

## Quelques repères sur l'oeuvre de Spielberg

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

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

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

évoquant franchement les parcs Disneyland est aussi une allégorie critique de ce qu'est devenu Hollywood.

L'année 1993 voit également la production de *La Liste de Schindler*, l'une des œuvres les plus personnelles et les plus graves de Spielberg. L'évoquant de la tragédie de la Shoah lui confère une légitimité nouvelle, ainsi qu'une reconnaissance institutionnelle et académique. *La Liste de Schindler* entérine également la place centrale qu'occupe l'histoire dans son cinéma. Un paradoxe se dessine : on voudrait, à raison, faire de Spielberg un précurseur, un avant-gardiste, un anticipateur des changements systémiques, économiques et techniques. Pourtant son cinéma, qui reste connecté au présent et à un monde de plus en plus complexe, se conjugue principalement au passé. Cet élément est constitutif de son style : déjà présent dans les années 1980 (*La Couleur pourpre*, 1985 ; *Empire du soleil*, 1987), le drame historique s'affirme, à partir de la seconde moitié des années 1990, comme une veine à part entière de son cinéma. À l'instar d'Oliver Stone, Spielberg s'érige en observateur du monde contemporain et en héraut de l'histoire américaine (*Il faut sauver le soldat Ryan*, 1998 ; *Lincoln*, 2012 ; *Le Pont des espions*, 2015 ; *Pentagon Papers*, 2017) et parfois, mondiale (*Munich*, 2005 ; *Cheval de guerre*, 2012). Ce sens historique prononcé fait de Spielberg l'un des cinéastes qui ont le mieux assimilé et le plus rapidement intégré les conséquences et le choc des attentats du 11 septembre 2001. Deux films aussi dissemblables que *Le Terminal* (2004) ou *La Guerre des mondes* (2005) montrent une Amérique traumatisée et repliée sur elle-même. Ce rapport au passé est aussi propice à la réécriture ludique. *1941* (1979), *Arrête-moi si tu peux* (2002) et même *Les Aventures de Tintin : Le Secret de La Licorne* (2011) apparaissent ainsi comme autant de joyeux exercices de style. Cette conception de la reconstitution historique peut être perçue comme un défi de mise en scène. La construction narrative est alors envisagée à l'aune de la manière dont la vision du passé a été fixée et cristallisée par le cinéma et la culture populaire. À ce titre, *Ready Player One* se distingue comme le film où Steven Spielberg s'érige en historien du divertissement et de la pop culture.

<https://www.reseau-canope.fr/ready-player-one-de-steven-spielberg/un-blockbuster-synthetique/presentation-de-loeuvre-de-steven-spielberg.html>

## **Présentation de Ready Player One de Steven Spielberg (2018)**

### **Synopsis**

Sorti en 2018, le film de science fiction réalisé par Steven Spielberg est une adaptation du roman éponyme d'Ernest Cline publié aux États-Unis en 2011, et dont la traduction française date de 2013. Nous sommes en 2045. Le monde est à l'image des dystopies que nous vend le cinéma. On y retrouve, comme dans *Hunger Games* par exemple, une population toujours plus nombreuses, des inégalités toujours plus frappantes, et un changement climatique qui a fait des ravages. Pour sauver les habitants de ce monde déserté par l'humanité, un monde virtuel : L'OASIS. Un jeu de rôle créé par James Halliday et épaulé pendant un temps par son ami Ogden Morrow pour tout ce qui touche à la gestion business. À sa mort, Halliday lance une chasse à l'oeuf, une typologie de jeu bien connue des adeptes des MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) comme *World of Warcraft* ou *League Of Legend* dont le succès actuel n'est qu'un écho à celui du film. Le vainqueur deviendra le nouveau propriétaire de la société et donc du jeu, et accessoirement l'homme le plus riche du monde. Le héros principal, que nous suivons tout au long du film est le jeune orphelin Wade Watts qui vit chez sa tante en haut d'une tour d'un des bidonvilles de Columbus dans l'Ohio. Dans sa quête, il s'entoure de compagnons de confiance, ce qui se fait

plutôt rare en 2045, et bien sûr rencontre l'amour.

Au-delà du plaisir de jouer avec les effets spéciaux, Ready Player One est l'occasion pour le réalisateur d' E.T. (1982) et de Jurassic Park (1993) de renouer avec la culture des années 1980 qui sont pour lui une période prolifique et de réussite. C'est aussi pour lui une manière de s'interroger sur l'évolution de la société et son actualité.

