



Fiche technique	1
Réalisateur Le roi du divertissement	2
Adaptation Un roman-hommage, un film-testament	4
Découpage narratif	5
Genre Un futur à deux visages	6
Récit Un œuf caché, un temps perdu	8
Mise en scène Dialogue entre deux mondes Des images dans des images Des imaginaires d'emprunt	10
Séquence Éclairer un destin	14
Technique <i>La performance capture :</i> l'humain malgré tout	16
Influence Le jeu vidéo : un art total	18
Document Un roman sensoriel	20

● Rédacteur du dossier

Louis Blanchot est critique de cinéma pour les revues *Chronic'art*, *Carbone*, *Trois Couleurs* et *Stylist*. Il conduit par ailleurs des ateliers de sensibilisation à la cinéphilie dans plusieurs établissements scolaires, pour le compte du Forum des images, et a rédigé les livrets pédagogiques *Lycéens et apprentis au cinéma* sur *Alien* de Ridley Scott et *The Big Lebowski* des frères Coen. Son premier essai, *Les Vies de Tom Cruise*, a été publié en 2016 aux éditions Capricci.

● Rédacteurs en chef

Camille Pollas et Maxime Werner sont respectivement responsable et coordinateur éditorial des éditions Capricci, spécialisées dans les livres de cinéma (entretiens, essais critiques, journalisme et documents) et les DVD.

Fiche technique

● Synopsis

Dans un futur proche, le monde entier a subi les affres de plusieurs crises successives, qui ont plongé les sociétés dans un marasme persistant. Mais les technologies en constante évolution ont permis à une population majoritairement pauvre de trouver une échappatoire. Fondé sur le principe de la réalité virtuelle, le jeu vidéo OASIS est ainsi devenu l'espace de vie privilégié des habitants de la planète. L'un d'entre eux, Wade Watts, passe ses journées dans cet univers alternatif en quête de l'easter egg, un artéfact dissimulé dans le jeu par son créateur, James Halliday, décédé il y a plusieurs années. Une chasse au trésor en forme de concours en plusieurs épreuves, qui offrira au gagnant le contrôle technique, logistique et économique de la totalité de l'OASIS. Profitant déjà d'une position de quasi-monopole sur toutes les technologies liées au divertissement de masse (bande passante, combinaison haptique), la société Innovative Online Industries souhaite parachever sa domination en mettant la main sur l'easter egg. S'engage alors un duel à distance entre son PDG, Nolan Sorrento, aux moyens et à l'amoralité illimités, et le jeune Wade, aidé de quatre autres joueurs : Aesh, Daito, Sho et surtout Art3mis — dont Wade est amoureux sans jamais l'avoir rencontrée en dehors de l'OASIS. Pourchassé dans le réel par Sorrento, l'adolescent est récupéré *in extremis* par une milice clandestine dirigée par Art3mis — qui s'appelle en vérité Samantha. La lutte pour l'OASIS se joue lors d'une bataille finale qui voit l'avatar de Wade, Parzival, triompher à la fois de Sorrento et du concours de Halliday. L'adolescent devient alors le propriétaire de l'OASIS, dont il partage le contrôle avec ses camarades du « Top 5 ».

● Générique

READY PLAYER ONE

États-Unis | 2018 | 2h20

Réalisation

Steven Spielberg

Scénario

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

Directeur de la photographie

Janusz Kamiński

Musique

Alan Silvestri

Direction artistique

Adam Stockhausen

Décors

Anna Pinock

Costumes

Kasia Walicka-Maimone

Effets spéciaux

Roger Guyett, Grady Cofer,
Matthew Butler,
Kristie Macosko Krieger

Montage

Michael Kahn, Sarah Broshar

Producteurs

Steven Spielberg,
Donald De Line, Dan Farah

Production

Amblin Patners,
Amblin Entertainment,
De Line Pictures,
Dune Entertainment,
Farah Films & Management,
Reliance Entertainment,
Village Roadshow Pictures,
Warner Bros.

Distribution

Warner Bros.

Format

2.39, couleur

Sortie

29 mars 2018 (États-Unis)

28 mars 2018 (France)

Interprétation

Tye Sheridan

Wade Owen Watts/Parzival

Olivia Cooke

Samantha Evelyn Cook/

Art3mis

Ben Mendelsohn

Nolan Sorrento/Sorrento

Mark Rylance

James Donovan Halliday/

Anorak

Simon Pegg

Ogden Morrow/

le Conservateur

Lena Waithe

Helen/Aech

T.J. Miller

i-Rok

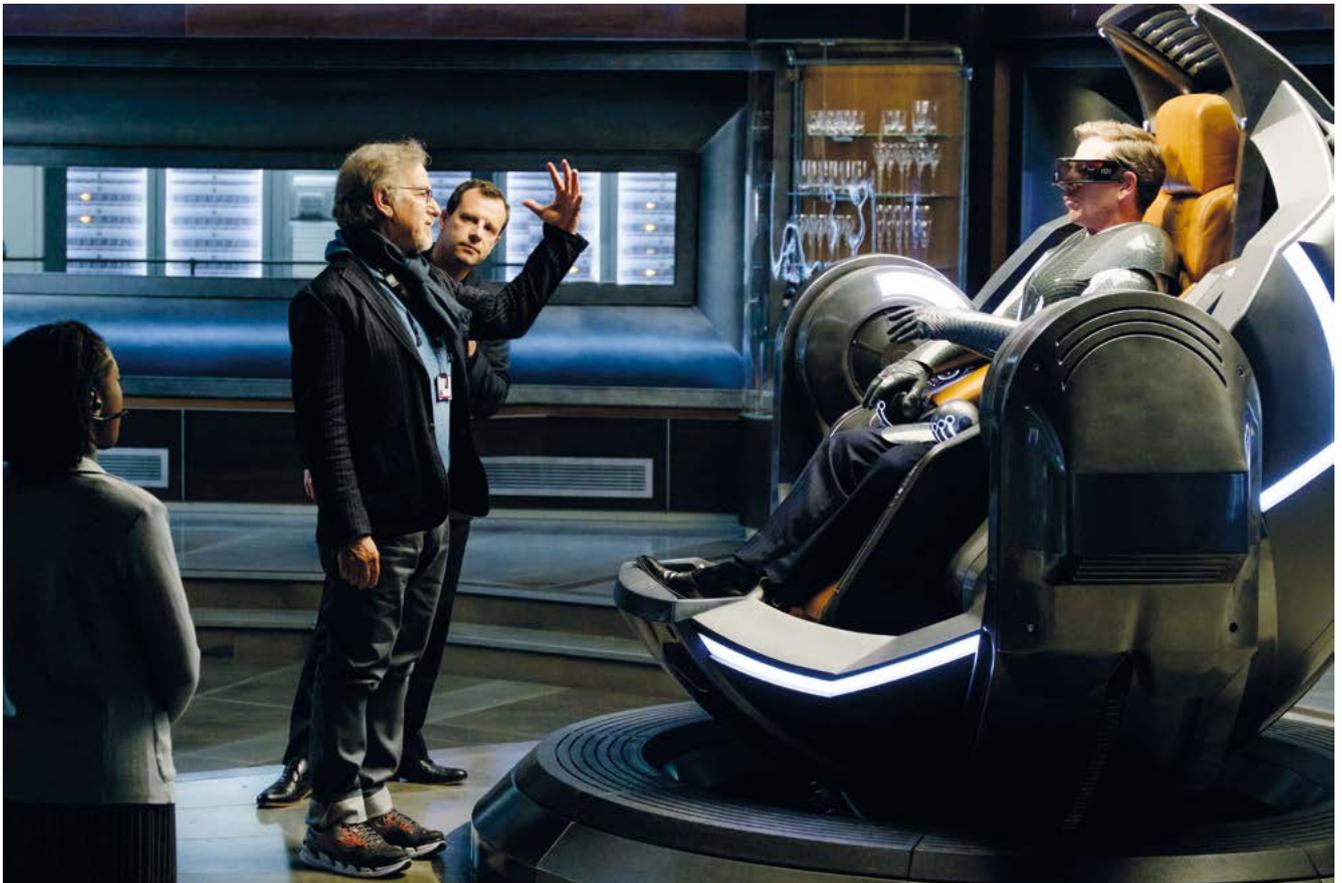
Win Morisaki

Toshiro/Daito

Philip Zhao

Xo/Sho





© Warner Bros. France

Réalisateur

Le roi du divertissement

Du point de vue des chiffres, la carrière de Steven Spielberg a été intégralement traversée par le succès. À la fois symbole de précocité (son premier long métrage, *Duel*, est diffusé à la télévision alors qu'il n'a que vingt-cinq ans, en 1971) et de longévité (plus de quarante films réalisés en cinq décennies), il est le cinéaste le plus lucratif de l'histoire du cinéma, avec dix milliards de dollars engrangés au box-office. Cumulant les records et les casquettes (il a participé à la production de plus d'une centaine de films à succès, mais aussi de séries télé — comme *Urgences*, *Frères d'armes*, etc.), celui qu'on couronna du surnom glorieux de «roi du divertissement» occupe à Hollywood une position éminente, incontestable, qu'aucun metteur en scène avant lui n'était parvenu à pérenniser sur une durée aussi longue.

● Un capitaine d'industrie

Revenir sur la carrière de Spielberg, c'est donc revenir sur un règne, lequel n'a ménagé aucun secteur pour asseoir sa domination. Car la filmographie du cinéaste a beau être pléthorique (en succès commerciaux, en chefs-d'œuvre, en films-prototypes), elle ne constitue que la partie émergée d'un iceberg qui agglomère sous lui toutes les forces vives du divertissement de masse : cinéma, télévision, musique, jouets, jeux vidéo, etc. [Encadré : «*Spielberg : game designer*»]. Des forces opératoires qui trouvent un premier levier d'action dans une société de production créée en 1981 (Amblin Entertainment) que le succès public et critique d'*E.T.* lance sur une voie triomphale dont elle ne déviara jamais. Ainsi, en plus des films de son fondateur, la société produit sans discontinuer des œuvres récréatives fructueuses telles que les deux *Gremlins*, la trilogie des *Retour vers le futur*, la série des *Men in Black* — faisant progressivement de Spielberg un des administrateurs majeurs de ce que

l'on appellera plus tard la *pop culture* cinématographique (à laquelle *Ready Player One* rend un hommage manifeste [Adaptation]).

Au mitan des années 1990, Dreamworks SKG (le «S» renvoyant à Spielberg) donne une nouvelle dimension à cet esprit de conquête, puisque la société décide d'assumer non seulement la production mais aussi la distribution des films, tout en concentrant une énorme partie de ses efforts et de ses moyens dans le cinéma d'animation (à travers des franchises à succès comme *Shrek*, *Dragons* ou *Kung Fu Panda*). Le secteur est alors dominé depuis des décennies par le géant monopolistique Disney, qui représente pour Spielberg un concurrent inatteignable en même temps qu'un modèle — notamment à travers son créateur emblématique.

● Un nouveau Walt Disney ?

Car si l'un continue d'être le roi, l'autre restera à jamais l'empereur. On peut en vérité pousser loin le parallèle entre ces deux destins hors normes, qui ont notamment en commun d'avoir structuré leur réussite artistique et économique sur l'enfance (quarante ans après le *Peter Pan* de Disney, Spielberg s'empare d'ailleurs lui aussi, avec *Hook*, de l'œuvre fondatrice de J. M. Barrie). Pour le meilleur comme pour le pire, Disney et Spielberg personnifient une vision totalisante du secteur du divertissement, où le cinéma est soupçonné d'agir pour les intérêts économiques d'une industrie ramifiée (notamment à travers l'exploitation des produits dérivés).

Cette vision de magnats de l'industrie culturelle, qui continue d'alimenter de nombreuses critiques à leur endroit, recoupe une conception de la fiction déterminée par les notions de spectacle, d'immersion, d'empathie, où les films sont envisagés avant tout comme des expériences sensorielles et émotionnelles. Cette prédilection pour les récits sensationnels trouve logiquement à se prolonger dans l'industrie des parcs à thèmes, laquelle se propose de rejouer dans le monde réel la magie enchantée ou terrifiante de la fiction. Certes, Spielberg n'a pas de parc à son nom

(du moins pas encore), mais il participe de près à la conception du parc Universal Studio d'Orlando (le concurrent de Disney dans ce domaine), tandis que plusieurs de ses films sont adaptés en attractions : *Les Dents de la mer*, *E.T.* et bien évidemment *Jurassic Park*.

● Un demiurge réflexif

Œuvre charnière, cette fiction scientifique en forme de mise en abyme (on y accompagne le lancement chaotique d'un parc d'attractions ayant recréé des dinosaures) fait basculer le cinéma de divertissement dans l'ère du virtuel, en démocratisant avec succès l'emploi des effets spéciaux créés par ordinateur. Alimentée par cette technologie révolutionnaire, la création cinématographique s'ouvre dès lors à un potentiel figuratif dont on peine encore aujourd'hui à éprouver les limites [Technique]. Mais cette lubie technophile de Spielberg ne date pas des années 1990 : depuis *Les Dents de la mer* (et son requin mécanique) et *Rencontres du troisième type* (et ses gigantesques maquettes et vaisseaux recrées en studio) dans les années 1970, le cinéaste a toujours su intégrer la technologie et les artifices à ses aspirations de demiurge.

