité qui vous est proposée consiste en une courte étude comparée entre le film de Kubrick et la séquence qui lui rend hommage dans *Ready Player One*. Cette séquence apparaît comme un jeu maniériste autour du cinéma d'horreur et de l'œuvre de l'un des plus importants auteurs de l'histoire du cinéma. Très concrètement, Spielberg fait de l'analyse filmique et de la connaissance de *Shining* le seul moyen pour Parzival et ses amis d'accéder à l'étape suivante de leur quête.

*Shining* (Stanley Kubrick, 1960).

© Warner Bros/courtesy Everett Collection/Aurimages



Dans *Ready Player One*, Aech tombe nez à nez avec les jumelles de *Shining*, lors de l'épreuve qui se tient dans l'hôtel Overlook.

© Warner Bros Studios

Ce dialogue ponctuel entre Spielberg et Kubrick se divisera en deux parties. D'abord le jeu de reconstitution : notez et analysez la manière dont les éléments emblématiques du premier film (décor, accessoires, musique, cadrages, scènes, personnages) sont cités par Spielberg. Tout est présenté de façon condensée, comme s'il s'agissait d'avoir accès à un récapitulatif de *Shining*. L'observation factuelle pourra engendrer une discussion autour de la notion de réflexivité. Ici, Spielberg ne se contente pas de transposer quelques « marqueurs » identifiables de *Shining*, il en donne une vision synthétique et une réinterprétation. Ce court passage, qui ne représente que cinq minutes de *Ready Player One*, peut être perçu comme un exercice de style maniériste autour de *Shining* et le cinéma de Kubrick. L'exemple de ce film que « tout le monde est supposé connaître » soulève encore une fois des questions inhérentes à l'établissement d'un patrimoine culturel et cinéphilique.

## CONSEILS AUX ENSEIGNANTS

### Une rencontre virtuelle entre Spielberg et Kubrick

Pour comprendre la part symbolique de cette séquence, qui est loin d'être anodine, il faut rappeler l'amitié qui unit Steven Spielberg et Stanley Kubrick. Ensemble, ils ont élaboré le scénario de *A.I. Intelligence artificielle*, réalisé par Spielberg en 2001. Lors du tournage de cette séquence, Spielberg a invité la veuve de l'auteur de *Shining*, Christiane Kubrick, à se rendre sur le plateau. Cette petite étude de cas pourra amener les enseignants à faire la distinction entre adaptation et réflexivité. Cette séquence n'est pas qu'une transposition fidèle. Elle induit une réinterprétation justifiée par le fait que tous les personnages connaissent déjà *Shining*. Tous ? Non.

Aech représente le spectateur naïf qui ne connaît pas le film de Kubrick. Sa candeur confère à la séquence un effet de distanciation comique. Nous sommes dans *Shining*, mais nous restons dans un film d'action tourné en 2016.

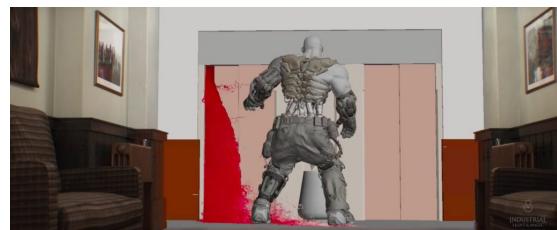
Sur le plan technique, la réalisation de la séquence a constitué un morceau de bravoure : François Léger nous apprend que les équipes de la société d'effets spéciaux ILM (Industrial Light & Magic, fondée par George Lucas – voir « Le réalisateur : un chef d'orchestre à l'heure du numérique », p. 31) ont scanné une copie de *Shining* pour recréer numériquement le décor de l'hôtel Overlook (Léger, 2018). Le résultat final donne l'impression que Parzival et ses amis ont basculé dans un film. Pour obtenir cette synthèse, une copie de *Shining* a donc été entièrement numérisée. Cette trame originelle, cinématographique, a été complétée par des ajouts numériques effectués par les techniciens d'ILM.



1



2



3

1. Parzival et ses compagnons devant le cinéma qui projette *Shining*.

© Warner Bros Studios

2 et 3. Différentes étapes de la création d'images numériques par la société d'effets spéciaux ILM.

© Warner Bros Studios

## UN FILM (VIDÉO)LUDIQUE

*Ready Player One* (2018) érige les jeux vidéo en art narratif et fictionnel qui, en la matière, serait l'égal du cinéma. L'étude de *Ready Player One* est donc l'occasion d'envisager l'histoire commune de ces arts populaires, déjà vieille d'un demi-siècle.

*Player One*, le roman d'Ernest Cline (2011), dépeint avec sentimentalisme un rapport à la culture populaire. Il envisage simultanément cinéphilie et amour des jeux vidéo. Cette vision égalitaire démontre que l'essor des jeux vidéo est assimilable à l'ère des blockbusters cinématographiques et d'une conception mondialisée de la culture populaire. Envisager le dialogue entre ces deux arts mène à évoquer un transfert intermédiaire vertueux, c'est-à-dire un lien d'enrichissement mutuel. L'appréhension de ce dialogue et de cette transposition intermédiaire peut s'effectuer sous deux angles privilégiés mis en avant par *Ready Player One* : le rapport à l'espace, et la compréhension que la logique narrative est d'abord une question d'action.

Dès la seconde moitié des années 1970 et avec l'essor de l'industrie vidéoludique sur les bornes d'arcade comme sur les consoles de salon, les concepteurs de jeux vidéo revendiquent leur dette envers le cinéma. Cela concerne d'abord les structures narratives et l'adaptation générique. Ainsi *King Kong* (1933) servit-il de modèle à *Donkey Kong* (1981), un jeu de plateforme qui fut le premier à mettre en vedette le plombier Mario, future égérie de la marque Nintendo. Il fallait alors gravir des paliers, en escaladant des échelles, pour délivrer une princesse enlevée par un gorille. De même les jeux de combat comme *Yie Ar Kung-Fu* (1985) ou *Street Fighter II* (1991), qui s'articulent autour de tournois d'arts martiaux, ont pour origine des films où la vedette est Bruce Lee, telles les deux superproductions de Robert Clouse, *Opération Dragon* (1973) et, surtout, *Le Jeu de la mort* (1978). D'une manière générale, et c'est bien compréhensible, l'action apparaît comme un dénominateur commun et comme l'un des principaux points d'articulation du dialogue intermédiaire qui unit cinéma et jeux vidéo. À ce titre, rappelons que le cinéma d'action s'est véritablement érigé en



Donkey Kong, jeu vidéo édité par Nintendo en 1981.

© Nintendo

un genre constitué, l'*actioner*, dans les années 1980, sous l'égide de cinéastes tels que James Cameron (*Terminator*, 1984) ou John McTiernan (*Piège de cristal*, 1988). En un sens, à partir de cette décennie, la représentation de l'action au cinéma et dans les jeux vidéo s'établit selon un certain parallélisme. C'est dans ce cadre générique bien défini que, en 1996, les jeux vidéo franchissent un palier significatif avec *Tomb Raider*, qui évoque les aventures d'Indiana Jones, et *Resident Evil*, qui convoque le cinéma d'horreur et les films de zombies. Un autre genre cinématographique apparaît dans les années 1980, en même temps que se développent et se commercialisent les premières consoles de jeux vidéo : l'*Heroic Fantasy* (souvent traduit par « merveilleux héroïque »). Avant d'être légitimé par *Le Seigneur des anneaux* (2001), l'*Heroic Fantasy* a longtemps été considéré comme un genre mineur et réduit à ses héros musculeux, tel « Conan le Barbare » (1982). Les concepteurs de jeux vidéo n'ont pas attendu le début du xx<sup>e</sup> siècle pour créer l'adaptation de ce premier film du genre avec *Barbarian: the Ultimate Warrior* (1987) et, surtout, *The Legend of Zelda* (1986). De l'*Heroic Fantasy*, cinématographique ou littéraire, le jeu vidéo retient un principe structurel fondamental : une quête qui prend place au sein d'un monde étendu et dont la connaissance s'accroît au fil de l'évolution, en apparence libre, du joueur.