### **Ready Player One – Une plongée dans la pop culture des années 1980**

La passion de Spielberg pour la caméra commence peut-être à ses douze ans, lorsqu'il réalise The last gun fight, un petit western de 4 minutes pour son chef scout. Sa carrière dans l'industrie cinématographique entame sa longue marche en 1964 avec un premier contrat chez Universal. Ce n'est que 10 ans plus tard qu'il signe son premier long métrage Sugarland Express qui lui permet de décrocher le Prix du Scénario au Festival de Cannes de la même année. Le film est malheureusement un échec au box-office, rendant la réalisation du prochain film de Spielberg plus douloureuse. Mais le jeune cinéaste est plein de ressources et de confiance, et Les dents de la mer voit le jour en 1975 et marque le début d'une longue carrière fructueuse. Ainsi aux abords des années 1980, Spielberg entame une carrière riche en production qui s'imprègne de l'époque dans laquelle elle naît. Ready Player One en est le parfait exemple avec les nombreuses références à la pop culture de ces années là.

### **Ready Player One – La musique**

On retrouve dans le film différents titres musicaux emblématiques tels que Blue Monday de New Order (1981) ou encore Stayin' Alive des Bee Gees de 1977 qui devient un tube l'année suivante en étant utilisé pour l'ouverture du film La fièvre du samedi soir. Une référence assumée, puisque Wade sous la forme de son avatar Parzival et Art3mis en profitent pour faire quelques pas de danse avant d'être attaqués par les hommes de l'IOI. Mais une référence déjà utilisée dans Catch me if you can (2002) avec Leonardo DiCaprio. Les références se retrouvent aussi dans les décors avec la Delorean de Retour vers le futur (1985), avec le costume de Parzival lors de la fameuse scène de danse où il porte volontairement celui du héros des Aventures de Bukaroo Banzaï à travers la 8e dimension (1984), ou encore avec King Kong (1976) qui empêche l'accès à la première clé. Enfin, et non des moindres, Spielberg cite le fameux Shining de 1980 dans une scène à la hauteur du film d'horreur de Stanley Kubrick. Une référence qui traduit toute l'ambiguïté du cinéma du réalisateur entre Blockbuster et cinéma plus intimiste et sérieux avec par exemple La liste de Schindler (1993) et Il faut sauver le soldat Ryan (1998).

### **Ready Player One – Un miroir de notre société**

#### **Ready Player One – Inspirations**

Ready Player One n'est pas seulement un retour en 1980 mais aussi une manière de parler de la société actuelle et de son évolution. Le personnage de Halliday est particulièrement parlant quant à la vision que Spielberg a des autoentrepreneurs qui finissent par être à la tête d'entreprises multinationales. En effet, la figure de celui qui a créé et développé l'Oasis n'est pas sans rappeler celles de Steve Jobs qui a engendré la performante et florissante Apple, ou de Jeff Bezos à la tête de l'impérial Amazon. Un regard qui met la passion au coeur de la réussite de ces entreprises mais qui a tendance à un peu diaboliser la partie business et gestion d'entreprise. Alors que les réussites

de Steve Jobs et Jeff Bezos ne sont pas dues qu'à des coups de génies mais à toute une suite de choix qui prenaient aussi en compte la dimension économique avec un engagement plus ou moins grand dans la prise de risque.

### **Ready Player One – Les jeux vidéos**

D'un autre côté, le réalisateur montre aussi comment ces entreprises contribuent à la virtualisation de notre société. Les jeux de rôle tels que World of Warcraft et League of Legend sont les origines de l'Oasis et témoignent de la force d'immersion de ces dispositifs qui n'est pas sans évoquer le Avatar (2009) de James Cameron. Face à une réalité qui ne satisfait pas, quoi de mieux que d'en choisir une autre où l'on peut être ce que l'on veut. L'exemple du confinement que nous venons de vivre et le succès du jeu Animal Crossing sur Nintendo Switch n'en est qu'une confirmation. Les frontières entre réel et virtuel y sont de plus en plus minces, avec notamment des marques qui y insèrent leurs produits comme l'ont fait Marc Jacobs et Gemo par exemple. Une mixité qui est aussi explorée dans l'animé Summer wars (2009) de Mamoru Hosoda où les gens y ont aussi leur compte en banque, leur assurance, etc.

### **Ready Player One – Pour conclure**

Adeptes de science fiction, Spielberg ne nous surprend pas avec le choix de l'adaptation d'un roman appartenant à ce genre. Il en fait un film qui emporte et plonge dans un univers qui fait écho aux années 1980. Il immerge les spectateurs dans des époques qu'ils connaissent, parfois sans le savoir, mêlant passé, présent et futur imaginé, créant une dimension affective parfois très forte. Le réalisateur en profite pour donner son point de vue sur l'évolution de la société à travers un médium qu'il connaît et maîtrise, posant des questions sur la disparition des frontières entre monde réel et virtuel qui sont d'autant plus d'actualité après les deux mois que nous avons passé chez nous à maintenir nos activités via différents logiciels. Peut-être ne pouvons-nous d'ailleurs n'y a-t-il plus de distinction à faire, le virtuel fait partie du réel, le tout est de savoir comment chacun veut l'intégrer à sa vie.