Ces prédispositions l'ont parfois amené à se positionner à l'avant-garde de découvertes et d'inventions encore balbutiantes, mais qu'il est toujours parvenu à synthétiser dans des récits à la fois limpides et méditatifs. Car, tout en prospérant sur le grand spectacle, Spielberg le réfléchit, l'interroge, le problématise. Une perspective radiographique qui s'incarne notamment dans des personnages d'*alter ego* comme John Hammond (le PDG inconscient de *Jurassic Park*) ou James Halliday (le *game designer* asocial de *Ready Player One*), dont les errements prométhéens offrent au cinéaste l'occasion de se livrer à une forme d'introspection, à la croisée de la légitimation et de l'autocritique.

« Je ne mets jamais un film au service de la technologie, mais toujours la technologie au service du film »

Steven Spielberg

● Un monarque raisonné

C'est que cette soif de puissance (économique) et de contrôle (technique) dissimule en vérité une lutte perpétuelle pour l'autonomie et la liberté créatives, dans une industrie cinématographique américaine intégralement ordonnée par des rapports contractuels — le destin et l'intégrité d'une œuvre n'y appartiennent pas *de facto* à son réalisateur, comme en France par exemple. Il est ainsi difficile de comprendre la trajectoire de Spielberg sans mettre en perspective ce paradoxe structurel du cinéma hollywoodien, où les empires les plus hégémoniques naissent souvent de rêves d'indépendance. Dans cette perspective, les différentes prises de position du « roi » durant sa carrière ont été celles d'un monarque raisonné.

Alors qu'il est considéré, grâce au succès précoce et sans précédent des *Dents de la mer*, comme le « fondateur » du *blockbuster* (ces superproductions spectaculaires conçues pour rembourser leur coût exorbitant en quelques

jours), le cinéaste est le premier à alerter l'industrie sur l'inflation déraisonnable des budgets et les risques d'une stratégie économique court-termiste. Une folie des grandeurs à laquelle ce gestionnaire exemplaire répond dans les actes avec la suite de *Jurassic Park*, *Le Monde perdu*, qu'il choisit de réaliser avec quasiment le même budget que le précédent, alors qu'il pouvait exiger des studios le double.

● Pour la postérité

Sans jamais négliger ce statut de nabab particulièrement rémunérateur (la fortune de l'homme est colossale), Spielberg a profité de cette toute-puissance pour mener de pair une carrière de cinéaste dit « exigeant », à travers des fresques historiques comme *La Couleur pourpre*, *Amistad* ou *Munich*. Ces dernières années, le cinéaste omnipotent a même ouvert cette veine citoyenne à des préoccupations autobiographiques, en sondant l'intériorité morale et tumultueuse de figures de pouvoir, qu'elles soient politiques (*Lincoln*), médiatiques (*Pentagon Papers*) ou juridiques (*Le Pont des espions*).

Sous ses airs de démonstration de puissance culturelle et technologique, *Ready Player One* peut par ailleurs être analysé comme une réflexion sur la postérité d'un artiste dont les œuvres, malgré leur succès international, ont toujours été reliées de manière plus ou moins explicite à des failles intimes [Récit]. Et si celles de Spielberg sont connues (terreurs nocturnes, divorce jamais digéré des parents, adolescence solitaire passée sous les quolibets de camarades moquant sa laideur et sa judéité), elles semblent trouver en Halliday un écho plus déchirant qu'ailleurs. À travers cet autre architecte du merveilleux, le cinéaste laisse ainsi percer la mélancolie d'un demiurge au soir de sa vie, soucieux de rappeler les origines souvent douloureuses de la puissance créative — cette puissance que Spielberg n'aura déployée, dans le fond, que pour recouvrir d'une chape de fantaisie d'inconsolables blessures d'enfant.

● Spielberg, *game designer*

Relativement peu connue, l'anecdote est pourtant significative de la polyvalence de Spielberg, qui a su faire valoir ses compétences d'*entertainer* dans de nombreux secteurs jusqu'à sortir parfois totalement du domaine du cinéma : sans aucune expérience concrète dans le domaine, le cinéaste supervise en 2008 un jeu vidéo nommé *Bloom Box*. Une incartade vidéoludique d'autant plus surprenante qu'il ne s'agit pas d'une adaptation d'une œuvre de sa filmographie, ni d'un jeu d'aventure à horizon narratif, mais d'un jeu vidéo en bonne et due forme [Influence] — plus précisément d'un *puzzle game*, soit une relecture vidéoludique du principe du casse-tête, qui exige du joueur qu'il manipule toutes sortes d'objets pour progresser dans le jeu (*Tetris* représentant, depuis des années, la figure de proue de cette catégorie). Basé sur la technologie Wiimote développée par Nintendo, qui capte les mouvements du joueur pour les traduire en actions dans le jeu (il n'est pas interdit d'y voir une version rudimentaire de la technologie haptique de l'OASIS), *Bloom Box* s'est distingué par l'épure et la limpidité de son système de jeu, qui renvoie le médium à ses prérogatives cinématiques élémentaires. Pour l'éternel prodige, c'est donc une nouvelle corde à un arc d'aptitudes déjà bien fourni — et une nouvelle raison de préciser son rapprochement avec le demiurge Halliday.



Adaptation

Un roman-hommage, un film-testament

Habituellement, un cinéaste adapte le roman d'un écrivain auquel il voue une certaine admiration. Dans le cas de *Ready Player One*, c'est tout à fait l'inverse: son auteur, Ernest Cline, confesse ainsi avoir écrit *Player One* (2011) sous l'influence de Spielberg (plusieurs fois cité dans le roman), mais aussi avec le fol espoir que le cinéaste s'intéresse au projet pour le porter à l'écran [Document]. Une œuvre d'adorateur donc, originellement pensée comme un hommage aux films et à la culture qui l'ont vu grandir. Né en 1972, Ernest Cline est en effet l'incarnation de ce que l'on appelle couramment un «geek». Plus ou moins péjoratif, le terme est employé pour désigner ces adultes jamais revenus de l'enfance, biberonnés au grand spectacle hollywoodien et aux premiers jeux vidéo, et dont les marottes trouvent à se perpétuer dans un fétichisme sans limite — jouets, posters, vêtements, etc.

● Pop culture

«Pop culture», «culture geek», «esprit Amblin»: les termes ne manquent pas pour désigner ce raz-de-marée disparate et proliférant, fruit de l'avènement de la culture de masse et du rajeunissement du public. Au cinéma, cette vague prend en fait la tangente d'un autre courant: celui du Nouvel Hollywood, porté à l'époque par des œuvres réalistes et transgressives — comme *Easy Rider* de Dennis Hopper (1969) ou *French Connection* de William Friedkin (1971). Soudaine et tonitruante, cette bifurcation pop s'opère à travers des productions spectaculaires et novatrices techniquement, qui font florès dans les salles avant de faire école dans les esprits — comme la première trilogie *Star Wars* de George Lucas, la saga *Indiana Jones* (produite par Lucas, réalisée par Spielberg), mais aussi les *teen movies* de John Hughes (sur lesquels Parzival essaie de tester Sorrento au cours du film).

Jugé par certains comme inoffensif, voire régressif, cet esprit insouciant domine la production culturelle américaine de la fin des années 1970 et de la première moitié des années 1980. Les chefs-d'œuvre de cet «âge d'or» continuent à cet effet d'innover l'imaginaire contemporain, comme en témoignent la frénésie autour de la série *Stranger Things* (notamment inspirée par *E.T.* et *Rencontres du troisième type* de Spielberg) ou le triomphe planétaire de la nouvelle trilogie *Star Wars*. *Ready Player One* participe

donc d'une réaffirmation d'un passé glorieux, qui trouve en Spielberg sa figure la plus fédératrice [Réalisateur].

● L'alliance des franchises

En acceptant de porter ce roman panégyrique à l'écran, le cinéaste s'assume même comme le dépositaire légitime de cet héritage. C'est que, par son autorité tutélaire considérable (à peu près équivalente à l'aura fictionnelle de James Halliday dans *Ready Player One*), le cinéaste a certainement rendu possible un projet logistiquement irréalisable. Dans une industrie cinématographique très contractualisée, où l'exploitation de chaque franchise est protégée et monnayée, *Ready Player One* représente un cas assez unique de *blockbuster* composite, englobant dans un désordre perpétuel une multitude d'imaginaires préexistants.

Un miracle qui tient plus précisément à l'épaisseur considérable des catalogues d'Amblin (tous les films produits par Spielberg) et de Warner (les Looney Tunes, DC Comics, les films de Kubrick...), qui se sont associés pour produire *Ready Player One*. À cet ensemble de mascottes et de franchises déjà prestigieuses, il faut ajouter des dizaines de références empruntées à l'histoire du jeu vidéo, de la bande dessinée, de la télévision ou de la musique, conférant au film des allures de publicité monstrueuse pour le divertissement de masse.

● Influence d'outre-tombe

Si Spielberg a délibérément effacé les traces de son œuvre dans le film (seul le T-Rex de la course du premier défi peut être vu comme un clin d'œil à *Jurassic Park*), cet escamotage empreint de modestie révèle peut-être une forme de vanité supérieure, tant l'absence du cinéaste finit par être enveloppante. Le seul challenge du roman conservé par le film n'est pas pour rien le dernier, qui invoque la personnalité de Warren Robinett, l'un des premiers concepteurs de jeu vidéo à s'être réclamé comme auteur. Une manière pour Spielberg de réaffirmer sa paternité sur tout ce pan culturel parfois dédaigné, mais aussi de renvoyer à une problématique de reconnaissance qui fut la sienne pendant de nombreuses années.

On constate à ce titre que la véritable différence entre l'intrigue du roman et celle de son adaptation tient à l'enchaînement du concours dans la trajectoire biographique de Halliday, qui permet au film d'en révéler un peu plus sur la personnalité du demiurge au fil des épreuves [Récit]. Avec *Ready Player One*, le cinéaste donne ainsi la sensation de tirer sa révérence avec bienveillance — tout en vérifiant, au passage, la pérennité de son influence.

Découpage narratif

- 1 L'OASIS**
00:00:00 – 00:07:06
Dans un monde futuriste en proie à la misère, le jeune Wade Watts entame une nouvelle journée — qu'il passe majoritairement dans l'OASIS, un jeu en réalité virtuelle où il commande un avatar nommé Parzival.
- 2 L'HÉRITAGE DE JAMES HALLIDAY**
00:07:06 – 00:11:28
Wade/Parzival revient sur l'histoire de l'OASIS et de son créateur, James Halliday, décédé il y a quelques années en dissimulant dans sa création un *easter egg*, qui fera de son détenteur le nouvel administrateur de l'OASIS.
- 3 PREMIER DÉFI : ÉCHEC**
00:11:28 – 00:16:57
Accompagné de son fidèle ami Ash, Parzival participe à une course motorisée tonitruante, première étape d'une série de trois défis censés guider les joueurs vers l'*easter egg*. Mais un obstacle infranchissable, King Kong, le fait échouer comme toujours à quelques mètres de la ligne d'arrivée.
- 4 RENCONTRE AVEC ART3MIS**
00:16:57 – 00:22:42
Cette course lui aura cependant permis de faire la connaissance d'Art3mis, une joueuse légendaire qu'il admire et dont il est amoureux.
- 5 PREMIER DÉFI : RÉUSSITE**
00:22:42 – 00:28:26
Orienté par une discussion avec Art3mis sur James Halliday, Parzival se rend aux archives numériques du créateur et perce le secret du premier défi — la course doit être menée intégralement en marche arrière. Il s'y emploie et remporte la première clef du concours.
- 6 IOI ET NOLAN SORRENTO**
00:28:26 – 00:33:30
Ancien employé de Greagarious, la firme que James Halliday fonda avec son acolyte Ogden Morrow, Nolan Sorrento est un carriériste sans scrupule à la tête d'IOI, un conglomérat omnipotent spécialisé dans les nouvelles technologies. Désireux de faire main basse sur l'OASIS, il ordonne à i-R0k, un de ses bras droits, de neutraliser Parzival.
- 7 KIRA**
00:33:30 – 00:40:38
Parzival comprend que la deuxième énigme tourne autour de Kira, la femme décédée d'Ogden Morrow, dont Halliday était secrètement amoureux. Il en informe Art3mis.
- 8 UN RENDEZ-VOUS EN DISCOTHÈQUE**
00:40:38 – 00:50:08
Croyant avoir résolu l'énigme, Art3mis invite Parzival en boîte de nuit pour lui révéler son intuition. Mais leur rendez-vous est interrompu par une attaque des «Sixers», des joueurs employés par IOI afin de remporter le concours.
- 9 IDENTITÉ RÉVÉLÉE**
00:50:08 – 01:03:02
Lors de l'attaque, Parzival a eu l'imprudence de révéler sa véritable identité à Art3mis. Une information remontée aux oreilles de Sorrento, qui ordonne un attentat contre Wade dans le monde réel. Ce dernier y échappe de justesse, à l'inverse de sa famille d'adoption.
- 10 DEUXIÈME DÉFI : ART3MIS PREND LA TÊTE**
01:03:02 – 01:12:31
Wade est récupéré par une organisation clandestine dirigée par une jeune femme, Samantha Cook, qui n'est autre qu'Art3mis. Épaulée par Parzival, Ash, et deux de leurs comparses, Sho et Taito, elle remporte le deuxième défi (qui se déroule dans l'univers du film *Shining*), avant d'être capturée dans le monde réel par les nervis de IOI puis condamnée à des travaux forcés.
- 11 RÉUNION DE CLAN**
01:12:31 – 01:21:54
Sous pression, Wade est approché par une jeune femme, Helen, en qui il reconnaît son compagnon virtuel de toujours, Ash. À l'arrière de sa fourgonnette, Helen lui présente Xo et Toshiro, les joueurs derrière les avatars de Sho et Taito.
- 12 UN PIRATAGE**
01:21:54 – 01:28:56
La bande d'amis parvient à pirater le compte virtuel de Sorrento et libère à distance Samantha de sa cellule. Celle-ci en profite pour se rendre au bureau du criminel, où elle vole une formule nécessaire à la neutralisation d'un bouclier magique infranchissable. Ce bouclier est en effet utilisé par l'IOI pour barricader l'accès au dernier défi du concours, situé dans le château d'Anorak.
- 13 L'APPEL AUX ARMES**
01:28:56 – 01:33:10
Parzival invite tous les usagers de l'OASIS à rejoindre la lutte pour défaire Sorrento et son armée. À l'horizon, une vague infinie de combattants déferle sur la plaine menant au château, toujours gardé par le bouclier.
- 14 LA BATAILLE DÉCISIVE**
01:33:10 – 01:47:05
Tandis qu'une bataille titanesque se livre entre les joueurs du monde entier et ceux d'IOI, Samantha réussit à neutraliser le bouclier grâce à la formule.
- 15 UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE**
01:47:05 – 01:51:26
La bataille s'achève par le déclenchement par Sorrento d'une bombe neutralisant tous les joueurs environnants dans un rayon de plusieurs kilomètres. Encore présent dans l'OASIS, Parzival comprend que sa survie tient à une pièce magique offerte par le Conservateur des archives de James Halliday.
- 16 DERNIER DÉFI : L'EASTER EGG**
01:51:26 – 02:04:20
Parzival remporte le dernier défi et se retrouve dans une simulation de la chambre d'enfant de James Halliday, où l'*easter egg* tant convoité lui est remis.
- 17 LES NOUVEAUX PROPRIÉTAIRES DE L'OASIS**
02:04:20 – 02:09:15
De retour dans le monde réel, Wade assiste à l'arrestation de Sorrento par les forces de police. Ils sont rejoints par Ogden Morrow, qui officialise la prise de fonction de Wade. Ce dernier décide alors de partager les rênes de l'OASIS avec son «clan». Après concertation, les nouveaux responsables décrètent la fermeture de l'OASIS deux fois par semaine, afin que ses usagers renouent avec la réalité. Une réalité qui, pour Wade, se vit désormais avec Samantha, devenue sa petite amie.
- 18 GÉNÉRIQUE DE FIN**
02:09:15 – 02:19:58