La relation entre cinéma et jeux vidéo s'est développée sous le sceau de deux phénomènes illustrés par *Ready Player One* : la convergence et l'interpénétration. Avec l'accroissement de la puissance des consoles, l'esthétisme des jeux s'est enrichi. Dans sa complexité comme dans sa finesse, le jeu vidéo s'est hissé à la

hauteur de l'image cinématographique. Cette amélioration est notamment symbolisée par les scènes cinématiques. Durant ces instants de transition, qui s'apparentent à de véritables séquences cinématographiques, le joueur redevient un spectateur traditionnel. Les scènes cinématiques rendent également compte du développement de la complexité scénaristique des jeux. Autre élément qui permet de mesurer le rapprochement progressif des jeux vidéo avec le cinéma : le *gameplay*. Difficilement traduisible, ce terme recoupe différentes notions et désigne simultanément la jouabilité (la maniabilité, la fluidité), la lisibilité des règles du jeu, la capacité à s'immerger dans l'expérience vidéoludique (conditionnée aux graphismes, au scénario, à la caractérisation des personnages) et la part de plaisir éprouvée par le joueur. Par extrapolation, le *gameplay* désigne plus généralement le rapport à l'espace et au mouvement dans le jeu.

Le perfectionnement des consoles de jeux et le basculement progressif du cinéma, de l'analogique vers le numérique, ont favorisé l'interpénétration des deux arts. Ce rapprochement a contribué à doter l'image cinématographique d'une « impureté vertueuse » de plus en plus affirmée. En effet, depuis la fin des années 1970, cette image s'est massivement nourrie de l'esthétique du vidéoclip, de l'image publicitaire, de la bande dessinée et, donc, des jeux vidéo. À partir des années 1990, les cinéastes se sont mis à intégrer à leurs mises en scène des éléments caractéristiques du *gameplay* des jeux vidéo. Ces aspects se cristallisent essentiellement sur le cinématisme et la mobilité de la mise en scène. Parmi ces réalisateurs, il faut citer David Fincher (*Panic Room*, 2002), Robert Zemeckis (*Le Pôle Express*, 2004), James Cameron (*Avatar*, 2009) ou Edgar Wright (*Scott Pilgrim*, 2010).

*Ready Player One* apparaît comme un film-somme. Sur le strict plan générique, l'Oasis est un MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), c'est-à-dire un « jeu de rôle en ligne massivement multijoueur ». Il se déroule dans un monde étendu et persistant. La conception des mondes de l'Oasis se décline selon certains genres vidéoludiques et des jouabilités qu'ils induisent. La fusion des médiums est favorisée par l'extrême mobilité de la mise en scène. Spielberg exploite pleinement les possibilités cinétiques de la caméra virtuelle. *Ready Player One* est un film synthétique à bien des égards : il rend compte de l'évolution du système de production américain ; il rend compte de l'évolution du cinéma de Steven Spielberg ; et il confirme le lien d'influence mutuelle et effective qui unit cinéma et jeux vidéo.

## ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

### Comprendre le lien qui unit cinéma et jeux vidéo

Envisageons la manière dont le cinéma s'empare des thèmes de la virtualité et de la technologie, lorsqu'ils sont associés à l'univers vidéoludique. Pour ce faire, appuyons-nous sur deux extraits de films connus pour avoir magnifié le lien intermédiaire entre jeux vidéo et cinéma : le premier, extrait de *Tron : L'Héritage* (Joseph Kosinski, 2010), et le second de *Edge of Tomorrow* (Doug Liman, 2014).

À propos de *Tron* : le héros de ce film, comme celui de *Ready Player One*, est propulsé dans un monde virtuel. La virtualité implique l'immersion du protagoniste/joueur. Comment ce film, suite d'un premier épisode produit en 1982, met-il en scène l'opposition, ou l'interaction, entre monde réel et monde virtuel ? Comment décririez-vous les décors et les costumes ? En quoi sont-ils comparables à ceux de *Ready Player One* ? La division de l'espace du récit en des mondes antagonistes sera également à comparer à *Ready Player One*.

À propos de *Edge of Tomorrow* : l'exemple choisi démontre la manière dont les jeux vidéo et leur *gameplay* déterminent la structure narrative des films. Ici, *Edge of Tomorrow* adapte le genre du *Die and Retry* (littéralement, « mourir et recommencer »). Dans ce type de *gameplay*, la progression du joueur, ou du personnage, passe inévitablement par l'échec programmé et la répétition des séquences de jeu. Comment le principe de boucle temporelle structure-t-il le récit ? En quoi ce principe influe-t-il sur l'écriture des séquences et comment permet-il des variations autour de situations identiques ? Le but de cet exercice est de démontrer l'interpénétration de plus en plus importante entre cinéma et jeux vidéo.

## CONSEILS AUX ENSEIGNANTS

### Insister sur le lien d'influence mutuelle

Pendant longtemps, parler des relations cinéma/jeux vidéo a consisté à évoquer de mauvaises adaptations de jeux telles que *Street Fighter II*, *Mortal Kombat* ou *Super Mario Bros*. Il s'agissait alors de simples transpositions d'univers vidéoludiques. Ces adaptations n'impliquaient aucune réflexion concernant l'appropriation de la notion de *gameplay* par le cinéma. Cette activité doit inciter à envisager en profondeur la transposition intermédiaire. Pour aller plus loin, pourquoi ne pas appréhender cette transposition autrement ? Envisageons désormais les « bandes annonces » de deux jeux vidéo, celle de *L.A. Noire* (2011) et celle de *Read Dead Redemption II* (2018). Les influences du film noir, pour le premier, et du western, pour le second, sont manifestes. On s'aperçoit que le travail d'adaptation tient à la reconstitution d'une atmosphère et à la mise en évidence de ce qui constitue l'identité des genres cinématographiques : les codes. Quels sont ces codes ? En quoi la convocation explicite de genres cinématographiques si marqués profite-t-elle aux jeux ? A contrario, en quoi ce détournement par la tradition cinématographique peut-il contribuer à actualiser le regard que l'on porte sur ces genres classiques ?



### POUR ALLER PLUS LOIN

#### La première industrie culturelle mondiale

Le jeu vidéo est la première industrie culturelle au monde. En France, cette industrie a connu une légitimation institutionnelle récente. Ce n'est qu'à partir des années 2000 que les chercheurs en sciences médiatiques ont commencé à en faire un sujet d'étude. À ce titre, l'ouvrage d'Alexis Blanchet – *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle* (2010) – constitue une analyse historiographique de référence. Il y aborde le lien d'influence qu'entretiennent cinéma et jeux vidéo depuis le début des années 1970. C'est en effet à cette époque que fut conçu le premier jeu, *Pong* (Atari, 1972). Blanchet souligne le fait que les majors hollywoodiennes ont rapidement investi dans l'industrie vidéoludique naissante. Warner fit ainsi l'acquisition d'Atari en 1976. L'étude comparée du cinéma à grand spectacle américain et du jeu vidéo confirme que ces deux industries de masse évoluent parallèlement depuis cinquante ans, un constat qui remet *Ready Player One* en perspective. Ce film n'est pas seulement une déclaration d'amour au cinéma populaire américain. Il s'élabore aussi selon une posture réflexive qui identifie les années 1980 comme le premier âge d'or d'un art vidéoludique.



