



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 échappatoire 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 uns 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 déploient 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.