Genre

Un futur à deux visages

Situé dans un avenir proche (l'année 2045), *Ready Player One* répond à toutes les caractéristiques de l'œuvre de science-fiction. Le film imagine ainsi une société en crise où l'humanité se détourne de la réalité au profit d'une simulation alternative, l'OASIS. C'est que la thématique technologique est structurante pour le genre, qui s'appuie sur les spéculations scientifiques de l'époque pour imaginer des histoires soumettant leurs personnages à des aventures extraordinaires (comme le voyage dans l'espace ou le temps) auparavant cantonnées au registre fantastique. D'abord exploitée par la littérature (au XIX^e siècle : les pères fondateurs Jules Verne et H. G. Wells ; au XX^e : les monstres sacrés Isaac Asimov et Philip K. Dick), la science-fiction est aujourd'hui une catégorie reine de l'industrie cinématographique, permettant à Hollywood d'exhiber chaque année ses progrès dans le domaine de la représentation spectaculaire.

● Entre espoir et méfiance face à la technologie

Bien qu'il valorise la dimension communautaire du jeu vidéo, *Ready Player One* s'inscrit dans un héritage de films plus ambigus, qui interrogent avec pessimisme la question des nouvelles technologies et de leur influence sur l'homme. L'histoire de la science-fiction repose en effet sur un paradoxe : si la technologie y est une problématique centrale (notamment à travers de nouvelles inventions censées faciliter l'existence de l'homme), cet intérêt est souvent contrebalancé par un fort sentiment de méfiance à l'endroit de leur utilisation. La science-fiction confronte ainsi régulièrement l'homme au péril de la technologie, celle-ci pouvant se révéler incontrôlable ou bien se retourner délibérément contre son utilisateur. Décennie après décennie, la lutte de l'être humain contre l'intelligence artificielle a été figurée dans des fictions aussi illustres que *2001, l'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick (1968), *Terminator* de James Cameron (1984) ou *Matrix* des sœurs Wachowski (1999).

Cette vague d'œuvres technophobes a trouvé à s'incarner plus spécifiquement dans un sous-genre appelé le *cyberpunk*, qui projette les codes du roman noir dans un futur à la fois galvanisé et miné par la technologie. Une école qui a essaimé en littérature (*Neuromancien* de William Gibson en 1984 — souvent considéré comme l'ouvrage fondateur du genre), au cinéma (*Blade Runner* de Ridley Scott en 1982, d'après un roman de Philip K. Dick), en bande dessinée (*Ghost in the Shell* de Masamune Shirow

en 1989 — adapté au cinéma par Mamuro Oshii en 1995), et qui s'emploie à dépeindre des civilisations humaines socialement à l'agonie, dominées par des corporations industrielles toutes-puissantes, qui asservissent les populations grâce au bras armé de la technologie.

● Libido et jeu vidéo

L'inclination de la science-fiction pour la pratique vidéoludique tient notamment à la nature du lien nouveau qui unit le joueur à la matière technologique. Prolongé par sa manette, le joueur représente en effet l'un des premiers exemples d'un être cybernétique — c'est-à-dire d'un être vivant amélioré par les puissances du virtuel et du robotique. Raison pour laquelle le contrôleur de jeu (et ses modalités de fonctionnement) constitue chaque fois un chapitre important du genre. Dans *eXistenZ* par exemple, ce contrôleur est un hybride mécanique et organique, qu'on malaxe de manière suggestive pour l'activer et qu'on relie à soi (et à l'autre) par une sorte de cordon ombilical — comme pour souligner le caractère à la fois érotique et régressif de l'expérience vidéoludique. Soucieux de viser un large public, *Ready Player One* tend à émousser cette sursexualisation de la panoplie du joueur, dont l'imaginaire s'est pourtant bâti en partie sur le plaisir masculin — le cylindre servant de commande de direction n'a-t-il pas été nommé sciemment le « *joystick* » (soit, littéralement, le « bâton de joie »)? Avec son casque de réalité augmentée, sa combinaison moulante et son tapis omnidirectionnel, l'utilisateur de l'OASIS se donne plutôt des allures de sportif futuriste. Mais la technologie haptique (une technologie capable de simuler un contact, une présence) parvient malgré tout à injecter une sensualité trouble à cette virtualité bon enfant, en offrant au joueur la possibilité d'entrer en contact avec l'autre via le maillage tactile de sa combinaison. Elle permet ainsi à Wade d'éprouver l'un de ses premiers frissons érotiques, la séduisante Art3mis (dont il est épris) s'amusant lors d'une danse à glisser entre les jambes de son avatar, recouvrant son corps d'un voile de chaleur (on devine même les mains de la joueuse se dessiner sur la combinaison du jeune homme) [séq.8]. Détail cocasse et évocateur : Wade en lâche son *joystick* d'excitation.

● Le jeu vidéo comme vecteur d'émancipation

Monde globalisé et paupérisé, conglomérat dirigé par un responsable sans foi ni loi, quotidien des masses entièrement voué à une technologie de divertissement : *Ready Player One* reprend à son compte les motifs narratifs du récit *cyberpunk*, mais y injecte une euphorie et un optimisme inhabituels dans ce courant volontiers crépusculaire, voire dépressif. Car, quand bien même elle ne ferait que combler les carences d'une réalité devenue intolérable, la pratique du jeu vidéo y est abordée comme une activité fédératrice, vitaliste — et en dernière instance libératrice.

Une position qui tranche avec d'autres films aux intrigues en apparence jumelles, comme *eXistenZ* de David Cronenberg (1999) ou *Avalon* de Mamuro Oshii (2001), lesquels explorent le jeu vidéo dans sa dimension aliénante, addictive, et même narcotique. Dans ces œuvres très sombres, la pratique vidéoludique plonge ainsi les joueurs dans des états d'inconscience et de passivité les apparentant à des drogués (dans *Avalon*, certains joueurs font même des overdoses). À l'inverse, *Ready Player One* insiste dès les premières minutes sur la tonicité et l'activité induites par la pratique de l'OASIS, qui remobilise l'énergie d'un corps pour le projeter dans un monde aux potentialités physiques infinies [Technique].

● À la première personne

Il faut dire que l'expérience sensible de la technologie par l'homme est au cœur des préoccupations de la science-fiction [Encadré : « Libido et jeu vidéo »], et notamment du *cyberpunk* — qui est technophobe dans les thèmes (on y craint la tyrannie des machines ou leur utilisation à des fins totalitaires) mais technophile dans les formes (on demeure fasciné par les différentes mutations de la réalité que ces nouvelles technologies occasionnent). Souvent très complexe et riche en détails technico-scientifiques, l'intrigue *cyberpunk* prévaut pourtant moins que l'atmosphère générale : il s'agit avant tout de rendre compte d'un état du monde, qu'on appréhende à travers la sensibilité d'un personnage.

Tout en tirant délibérément du côté du film d'aventure pour enfants, le film de Spielberg conserve cependant un fort caractère introspectif, grâce à un récit à la première personne (on entend régulièrement la voix du héros en *off*) qui permet au spectateur d'avoir accès au ressenti de Wade. Ainsi, au moment de nous expliquer le fonctionnement de l'OASIS, l'adolescent ne se contente pas de rendre compte des règles du jeu. Par l'enthousiasme de sa voix, il communique aux spectateurs des informations sur ses sensations, son euphorie — celle d'une existence virtuelle exaltante, faite d'une infinité de possibles et d'évolution constante.

eXistenZ (1999) © DVD BOHL Éditions



Avalon (2001) © DVD Studiocanal



● L'homme améliorable

Reprenant le fonctionnement des jeux vidéo traditionnels [Influence], l'OASIS permet en effet à ses joueurs d'évoluer au gré de leurs aventures et de leurs victoires, lesquelles permettent de récolter des points d'expérience (qui améliorent force, adresse, résistance, etc.) et des items (qui offrent des pouvoirs plus ou moins temporaires — tel le robot géant de l'univers *Gundam* invoqué par Daito lors du pugilat final). Comme dans *Matrix*, où les personnages acquéraient instantanément de nouvelles facultés physiques et opérationnelles après avoir reçu une mise à jour virtuelle, la dématérialisation s'élargit aux domaines des compétences, des aptitudes et de l'apprentissage : une rapide recherche dans ses options de jeu permet ainsi à Parzival de reproduire les déhanchés de John Travolta dans *La Fièvre du samedi soir* (John Badham, 1977), avant qu'Art3mis ne lui emboîte le pas et que les deux ne se livrent à une danse symétrique.

Alors que la science-fiction a souvent anticipé une humanité diminuée et anesthésiée par la technologie, l'OASIS est donc présentée comme une utopie technologique, un sanctuaire hédoniste permettant à ses utilisateurs de résister aux effets d'une dystopie politique — laquelle menace néanmoins de s'en emparer. À une réalité limitée (en ressources, en perspectives), le virtuel oppose donc son caractère infini, évolutif, modulable [Mise en scène], permettant à chaque joueur de se construire un nouveau destin.

Récit

Un œuf caché, un temps perdu

Bien que le contexte du récit relève de la science-fiction, le sujet de *Ready Player One* n'est pas à proprement parler l'avenir. On serait même tenté de dire que c'est le contraire, tant le passé et ses références finiront par peser lourd dans le film. C'est, d'abord, le poids d'un passé collectif : celui de cette culture populaire des années 1970-1980, dont l'OASIS duplique les figures et les imaginaires dans un jardin d'Éden nostalgique [Mise en scène]. Mais c'est aussi, et surtout, la pression de plus en plus sensible d'un passé intime, et même refoulé : celui de James Halliday, le créateur de l'OASIS, qui a dissimulé dans son ouvrage des énigmes en lien avec sa trajectoire personnelle.

● Un message à transmettre

«Certains lisent *Guerre et Paix* et n'y voient qu'une aventure banale. D'autres lisent l'emballage d'un chewing-gum et percent à jour les secrets de l'univers.» C'est la citation préférée de Halliday, empruntée au *Superman* de Richard Donner (1978). Elle rappelle combien les détails les plus anecdotiques de l'existence peuvent révéler, à qui les interprète de la bonne manière, les vérités les plus vertigineuses. Halliday n'a pas pensé autrement son concours, où chaque victoire dévoilera la pointe aiguisée d'un enseignement. Dans la vidéo où il expose les modalités du challenge (trois clefs cachées à trouver quelque part dans l'OASIS), son avatar Anorak finit d'ailleurs par concéder de manière sibylline que la solution à cette compétition se trouverait en fait dans sa tête — «Quelque part... Ici...», dit-il pour accompagner son geste.

Disparu en laissant derrière lui une vie de non-dits, le démiurge Halliday a en effet un ultime message à transmettre, qui attend encore son destinataire. On remarque à ce titre que le prologue de *Ready Player One* mêle à la fois l'explication du fonctionnement de l'OASIS (par Wade) et l'explication du fonctionnement du concours (par Halliday), les voix de l'un et de l'autre se passant le relais. Le film, dans son ensemble, paraît en fait raconté depuis deux points de vue : celui du démiurge qui, d'outre-tombe, transmet ses dernières volontés ; celui du joueur qui, tantôt dans l'OASIS, tantôt dans le réel, essaie de les décrypter.