# UN CINÉASTE AU TRAVAIL

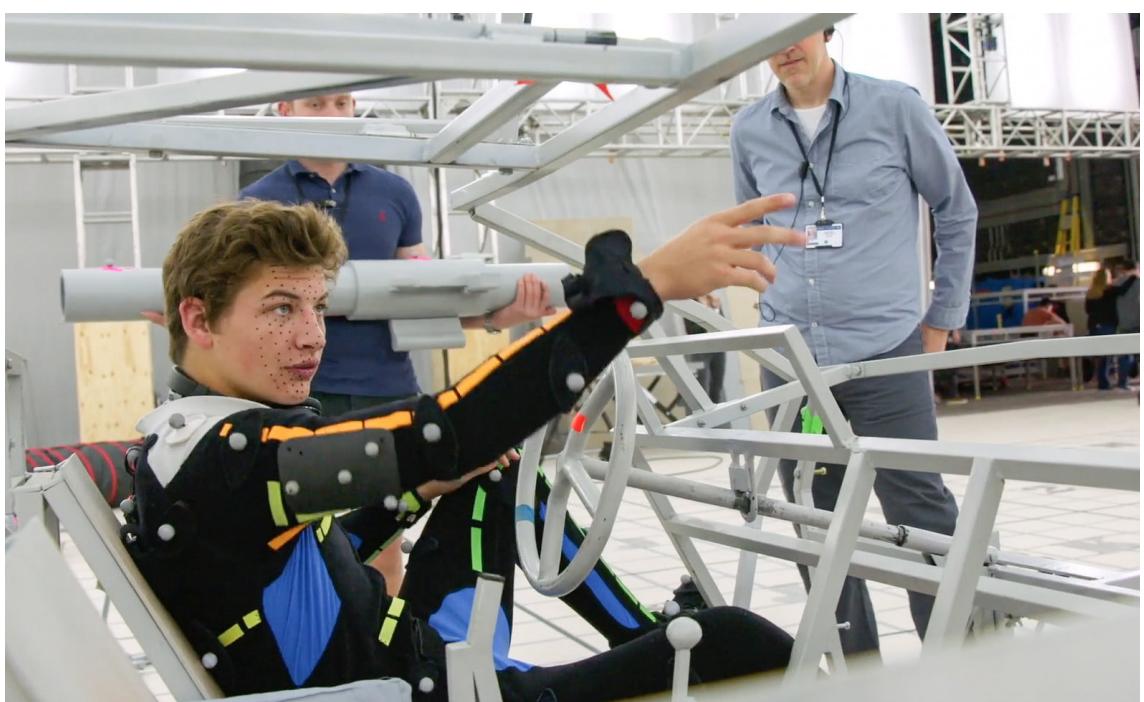
## LA MOTION CAPTURE

La production de *Ready Player One* s'est étalée sur six années, de 2012 à 2018. Le tournage a eu lieu du 27 juin au 27 septembre 2016. La postproduction, soit le montage et, surtout, l'incorporation et la finalisation des effets spéciaux, a nécessité deux années de travail. À l'image des réflexions que le roman et le film illustrent, le tournage de *Ready Player One* a été dominé par deux parties pris techniques a priori antagonistes, mais finalement complémentaires. Chacune de ces approches a été spécifiquement déterminée en fonction de l'un des deux mondes au sein desquels se développe le récit. La première se revendique rait, dans une certaine mesure, d'une conception du cinéma qui serait traditionnelle, voire artisanale. L'autre serait déterminée par la pleine exploitation des caractéristiques de la technologie numérique, en particulier la *motion capture*.



Tye Sheridan (Parzival) et Olivia Cooke (Art3mis) équipés pour la *motion capture*.

© Warner Bros Studios



Tye Sheridan (Parzival) se préparant à tourner une de ses scènes en *motion capture*.  
© Warner Bros Studios

Pour donner corps et conférer une réalité graphique à l'Oasis, Steven Spielberg et ses équipes exploitent les dernières innovations techniques, l'informatique et les effets spéciaux numériques (en anglais « CGI », pour *Computer-Generated Imagery*). Pour les séquences prenant place dans le monde réel, tournées en pell-méle, Spielberg a recours à des méthodes plus habituelles. Il s'entoure d'une équipe avec laquelle il travaille depuis plusieurs dizaines d'années. Sur le plan méthodologique, technique et donc, artistique, *Ready Player One* apparaît dans la carrière de Steven Spielberg comme le film de la synthèse. On pourrait même évoquer une double synthèse, sur les plans thématique et structurel. Ce film reprend en effet des gestes ou des principes de représentation qui apparaissent comme autant de constantes dans l'œuvre du cinéaste (les mondes extraordinaires, la réflexivité, l'amour de la culture populaire). Produit à la fin des années 2010, *Ready Player One* rend également compte de l'appriovisement progressif et réussi par Spielberg des techniques d'animation 3D et de leur intégration à des modes narratifs établis. Après *Les Aventures de Tintin : Le secret de la Licorne* (2011) et le *Bon Gros Géant* (2016), *Ready Player One* constitue le troisième volet d'une série de films centrés sur l'animation et l'exploitation des possibilités offertes par la technologie numérique, et en particulier la *motion capture*, également appelée « MoCap » ou *performance capture*.

À l'image du monde virtuel et imaginaire auquel soixante pour cent du récit sont dédiés, et avant que le monde de l'Oasis ne se concrétise sur l'écran, la majeure partie du tournage a ainsi pris place dans un studio de *motion capture* : sur un plateau épuré, où les décors sont simplement suggérés, sans costumes, et où il n'est pas tant question de filmer les acteurs que de numériser leur interprétation. Leurs performances sont enregistrées afin d'être intégrées, dans un second temps, dans les décors créés numériquement et infographiquement. Autour de ce studio d'un genre nouveau, des caméras et des capteurs sont disposés pour saisir tous les détails du travail actoral.

La *motion capture* est l'une des marques les plus patentes d'un transfert technologique qui s'est opéré, à partir de la seconde moitié des années 1990, entre les jeux vidéo et le cinéma. Factuellement, l'apparition de cette technique coïncide avec le développement des effets spéciaux numériques dans les années 1990. Dans un premier temps, la *motion capture* est utilisée comme un complément décoratif pour accroître le nombre de figurants visibles à l'écran, ou pour prolonger les décors. Ce

fut notamment le cas dans le film *Titanic* de James Cameron (1997). Il faut ensuite attendre le début des années 2000, avec la trilogie du *Seigneur des anneaux* et la création du rôle de Gollum par Andy Serkis, pour que les performances actorales derrière ces personnages et créatures créés numériquement soient prises en considération. Concrètement, en quoi consiste la *motion capture* ? Il s'agit pour les acteurs de prendre place sur un praticable qui évoque davantage une salle de répétitions ou un hangar qu'un plateau de tournage. Dans cet espace où les décors sont suggérés par des volumes élémentaires, les interprètes sont vêtus de combinaisons sur lesquelles ont été disposés des capteurs. Dans l'ouvrage qu'elle dédie à la *motion capture*, Sara Green nous apprend qu'il existe deux types de capteurs : certains sont conçus pour réfléchir la lumière tandis que d'autres, qui s'apparentent à des LED, émettent un signal lumineux (Green, 2020, p. 11). Ces informations lumineuses sont enregistrées par des caméras disposées autour du plateau et connectées à des ordinateurs. Les données sont ensuite converties numériquement en mouvements et en volumes, qui donneront à voir les avatars, c'est-à-dire les équivalents numériques et animés des acteurs. Pour saisir les expressions du visage et la précision mimique, les interprètes portent également un casque auquel est arrimée une caméra légère, destinée à saisir les détails de l'interprétation. Le maquillage traditionnel est remplacé par des points dessinés sur l'intégralité du visage. En temps réel, pour faciliter leur travail créatif, réalisateur, acteurs et techniciens ont accès, grâce à des masques de réalité virtuelle et à des moniteurs, aux avatars reproduits en CGI et au décor virtuel prévisualisé sommairement. Au premier abord, ce dispositif de captation des mouvements et des performances apparaît comme une contrainte. Ce serait un carcan limitant l'expression actorale. Dans son article « En chair et en pixels » (2010), Stéphane Jarno révèle que les expressions faciales et l'enregistrement de la voix nécessitent que les acteurs jouent seuls la plupart du temps. Pourtant, la *motion capture* a initié des voies nouvelles à la création actorale, démultipliant le pouvoir de création et d'invention. Comme le démontrent des films tels que *King Kong* (2005), *Le Drôle de Noël de Scrooge* (2009), *Avatar* (2009) ou *La Planète des singes* (2011), cette technique a redéfini les notions de corporalité et d'expression physique. S'apparentant simultanément à un costume et à un maquillage numériques, la *motion capture* a permis de transformer les acteurs en êtres et en créatures protéiformes.

## ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

### Analyser des images de making of

La *motion capture* induit des problématiques techniques et des questions inhérentes au jeu actoral. Cette technologie apparaît comme une passerelle entre spectacle vivant et animation. L'épure des décors et des costumes permet aussi de revenir à ce qui constitue l'essence du jeu : l'expression corporelle. Regardons cette vidéo montrant simultanément une séquence tournée en *motion capture* avant, et après la numérisation de la performance actorale.

En quoi cette technologie bouleverse-t-elle la méthodologie traditionnelle en vigueur sur un plateau de cinéma ? Est-ce seulement de l'animation ? Paradoxalement, peut-on dire que ce dispositif libère les acteurs ? La technologie aurait-elle permis un retour à l'enfance de l'art actoral fondée sur l'imagination et la projection de la performance ?

La *motion capture* est une technique commune au cinéma et aux jeux vidéo, industrie qui fut la première à l'utiliser. Regardons ces images de la production du célèbre jeu *The Last of Us Part II* (2020).

Voyez-vous des différences entre le dispositif cinématographique et le dispositif vidéoludique ? La technique de numérisation des corps et des mouvements est-elle une entrave à l'expression des sentiments et à leurs nuances ?

## CONSEILS AUX ENSEIGNANTS

### Comment parler du jeu d'acteur ?

L'évocation de la *motion capture* est l'occasion de s'attarder sur l'analyse du jeu d'acteur. En effet, la reconnaissance de cette technologie a été favorisée par de véritables performances qu'il convient d'envisager à leur juste valeur. Cette activité pourra amener les enseignants et leurs élèves à échanger autour de la notion de personnage. Le double vidéoludique, l'avatar, est un prolongement du joueur. On s'aperçoit que cette duplicité caractérise aussi le travail de création actorale. La réflexion autour de la *motion capture* et de la technologie peut conduire à s'interroger sur le travail de création d'un personnage numérique.

Comment parler du jeu d'acteur avec justesse sans se perdre en extrapolations ou en paraphrases ? En la matière, il faut citer les travaux de Christian Viviani, notamment *Le Magique et le vrai. L'acteur de cinéma, sujet et objet* (2015). Dans cet ouvrage, Viviani envisage l'art poétique de l'acteur sous un angle pragmatique : il y est d'abord question de corps, d'expression corporelle, de codification de la gestuelle et d'inscription du corps dans un contexte visuel global. Enfin, dans le cadre de l'analyse de *Ready Player One*, on pourra se poser un certain nombre de questions déterminées par l'approche de la création actorale : la numérisation de la performance correspond-elle nécessairement à une perte de créativité et d'instinctivité ? La disparition du corps charnel au profit du corps numérique est-elle synonyme de désincarnation, ou bien de libération ?



### POUR ALLER PLUS LOIN

#### Portrait d'Andy Serkis

L'acteur dont les performances ont donné ses lettres de noblesse à la *motion capture* est Andy Serkis. Acteur pionnier de cette technologie, il est celui qui en a le plus éprouvé et exploré les possibilités. Serkis a d'abord gagné sa renommée sans que les spectateurs connaissent véritablement son visage, au début des années 2000, avec le personnage de Gollum, caractérisé par sa gestuelle bestiale et sa schizophrénie, dans *Le Seigneur des anneaux*. Suite à cette performance, il devient le spécialiste des performances animales. En 2005, il est chargé de donner humanité et douceur au gorille géant King Kong, pour Peter Jackson. Au début des années 2010, il est César, le chimpanzé héros de *La Planète des singes*. Acteur athlétique, Serkis donne aux animaux qu'il interprète une sensibilité et une sentimentalité qui transparaissent sous le maquillage numérique. Il pourrait être considéré comme une sorte de descendant, à l'heure du numérique, de Béla Lugosi ou Boris Karloff, connus pour les monstres et les créateurs qu'ils incarnèrent durant la période classique (respectivement Dracula et Frankenstein, pour les plus connus). En 2011, Serkis a créé en Angleterre un studio entièrement dédié à la *motion capture*, Imaginarium.



Voir une vidéo qui présente les personnages qu'Andy Serkis a incarnés, réalisée à l'occasion de la 73<sup>e</sup> cérémonie des British Academy Film Awards (BAFAs), en 2020.





Steven Spielberg sur le tournage de *Ready Player One*.  
© Warner Bros Studios

## LE RÉALISATEUR : UN CHEF D'ORCHESTRE À L'HEURE DU NUMÉRIQUE

À l'ère du numérique, même si le tournage reste l'étape critique de l'élaboration filmique, la fabrication des effets spéciaux et la postproduction se sont parées d'enjeux nouveaux. Traditionnellement, avant l'avènement du cinéma numérique, la phase de post-production se limitait peu ou prou à quatre étapes clairement identifiées : le montage image, l'étalement, le montage son et le mixage. L'allongement de la chaîne de fabrication, la démultiplication des postes et des fonctions, et l'hyperspécialisation que nécessite la maîtrise de certains logiciels informatiques interrogent quant à l'emprise que conserve encore le cinéaste sur son œuvre. Si le travail des comédiens a évolué avec la *motion capture* et le cinéma numérique, il en va de même concernant la mise en scène et les prérogatives du réalisateur. Il ne faudrait pourtant pas croire que le cinéma numérique a réduit les

cinéastes à l'impuissance ou à la cécité, les rendant tributaires et dépendants d'une légion de graphistes, d'animateurs et d'informaticiens. Paradoxalement, le cinéma numérique a apporté aux cinéastes des outils qui leur permettent de conserver leur prééminence et de garder intact leur pouvoir de décision. Durant le tournage de *Ready Player One*, Steven Spielberg contrôle les prises tournées en *motion capture* avec un appareil de retour vidéo qui est à la fois un moniteur, mais aussi une caméra interactive, la VCam ou Simulcam. Cet outil lui permet, à la manière des héros de *Ready Player One*, de naviguer, de se déplacer dans le décor virtuel du film et même, le cas échéant, de modifier en temps réel les angles de prises de vues. C'est avec cet outil de prévisualisation qui intègre les effets spéciaux dès la phase de tournage, que le réalisateur a affiné, puis validé le découpage et les plans finalisés durant la postproduction (Hamus-Vallée, Renouard, 2018, p. 254). Réjane Hamus-Vallée nous apprend aussi que ce principe, qui consiste à ne plus



Steven Spielberg, Janusz Kaminski et Ben Mendelsohn (Nolan Sorrento) sur le tournage de *Ready Player One*.  
 © Warner Bros – Village Roadshow Pictures – Amblin Entertainment – De Line Pictures – DreamWorks / DR. Photo : © Prod DB/KCS/Aurimages

reléguer les effets spéciaux à la phase de postproduction, s'appelle la « *Previz on set*

<sup>3</sup>. En un sens, et sans extrapoler inutilement, cette technologie dit tout de la liberté créatrice que conserve le cinéaste à l'heure du numérique et d'un dispositif entièrement, et littéralement, assujetti à sa vision. Au-delà de cet aspect cinéétique et cinématographique, Spielberg est directement intervenu dans les phases de conception, de prévisualisation et de finalisation des décors et de l'univers virtuel de l'Oasis.

L'élaboration des effets spéciaux et de l'animation a été confiée à deux entreprises pionnières, Industrial Light & Magic (ILM) et Digital Domain. Fondée par George Lucas en 1975, ILM a révolutionné les techniques d'effets spéciaux, accompagnant le cinéma américain dans la révolution numérique. Initialement, cette société fut créée pour la production de *Star Wars*, en 1977, dans une vision non pérenne. Elle a pourtant prospéré durant les années 1980, et réalisé les effets

spéciaux de certains des plus importants blockbusters de la fin du xx<sup>e</sup> siècle, parmi lesquels *Terminator 2* ou *Jurassic Park*. Durant la production de *Ready Player One*, ILM a assuré les effets visuels et l'animation 3D de l'ensemble des séquences se déroulant dans l'Oasis.

Voir un florilège de ces animations.

Digital Domain, quant à elle, a été fondée en 1993 par James Cameron et Stan Winston. Cette entreprise spécialisée dans la réalité virtuelle a conçu les effets spéciaux des séquences tournées en prises de vues réelles et se déroulant à Columbus. C'est également Digital Domain qui a mis au point la Simulcam, à l'occasion du tournage d'*Avatar* (*ibid.*). En la matière, ce film de James Cameron a constitué un jalon décisif.