<https://up2school.com/fr/article/arts/ready-player-one/>

### **Ready Player One – Easter eggs**

Produit par Warner Bros, le film réunit un nombre impressionnant d'easter eggs. Si beaucoup appartiennent directement à des œuvres de Warner Bros, le studio a néanmoins fait une chasse aux droits pour pouvoir utiliser différents personnages issus de studios concurrents. Ainsi, pour un budget de 175 millions de dollars, le film en a rapporté plus de 582 millions au box-office. Un score suffisant pour Warner Bros qui vient de lancer la production d'une suite, adaptée du roman Ready Player Two, toujours écrit par Ernest Cline.

### **Des easter eggs dans tous les sens**

L'intérêt premier de Ready Player One c'est évidemment la manière dont le film joue avec la pop-culture, avec des personnages emblématiques du 7ème art. Ainsi, il y a un nombre incalculable de références aux œuvres des années 1970, 1980 et 1990. Tout le concept du film repose d'ailleurs sur la notion d'easter egg. Une notion qui a séduit Ernest Cline, lorsque lui est venue l'idée d'écrire Ready Player One :

« L'idée de départ m'est venue d'un jeu Atari qui s'appelle Adventure. Premier jeu vidéo dans lequel on trouve un Easter egg. Son concepteur, Warren Robinett, a glissé son nom dans une salle secrète du jeu. C'était la première fois que je découvrais dans un monde virtuel quelque chose qui avait été dissimulé par son créateur. C'est une expérience grisante qui m'a beaucoup marqué. J'étais aussi un grand amateur des œuvres de Roald Dahl. En particulier des livres qui mettent en scène Willy Wonka, et un jour une idée m'a traversé l'esprit. Et si Willy Wonka avait été concepteur de jeux vidéo et non pas chocolatier ? Je me suis mis à imaginer toutes les énigmes et tous les mystères que le milliardaire excentrique aurait pu semer derrière lui afin de se trouver un successeur digne de ce nom. Et je me suis dit que je tenais quelque chose. »

Il faut dire que le film est bourré d'easter eggs. On peut citer le retour du Géant de Fer, alors doublé par Vin Diesel, qui a accepté de reprendre son rôle presque 20 ans après le film de Brad Bird. On peut également souligner les véhicules qui parsèment le film. De la Delorean à la moto de Akira en passant par la Batmobile. Ready Player One offre également quelques hommages aux jeux vidéo, de Minecraft, à Joust en passant par Zelda. Steven Spielberg offre également quelques considérations envers les héros DC Comics qui font quelques apparitions.

Enfin, on peut évidemment citer Shining, présent le temps d'une séquence absolument renversante à travers laquelle Steven Spielberg recrée tout le décor du film de Stanley Kubrick avec énormément de fidélité. En tout, 80% des références utilisées par Ernest Cline dans son livre se retrouvent dans le film de Steven Spielberg.

### **L'élaboration du monde virtuel**

Ce n'est pas la première fois que Steven Spielberg se lance dans la motion capture et la création digitale. Après tout, il avait déjà expérimenté l'exercice dans Les Aventures de Tintin et dans le Bon Gros Géant. Mais avec Ready Player One, c'est un autre niveau qui s'offre à lui. Tourné en Angleterre dans les studios de Warner Bros, Ready Player One a fait appel aux plus grands noms des effets visuels. Notamment ILM et Digital Domain, pour créer l'OASIS. Le moindre plan dans ce monde virtuel a été créé de toutes pièces, et demeure un apport numérique inédit. Pour concevoir son film, Steven Spielberg a utilisé les toutes dernières technologies de la réalité virtuelle. Le cinéaste a eu son propre avatar pour se balader en VR dans l'OASIS. Cela lui permettait de se mettre à la place de ses personnages et de guider ses acteurs dans cet univers alternatif :

« Le moindre plan dans l'OASIS est virtuel. On m'a donc créé un avatar à moi aussi, afin de me permettre de me déplacer dans l'espace et de voir le décor. Une fois que j'ai réussi à envisager chaque séquence, j'ai demandé aux acteurs d'enfiler leurs lunettes de VR afin qu'ils puissent appréhender leur environnement tel qu'il allait être. Sinon, on joue dans une grande pièce blanche avec un ensemble de caméras numériques braquées sur soi. C'est perturbant pour les acteurs et le réalisateur d'arriver sur un plateau quasiment vide et de devoir imaginer ce qui est censé s'y trouver. Avec les lunettes, on n'a pas à imaginer. Tout ce qu'on avait à faire, c'était de se souvenir de ce à quoi

ressemblait l'espace de motion capture. »

Le réalisateur s'est également servi d'une caméra VR créée spécialement pour lui par le superviseur motion capture Clint Spillers. Ready Player One est donc une œuvre impressionnante en terme technique. Un film inédit qui permet de faire avancer l'utilisation de la motion capture et de la VR comme jamais auparavant. On espère que la suite sera à la hauteur de l'original.

<https://www.cineserie.com/news/cinema/ready-player-one-sur-tf1-comment-steven-spielberg-a-cree-loasis-3940282/>