● Que le meilleur comprenne

C'est que le monde, depuis la disparition de Halliday, a besoin d'un nouveau dieu — et que celui-ci ne pourrait être qu'un enfant. Protégé par sa naïveté (c'est-à-dire sa foi), l'enfant saura en effet accueillir ce sacerdoce (prolonger le rêve d'un autre) avec l'humilité du disciple — contrairement à l'adulte (Nolan Sorrento), qui n'y voit lui qu'une manière d'asseoir sa propre domination. Cet enfant est, pour des raisons pratiques, un orphelin — peut-être parce que, sans réelle racine familiale, Wade est d'autant plus enclin à adopter un dieu de substitution (à devenir, littéralement, un fils de son époque). Pas vraiment un génie donc, ni même un prophète, mais une véritable encyclopédie, qui connaît la parole divine sur le bout des doigts (aucun détail sur les goûts de Halliday ne lui échappe). C'est ce qui, en apparence, fait de Wade un héritier légitime : être à la fois un joueur (qui pense comme



le maître du jeu), un fan (qui singe le modèle) et une créature (qui cherche à se substituer au créateur).

Mais cet enfant (qui sait tout), sera-t-il en mesure de bien comprendre ? Au début du film, sa lecture des événements semble en effet trop littérale : elle est celle d'un joueur, non d'un herméneute. «Personne ne peut passer King Kong, c'est la règle», assène-t-il à Art3mis, une rivale qui deviendra une complice. «Mais Halliday détestait les règles», lui rétorque-t-elle, réveillant dans l'esprit de Parzival un souvenir (souvenir appartenant en fait à Halliday) qui le guidera vers un indice décisif pour la première épreuve. À ce titre, il faut savoir gré à la jeune fille d'avoir permis à Wade de saisir que le concours a été pensé, non comme un challenge de joueur (que le meilleur gagne), mais comme un parcours initiatique caché (que le meilleur comprend).

● Une vie de regrets

Toujours selon Art3mis, ce parcours est aussi censé éveiller l'héritier de l'OASIS à la nécessité de rester connecté aux problématiques de la réalité («Contrairement à lui», c'est-à-dire à Halliday, précise-t-elle). Car si *Ready Player One* est en surface un divertissement juvénile, et même régressif, on constate rétroactivement qu'il recèle en ses profondeurs beaucoup de tragédies d'adultes. Vif d'esprit, Parzival l'a bien deviné, lui qui croit un moment avoir trouvé le *rosebud* de Halliday — c'est-à-dire son trauma, son secret intime¹. Cette énigme existentielle réunirait en fait un triangle affectif au destin tragique : la mystérieuse Kira (aimée en secret par Halliday, puis emportée prématurément par la maladie), l'associé Ogden Morrow (renvoyé par Halliday lui-même, puis endeuillé après la disparition de Kira — qui était sa femme) et Halliday (qui aura passé la majeure partie de sa vie dans la solitude, mais surtout dans l'amertume d'avoir à la fois échoué en amour et trahi un ami).

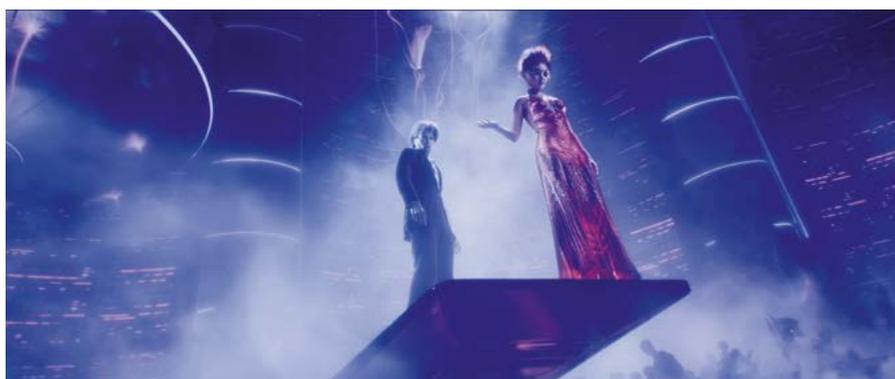
Le concours ne va cesser de révéler que la souveraineté de Halliday est en fait bâtie sur des échecs personnels.

1 «*Rosebud*» est emprunté au célèbre *Citizen Kane* d'Orson Welles (1941), où un homme enquête sur le passé d'un milliardaire dont ce fut le dernier mot.

À ce titre, les trois défis illustrent méthodiquement le rapport contrarié du démiurge à la réalité. C'est, chaque fois, une petite pièce de regrets, permettant *in fine* de recomposer le grand puzzle de sa faillite. Sous l'allégorie d'une course de voitures, le premier défi [séq. 3 et 5] rappelle ainsi que, contrairement au virtuel, le réel ne permet pas de revenir en arrière — Halliday ne peut donc effacer cet épisode déterminant où il se brouille pour toujours avec son meilleur ami (qui lui-même, sous les traits du Conservateur, se condamne à reVISIONNER éternellement ce souvenir douloureux). Dans le deuxième défi [séq. 10], le milliardaire laisse ensuite entendre que sa plus grande peur n'avait rien à voir avec une fiction horrifique (l'épreuve a lieu « à l'intérieur » du film *Shining* — [Encadré : « Un film dans le film »]), mais était *a contrario* d'affronter la réalité de ses sentiments (belle idée tragique, qui consiste à incarner pour l'unique fois du film le personnage de Kira, perdue dans *Shining* comme Eurydice dans les enfers). Le troisième défi [séq. 16] est encore plus limpide, puisque le pixel caché dans l'ombre d'un jeu vidéo, qui attend qu'on le trouve simplement pour dire qui il est, c'est bien évidemment lui, Halliday, maître d'une création l'ayant installé sur le toit du monde — mais aussi à la périphérie d'une existence dont il a manqué chaque grand rendez-vous.

« Certains lisent *Guerre et Paix* et n'y voient qu'une aventure banale. D'autres lisent l'emballage d'un chewing-gum et percent à jour les secrets de l'univers »

Lex Luthor dans *Superman* de Richard Donner (1978)



● Un éveil sentimental et politique

Si Parzival croit donc marcher sur les traces de son modèle, celui-ci essaie en fait de l'en détourner. Plus précisément : de lui faire comprendre que la trajectoire qu'il est en train d'emprunter (fuir de manière catégorique le réel) n'est pas la bonne. Cette prise de conscience est due en partie à la rencontre du joueur avec Art3mis/Samantha, qui l'alerte sur la responsabilité et les enjeux politiques qui se trament sous le concours [séq. 4]. Tout de suite, la jeune fille interroge en effet le jeune garçon sur ses motivations, et lui reproche de vouloir gagner uniquement pour protéger son sanctuaire de plaisirs. En effet, Wade ne s'intéresse au réel que dans la perspective d'y recréer la même situation d'abondance que dans l'OASIS — « J'habiterai un château, j'achèterai plein de trucs cool », répond-il, médiocrement, lorsqu'Art3mis lui demande ce qu'il fera avec la fortune de Halliday.

C'est en fait son attirance amoureuse qui va accélérer son éveil politique. Après lui avoir déclaré sa flamme, Parzival avoue ainsi à Art3mis son véritable nom, entraînant une cascade d'événements qui provoqueront leur rencontre dans le réel. L'intérêt de cette intrigue amoureuse est qu'elle trouve par ailleurs un écho dans la trajectoire de Halliday, le récit tramant un parallèle entre l'amour frustré de Halliday (qui le poussera au pire : se séparer de son collaborateur par pure jalousie et amertume) et l'amour florissant de Wade (qui le poussera au meilleur : combattre l'emprise tyrannique d'IOI dans le réel). On peut ainsi noter que l'énigme du deuxième défi (« Un pas non franchi », c'est-à-dire une occasion manquée) précipite le premier rendez-vous entre Parzival et Art3mis (qui l'invite dans une discothèque, qu'elle croit être le lieu de l'épreuve). L'erreur confessée par Halliday (ne pas avoir fait comprendre à Kira qu'il l'aimait) devient donc la condition d'existence du rapprochement entre Parzival et Art3mis (durant lequel Parzival va justement confesser son amour).

● « Je ne suis pas comme Halliday »

Le dynamisme souterrain de l'intrigue tient en partie à cette logique de redistribution symbolique — où chaque événement du destin de Wade résonne avec celui de Halliday. Fâché comme son idole avec le réel (ainsi que nous le montre le prologue, où il parcourt son quartier d'un air maussade), Wade se réconcilie avec celui-ci grâce à Samantha — « Tout est tellement plus lent », confesse-t-il, assis à ses côtés, comme s'il savourait cette lenteur du réel pour la première fois. Si cet équilibre retrouvé entre réel et virtuel est incarné par la décision de fermer l'OASIS deux jours par semaine (pour renvoyer ses utilisateurs à l'expérience de la réalité), il est plus subtilement illustré par le premier baiser entre Wade et Samantha. Encore suspendu aux câbles qui lui permettaient de rester debout dans un véhicule en mouvement, Wade s'offre en effet un baiser à l'horizontale, les pieds dans le vide, comme libéré de la pesanteur du réel. Cette sensation de légèreté (physique) prendra même la forme d'une révélation (existentielle) : « Je ne suis pas comme Halliday », proclame ainsi, contre tout étonnement, cet ancien idolâtre — avant d'embrasser celle qu'il aime.



Mise en scène

Dialogue entre deux mondes

Le rapport entre monde réel et monde virtuel est la problématique formelle majeure de *Ready Player One*. Près des deux tiers du film se déroulent ainsi dans l'Arcadie digitale de l'OASIS, qui propose à ses utilisateurs une échapatoire revigorante à la crise sociale et politique qui paralyse la société. Assez commune au récit de science-fiction [Genre], cette trame est l'occasion de faire cohabiter dans un seul et même film plusieurs registres de représentation, qui entretiennent les uns envers les autres des rapports de contrastes, de dissonances, mais aussi de correspondances et d'analogies.

● Réalité vs OASIS

Le long prologue du film illustre cette dualité entre réel et virtuel. On y découvre ainsi le quotidien coupé en deux du jeune Wade Watts: d'un côté, la difficulté de la vie en milieu urbain, faite de carence financière et de promiscuité humaine; de l'autre, la prospérité de l'OASIS, territoire virtuel à l'acronyme éloquent, qui offre à celui qui s'y connecte une expérience ludique placée sous le signe de l'abondance — «Les limites de la réalité, c'est votre imagination», nous précise ainsi le jeune joueur. Mais, tout en faisant basculer le film dans un autre monde, la première plongée dans l'OASIS résonne avec les toutes premières secondes du film, qui investissent elles aussi le réel sous un angle ludique — il s'agissait, pour Wade, de descendre du sommet de sa pile jusqu'au sol en empruntant l'itinéraire le plus rapide, à l'instar de nombreux jeux de plateforme [Influence].

Le rapprochement entre réel et virtuel s'impose avec d'autant plus d'évidence que l'architecture même de ces banlieues résidentielles, tout en volumes accumulés et enchâssés, renvoie aux environnements caractéristiques des jeux vidéo (les niveaux) — et même au motif emblématique du médium: le pixel, unité de base d'une image virtuelle. On pourrait presque y voir une relecture urbaine du célèbre jeu vidéo *Tetris*, qui demande au joueur d'emboîter les unes dans les autres des pièces géométriques. Mais alors que cette suite d'échafaudages dessine une réalité uniforme et grossière, aux couleurs désaturées, aux revêtements décharnés, aux formes anguleuses et répétitives, l'OASIS baigne dans une prolifération de couleurs, de matières et d'ambiances que vient amplifier l'ultra-définition du numérique. Pour accuser subtilement le contraste visuel entre réel et virtuel, Spielberg a en effet décidé de

filmer les séquences dans la réalité en pellicule, conférant à l'image un supplément de naturel et de matérialité.

● Corps et regard

Cette introduction permet donc de figurer deux expériences du monde, à la fois antagonistes et jumelles. Il y est ainsi rappelé les limites du réel (la pénurie des ressources alimentaires, point de départ des différentes crises), qui sont aussi les limites physiques de l'homme. Car si Wade peut marcher, sauter, glisser, ramper, il ne peut outrepasser certaines lois — celles qui font qu'un corps tombe et s'écrase: «*What's the matter? Life getting you down?*»¹ interroge, malicieuse, la voisine du rez-de-chaussée, alors que Wade achève sa descente («*get down*» voulant dire à la fois «descendre» et «déprimer»). À l'inverse, la première immersion dans l'OASIS est représentée comme un envol, une exploration aérienne repoussant jusqu'à l'extase les limites du déplacement dans l'espace — et même de la perception.

À cet égard, il est significatif que cette bascule figurative s'opère par un glissement du point de vue: lorsque Wade enfle son casque de réalité virtuelle pour la première fois, la



1 «Qu'est-ce qui se passe? La vie te déprime?»

caméra vient en effet se superposer à ses yeux, nous permettant d'embrasser sa vision. Wade cesse alors d'être un corps (un être physique) pour devenir un pur regard (un être scopique). C'est que l'OASIS n'est pas un nouveau monde, mais un mirage — non pas un territoire qu'une caméra explore, mais un univers que des ordinateurs génèrent [Technique]. En optant pour un plan-séquence (aucune coupe ne vient interrompre le sprint fantasmagorique de Parzival dans l'OASIS), ce passage souligne par ailleurs l'extrême plasticité de l'imagerie virtuelle: plutôt que de se succéder, les paysages se recomposent, se déplient les uns après les autres (comme dans les livres *pop-up*), parfois même les uns dans les autres (comme des poupées russes), bousculant et renversant sans cesse les rapports d'échelle (telle cette balle de tennis abritant en son creux une enceinte sportive gigantesque).