Le tournage des séquences qui prennent place dans le monde réel a permis à Steven Spielberg de retrouver des techniciens et des chefs de poste avec lesquels il travaille depuis de longues années. Le style du réalisateur tient aussi à ces collaborations artistiques qui ont jalonné son parcours. Les séquences de Columbus ont été éclairées et filmées par le directeur de la

<sup>3</sup> Une présentation très concrète de cette technique est accessible sur le site de l'École Louis-Lumière.

photographie d'origine polonaise Janusz Kaminski, avec lequel Spielberg travaille depuis *La Liste de Schindler*. Le style photographique de Kaminski se détermine par son goût pour les images et les atmosphères rugueuses et granuleuses, « aux contrastes plus violents, avec un goût marqué de la surexposition » (Berthomieu, 2011, p. 558). Le photoréalisme teinté de stylisation de Kaminski apporte aux images de Spielberg une âpreté qui tranche avec les effets de saturation et d'illumination qui caractérisent les films photographiés, dans les années 1980, par Douglas Slocombe (saga *Indiana Jones*), Allen Daviau (*E.T., l'extraterrestre*, *La Couleur pourpre*, *Empire du soleil*) ou Dean Cundey (*Hook ou la Revanche du capitaine Crochet*, *Jurassic Park*). Il importait alors de réenchanter le cadre et d'affirmer, après les années 1970 chromatiquement ternes, le pouvoir dramatique de la lumière.

Dans *Ready Player One*, l'approche photographique de Kaminski se prête bien au jeu de contrastes qui profite au foisonnement visuel de l'Oasis. Les choix chromatiques et photographiques associés à la représentation de l'Ohio en 2045 font écho à la manière dont Kaminski et Spielberg avaient représenté l'Amérique de 2054 dans *Minority Report* (2002) : les couleurs désaturées, et parfois contrebalancées par une lumière blanche et crue, se font écho et semblent traduire l'existence d'un mode de filmage spécifique à la science-fiction dans l'œuvre de Spielberg. Avec le compositeur John Williams, Kaminski est l'un des plus anciens et des plus proches collaborateurs de Spielberg. À ces noms, il faut encore ajouter celui de Michael Kahn qui, à l'exception de *E.T., l'extraterrestre*, a la particularité d'avoir monté l'intégralité des films du réalisateur, depuis *Rencontres du troisième type*.

## ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

### À propos du plan séquence et de la mobilité de la mise en scène

Dans *Ready Player One*, Steven Spielberg exploite les possibilités offertes par le cinéma numérique et le potentiel cinéétique de la caméra virtuelle. L'extrême mobilité de la mise en scène caractérise le filmage et la représentation de l'Oasis. Elle suggère la reconstitution d'un *gameplay* vidéoludique. Potentiellement, cette technologie permettrait aussi d'assouvir un vieux rêve de cinéaste, celui d'un film sans coupe. Cette activité permet d'envisager et de comparer la mise en scène du mouvement dans le cinéma numérique et le cinéma analogique. Regardez ces deux vidéos : l'une est extraite de *Breaking News* (Johnnie To, 2004), l'autre est un *making of* montrant l'élaboration d'un plan séquence conçu par le réalisateur Michel Gondry. Dans ces deux cas, la conception du plan séquence est assimilable à une performance chorégraphique et athlétique. C'est presque un exploit sportif ! Comparez ces extraits tournés sans effets numériques à deux nouvelles séquences issues de *La Flûte enchantée* de Kenneth Branagh (2006) et des *Aventures de Tintin : Le secret de la Licorne* de Steven Spielberg (2011). Comment décririez-vous l'élaboration de la chorégraphie cinématographique ? Que dit-elle du rapport à l'espace ?

## CONSEILS AUX ENSEIGNANTS

### Le numérique a bouleversé la conception de la mise en scène

Le but de cette activité est d'attirer l'attention des élèves sur les conséquences que l'avènement du cinéma numérique a engendrées en matière de créativité et de mouvement (l'essence même du cinéma). Le filmage en caméra numérique qui se développe à partir du début des années 2000 marque la fin d'un paradigme technologique symbolisé par la pellicule 35 mm. Les exemples envisagés amèneront les élèves à apprécier ce changement en fonction de la notion de mise en scène et de la construction de l'espace. En pellicule, ou sans effets spéciaux numériques, le tournage d'un plan séquence constitue un morceau de bravoure physique qui induit la coordination de toute l'équipe technique et artistique. Le rapport au décor reste direct, concret. Il est aussi limité et implique machinerie et scénographie. Avec le numérique, les contraintes spatiales semblent s'effacer. La caméra virtuelle peut parcourir des distances phénoménales.

L'analogique confère une primauté au tournage. Le numérique confère à la postproduction, au compositing et à l'animation, une importance cruciale. Ce glissement méthodologique nuit-il au pouvoir créatif du réalisateur ? À l'inverse, le numérique permet-il de s'affranchir des contraintes concrètes et prosaïques du tournage, pour que le réalisateur laisse libre cours à son imagination et à sa vision ?



## POUR ALLER PLUS LOIN

### Les années 2000 et le tournant du numérique

La caméra virtuelle, la *motion capture* et la notion de *gameplay* incorporée à la mise en scène renvoient au changement de paradigme entériné au début des années 2000 : le basculement dans l'ère numérique. Martin Barnier et Laurent Jullier rappellent que cette mutation a été initiée au début des années 1990 [Barnier, Jullier, 2017, p. 365]. La révolution numérique a d'abord concerné la postproduction et les effets spéciaux. À partir du début des années 2000, période à laquelle furent produits la prélogie *Star Wars* [George Lucas, 1999-2005], la trilogie *Matrix* [les Wachowski, 1999-2003], la trilogie du *Seigneur des anneaux* [Peter Jackson, 2001-2003], mais aussi *Vidocq* [Pitoff, 2001], cette mutation s'est étendue au tournage et à la diffusion des films. Comme toutes les révolutions technologiques (le son, la couleur, le cinémascope), le numérique a induit un nouveau rapport à l'image ainsi qu'un nouveau rapport au monde et à sa représentation. Des cinéastes tels que Michael Mann (*Collatéral*, 2004 ; *Deux Flics à Miami*, 2006) s'adaptèrent rapidement et surent exploiter la définition de plus en plus grande de l'image. Ils s'attachèrent à restituer des teintes et des textures jusqu'alors difficilement saisissables avec la pellicule.

## QU'EST-CE QUE LE DESIGN SONORE ?

Le monde foisonnant de l'Oasis n'est pas seulement une création visuelle. Envisager sa fabrication et sa concrétisation revient aussi à parler de son atmosphère sonore. Cette composante de *Ready Player One* est aussi très riche, et permet la mise en évidence d'un élément essentiel du cinéma : le design sonore. Il ne faut jamais oublier qu'un film se regarde, mais s'écoute aussi. Au cinéma, le son recoupe trois catégories : les dialogues, la musique et les effets sonores. Si les deux premières catégories suscitent naturellement l'attention, la conception des effets sonores est également cruciale. Encore une fois, il s'agit de mettre en évidence une étape clé de la postproduction.

Le sound designer Ric Viers nous révèle qu'il existe cinq types d'effets qui contribuent à l'instauration d'une atmosphère sonore : « les effets directs, les bruitages, les ambiances sonores, les effets électroniques et les effets de design sonore » (Viers, 2014, p. 23). Chacun de ces éléments constitue une maille de cette « dentelle sonore » à laquelle les spectateurs ne prêtent pas consciemment attention. Pourtant, elle participe pleinement de l'expérience sensorielle que représente le visionnage d'un film. Dans *Ready Player One*, la mise en scène du son a été supervisée par Gary Rydstrom, pionnier en matière de design sonore. Il a notamment conçu la mise en scène du son pour le studio d'animation Pixar, dans les années 1990.

