

2. La pop culture au cinéma (et dans *Ready Player One* en particulier)

Longtemps divisée entre cinéma de masse, pur divertissement industriel, et cinéma d'auteur, la production cinématographique a vu émerger, en particulier avec Steven Spielberg, quelques cinéastes en quête d'une voie moyenne. Ils viseraient alors non seulement la reconnaissance de leur travail comme auteur - une reconnaissance artistique qui passe par la mise au point d'un style identifiable - mais également l'élargissement de leur public en introduisant des signes extérieurs d'appartenance à une culture populaire, indices d'une ouverture intellectuelle et d'une remise à plat des classifications.

D'une certaine manière, tout le cinéma de Steven Spielberg est fondé sur cette revendication d'un juste milieu entre l'art et l'industrie. Ou plutôt sur la volonté de ne pas choisir entre les deux. Ça passe aussi par la reconnaissance du cinéma de genre.

On retrouve cette attention pour les genres mineurs de manière encore plus nette chez Quentin Tarantino, adepte des séries B.

Pour permettre à un public plus large de se reconnaître dans ces films d'auteur, les cinéastes se sont appuyés sur des marqueurs de culture populaire comme la musique (les chansons populaires), les personnages cultes des Comics ou appartenant à la sous- ou contre-culture, et les formes artistiques peu ou pas reconnues par le marché de l'art comme la bande dessinée ou le jeu vidéo.

Le film se doit d'être ludique, il s'affirme comme un divertissement. Et le plaisir suprême consistera pour le spectateur à déceler tout au long les différentes citations cachées, références en particulier au cinéma. Le film, fondé sur un système d'auto-référenciation, affirmant ainsi son essence artistique irréductible.

a. jeu vidéo

Si le jeu vidéo a d'abord beaucoup emprunté au cinéma, en essayant de se calquer au plus près des images et des narrations cinématographiques, le cinéma s'intéresse aussi en retour à ce que le jeu vidéo peut lui apporter comme réflexion sur l'image mais aussi sur la construction du récit. Ici, ce dernier ne diffère pas tellement d'une quête du Graal, topos littéraire abondamment repris. En revanche, il met en scène une réflexion sur les images et leur rapport au réel, d'autant plus pertinente que le numérique abolit la différence fondamentale de nature qui avait pu distinguer images virtuelles et enregistrement du réel.

Il pose aussi la question de l'identification et de la projection du joueur (ou du spectateur) dans l'histoire comme dans les images.

Alexis Blanchet, maître de conférence à Paris 3, spécialisé en cinéma et jeux vidéo (entretien avec Marilyns Vallet pour *Le Point*, avril 2018, au sujet de *Ready Player One*) : "Je ne sais pas si le film est à recommander aux gamers, mais en tout cas il donne en effet le sentiment de viser en priorité un public ayant connaissance des jeux vidéo et plus largement à des spectateurs et spectatrices maîtrisant les codes d'une pop culture courant des années 1980 aux années 2000. Le jeu vidéo apparaît dans le film comme une composante parmi d'autres de la culture populaire à travers de nombreuses citations de jeux (*Minecraft* en ouverture, *Mario Kart*, *Halo*, *Street Fighter*...). Il offre surtout au film sa structure narrative sous la forme de la quête d'un joueur pour trouver des «

easter eggs », des secrets cachés, au sein d'un monde persistant en ligne que l'on parcourt à l'aide d'un casque de réalité virtuelle”.