Cette célébration virtuose de l'ingénierie spectaculaire [Encadré: « *Minecraft*: des mondes à construire »] s'incarne pareillement lors de la deuxième course de voiture [séq. 5], qui offre au spectateur de retraverser une séquence (déjà vue auparavant) par un circuit alternatif, souterrain, lui permettant d'en observer les rouages. Dans une perspective à la fois ludique et réflexive (l'activité sous-jacente du virtuel y est représentée sous une forme mécanique), la mise en scène se plaît à révéler ce qui se trame « en dessous » des artifices, à exhiber l'envers et l'intériorité des images — comme pour souligner leur nature de pur simulacre.

● Mélange et confusion des réalités

Après avoir posé les bases de ces deux régimes de réalité, *Ready Player One* ne cessera d'en troubler la perception. Plutôt que d'être séparés ou opposés, réel et virtuel vont ainsi être associés, entremêlés. Parfois, le réel peut s'introduire dans le virtuel: il n'y a qu'à se remémorer les séquences dans les archives de James Halliday, qui creusent des bulles de réalité troublantes dans le tissu virtuel de l'OASIS — le réel y est réduit à des souvenirs (avec des personnages en chair et en os) qu'on observe comme on regarderait des poissons à l'intérieur d'un aquarium [séq. 5 et 7]. Il peut même arriver que cette incursion du réel dans le virtuel se fasse au détriment du spectateur, comme dans la séquence où Sorrento émerge sans le savoir dans une simulation de son bureau — et où Parzival, dans un geste particulièrement *méta*, se débarrasse de son déguisement de Wade [séq. 12]. À d'autres moments, c'est le virtuel qui s'invite dans le réel, comme lorsque l'hologramme de Parzival dialogue avec Sorrento dans ce même bureau, en baladant ses pixels fantomatiques parmi la chair et la matière [séq. 9].

Séquence après séquence, la mise en scène organise donc un système de vases communicants entre la réalité et l'OASIS, au point d'estomper les frontières entre l'une et l'autre. C'est qu'il s'agit justement de montrer l'interdépendance entre ces deux mondes — de montrer que le conflit (virtuel) pour la maîtrise de l'OASIS a des répercussions dans le réel. Toujours dans ce même bureau (lieu des expérimentations plastiques les plus subtiles du film), un plan-séquence gravitant autour d'un écran fait ainsi dialoguer dans le même cadre Sorrento avec I-Rok (un humain avec un avatar), ce dernier finissant par révéler la véritable identité de Parzival [séq. 9]. Le portrait de Wade s'affiche alors sur l'écran, pris en étau entre l'image d'I-Rok et le reflet de Sorrento. Wade/Parzival est désormais menacé à la fois dans l'OASIS et dans le monde réel.

Ainsi, plus on progresse dans le film et plus la mise en scène s'emploie à trouver des solutions formelles pour entremêler réel et virtuel. Le montage participe de cette



sensation de resserrement, en alternant de plus en plus les registres à l'intérieur même d'une séquence. Le dernier tiers ne cesse ainsi de multiplier les aller-retour entre réel et virtuel. Ainsi, l'appel aux armes de Parzival, envoyé à tous les joueurs de l'OASIS, est partiellement filmé depuis le van où il se trouve avec ses camarades de jeu [séq. 13]. De même, lors du déclenchement de la *Cataclyst* (cet artefact magique éradiquant tous les joueurs à plusieurs kilomètres à la ronde), la foule des Sixers éliminée sur le champ de bataille virtuel se répercute en échos entre les murs du centre opérationnel d'IOI, toutes les plateformes virant soudain au rouge [séq. 15]. Une façon pour le film de faire feu de tout bois, en rabattant les uns sur les autres toutes les énergies et tous les enjeux du récit. Ainsi, la lutte finale déborde de l'OASIS pour se répandre dans les rues de la ville, donnant à ce gigantesque rassemblement des airs de mouvement social, voire de guérilla urbaine.

● Minecraft: Des mondes à construire

Le second paysage traversé par Parzival dans l'OASIS n'est pas pour rien issu du jeu *Minecraft*. Commercialisé depuis des années sur quasiment toutes les plateformes disponibles, celui-ci confère au joueur la possibilité de construire des mondes complexes à partir de simples briques de pixels (on appelle cette catégorie de jeux des *sandboxes* — des jeux de type « bac à sable »). La référence a ainsi vocation à illustrer le caractère bricolé du virtuel: comme le réel, l'OASIS ne serait rien d'autre qu'un assemblage de matières, qu'une articulation de blocs. Sur cet enjeu (la manufacture de l'artifice), ce passage est d'autant plus révélateur qu'il donne à voir sa propre élaboration, avec ces colonnes de briques se dépliant dans tous les sens pour former une ville — qui semble s'ériger d'elle-même. Davantage qu'une illusion, on y observe en quelque sorte la fabrication d'une illusion. Comme souvent chez Spielberg, il s'agit en fait de montrer à la fois le tour de magie et son fonctionnement, de s'émerveiller de l'un et de l'autre.



Des images dans des images

Grâce au jeu vidéo, l'homme n'est plus condamné à un rapport passif à l'image (un rapport de spectateur), mais peut entretenir vis-à-vis d'elle un rapport actif — et plus précisément interactif [Influence]. Dans *Ready Player One*, l'image n'est donc plus seulement un outil (pour raconter une histoire) mais un sujet en soi, enclin à toutes les péripéties formelles.

● À portée de main

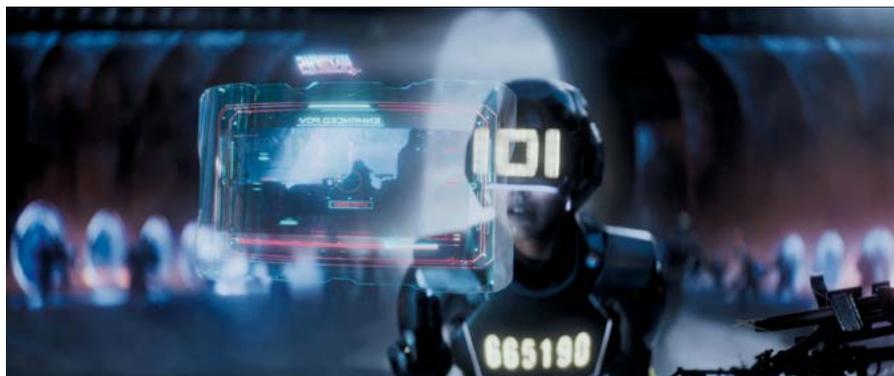
Maniables, flexibles, à la portée et à l'usage de tous, les images dans *Ready Player One* sont sans cesse modifiées, détournées, altérées, piratées. La première visite dans les archives de James Halliday nous laisse ainsi voir un souvenir encapsulé (une dispute entre Halliday et son collaborateur Ogden Morrow) sous la forme d'un flux d'images que le responsable des lieux, le Conservateur, peut venir recadrer, accélérer, rembobiner, figer, grâce à un contrôleur qui ressemble à une grosse manette de jeu vidéo.

Non content de renvoyer au dispositif spécifique utilisé par Spielberg pour les séquences dans l'OASIS [Technique], ce passage démontre les propriétés entièrement manipulables des images (même quand elles semblent «réelles», comme dans ce souvenir avec des personnages en chair et en os). Ainsi cette archive est-elle, en quelque sorte, mise en scène par le Conservateur, dans un geste d'autant plus troublant que l'épilogue du film nous apprendra que celui-ci n'est autre que Morrow — ce souvenir s'avérait donc aussi le sien.

Peu importe leur nature, les images sont vouées à être examinées, sondées, explorées, que ce soit pour servir l'intrigue ou l'action. Tandis que la bataille finale fait rage, Art3mis essaie de glaner un indice sur le dernier défi. D'un premier geste de la main, elle déploie devant elle un écran, qui lui renvoie l'image du Sixer s'affairant au loin sur sa manette de jeu. Puis, d'un deuxième geste, elle zoome à l'intérieur de cette image, afin de discerner le jeu diffusé sur le téléviseur. Le spectateur voit donc une image, dans laquelle un personnage déploie devant lui une autre image, qui vient révéler par grossissement une autre image, celle d'un jeu vidéo.

● Viralité et mutations

Cette atomisation de la mise en scène, où tout se rétrécit et s'agrandit, se répète et se prolonge à l'infini, participe de la sensation d'exaltation perpétuelle du récit, qui parvient à dynamiser visuellement le moindre enjeu narratif. L'appel aux armes de Parzival est à ce titre exemplaire: on le voit se répandre en échos sur les écrans de l'OASIS, sur ceux du monde réel, sur les casques des joueurs, sur les postes de contrôle d'IOI... La séquence présente même Sorrento comme harcelé par cette image virale, qui le pourchasse dans le réel et dont il ne peut arrêter la propagation — s'il tente de faire disparaître la silhouette de Parzival d'un écran, celle-ci revient toujours sur un autre. Cette plasticité picturale s'incarne enfin dans le caractère élastique et relatif de la continuité spatio-temporelle, plusieurs fois mise à rude épreuve — de la course de voiture remontée en marche arrière au *Rubik's Cube* rembobinant le flux d'images dans la discothèque.



● Un film dans le film

La séquence située «à l'intérieur» du film *Shining* [séq.10] est certainement la plus renversante de *Ready Player One*. Au-delà du tour de force esthétique (décalquées numériquement à partir de photographies originales du film de Kubrick, les images sont saisissantes de similitude avec le modèle), l'effet créé par cette digression est vertigineux, puisqu'il donne la sensation qu'un film entre littéralement par effraction dans un autre. Les avatars numériques de *Ready Player One* se baladent ainsi dans l'hôtel Overlook comme s'ils étaient dans un parc d'attractions, rejouant certains passages de l'original sur un mode sensationnel. Le sacrilège est à peu près total. Il est d'autant plus déroutant qu'on connaît le respect, sinon la déférence, de Spielberg pour Kubrick — qui a justement rencontré pour la première fois son maître sur le plateau de *Shining*. Mais à bien y réfléchir, ce blasphème ostentatoire poursuit un objectif parfaitement réfléchi: l'OASIS œuvrant à la célébration de tous les produits culturels, peu importe leur noblesse, Spielberg décide d'investir ce monument sans déférence artificielle. Par ailleurs, ce choix peut aussi s'interpréter comme un commentaire relativiste sur l'art et les notions de réussite ou de reconnaissance — rappelant ainsi que le film *Shining*, considéré comme un chef-d'œuvre du cinéma d'horreur, est détesté par l'auteur du roman, Stephen King. Un paradoxe dans lequel Spielberg peut se reconnaître, lui dont les œuvres continuent de susciter le mépris des uns et la fascination des autres. Enfin, le «roi du divertissement» en profite pour trouver un produit grand public d'une parenthèse transgressive délirante, gorgée de violence et de tabous — nudité féminine, baiser lesbien (Aesh étant une femme), corps séniles et décharnés, etc.

Des imaginaires d'emprunt

On pourrait dresser sur plusieurs pages la liste des références, citations et clin d'œil de *Ready Player One* — il y en a, bien souvent, plusieurs par plans. Dans un monde futuriste figé dans l'idéalisation du passé, l'OASIS prend en effet la forme d'un creuset virtuel infini, qui amalgame sans hiérarchie et sans mesure tous les imaginaires emblématiques de la *pop culture* [Adaptation]. Un tourbillon citationnel tous azimuts, à travers lequel Spielberg façonne une mise en scène célébrant l'hybridation et le croisement des univers.

● À la disposition de tous

L'OASIS imagine en fait un territoire où les œuvres ne sont plus diffusées et consommées, mais mises à disposition : on est désormais invité à s'en emparer, à se les approprier — tel Parzival faisant défiler sur lui les costumes de ses idoles (Michael Jackson, Buckaroo Banzai, etc.). Or, de la même manière, *Ready Player One* est une œuvre qui accumule les références pour mieux les croiser, les combiner, les fusionner entre elles. Lors de la course du premier défi, Parzival dispose ainsi comme véhicule d'une DeLorean (la célèbre voiture de *Retour vers le futur* de Robert Zemeckis [1985]), sur le pare-chocs de laquelle on peut observer des LED rouges appartenant à un autre véhicule célèbre de la culture des années 1980 : la voiture intelligente de la série *K 2000*. Pour anecdotique qu'il soit, l'exemple atteste d'un entrelacs citationnel indémêlable, où les greffes et le métissage sont constants.

C'est que la virtualité a créé les conditions d'un univers plastiquement débridé, qui pourrait intégrer dans son génome l'ADN de toutes les œuvres culturelles existantes. Aussi la citation dans *Ready Player One* n'est-elle jamais une fin en soi (leur surabondance annule même leur dimension référentielle), mais un carburant pour la mise en scène, qui trouve dans ce « déjà-vu » perpétuel les conditions paradoxales de sa singularité. Les œuvres ne sont désormais plus des objets qu'on vénère ou qu'on compulse [Encadré : « Un film dans le film »], mais des motifs qu'on intègre à une construction formelle plus grande et en constante mutation.

