FICHE PÉDAGOGIQUE

FICHE FILM :

Ready Player One
Steven Spielberg
2018 - États-Unis/Inde/Singapour -
140min - VOST

Niveau : conseillé à partir de la 5e

Scénario : Zak Penn, Ernest Cline
Image : Janusz Kaminski
Montage : Sarah Broshar, Michael Kahn
Musique : Alan Silvestri

Synopsis : 2045. Le monde est au bord du chaos. Les êtres humains se réfugient dans l'OASIS, univers virtuel mis au point par le brillant et excentrique James Halliday. Avant de disparaître, celui-ci a décidé de léguer son immense fortune à quiconque découvrira l'œuf de Pâques numérique qu'il a pris soin de dissimuler dans l'OASIS. L'appât du gain provoque une compétition planétaire. Mais lorsqu'un jeune garçon, Wade Watts, qui n'a pourtant pas le profil d'un héros, décide de participer à la chasse au trésor, il est plongé dans un monde parallèle à la fois mystérieux et inquiétant…

FICHES & DOSSIERS PÉDAGOGIQUES

Ce film d'aventures, adapté d'un roman pour la jeunesse, mêle différents régimes d'images : la prise de vue réelle et la reconstitution d'images virtuelles de jeux vidéo. Il interroge les rapports entre cinéma et jeu vidéo, entre réalité et virtualité : les univers virtuels sont-ils plus désirables que la réalité? Quel pouvoir des machines pour nous transporter dans un ailleurs qui peut nous faire perdre de vue l'essentiel ?

Le film a été au programme de Terminale de la spécialité cinéma-audiovisuel de 2021 à 2024.
Pour présenter le film, sa production, sa réalisation, ses enjeux de cinéma :
- Le **dossier enseignant** de 24 pages, rédigé par Louis Blanchot pour le CNC.
- La fiche élève
- Un dossier très complet de 42 pages édité par **Canopé et rédigé par Fabien Delmas**.

La séquence de dénouement, analysée à l'écrit dans le dossier du CNC est téléchargeable sur Transmettre le cinéma.
- La séquence d'affrontement entre l'hologramme de Parzival et Sorrento commentée en vidéo.
- Une séquence pédagogique en Lettres dans le cadre du programme de seconde sur « Le personnage de cinéma ». Avec Ready Player One, comprendre comment se crée une personnalité.Par Élodie Hachet, historienne du cinéma et enseignante de lettres **https://ecoledeslettres.fr/sequence-pedagogique-ready-player-one-de-steven-spielberg/**

LA THÉMATIQUE : LE TEMPS DES MACHINES DANS LE FILM

Le film illustre comment un monde virtuel géré par des machines permet à l'humanité de s'affranchir du réel et d'expérimenter une nouvelle temporalité.

Dans Ready Player One (2018), Steven Spielberg explore l'OASIS, un univers numérique omniprésent où la société s'évade pour échapper à un monde réel délabré.

Un monde réel saturé et à l'arrêt : en 2045, la réalité est misérable. La machine (l'OASIS) devient l'unique refuge pour vivre un temps perçu comme plus stimulant, plus riche et sans limites physiques.

Le temps accéléré du virtuel : dans le monde numérique, les actions, les déplacements et la collecte de données se font à la vitesse du processeur. L'esprit humain s'adapte au rythme instantané des algorithmes.

L'illusion de la maîtrise du temps : la machine offre une jeunesse éternelle, des identités multiples et des réincarnations infinies. Elle donne aux utilisateurs l'impression de contrôler le temps et d'échapper à la mortalité.

L'homme face au contrôle des corporations : l'entreprise IOI cherche à monopoliser la machine pour rentabiliser chaque seconde passée par les utilisateurs dans l'OASIS, réduisant le temps humain en profit financier.

La reconquête de la réalité : Wade Watts et ses alliés comprennent que la puissance de la machine ne doit pas remplacer la vraie vie. Pour gagner, ils doivent allier leur culture du virtuel à des valeurs humaines fondamentales.

Le temps réel comme seule véritable valeur : la décision finale d'éteindre l'OASIS deux jours par semaine rappelle une vérité essentielle : la machine peut enrichir l'existence, mais seul le temps vécu dans le monde réel est authentique.

