



## 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 Mistolre 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-Rok, 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 nerfs 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 barrer 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

## 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 réinvoquant, 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 réinvoquantions 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