● Déjà-vu

Le prodige tient à ce que, loin de se laisser uniquement diriger par la tempête du hasard et des aléas, le film parvient souvent à rassembler ses emprunts pour composer des bouquets référentiels cohérents. Par exemple, au cours de l'assaut du château d'Anorak [séq. 14], on voit le Géant de fer (personnage tiré d'un film de 1992 sur l'amitié d'un enfant et d'un robot) disparaître dans un bain de lave, comme Arnold Schwarzenegger dans *Terminator 2* (James Cameron, 1991) — dont il reprend le fameux geste d'adieu : un pouce levé vers le haut. Un geste qui, au-delà du rapprochement bien senti (*Terminator 2* relate lui aussi une relation pleine d'affects entre un enfant et un robot), est loin d'être gratuit puisque le passage qui précède était justement structuré autour de la suppression des doigts du Géant, qu'un ennemi tirait un à un avec sa lunette de précision — empêchant ainsi que le robot se tienne au-dessus d'un gouffre et serve de pont de fortune à ses amis.

Les regards entraînés et sensibles à la *pop culture* peuvent d'ailleurs percevoir que cette logique citationnelle dépasse largement l'emprunt matériel ou explicite (c'est-à-dire fétichiste : « Ah tiens, la voiture de *Retour vers le futur* ! », « Ah tiens, la moto d'*Akira* ! ») pour lui préférer une logique plus subtile de réinvocation, de déclinaison, de palimpseste. Il n'est pas une seule séquence de *Ready Player One* qui ne semble ainsi filtrée, modelée, investie par les réminiscences d'autres séquences de l'histoire du cinéma. Si certaines réinvocations sont manifestes (comme lorsque Aesh piège Sorrento en reprenant, sur un mode virtuel, le prologue de *Mission impossible* de Brian De Palma [1996]), d'autres sont d'autant plus insaisissables qu'elles jouent sur des ressemblances quelconques. Il y a ainsi, dans le château d'Anorak, un bref passage où Art3mis, cherchant à désactiver le bouclier, évite une troupe de soldats en faisant le tour d'une colonne. Or, ce passage reprend (au son de pas près) les motifs visuels et sonores d'une séquence de *La Guerre des étoiles* (George Lucas, 1977), où un personnage, dissimulé de la même manière, devait lui aussi tenter de désactiver un bouclier de protection. Par la bande, Spielberg double donc la kermesse référentielle d'un geste formel plus contenu, plus implicite, plus morbide aussi — où le spectateur croiserait, sans même s'en rendre compte, les fantômes d'autres films.

« J'ai voulu faire un film
qui procure au public
la même excitation que
ceux que je faisais dans
les années 1980 »

Steven Spielberg





Séquence

Éclairer un destin [01:58:51 – 02:03:12]

Nous sommes à l'achèvement de l'aventure de *Ready Player One*, qui voit Parzival remporter le dernier défi pour la maîtrise de l'OASIS et Sorrento continuer de pourchasser l'adolescent dans le monde réel. Les enjeux narratifs de cet épilogue semblent évidents : ils gravitent autour du passage de relais (Halliday confiant une dernière leçon existentielle à son successeur), et de l'antagonisme entre Halliday (figure tutélaire) et Sorrento (figure maléfique). Mais au-delà de ce schéma éloquent (filiation, opposition), ce dénouement va creuser une note réconciliatrice plus subtile, en axant sa mise en scène autour d'un motif (le rayonnement d'un œuf magique) qui servira de liant à toute la séquence.

● Un rêve qui devient réalité

Tout commence par une métamorphose [1] : dans un nuage de pixels, un visage (celui d'Anorak) laisse place à un autre visage (celui de James Halliday). Nouveau plan ? Pas vraiment. C'est que le montage, dans *Ready Player One*, n'en passe pas forcément par une coupe. Il peut ainsi se faire, comme ici, à l'intérieur et au cours du plan, qui ne laisse dès lors plus sa place à un autre, mais mute, se transforme. À ce titre, ce plan recomposé dit beaucoup de la complexité plastique à l'œuvre dans le film : en même temps qu'un nouveau visage, cette mutation dévoile ainsi un nouvel espace, qui est aussi une nouvelle réalité. On passe d'un monde virtuel (une caverne au trésor pharaonique) à un monde physique (une chambre dans un grenier).

Il faut cependant éviter de se fier pas aux apparences. Malgré ce mirage de réalité domestique, nous sommes bel et bien encore dans l'OASIS, et même en son cœur le plus opérationnel — où une simple pression sur un bouton peut mettre fin à toute la simulation [3]. Ce début de séquence joue en fait sur une série de dissonances qui vont progressivement troubler les repères du spectateur : le centre fonctionnel du monde virtuel est représenté sous une forme réaliste et même triviale ; Halliday (qui est censé être mort) est joué par un être en chair et en os (et même deux, si l'on compte l'enfant qui joue devant son téléviseur) ; et le seul être conscient (Wade) est campé par un avatar numérique (Parzival).

Un détail, un seul, suffit pourtant à rendre vraisemblable cette cohabitation troublante des réalités : observons ainsi avec attention, sur le plan [2], cette lumière naturelle frappant à la fois le visage (virtuel) de Parzival et le visage («réel») de Halliday. Contrairement aux apparences, cette lumière est *double* : elle est à la fois produite par une source de lumière physique (diffusée à travers la fenêtre, dans le hors-champ à droite) et générée par ordinateur (qui calcule la bonne dose de lumière à appliquer sur le visage de Parzival). Par un remarquable travail d'équilibrage technique, la lumière donne donc au spectateur la sensation d'éclairer également l'organique et le virtuel. Une observation qui n'a rien d'anecdotique puisque cet enjeu (éclairer d'une même lumière plusieurs réalités) va devenir le mobile formel de la séquence.

9



13



10



14



11



15



12



16



● Un œuf contre une arme

À la faveur d'un montage alterné, le film entrelace en fait deux univers et deux péripéties antagonistes: dans le réel, Sorrento sort son pistolet dans le but d'éliminer Wade [4], tandis que dans l'OASIS, Halliday cherche l'*easter egg* pour le confier à Parzival [5]. Longtemps convoité, cet *easter egg* advient donc par le montage comme une riposte (symbolique) au pistolet dégainé par Sorrento. Mais en quoi un œuf serait-il utile face à la menace d'une arme? Et surtout, comment un objet virtuel pourrait-il avoir un effet dans le réel?

La réponse est simple, et l'idée plastique très opérante: l'œuf (virtuel) [6] se diffuse dans le réel à travers son rayonnement, les gants alvéolés de Wade traduisant l'information digitale en aura lumineuse [7]. Une propriété irradiante qui agit par-delà les réalités mais aussi les considérations morales, puisque cet éclat miraculeux — que Wade «tient» comme un servent d'autel tiendrait un cierge [10] — se retrouve tout autant sur le visage de Samantha [8] que sur celui de Sorrento [13].

La révélation est d'ailleurs telle pour Sorrento qu'il ne tire pas, baisse son arme sans explication, esquissant même un ou deux sourires candides [14] qui nous orientent sur les raisons de cette pacification inattendue (soit la résurrection momentanée de son âme d'enfant). Le plan est au passage représentatif de ce qu'on appelle le «*Spielberg face*» — terme qui résume la propension du cinéaste à filmer des visages médusés, pétrifiés par l'observation d'un extraordinaire qui les dépasse. Dès l'émergence de l'œuf dans la séquence, la mise en scène récolte ainsi une succession d'émotions complémentaires [5, 8, 12, 13] qu'elle additionne en un grand bouquet de visages sidérés.

● Un premier et un dernier face-à-face

Si l'on en oublie presque qu'il s'agit de la première confrontation directe (c'est-à-dire dans le monde réel) entre Wade et Sorrento, c'est parce que ce face-à-face est là encore tronqué: Wade, en effet, ne voit rien du réel [12], mais contemple, sous les traits de Parzival, le don qui vient de lui être fait [11]. Par un habile effet de symétrie (Sorrento, à gauche, menaçant Wade avec son arme [10]; Halliday, à droite, à genoux devant Parzival [11]), la mise en scène s'emploie cependant à faire dialoguer visuellement les deux espaces, construisant par-delà les réalités un seul et même effet de continuité. Cette symétrie est d'autant plus significative qu'elle alimente une trajectoire lumineuse et symbolique cohérente: l'éclat de l'œuf a glissé sur le visage de Sorrento [9/13] au détriment de celui de Halliday, maintenant plongé dans l'ombre [11].

Telle une rime visuelle, ce plan [11] rejoue en fait la configuration spatiale du plan [2]: Halliday derrière Parzival, fixant son héritier du regard. Or, on constate que si le plan [2] accordait ces visages en les éclairant d'une même lumière naturelle, le plan [11] en accuse la disparité: le vieil homme se dispute désormais un morceau d'obscurité, tandis que le jeune avatar s'abreuve à une lumière divine qui ne le quittera plus. Ce clair-obscur va même bifurquer lors du champ-contrechamp final [15, 16], qui voit Halliday terminer ses adieux dans l'ombre d'une porte, tandis que Parzival, au visage toujours recouvert d'une lueur dorée, hasarde cette question: «Qu'est-ce que vous êtes?» Ni homme ni avatar, ni vivant ni mort, la divinité n'est désormais plus qu'un souvenir, éclairant de sa lumière le destin d'un autre.



Technique

La performance capture : l'humain malgré tout

L'élaboration de l'OASIS est certainement le défi plastique le plus ambitieux de *Ready Player One*. Il s'agit non seulement de fabriquer une réalité virtuelle aux imaginaires multiples et démesurés [Mise en scène], mais aussi d'incorporer de l'humain et du drame à l'intérieur de cette illusion numérique. Si les séquences de l'OASIS ont été entièrement générées par ordinateur (à l'exception notable de l'épilogue [Séquence]), leur conception est le résultat d'un processus technologique très sophistiqué appelé la *performance capture*¹, qui permet à ces séquences virtuelles de se construire à partir du travail d'interprétation de comédiens réels. Une technologie encore jeune mais aux répercussions déjà troublantes et qui, au-delà des prodiges figuratifs, problématise la place de l'homme dans le cinéma de demain.

● Du cinéma encodé

À la différence des films d'animation en images de synthèse (comme les titres du studio Pixar) dont la fabrication repose sur une procédure *ex nihilo* (tout se conçoit depuis le néant virtuel d'un ordinateur), la *performance capture* s'emploie à reconstituer les conditions d'un tournage *in vivo* (des comédiens dans un espace) afin de le retraduire numériquement. Elle se présente comme l'évolution de la capture de mouvement, une technique consistant à enregistrer les mouvements d'un corps non sous forme d'images (comme au cinéma), mais sous forme d'informations numériques. Nous avons tous en tête ces individus s'agitant sous d'étranges combinaisons couvertes de points blancs, ces derniers étant en fait des marqueurs reliés les uns aux autres par un logiciel afin de constituer sur ordinateur un squelette virtuel animé. À cette capture numérique des déplacements, la *performance capture* ajoute celle des expressions du visage du comédien (lui-même recouvert de petits marqueurs), via une caméra spéciale constamment dirigée dans sa direction. Dans une gigantesque pièce baptisée le « *Volume* », les interprètes jouent donc les séquences comme sur un plateau de tournage, à ceci près que leur performance n'est pas filmée au sens strict, mais encodée grâce aux dizaines de caméras et de capteurs disposés autour d'eux.

Malgré la complexité logistique d'un tournage en *performance capture*, cette technologie a d'abord un intérêt pratique: il n'est plus nécessaire d'animer intégralement

un personnage virtuel, de lui inventer une expressivité ou une manière d'être. En effet, la *performance capture* compose numériquement à partir d'une interprétation référente, qu'elle s'emploie à remodeler en lui appliquant une nouvelle peau (de pixels). Ainsi cette technologie s'est-elle progressivement imposée au cinéma pour son extraordinaire pouvoir de vraisemblance, le modèle référent (l'acteur) insufflant à son pendant virtuel (son avatar) un supplément d'âme, à même de créer dans l'esprit du spectateur une illusion de « vivant ».

« Travailler avec de vrais acteurs procure une qualité de mouvement “biologique” qu'il serait difficile de restituer autrement »

Joe Letteri, spécialiste de la *performance capture*

● Un soi réinventé

Plus qu'une technologie de décalque (comme l'était par exemple la rotoscopie, un procédé d'animation consistant à dessiner « par-dessus » une prise de vue réelle), la *performance capture* est donc une technologie de transmutation: elle transforme une matière organique en une matière virtuelle [Encadré: « *Le corps dans tous ses états* »]. Un processus qui trouve un écho réflexif saisissant dans *Ready Player One*, puisque les joueurs sont invités eux-mêmes à se constituer un double numérique, un « avatar », dont ils vont commander chaque mouvement depuis le réel. L'OASIS peut ainsi s'interpréter comme une mise en abyme de la technologie de *performance capture*, et ce jusque dans la combinaison servant aux deux technologies — il s'agit, chaque fois, de relier physiquement un corps (celui d'un joueur, celui d'un acteur) au domaine du virtuel. Ce processus de réappropriation se prolonge symboliquement jusqu'à la démesure lors de la bataille finale du film, qui montre plusieurs joueurs prendre possession de titans mécaniques surpuissants, qu'ils contrôlent de la même façon que leur avatar.