# ANALYSE DE SÉQUENCE : L'OUVERTURE DE READY PLAYER ONE

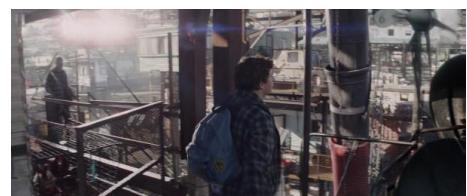
L'ouverture de *Ready Player One* s'articule autour d'une idée-force : découvrir et apprendre les règles du jeu de ce gigantesque MMORPG (*jeu de rôle en ligne massivement multijoueur*) qu'est l'Oasis. En présentant cet univers virtuel, en le caractérisant, Steven Spielberg élabore l'espace principal au sein duquel va s'épanouir sa fiction. Ce geste de mise en scène est essentiel. L'ouverture de *Ready Player One* permet aussi de se familiariser avec ce que Damien Casals (2020) désigne comme étant un « *gameplay cinématographique* », soit les règles qui régissent l'Oasis et les principes formels qui déterminent sa représentation. La découverte de cet univers extraordinaire apparaît comme le prisme à travers lequel Spielberg introduit et caractérise Wade, le protagoniste, et James Halliday, le fondateur de ce monde virtuel.

Un plan aérien<sup>4</sup> [plan 1] survole le quartier des Piles et s'immobilise devant le mobile home de Wade, dont Tye Sheridan sort. Le film débute par un « *hiatus pop* » : alors que l'année à laquelle le récit prend place apparaît, « 2045 », résonnent les notes synthétiques qui introduisent *Jump*, le tube de 1983 du groupe Van Halen. Il est d'ores et déjà question de rapport au passé. Ici, la nostalgie ne sera pas synonyme d'élégie ou de complainte. L'évocation du passé sera rock, pop et foisonnante. Un contraste chasse l'autre : le rock énergique des années 1980 accompagne la découverte des Piles, où vivent Wade Watts (Tye Sheridan) et sa tante. De toute évidence, l'Ohio de 2045 est une dystopie. Quelques éléments futuristes, des drones notamment, sont les seuls indices qui rendent compte du progrès technologique. Tant visuellement que socialement, l'Amérique de 2045 se révèle terne et miséreuse, comme l'illustre la multitude de mobile homes empilés les uns sur les autres.



Pourtant, la description de cet environnement est contrebalancée par une certaine désinvolture qui tient à la musique, mais aussi à la mobilité de la mise en scène. Le dynamisme du cadre est éminemment cinématographique. Il renvoie également au *gameplay* vidéoludique et aux mouvements de caméra qui accompagnent les joueurs et leurs avatars dans des jeux d'action tels que *The Last of Us* ou encore *Tom Raider*.

Le regard de Wade est happé par la publicité monumentale de la combinaison sensorielle X1 [plan 2]. Est-ce à dire qu'il rejette le champ assimilé au réel, et qu'il aspire à gagner le hors-champ, associé au virtuel ?



4 Photogrammes de cette analyse : © Warner Bros Studios

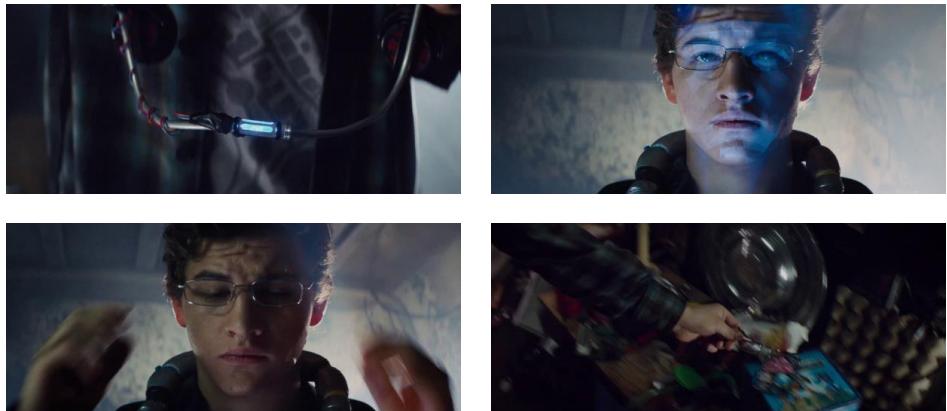
Les sauts de Wade, d'un mobile home à l'autre, évoquent aussi un autre genre vidéoludique symbolisé par *Super Mario Bros* ou *Donkey Kong* : le jeu de plateforme. Au terme d'un mouvement de caméra vertical et complexe, la déambulation de Wade fait apparaître, plein cadre, l'une de ses voisines, engoncée dans son salon exigu. Un casque de réalité virtuelle sur la tête, elle semble livrer un combat de boxe. Le cloisonnement du cadre, les surcadrages et la mise en opposition, dans l'horizontalité et la profondeur de champ, entre cette femme et un perroquet dans sa cage suggèrent l'enfermement. En l'espace d'un plan, Spielberg a introduit un effet de rime qui décline la même idée : assimilé à l'enfermement, le champ est rejeté et opposé à la virtualité qui, pour le moment encore, est invisible.



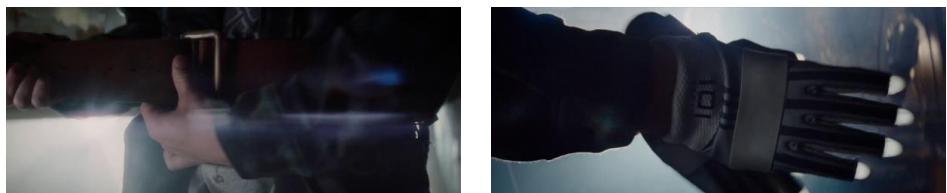
Un mouvement de grue horizontal et vertical initié par le déplacement d'un drone livrant une pizza de la marque Pizza Hut se subordonne aux déambulations de Tye Sheridan [plan 3]. Il ne s'agit pas ici d'une simple publicité déguisée. Chez Steven Spielberg (il suffit de revoir 1941 pour s'en convaincre), et d'une manière générale dans la pop culture, les marques, tout comme la musique, sont des balises qui jalonnent l'espace trivial et prosaïque du monde réel. En fonction des déplacements de Tye Sheridan, Spielberg montre les voisins de Wade arborant des casques de réalité virtuelle. Ces *gamers* font abstraction du monde réel en tentant de s'y soustraire. L'opposition entre le monde réel, aux couleurs désaturées, et le monde virtuel, qui apparaîtra comme un refuge, est soulignée par un jeu de contrastes comiques : ces anonymes sont montrés dans des postures grotesques, isolés de leur contexte vidéoludique. En trois plans, le rapport à la technologie qu'entretiennent les habitants de Columbus est apparu empreint d'ambivalence : si la technologie est associée aux loisirs, peut-être est-elle aussi le moyen de museler la population des Piles, qui vit dans des conditions misérables.



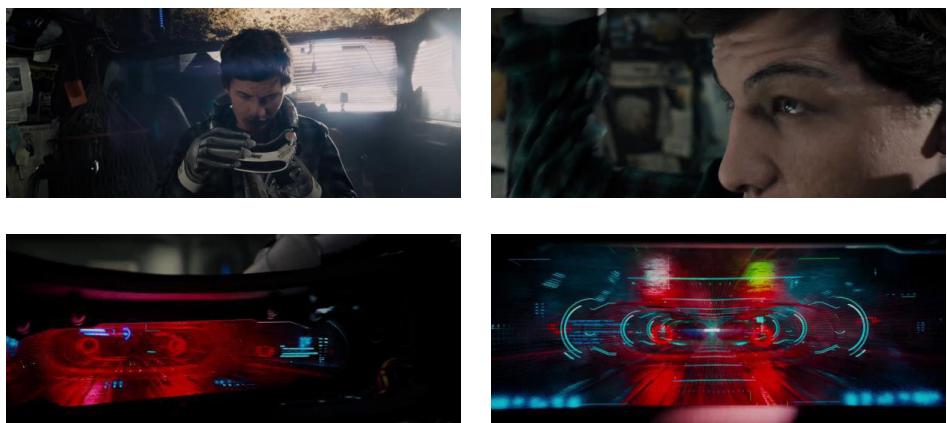
La descente dynamique de Wade se conclut sur un bref échange avec l'une de ses voisines, Mrs Gilmore (Clare Higgins) [plan 5]. Ce personnage est le premier à être associé positivement à la réalité. S'occupant de ses fleurs, elle est aussi – comme le sera Samantha – assimilée à la nature. Alors qu'il gagne le repaire depuis lequel il se connecte à l'Oasis [plans 6 et 7], Wade confirme, en voix off, ce que laissaient deviner les premiers plans de la séquence quant à l'Amérique de 2045 : cet adolescent orphelin a grandi dans un monde en crise marqué par des pénuries alimentaires et énergétiques. L'immersion dans la réalité virtuelle a pris le pas sur la volonté collective de préserver l'humanité et le monde. Wade rejoint la carcasse d'un fourgon aménagé [plan 8]. Cette « planque » est comparable aux bases des super-héros. On pense à la forteresse de solitude de Superman ou à la Batcave de Batman. Wade allume sa console et s'équipe [plans 9 et 10].