(...) **Spielberg a-t-il bien intégré les codes de la culture vidéoludique ?**

Je suis assez circonspect et perplexe sur la vision du jeu vidéo proposée par Spielberg dans son film : elle me semble un peu figée, restreinte et un peu trop uniformisée au regard de l'actuelle belle variété du domaine. Dans *Ready Player One*, le jeu vidéo se limite à être photo-réaliste et multijoueur : il répond aux canons des jeux dit AAA (triple A) des années 2000, c'est-à-dire qu'il ne représente qu'une partie d'un continent bien plus large. C'est une vision que je trouve assez limitée et très « grand public » : c'est probablement celle que l'on a en regardant les PLV de la devanture d'un magasin de jeux vidéo où s'imposent les jeux mainstream. Or, tant du point de vue des pratiques, des supports que des contenus, la dernière décennie du jeu vidéo s'est montrée à bien des titres innovante et surprenante, tant au niveau de la consistance visuelle des jeux (le minimalisme 8- bits, le « cel shading », la capacité à modéliser des matières très variées...) que du spectre d'expériences possibles.

(...) La séquence de la course automobile est un beau moment de cinéma. Elle s'inspire à la fois de jeux de course très arcade comme *Burnout* et de formes plus massives comme *TrackMania* (d'ailleurs déjà réutilisées par la publicité il me semble). La structure générale du film comme quête où le personnage cherche à réunir des items pour acquérir un trésor est aussi très ludique.

(...) **Quel portrait dresse-t-il des gamers ?**

Le personnage de Wade me fait diablement penser à l'Alex Rogan de *The Last Starfighter* (1984) : prolétaire, vivant dans un mobile home, famille en crise. C'est un peu inquiétant de voir en 2018 un archétype de joueur de jeu vidéo qui n'a pas bougé depuis... 34 ans ! La réflexion sur l'identité portée par les personnages d'Aech voire d'i-R0k me semble plus riche. Quand l'avatar sert de paravent pour cacher son identité réelle (Aech) ou quand, malgré la caractérisation virile et sentencieuse de l'avatar, ressurgissent des remarques enfantines et hypocondriaques dissonantes.

Au final, comment situeriez-vous *Ready Player One* dans l'échelle des films exploitant la culture jeux vidéo ?

Il me semble avoir vu des choses plus convaincantes dans *Edge of Tomorrow*, *Source Code* ou *Speed Racer* en termes de reprise par la fiction cinématographique de principes, de codes et de manières de faire du jeu vidéo. Par ailleurs, le film arrive après *Summer Wars* de Osada ou la série *Black Mirror* qui me semblent supérieures dans leur traitement des questions posées par les mondes numériques.”

b. musique

L'omniprésence de la musique (et de la chanson en particulier) est un marqueur évident d'un film revendiquant ses liens avec la pop culture. C'est le cas évidemment chez Xavier Dolan (et nos ados chantent désormais Dalida ou Céline Dion avec délectation : *Les Amours imaginaires*, 2010 <https://www.youtube.com/watch?v=E8TX7huaiU4> et *Mommy*, 2014 <https://www.youtube.com/watch?v=3bAAZiDgPxA>) ou Quentin Tarantino (souvenez-vous de la reprise de *Girl, You'll Be a Woman Soon* de Neil Diamond - 1967 - par Urge Overkill pour *Pulp Fiction*, 1994 : <https://www.youtube.com/watch?v=DDMJSG0a5u0>).

Ici on trouve entre autres groupes ou chanteurs apportant une connotation très claire de pop - et notamment parce qu'ils appartiennent à une époque déjà révolue :

- Duran Duran
- Bee Gees
- Prince

- Blondie
- Earth Wind and Fire
- Bruce Springsteen
- Tears for Fears

c. le jeu des citations

Les réalisateurs qui s'inscrivent dans ce courant cherchent à faire plaisir à leurs spectateurs en émaillant leurs films de références culturelles populaires. Souvent, comme ici, en lien avec les années 1980-90, devenues cultes pour le public - qu'il les ait vécues directement ou qu'il se les représente avec envie, comme un paradis lointain, une autre époque que la génération précédente a eu la chance de connaître.

“Ready Player One prend également la forme d'une expérience ludique, à la façon des albums-jeu Où est Charlie ?, où grâce aux citations de la culture populaire (jeu vidéo, mais aussi cinéma, comics, série télévisée, jouet...) qui émaillent l'ensemble de l'oeuvre, le spectateur est appelé à scruter l'image, à scanner les séquences pour repérer les citations qui y ont été placées, à localiser des phénomènes de transtextualité.