Dans *Ready Player One*, l'avatar est en fait moins un intermédiaire qu'un prolongement du joueur, à qui est donné la possibilité de se réinventer corporellement — en modifiant sa taille, son sexe, sa morphologie, son espèce, etc. Si l'on observe les personnages principaux du film, on constate ainsi que leurs avatars viennent refaçonner leur apparence réelle au filtre de leur personnalité ou de leurs fantasmes: discret mais désireux de plaire, Wade a fait de Parzival une

¹ Le terme français littéral, « la capture de jeu », est inusité.

silhouette ordinaire (comme la sienne) rehaussée d'agréments stylisés (des cheveux peroxydés, des tatouages bleus); dirigeant cynique et avide de pouvoir, Sorrento s'est bâti un jumeau bodybuildé et intimidant, jusqu'à la caricature; complexée par une tache de naissance rouge au visage, Samantha renverse cette imperfection en faisant de celle-ci le leitmotiv plastique de son avatar, traversé d'empreintes rougeâtres.

● De l'aléa dans le virtuel

Le raffinement technologique de la *performance capture* poursuit un objectif paradoxal: il s'agit de libérer le corps de sa matérialité, tout en conservant ce que cette matérialité peut offrir de naturel, de vivant. Or, le naturel d'une interprétation tient pour partie aux imperfections et aux tics propres à chaque comédien. Plutôt que de chercher à perfectionner par le virtuel, la *performance capture* cherche donc à conserver l'aléatoire et l'imprévisible propres aux conditions d'un tournage réel. Une application qui se joue aussi à l'échelle de la réalisation, puisqu'un dispositif de caméra dématérialisé a été inventé spécialement pour l'occasion (la *simul cam* — pour «caméra simulée») afin de permettre aux metteurs en scène de concevoir leurs cadrages lors du tournage.

Pour *Ready Player One*, Spielberg disposait ainsi d'un support traduisant ses mouvements physiques en



© Warner Bros. France



mouvements de caméra dans l'univers virtuel — dont un rendu (certes rudimentaire) était généré instantanément sur un moniteur. S'il regardait vers le haut, le cadre s'orientait lui aussi vers le haut; s'il avançait, le cadre s'avancéait pareillement. Ainsi, les mouvements de caméra bénéficient eux aussi d'un naturel et d'une authenticité difficiles à reproduire par les simples outils du numérique. Comme pour l'interprétation des comédiens, il s'agit donc de conserver ce que l'acte de mise en scène peut offrir d'accidentel: un plan décadré ou légèrement en retard sur le déplacement d'un personnage.

● L'enfant à la caméra

Si la *simul cam* permet de sauvegarder le caractère organique de la mise en scène (c'est-à-dire lié au comportement d'un être vivant, en l'occurrence l'opérateur), elle profite aussi des nouvelles facultés offertes par la virtualisation. Dématérialisée, la caméra devient en effet libre de procéder à tous les mouvements, déplacements, rotations et accélérations désirés par le réalisateur, sans subir la moindre entrave physique ou logistique. La séquence de la discothèque de *Ready Player One* est ainsi représentative d'une double libération: celle des corps (capables de danser en se jouant de la gravité) et celle de la caméra (capable de les accompagner dans leurs orbites folles).

D'une certaine manière, réaliser un film n'a jamais autant ressemblé à jouer à un jeu vidéo. Agrémentée d'une multitude de boutons (permettant par exemple de changer de focales) et de *joysticks* (permettant de déplacer la caméra virtuelle dans les airs ou d'en accélérer les mouvements), la *simul cam* a en effet quelque chose du contrôleur de jeu vidéo, appuyant là encore le caractère réflexif du film (*Ready Player One* est un film sur un jeu vidéo en réalité virtuelle mis en scène en partie grâce à un logiciel de réalité augmentée). Un dispositif novateur dans lequel certains auront tôt fait de voir la mort annoncée du cinéma: quel est donc cet art qui s'apparente maintenant à un jeu d'enfant? Et en effet, il suffit de voir une vidéo de Spielberg tout sourire, composant seul sa mise en scène aux commandes de sa *simul cam*, pour comprendre quel regain d'insouciance cette technologie fait souffler sur le cinéma à grand spectacle.

● Le corps dans tous ses états

Réinvesti par les puissances du virtuel, le corps d'un personnage est donc capable désormais de tous les prodiges, des plus anecdotiques (changer d'apparences en un claquement de doigts, comme lorsque Parzival se prépare pour son rendez-vous avec Art3mis) aux plus sensationnels (défier les lois de la physique, comme lors de leur danse en apesanteur). Pour les récits, ce sont surtout des possibilités inimaginables qui s'ouvrent, le corps des comédiens devenant désormais un élément malléable (on peut faire «jouer» à un être humain une créature animale ou fantastique, comme dans la nouvelle adaptation de *La Planète des singes* où les primates sont joués par des hommes) et même duplicable (comme dans *Le Pôle express* de Robert Zemeckis [2004], premier film intégralement tourné en *performance capture*, où Tom Hanks incarne plusieurs rôles, de toutes les tailles et de tous les âges — ces différents personnages se donnant même la réplique au cours du film). Le corps virtuel n'est donc pas uniquement un corps en plus: c'est un corps multiple, un corps «en mieux». À cet égard, les films en *performance capture* ont souvent accompagné le récit d'une transformation, comme s'il s'agissait de commenter et d'explicitier la révolution esthétique à l'œuvre. L'emblématique *Avatar* de James Cameron (2009) décrit ainsi comment l'âme d'un homme paraplégique est projetée dans le corps surpuissant (et virtuel) d'un extraterrestre, le récit s'achevant par sa mutation définitive. On ne naît pas virtuel, on le devient.



Influence

Le jeu vidéo : un art total ?

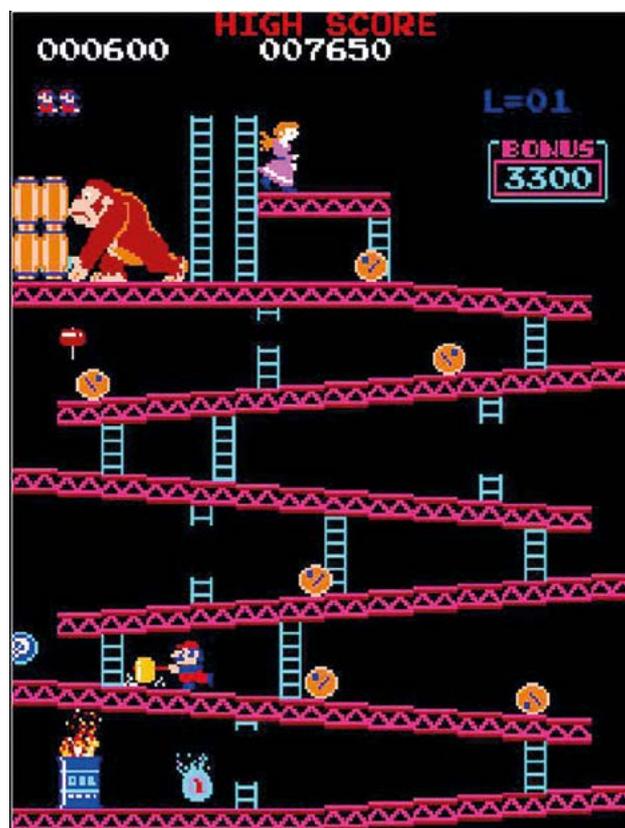
Ready Player One n'est pas une adaptation de jeu vidéo comme il en sort régulièrement aujourd'hui, mais un film sur un jeu vidéo — et même : *dans* un jeu vidéo. Le film s'approprie ainsi des codes, des motifs et un vocabulaire propres au médium : la trame de la chasse à l'*easter egg* reprend par exemple des catégories vidéoludiques notoires (premier défi : une course motorisée dans un New York revisité, où il s'agit de rouler jusqu'à la ligne d'arrivée en éliminant les concurrents dressés sur son chemin ; deuxième défi : un jeu de plateforme dans l'univers de *Shining*, qui nécessite de parcourir un environnement périlleux en évitant pièges, obstacles et adversaires, etc.). Plus remarquable encore, le jeu vidéo y est interrogé dans sa dimension totalisante : non plus seulement comme une activité techno-ludique, mais comme le médium immersif ultime — un médium à la fois narratif, figuratif et interactif. Raison pour laquelle il n'est pas inutile de revenir sur les différents développements qui ont amené le jeu vidéo à se rêver, comme le cinéma avant lui, en art total.

● «How the game plays»

La nouvelle notion qu'amène le jeu vidéo dans l'histoire des arts est l'interactivité. Comme le cinéma, le jeu vidéo s'organise ainsi autour d'images en mouvement sur un écran — mais dans le premier cas, on les observe (on est spectateur) ; dans le second, on interagit avec elles (on est joueur). Dans un jeu vidéo, la donnée qualitative prioritaire n'est donc pas le récit, mais ce qu'on appelle en anglais le *gameplay* (pour «*how the game plays*» : «comment le jeu se joue»). L'expérience du joueur est en fait soumise à une articulation de règles et de possibilités plus ou moins élaborées (se déplacer, sauter, actionner des éléments, etc.), qu'il faut savoir maîtriser. Ces règles lui sont souvent formulées en début de partie dans ce qu'on appelle un tutoriel, durant lequel le joueur novice est initié à l'univers du jeu. Le prologue de *Ready Player One* reprend ainsi à son compte ce motif caractéristique du jeu vidéo : le fonctionnement de l'OASIS y est explicité par le jeune Wade Watts, qui nous énumère en *off* les possibilités infinies de cet environnement tout en nous précisant ses commandements intangibles (par exemple : la mort provoque la perte de tout son argent et de ses accessoires).

La possibilité d'une interactivité entre un être humain et un monde numérique représente donc l'essence déterminante du jeu vidéo. Souvent considéré comme l'un des premiers jeux vidéo commercialisés, *Pong* devient ainsi

populaire auprès du public grâce à un système de jeu élémentaire : deux joueurs situés de part et d'autre de l'écran se renvoient une balle de pixel. Mais passé ces premiers émois interactifs, les développeurs comprennent progressivement que, pour continuer d'intéresser le joueur, l'expérience de jeu doit être «narrativisée». D'abord, en invoquant un imaginaire historique ou fictionnel, souvent emprunté au cinéma :



Donkey Kong

en 1975, le système de *Pong* évolue ainsi pour devenir un jeu de tir (il ne s'agit plus de se renvoyer un pixel mais de l'éviter) qui offre aux joueurs de se projeter dans une ambiance de western. Ensuite, en intégrant un schéma narratif et des éléments de dramatisation : pour séduire le marché américain, la firme japonaise Nintendo a ainsi l'idée en 1981 de développer un jeu de plateforme reprenant une figure fédératrice de l'imaginaire occidental (King Kong — rebaptisé Donkey Kong pour des raisons de droit) et une trame fictionnelle bien connue — le singe géant se trouvant au sommet d'un building d'où il maintient captif une jeune femme, Pauline, présentée comme la petite amie du personnage que commande le joueur. Les premières images de *Ready Player One* rendent un hommage limpide à ces balbutiements de l'art vidéoludique, en reprenant la logique *Donkey Kong* en sens inverse : Wade n'escalade pas mais dévale ainsi plusieurs étages d'un échafaudage de « piles », par une suite de glissements et de sauts (le ludisme de la situation est même accusé par l'emploi de la musique « Jump » — qui veut dire « sauter » — du groupe Van Halen).

● Un récit dont vous êtes le héros

Pour rudimentaire qu'elle puisse paraître, cette évolution du vidéoludique vers le narratif en dit long sur les mutations profondes que va graduellement connaître le médium : les jeux de challenge répétitif, fondés sur la reconduite niveau après niveau d'une mécanique de jouabilité unique, laissent place à des expériences de jeu plus évolutives, qui incorporent des éléments caractéristiques des récits littéraires ou cinématographiques (intrigue, personnages principaux et secondaires, alternance temps forts/temps faibles, etc.). La démocratisation des consoles de salon à partir des années 1980 (qui permet une pratique vidéoludique plus intime), combinée à des avancées technologiques exponentielles dans le domaine, accélèrent cette transformation.

Désormais, le jeu vidéo ne repose plus uniquement sur une logique binaire échec/réussite (dans le jargon : « *die & retry* »), mais invite son utilisateur à se projeter dans une expérience interactive et narrative au long cours. « On vient dans l'OASIS pour tout ce qu'on peut faire, mais on y reste pour tout ce qu'on peut être », déclare, à ce titre, le jeune Wade Watts, tandis qu'on découvre le héros pour la première fois représenté par son avatar. En donnant au joueur la capacité d'influer directement sur la trajectoire d'un personnage (à qui il peut donner le nom qu'il souhaite — sinon le sien propre), le jeu vidéo est en effet parvenu à transcender le processus d'identification à l'œuvre dans la littérature et au cinéma. Plutôt que d'assister au développement fataliste d'une existence, le joueur la prend désormais en main, l'incarne, mêle son destin à celui d'un autre.

● Un destin de substitution

Ce processus d'identification va se développer à mesure que le potentiel figuratif du jeu vidéo (ce qu'on appelle les graphismes) va gagner en réalisme et en puissance d'immersion. Il va surtout accéder à un nouveau palier avec l'avènement du jeu vidéo dit massivement multijoueurs (plus souvent appelé « MMORPG ») — dont l'OASIS, avec son monde ouvert et composite, représente une sorte d'héritier définitif. C'est qu'à partir des années 2000 une industrie technologique désormais institutionnalisée (le jeu vidéo) en rencontre une autre en plein essor (Internet) : originellement réservés aux spécialistes et puristes, les MMORPG offrent aujourd'hui aux joueurs du monde entier de se retrouver dans des univers alternatifs

immenses, riches de possibilités et de coopération. Cette dimension à la fois collective et immersive va favoriser encore davantage la propension du joueur à envisager le personnage qu'il incarne (son avatar) comme un double de lui-même — une sorte d'*alter ego* virtuel.