En gros plan, son visage est rapidement scanné et numérisé. Le parallèle avec le dispositif de la *motion capture* et la technologie permettant la virtualisation du corps s'impose naturellement. Après avoir retiré ses lunettes [plan 11], fugace évocation de Clark Kent devenant Superman, Wade parachève ses préparatifs : deux gros plans [plans 12 et 13] montrent et isolent les étapes de la préparation à la connexion : la décomposition des gestes renvoie inévitablement à la transformation des super-héros enfilant leur costume.



Le rituel de l'allumage de la console est complété par la vue du tapis de course omnidirectionnel, qui permet de simuler les déplacements au sein de l'Oasis [plan 14], rendant possible un voyage immobile. Survient alors le moment, essentiel et fondateur, du franchissement de la frontière virtuelle [plan 17] : à partir d'un plan poitrine en prise de vue réelle, le cadre se resserre sur Tye Sheridan. L'image bascule alors dans l'animation 3D grâce aux images générées par ordinateur.



La connexion au MMORPG de l'Oasis est une transfiguration virtuelle et visuelle. On songe au surgissement des couleurs dans *Le Magicien d'Oz* et au célèbre carton de *Nosferatu* : « Dès qu'Hutter eut franchi le pont, ses craintes [...] ne tardèrent pas à se matérialiser. » Devenue virtuelle, la caméra pénètre dans la visière de Wade. Le basculement dans l'Oasis est souligné par la voix off qui introduit le personnage de James Halliday et son œuvre.

Après le franchissement d'un vortex coloré, l'Oasis et ses mondes multiples apparaissent. La logique du *gameplay* et la pleine exploitation du cinématisme de la caméra virtuelle s'affirment alors comme un paradigme formel. La découverte et la description de l'Oasis donnent à voir, de manière condensée, l'étendue de ce territoire dont la seule limite est celle de l'imagination. L'immensité de l'Oasis est montrée en un seul plan. La flexibilité et la rapidité du cadre renvoient également aux cinématiques des jeux vidéo, qui ont pour vocation de présenter efficacement les principes spatiaux et les règles régissant les mondes vidéoludiques. La richesse des univers survolés est sublimée par l'intensité chromatique et lumineuse qui tranche considérablement avec la monotonie de Columbus. Sur le plan musical, *Jump* s'est effacé au profit du thème « The Oasis » d'Alan Sivestri. Un chœur – que Jonathan Broxton (2018) compare à la musique New Age – suggère la sacralité de l'endroit. La découverte de l'Oasis met en évidence la multiplicité de ses mondes. Beaucoup d'entre eux évoquent des genres ou des titres vidéoludiques particuliers : Minecraft (un jeu « bac à sable »), Hurricane Hang Gliding, ou les jeux de sport. L'Oasis est un espace dédié aux loisirs, avec la planète Vacances, un casino et un motel.

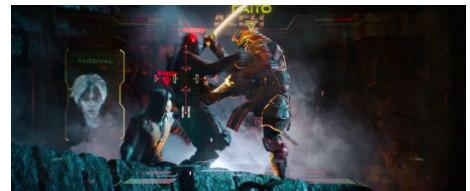


La voix off de Wade accompagne les vertigineuses évolutions de la caméra virtuelle. Le plan initié dans le fourgon réaménagé s'achève au portail de l'Oasis, auquel se connecte une multitude d'utilisateurs. Parzival, l'avatar de Wade, apparaît. Il émerge parmi un flot d'avatars qui, pour beaucoup, font référence à la pop culture. Le plan 17 du film a donc suivi une logique circulaire partant de Wade, pour aboutir à Parzival.



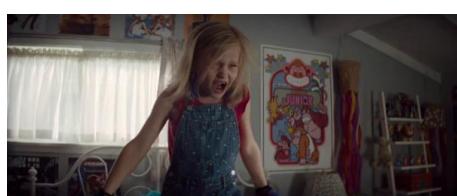
Après Parzival, le protagoniste, Spielberg présente les autres joueurs qui prendront part à la chasse à l'œuf de Pâques : [plan 18] depuis le portail de connexion de l'Oasis, Parzival se connecte à la planète Doom, où se trouve Aech, son meilleur ami. Une interface, matérialisée par une fenêtre-écran dans laquelle s'engouffre la caméra, mène à sa localisation. La rapidité des transitions renforce l'impression d'immersion et de réseau. La caméra virtuelle suit maintenant Aech, dont la caractérisation est complétée par la voix off de Wade [plan 19]. La logique vidéoludique dominée par la mobilité et la fluidité détermine désormais l'élaboration cinématographique et le montage. Les surgissements d'interfaces et de fenêtres influent sur l'espace, le rythme, et des basculements ponctuels en vue subjective. Le *gameplay* de la planète Doom est assimilable au genre vidéoludique du *Shoot them up* (un jeu d'action au cours duquel on doit se défaire d'un maximum d'ennemis à l'aide d'armes de plus en plus puissantes). À la présentation de Aech, et par l'intermédiaire de son point de vue, succèdent

celles de Sho et Daito. Tous prendront part à la quête d'Anorak. La rapidité des changements d'échelle de plan, alors qu'aucune coupe ne survient, tend à restituer l'expérience vécue par les joueurs qui, au gré de leurs actions sur leurs manettes, peuvent passer d'une vue à l'autre, d'une configuration visuelle à l'autre.



Un plan aérien survole la planète Doom [plan 22] et aboutit à un avatar à l'effigie du personnage de Jim Raynor, issu du jeu StarCraft. Immédiatement, le joueur qui l'incarne depuis le monde réel apparaît [plan 23]. Spielberg crée ici un effet de rime avec le plan 3 du film. La voix off de Wade détaille les règles qui régissent le jeu de l'Oasis : il présente la chasse aux pièces d'or et aux artefacts nécessaires à l'amélioration des caractéristiques des avatars.

Débute alors un court passage durant lequel Spielberg décline, au gré de courtes saynètes, l'opposition réalité/virtualité [plans 24 à 36]. À travers une succession de microsituation, le montage décline l'idée de symétrie et montre l'interaction entre l'Oasis et le monde réel. Des joueurs de tous âges, situés dans différentes régions du globe, sont successivement éliminés et voient leurs gains disparaître. Le montage resserré souligne la frénésie des joueurs et confirme l'ascendance de l'Oasis sur le monde réel. Le rejet du champ, synonyme de réalité, observé dès le plan 2 est confirmé.



À proximité du portail de connexion de l'Oasis [plan 37], Parzival interrompt l'échange avec Aech. Le texte de la voix off se focalise désormais sur le personnage de James Halliday. Parzival sort du cadre. Un pano bas-haut fait apparaître un écran sur lequel est projeté le visage du fondateur de l'Oasis. Musicalement, le thème de Silvestri a été remplacé par une chanson pop dont le titre entre en résonance avec la compétition permanente en vigueur dans l'Oasis : *Everybody Wants to Rule the World* (1985), du groupe Tears for Fears.



Un flashback survient [plan 38]. La prise de vue réelle succède à l'animation 3D. En 2025, James Halliday et Ogden Morrow animent une conférence présentant l'Oasis, qu'ils viennent de créer. Par sa configuration, cette présentation est comparable aux keynotes, ces grandes messes qui accompagnent les lancements d'appareils de haute technologie produits par Apple ou Microsoft. À cet égard, le duo que forment Halliday et Morrow ressemble à celui constitué par Steve Jobs et Steve Wozniak, les fondateurs d'Apple. Par ses vêtements, son expression physique et son humour, Halliday évoque immédiatement les personnages de geeks qui ont peuplé le cinéma américain à partir des années 1980 [plan 39].