Steven Spielberg est un réalisateur qui aime à pratiquer la citation et la référence, à ses propres oeuvres (sa comédie 1941 citait Les Dents de la mer) comme à celle des autres (les références à L'Empire contre-attaque dans E.T à travers la culture matérielle des figurines). Dans Ready Player One, ces citations et autres caméos invitent le spectateur à adopter une posture ludique vis-à-vis du film : celle d'un détective à la recherche de l'indice visuel. Mais il s'avère que l'expérience du film en salle n'est pas la plus propice à ce jeu : tout va finalement très vite dans un montage très rythmé et l'utilisation des grands plans d'ensemble dans la séquence finale, la plus riche en citations, noie les détails. Lors de la projection, une forme de concurrence entre spectateurs s'entendait dans les rires décalés de certains ayant reconnu une référence échappant au reste de la salle.

D'une certaine façon, le film de Spielberg s'affirme comme un objet typique de la culture geek en invitant ses spectateurs à une exégèse de l'oeuvre, que facilitera son exploitation future sur support vidéographique. La version DVD ou Blu-Ray permettra les arrêts sur image, les zooms dans l'image pour dénicher les dernières références, les apparitions de personnages non encore relevées, les derniers secrets du film. On peut même supposer que celui-ci recèle un easter egg qui ne sera révélé que dans plusieurs mois, plusieurs années peut-être. Ce serait là un joli tour de force...”

De l'importance du jeu pour le spectateur :

“S'il est vrai, comme l'écrit le créateur de jeux vidéo Clément Bachelier (dans La Fabrique des jeux vidéo. Au coeur du gameplay, collectif, éd. La Martinière, 2013), qu'« un tableau ou un film n'est pas modifié par ce que le spectateur y projette », celui de Spielberg nous invite tout de même à une forme de participation inédite. Surtout, il illustre une mutation profonde de notre rapport à la fiction. Désormais, comme le souligne Alexis Blanchet, « un récit existe sous différents supports : film, novellisation, série, bande dessinée, jeu vidéo »... Et aussi dans l'imaginaire du public. Ils sont légion, ceux qui ne se contentent plus de recevoir les oeuvres, mais osent « jouer » avec, greffer leurs rêves et leurs digressions dans l'univers qu'ils aiment, de Star Wars à Harry Potter. C'est la « vague de fond » des « fan fictions », ces récits apocryphes qui pullulent sur Internet et démultiplient ce qu'Alexis Blanchet appelle « les états possibles de la fiction » : « Dans certains de ces récits apocryphes, un personnage est vivant, dans d'autres, il est mort, ou tombe amoureux, un événement peut avoir lieu ou non... D'une certaine façon, le film de Spielberg prend en compte toutes ces formes de réappropriations. » Bref, Ready Player One n'est peut-être pas un jeu, mais rien n'interdit d'y jouer quand même.” (Télérama :

<https://www.telerama.fr/cinema/de-tron-a-ready-player-one%2C-quand-le-cinema-sentiche-du-jeuvideo%20Cn5544972.php>)

Ici on trouve entre autres :

- *Retour vers le futur* (Robert Zemeckis, 1985) : la voiture DeLorean + musique
- *Le Géant de fer* (Brad Bird, 1999) : le géant lui-même
- *Shining* (Stanley Kubrick, 1980)
- Godzilla (+ musique)
- *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) : le T-Rex
- *Alien* (Ridley Scott, 1979) : Alien
- Chucky
- Le Seigneur des Anneaux
- King Kong
- Akira
- Freddy Krueger
- les Tortues Ninja
- *Gremlins* (Joe Dante, 1984) : un gremlin
- *Mad Max* (George Miller, 1979) : la voiture Ford Falcon