Cette projection peut s'avérer d'autant plus totalisante qu'avec le MMORPG, le jeu vidéo s'arrache à sa logique de finitude pour proposer des expériences de jeu littéralement sans fin — c'est-à-dire qui pourraient continuer et évoluer jusqu'au décès réel du joueur. Consciente de cette problématique, l'industrie n'a pas manqué de proposer une solution adaptée à son impératif de profit constant : grâce à Internet et au paiement dématérialisé, l'argent (réel) du joueur va ainsi pouvoir être dépensé dans le jeu afin d'obtenir des accessoires et services virtuels, qui amélioreront son avatar. Cette financiarisation de l'expérience vidéoludique donne d'ailleurs à *Ready Player One* une de ses plus belles idées graphiques, avec ces avatars qui, au moment de mourir, libèrent un monticule de pièces illustrant les pertes d'argent (réel) de leur propriétaire. Une pratique trop inconsciente du virtuel peut dès lors créer des tragédies dans le monde réel — comme en atteste le conjoint de la tante de Wade, qui dilapide l'argent du foyer pour des améliorations et des artefacts spéciaux (qu'il finit par perdre). Mais cette marchandisation peut aussi profiter à d'autres, comme Aesh, qui vend ses services de réparation et de construction aux autres joueurs.

● Une expérience exhaustive

Dans *Ready Player One*, l'OASIS est donc en mesure de proposer une expérience de jeu exhaustive, capable de satisfaire à la fois les besoins existentiels, sensoriels, sociaux et financiers du joueur. Tout en consacrant cette technologie toute-puissante, le film en interroge les apories pratiques et mêmes politiques : entre ceux qui aspirent à un monde sans entraves (le rêveur Halliday : « Je ne veux plus de règles »), ceux qui veulent le régir (le pragmatique Ogden Morrow : « Les gens ne vivent pas dans une borne d'*Asteroids*, alors qu'ils vivent dans le monde qu'on a créé ») et ceux qui veulent strictement capitaliser dessus (Sorrento). À terme, l'objectif de ce dernier est ainsi de polluer le champ visuel du joueur de publicités invasives, pour l'obliger à s'acquiescer d'une offre qui l'en débarrasserait — offre cyniquement appelée « Pure O2 ». De même, les centres de loyauté d'IOI ramènent la pratique vidéoludique à une expérience prolétaire, sinon carcérale, avec ces cellules de quelques mètres carrés où le joueur, endetté, se retrouve condamné à des travaux virtuels forcés. Transformé en malédiction de Sisyphus, le jeu vidéo perd dès lors sa fonction d'échappatoire récréative ou substitutive pour devenir l'expression de l'asservissement de l'homme par la technologie [Genre].



Document

Un roman sensoriel

Feuilleté de mondes virtuels, déplacements qui ne respectent aucune loi réglementaire de la physique, intrigue reposant sur une suite d'épreuves abracadabrantesques : le roman d'Ernest Cline, *Player One*, semblait inadaptable. Or, il fut porté à l'écran quelques années à peine après sa sortie, relativement fidèlement (en tout cas s'agissant des passages spectaculaires), et avec un sentiment de naturel et de

légèreté pour le moins inattendu — étant donné le lourd cahier des charges qui pouvait peser sur ses épaules. Peut-être cela tient-il, dans le fond, à ce que Cline n'a jamais eu autre chose en tête que des images de cinéma pour se représenter cette histoire. Des images proches du fantasme, mais sculptées mentalement par l'intime conviction que la technologie adéquate existe déjà pour les incarner.

Si ce volontarisme remonte rapidement aux oreilles d'Hollywood (et à celles de Spielberg en particulier), il suffit de parcourir quelques pages du roman pour comprendre quelle fièvre figurative et cinématique a su convaincre d'emblée l'industrie cinématographique. Une ivresse particulièrement sensible dans l'épisode de la discothèque, qui a glissé du roman au film sans sacrifier grand-chose à sa fantaisie originelle. Si certaines références à la *pop culture* ont été caviardées (comme le droïde R2-D2 de *Star Wars* en DJ), on remarque que beaucoup d'éléments ont été conservés tels quels (l'arrivée sur « Blue Monday » de New Order, la chorégraphie de *La Fièvre du samedi soir*). On note *in fine* que, malgré ses prérogatives sensationnelles, le cinéma se retient cependant de suivre la littérature dans ses accès jusqu'au-boutistes — comme cette transformation des danseurs en blobs, idée qui aurait certainement plongé le film dans une stase sensorielle déroutante.

On perdait tous ses repères une fois dans le Distracted Globe. L'intérieur de la sphère était complètement creux, et ses parois incurvées accueillaient à la fois un bar et un salon. Une fois l'entrée franchie, les lois de la gravité se trouvaient modifiées. Peu importait où vous marchiez, les pieds de votre avatar adhéraient aux parois de la sphère, si bien qu'on pouvait en faire le tour complet. Une « piste de danse » à gravité zéro occupait l'aire immense qui se trouvait au centre de la sphère. Il suffisait d'un bond pour l'atteindre. On s'élançait tel Superman lorsqu'il prend son envol, puis on nageait dans les airs jusqu'à la « sphère de groove » à gravité zéro.

Au milieu des danseurs, une grosse bulle transparente flottait dans les airs, pile au centre du club. C'était la « cabine » du DJ, lequel était entouré de platines, de tables de mixage et des consoles. C'était R2-D2 qui faisait l'ouverture. Il s'affairait aux platines à l'aide de ses multiples bras robotiques. J'ai reconnu le morceau qu'il jouait : c'était un remix de *Blue Monday* de New Order, sorti en 1983 remixé avec pas mal de samples des sons émis par les droïdes dans *La Guerre des étoiles*.

Je me suis dirigé vers le bar le plus proche sous le regard médusé des avatars dont je croisais la route et qui me pointaient du doigt. Je ne leur prêtais guère attention, car j'étais trop occupé à chercher Art3mis dans le club.

[...]



Art3mis m'a fait un clin d'œil. Ses jambes se sont alors muées en queue de sirène, et elle s'est propulsée devant moi d'un coup de nageoire caudale. Son corps ondulait et s'agitait sur un rythme endiablé, tandis qu'elle nageait dans les airs, puis elle a virevolté pour se retrouver face à moi. Elle souriait et me tendait la main, comme si nous étions sous l'eau. Lorsqu'elle a pris ma main, ses jambes sont réapparues, et elle s'est mise à décrire des ciseaux en tournoyant au fil du temps.

Peu confiant en mes dons naturels, j'ai lancé un logiciel de danse avancé intitulé *Travoltra*. Je l'avais téléchargé plus tôt dans la soirée, pour voir. Le programme a pris le contrôle des mouvements de Parzival et les a synchronisés avec la musique. Tout mon corps s'est alors mis à décrire des courbes sinusoïdales, et c'est ainsi que je suis devenu un maniaque du dancing.

Le regard d'Art3mis s'est illuminé. Elle était à la fois surprise et ravie, et elle a commencé à imiter mes gestes tandis que nous tournoyions l'un autour de l'autre tels deux électrons dans un accélérateur de particules. Art3mis a soudain changé de forme. Son avatar s'est métamorphosé en un blob informe qui palpitait et variait de taille et de couleur au gré de la musique. J'ai opté pour « émulation de partenaire » sur mon logiciel de danse pour reproduire ses gestes. Les membres et le torse de mon avatar virevoltaient et s'étiraient autour d'Art3mis comme de la guimauve tandis que d'étranges motifs colorés couraient sur ma peau. Je ressemblais à Plastic Man en plein trip sous acide. Sur la piste de danse, les autres se sont alors, eux aussi, transformés en blobs de lumières prismatiques, si bien que le centre du club n'a pas tardé à ressembler à une lampe à lave sortie tout droit d'un autre monde.

FILMOGRAPHIE

Édition du film

Ready Player One, DVD et Blu-ray, Warner Bros. Entertainment France.

L'esprit Amblin

E.T. (1982) de Steven Spielberg, DVD et Blu-ray, Universal Pictures France.

Les Gremlins (1984) de Joe Dante, DVD et Blu-ray, Warner Bros. Entertainment France.

Les Goonies (1985) de Richard Donner, DVD et Blu-ray, Warner Bros. Entertainment France.

Retour vers le futur (1985) de Robert Zemeckis, DVD et Blu-ray, Universal Pictures France.

Qui veut la peau de Roger Rabbit ? (1988) de Robert Zemeckis, Blu-ray, Touchstone Home Vidéo.

La performance capture

Le Pôle express (2004) de Robert Zemeckis, DVD et Blu-ray, Warner Bros. Entertainment France.

Avatar (2009) de James Cameron, DVD et Blu-ray, 20th Century Fox.

La Planète des singes : Les Origines (2011) de Ruppert Wyatt, DVD et Blu-ray, 20th Century Fox.

Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne (2011) de Steven Spielberg, DVD et Blu-ray, Sony Pictures.

Le Bon Gros Géant (2016) de Steven Spielberg, DVD et Blu-ray, Metropolitan Vidéo.

Science-fiction, cyberpunk, mondes virtuels

Tron (1982) de Steven Lisberger, DVD et Blu-ray, The Walt Disney Company France.

Strange Days (1985) de Kathryn Bigelow, DVD, 20th Century Fox.

Matrix (1999) de Lana et Lilly Wachowski, DVD et Blu-ray, Warner Bros. Entertainment France.

eXistenZ (1999) de David Cronenberg, DVD, BQHL Éditions.

Avalon (2001) de Mamuro Oshii, DVD, Studiocanal.

BIBLIOGRAPHIE

Le roman à l'origine du film

- Ernest Cline, *Player One*, Michel Lafon, 2011.

Sur les rapports entre cinéma et jeux vidéo

- Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood*, Pix'n Love, 2010.
- Selim Krichane, *La caméra imaginaire : Jeux vidéo et modes de visualisation*, Georg, 2019.
- Marion Poirson-Dechonne (dir.), *CinémAction* n°168, « Jeux vidéo et cinéma : une création interactive », Corlet, 2018.

Sur la technologie de la performance capture

- Marco Grosoli, Jean-Baptiste Massuet (dir.), *La capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, Presses universitaires de Rennes, 2014.
- Jean-Baptiste Massuet, *Le dessin animé au pays du film*, Presses universitaires de Rennes, 2017.

Sur Steven Spielberg

- John Baxter, *Citizen Spielberg*, Nouveau Monde, 2004.
- Jean-Pierre Godard, *Steven Spielberg : Mythes et chaos*, Horizon illimité, 2003.

Articles sur le film

- Louis Blanchot, « L'école des fans », *Carbone*, 27 mars 2018 :
↳ carbone.ink/chroniques/ready-player-one
- Josué Morel, « Le nouveau monde », *Critikat*, 28 mars 2018 :
↳ critikat.com/actualite-cine/critique/ready-player-one

SITES INTERNET

Deux vidéos promotionnelles revenant sur l'utilisation de la *performance capture* ainsi que sur l'empreinte de Spielberg dans le film [en anglais uniquement] :
↳ youtube.com/watch?v=Dz18oesVnu0
↳ youtube.com/watch?v=JWuEym-_P2Y

Deux illustrations commentées du « Spielberg face » [en anglais uniquement] :
↳ youtube.com/watch?v=w6hc-Bk6Geg
↳ youtube.com/watch?v=tQqAbQoJGKk

Transmettre le cinéma

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.
↳ transmettrelecinema.com/film/ready-player-one

VIDÉOS
EN
LIGNE

- L'histoire du fond vert vue par Ersan Musa
- Des réalités à fonds multiples

CNC

Tous les dossiers du programme *Lycéens et apprentis au cinéma* sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.
↳ cnc.fr/professionnels/enseignants/lyceens-et-apprentis-au-cinema/dossiers-maitre

Adapté d'un roman pour adolescents à succès, *Ready Player One* se présente sous les traits d'un objet de pur divertissement, célébration spectaculaire des technologies numériques et du pouvoir fédérateur de la culture populaire. Confié à son représentant le plus emblématique et consensuel, Steven Spielberg, le film renferme pourtant une superproduction presque expérimentale, modelée dans une forme débridée et radicale, qui enchevêtre les genres, les imaginaires et les temporalités avec une vélocité parfois déstabilisante. Dans les creux de cette chasse au trésor à l'énergie juvénile, le récit dévoile par ailleurs les dernières volontés d'un demiurge à la fois comblé artistiquement et rongé par les regrets existentiels, faisant de *Ready Player One* une sorte d'œuvre testamentaire, où celui qu'on a surnommé toute sa carrière «le roi du divertissement» réfléchit à la nature de son legs.

Directeur de la publication : Dominique Boutonnat | Propriété : Centre national du cinéma et de l'image animée — 291 bld Raspail, 75675 Paris Cedex 14 — T 01 44 34 34 40 | Directeur de collection : Thierry Lounas | Rédacteurs en chef : Camille Pollas et Maxime Werner | Rédacteur du dossier : Louis Blanchot | Léonographe : Capricci Éditions | Révision : Capricci Éditions | Conception graphique : Charlotte Collin — formulaprojects.net | Conception et réalisation : Capricci Éditions — 103 rue Sainte Catherine, 33000 Bordeaux — www.capricci.fr | Achievé d'imprimer par Stipa en juillet 2020



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL RÉGIONAL

capricci
ÉDITEUR DE CINÉMA