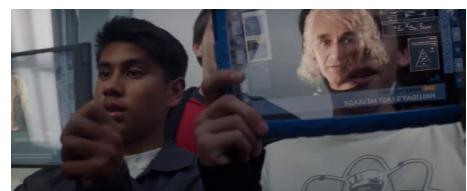
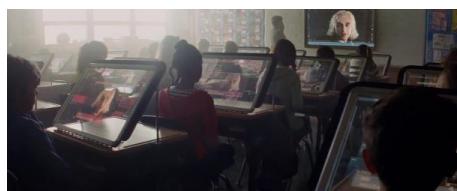


La voix off de Wade transporte le récit [plan 40] au 7 janvier 2040, jour de la mort de James Halliday. Sur la phrase « *He died* » (Il est mort), une coupe survient. Sèche, tragique, cette coupe est soulignée par les premières notes de la *Toccata et fugue en ré mineur* de Jean-Sébastien Bach [plan 41]. Le cercueil de James Halliday est exposé dans un funérarium. Deux pièces de 25 cents ont été posées sur ses yeux. Traditionnellement, le quarter (la pièce de 25 cents) permettait de lancer une partie de jeu vidéo sur les premières bornes d'arcade. L'année à laquelle l'une de ces pièces a été frappée est visible : 1972, soit l'année de naissance de Halliday et d'Ernest Cline.

Le testament vidéo de James Halliday débute [plan 42]. Une composition en triptyque met en évidence le cercueil de Halliday, accompagné d'ornements floraux qui font référence à Star Trek : la silhouette du vaisseau *Enterprise* et le logo de l'organisation Starfleet.



Un miracle, virtuel, survient alors : Halliday revient d'entre les morts pour annoncer ses dernières volontés [plan 43]. Une coupe survient sur la phrase : « Si vous regardez ça, c'est que je suis mort. » Dans les écoles [plans 44 et 45] et les lycées [plans 46 à 49], des enfants et des adolescents assistent à la diffusion du testament d'Halliday et à l'annonce du début officiel de la chasse à l'œuf de Pâques. Le vainqueur de cette quête sera le maître de l'Oasis.



James Halliday se métamorphose alors pour devenir Anorak l'Omniscient [plan 50]. L'animation 3D remplace à nouveau la prise de vues réelles [plans 51 et 52]. Anorak, dont l'apparence est semblable à celle d'un mage d'*Heroic Fantasy*, présente les trois clés qui permettront de remporter la chasse à l'œuf.



L'annonce de la quête à laquelle prendront part Parzival et ses compagnons [plan 53] marque la fin du prologue et le début de cette partie de jeu vidéo que le récit filmique s'attachera à suivre.

L'ouverture de *Ready Player One* est une séquence programmatique. Elle se caractérise par sa cohérence et son développement rigoureux et méthodique. Structurellement, cette séquence s'élabore selon l'opposition entre réalité et virtualité. C'est en fonction de cette oscillation que sont déterminées les caractérisations de Wade Watts et de James Halliday. Empreint d'une exubérance pop, ce prologue donne à voir la réalisation d'une synthèse entre la mise en scène cinématographique et des principes de représentation convoquant explicitement l'univers des jeux vidéo. La richesse et le dynamisme de cette séquence insufflent à *Ready Player One* un tempo enlevé et initient idéalement la quête de Parzival.

# RESSOURCES

## OUVRAGES

- Augros Joël, Kitsopanidou Kira,**  
*L'Économie du cinéma américain. Histoire d'une industrie culturelle et de ses stratégies*, Malakoff, Armand Colin, 2009.
- Augros Joël, Kitsopanidou Kira,**  
*Une Histoire du cinéma américain. Stratégies, révolutions et mutations au XX<sup>e</sup> siècle*, Malakoff, Armand Colin, 2016.
- Barnier Martin, Jullier Laurent,**  
*Une brève histoire du cinéma (1895-2015)*, Paris, Pluriel, 2017.
- Berthomieu Pierre,**  
*Hollywood moderne. Le temps des voyants*, Pertuis, Rouge profond, 2011.
- Blanchet Alexis,**  
*Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Houdan, Pix'n Love, 2010.
- Blanchet Alexis,**  
*Les Jeux vidéo au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2012.
- Casals Damien,**  
*Cinéma et jeu vidéo : au cœur d'une transmédialité en plein essor*, Mémoire rédigé et soutenu pour l'obtention d'un Master 2 en études cinématographiques et audiovisuelles, université Gustave-Eiffel, juin 2020.
- Cline Ernest,**  
*Ready Player One [2011]*, traduit de l'anglais (États-Unis) par Arnaud Regnault, Neuilly-sur-Seine, Lafon, 2018 (éd. Pocket, 2019).
- Green Sara,**  
*Motion Capture*, Minneapolis (États-Unis), Bellwether Media, Inc., 2020.
- Hamus-Vallée Réjane,**  
**Renouard Caroline,**  
*Les Effets spéciaux au cinéma. 120 ans de créations en France et dans le monde*, Malakoff, Armand Colin, 2018.
- Mèmeteau Richard,**  
*Pop Culture. Réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*, Paris, Zones, 2014 (éd. La Découverte, 2019).

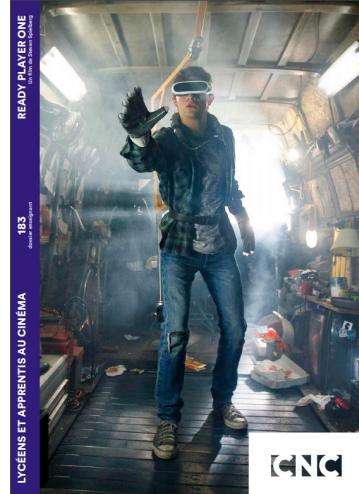
- Viers Ric,**  
*Le Guide ultime du sound designer*, Paris, Dixit, 2014.
- Viviani Christian,**  
*Le Magique et le vrai. L'acteur de cinéma, sujet et objet*, Pertuis, Rouge Profond, 2015.

## ARTICLES

- Vernallis Carol,**  
« L'œuvre débordante de Beyoncé ; ou l'histoire et l'avenir du clip musical », *Volume !*, vol. 14, n° 2 : « Watching music. Cultures du clip musical », 2017, p. 55-82. Accessible [en ligne](#).
- Walsh Victoria,**  
« Lawrence Alloway: Pedagogy, Practice, and the Recognition of Audience, 1948-1959 », in Bradnock Lucy, Martin Courtney J., Peabody Rebecca (dir.), *Lawrence Alloway. Critic and Curator*, Los Angeles (États-Unis), The Getty Research Institute, 2015.

## SITOGRAPHIE

- Broxton Jonathan,**  
« Ready Player One – Alan Silvestri », *Movie Music UK*, 3 avril 2018. [[En ligne](#)].
- Cohen David S..**,  
« George Lucas & Steven Spielberg: Studios Will Implode; VOD Is the Future », *Variety*, 12 juin 2013. [[En ligne](#)].
- Jarno Stéphane,**  
« En chair et en pixels », *Télérama*, 18 juin 2010. [[En ligne](#)].
- Léger François,**  
« Ready Player One : comment Spielberg et ILM ont fait entrer les personnages dans un film culte », *Première*, 11 avril 2018. [[En ligne](#)].



### Livret « Lycéens et apprentis au cinéma »

Chaque année, le film inscrit au baccalauréat rejoint le dispositif « Lycéens et apprentis au cinéma » et fait l'objet d'un livret pédagogique édité par le CNC et les éditions Capricci. Le livret *Ready Player One* de Steven Spielberg, rédigé par Louis Blanchot, propose également une analyse du film et des pistes de travail dont l'enseignant pourra se saisir avec ses élèves.

Retrouvez des compléments en ligne (vidéos, outils) sur [Transmettre le cinéma](#)

**transmettre  
LE CINÉMA**