

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 demiurge 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 demiurge 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 comprenne).

● 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.