AVANT LA PROJECTION :

1/ Extrait à télécharger :

L'extrait étudié correspond aux time codes suivants : Extrait : **00:02:00 à 00:04:43**
(cliquer sur le time code pour télécharger l'extrait)

2/ Situation de l'extrait choisi et enjeux

L'extrait se situe au tout début du film et présente à la fois le monde réel dévasté dans lequel évolue Wade en 2045 et le monde virtuel de l'Oasis dans lequel il se réfugie, comme le reste de la population. A savoir : Les moments du film qui se passent dans le monde réel ont été tournés en 35 mm argentique (= sur pellicule). La palette de couleurs a été désaturée pour renforcer l'aspect terne et dégradé de la réalité. Les parties tournées dans l'Oasis ont été captées en numérique via le procédé de motion capture, puis rendues entièrement en images de synthèse par les studios ILM et Digital Domain spécialisés en effets spéciaux.

3/ Analyse de l'extrait

L'extrait est intéressant parce qu'il permet de montrer à la fois les enjeux scénaristiques c'est-à-dire l'entrée en scène du jeune héros et la caractérisation de l'Oasis, monde virtuel créé par James Halliday. Il manifeste aussi le pari esthétique du film : faire dialoguer les images traditionnelles de cinéma en prise de vue réelle et les images vidéo-ludiques en 3D.

I) L'entrée en scène du héros.

C'est en mouvement et avec énergie qu'entre en scène Wade; le film d'emblée s'annonce comme un film d'action. En effet, on voit avec surprise Wade sortir de chez sa tante et descendre le long de la pile de containers-habitations, en se laissant glisser le long d'une barre pour arriver au sol. Il ne prend même pas la peine de répondre à sa voisine qui lui demande comment il va. La musique, Vamp de Van Hanlen, tube dynamique des années 80 accompagne l'action et contredit un peu le glauque des images. Il y a une vie malgré tout dans les ruines de ce monde. Le plan suivant montre Wade avançant vers la caméra au milieu d'une décharge automobile en même temps que la voix off à la première personne nous place dans son point de vue. Au centre de l'image, Wade avance au milieu de la ferraille : son monde est un chaos. Mais s'affirme déjà sa volonté d'en sortir, portée par la musique.

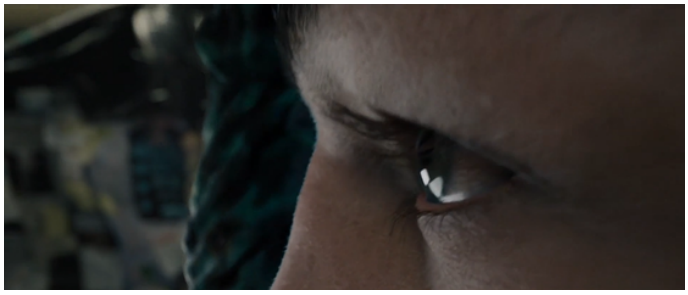
La voix off résume les étapes pénibles de sa vie en même temps que l'image montre les astuces avec lesquelles il parvient malgré tout à se créer un environnement matériel (la machine) qui lui va lui permettre d'entrer dans l'Oasis. En effet, un peu comme un guerrier enfile son armure, Wade se munit de différents accessoires et calibre son entrée dans l'Oasis : sorte de masque à fabrication maison pour prendre les mesures de son visage, qui sera suivi d'un masque de réalité virtuel, tapis roulant pour pouvoir se mouvoir dans l'Oasis et gants haptiques pour pouvoir interagir. Tous ces instruments lui permettront de devenir Parzival dans l'Oasis. La référence à Perceval chevalier de la légende arthurienne vient confirmer la dimension héroïque à laquelle est appelé Wade. En effet, comme Perceval, au début de l'histoire, il est naïf, timide et réservé, mais comme lui, grâce à son talent au combat, il comprendra que c'est dans l'union avec d'autres que la victoire peut advenir. L'Easter Egg sera le Graal que doit chercher et récupérer Wade.

II) Opposition entre le monde réel sordide et le monde virtuel magnifique de l'Oasis.

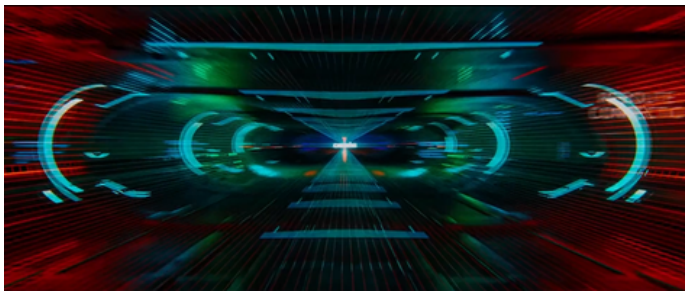
L'entrée en scène de Wade/Parzival est en même temps l'occasion de montrer de manière très affirmée l'opposition entre le monde-poubelle qu'est Columbus en 2045 et l'espace sans entrave et coloré qu'est l'Oasis. La réalité apparaît comme un repoussoir où tous les mouvements sont contraints alors que le monde virtuel est éminemment beau et désirable, les déplacements libres. L'étalonnage contribue fortement au contraste entre les mondes. Le monde réel est désaturé, les tons sont ternes et tristes, à l'inverse, l'Oasis propose une gamme chromatique très variée avec des couleurs bien saturées. L'entrée dans l'Oasis est magnifiée à la fois par le mouvement de la caméra qui va de l'avant et les images qui s'enchaînent par le milieu de l'écran et la musique chorale, quasi religieuse qui se fait entendre, faisant contraste avec Jump de Van Halen qui résonnait jusqu'ici.

La voix off de Wade expose l'histoire et le fonctionnement de l'Oasis, et exalte James Halliday le créateur qui a su donner aux joueurs "a place to go". "Il a démontré qu'on pouvait aller quelque part sans aller nulle part". Ce paradoxe de l'Oasis s'incarne par le contraste entre Wade qui essaie son tapis roulant pour calibrer ses mouvements dans la carcasse étroite de la camionnette et l'entrée dans l'Oasis, vécue comme un vol spatial rapide qui explore l'infini de l'univers. La caméra semble glisser de monde en monde avec rapidité et propose un voyage immersif où tout semble possible. Elle passe de l'univers Minecraft que tout spectateur identifie à des univers inconnus, semblables à des spots publicitaires de destinations touristiques paradisiaques ou extrêmes.

II) Une caméra en mouvement, très fluide, qui fait le lien entre le régime d'images cinématographiques et vidéo-ludiques.



La caméra est en mouvement à partir du moment où elle suit Wade qui descend la "Pile" où il habite. Qu'elle le précède où le suive, elle bouge, et Wade aussi. C'est bien avec dynamisme qu'on entre dans l'histoire. Le régime des images de cinéma, filmées en 35 mm se fond dans le régime d'images vidéoludiques par le biais d'un travelling semi-circulaire qui accompagne le geste de Wade enfilant son masque de réalité virtuelle, en même temps que la caméra se rapproche de ses yeux jusqu'à les filmer en très gros plan, comme pour entrer dans la vision de Wade. Enfiler le masque procède d'une sorte de rituel qui lui permettra de franchir un portail. Une fois au niveau des yeux de Wade, la caméra poursuit son mouvement pour panoter de manière très fluide et rapide vers l'intérieur du masque de VR. A partir de ce moment le régime d'images devient celui de l'animation 3D d'un jeu video. Dans l'Oasis, la caméra ne semble plus avoir de contraintes physiques (mouvements à 360°, aucune pesanteur, cuts spatiaux illogiques acceptés comme par un joueur qui se téléporte).



Les couleurs sont chatoyantes. L'oasis, "un endroit où les limites sont celles de l'imagination" . La voix off de Wade laisse entendre le miracle de toute puissance que rend possible le jeu, y compris celui de décider de son corps et de son identité.

Cet extrait n'est que le début d'une séquence relativement longue qui permet au réalisateur, par la voix off de Wade d'exposer les règles du jeu dans l'Oasis et la fameuse recherche de l'Easter Egg. Ce sera aussi le moment pour Parzival de présenter son ami Aech, jamais rencontré dans la vie réelle. L'Oasis apparaît pour le moment comme un espace idéal, coupé du réel, et protégeant des morsures du monde. Et si la quête de l'Easter Egg faisait voler en éclat cette représentation?

Référent fiche pédagogique : Anne Loiseau, professeure de cinéma-audiovisuel , lycée Auguste et Jean Renoir, Angers.