

## Steven Spielberg et *Ready Player One*

Conférence donnée par Fabien Delmas au Lycée Raspail à Paris le 15 décembre 2020

Retranscription par Sandy Canon, professeur au Lycée Descartes, Rabat

### I Présentation de l'œuvre de Spielberg

Contre histoire du cinéma tel qu'il s'est déployé de la fin des années 1970, dimension réflexive sur l'évolution des techniques et du système de production

métafilm : *King Kong* 1933, *Chantons sous la pluie* 1952, *Jurassic park* 1993

Spielberg : rend compte de la perpétuation de gestes de l'histoire du cinéma de 1927 jusqu'au début des années 1961/1963 : longue tradition du cinéma hollywoodien, père fondateur nouveau cinéma, spectacle hollywoodien fin des années 70 *Les Dents de la mer* 1975, *Star wars*

Histoire du divertissement 1980-2020

**Le cas Spielberg** : le Nouvel Hollywood, auteurisme, fin période classique 1967 jusqu'au début des années 80, films indépendants sur la liberté, la jeunesse, engagés politiquement CF *Duel*, 1974 *Sugar land express*

Et pourtant Spielberg et George Lucas : pas exactement membres du club, ennemis du Nouvel Hollywood car auraient mis un terme à cette aventure, à cette parenthèse enchantée du Nouvel Hollywood par des films commerciaux de divertissement

Movie brats, barbus d'Hollywood : Scorsese, Coppola, Palma, George Lucas, Spielberg : Ont appris leur métier à la faculté, cadre universitaire même si Spielberg n'est pas allé au bout du cursus

Spielberg a commencé à la télévision, surfé sur la vague de jeunisme sur hollywood et passage plus rapide à la réalisation 1974 *Sugar land express* puis 1975 *Les dents de la mer*

Connexion du cinéma des années 70 avec le cinéma de grand spectacle du cinéma classique cf William Wyler cf Cecil B de Mille

Lucas et Spielberg ont fait évoluer le système

1977 *Rencontre du troisième type* et *Star War*

Quel rapport à la réalité ?

Années 70 : échec politique, corruption, enlèvement au Vietnam cf *Voyage au bout de l'enfer* = esthétique photoréaliste, grands directeurs de la photo = Restituer le réel

Lucas/Spielberg : Réenchanter le cadre, bâtir des récits fondés sur la transfiguration spectaculaire, reconnexion de la lumière

Vertus narratives et dramaturgiques de la lumière, nouveaux types d'histoire qui n'ont rien à voir avec corruption et Vietnam

Vieille traduction hollywoodienne de raconter des histoires, fable à part entière avec sa part d'enchantement

1993 *Jurassic park* : réponse au *King Kong* de 1933

Révolution technologique : arrivée du numérique

*Liste de Schindler* : tournant plus tragique, reconnaissance académique (oscar)

Exploration veine spectaculaire en parallèle avec la veine historique

Alliance des deux dans *Ready player one* : contre histoire du cinéma américain, place au centre de son récit les cultures populaires : jeux vidéo, musique

Différents niveaux culturels : tout un travail de pédagogie sur les formes culturelles et artistiques

Les années 2010 : production des séries télévisées

3<sup>e</sup> âge d'or des séries 1994 (Friends, Urgences qui a été produit par Spielberg ) jusqu'à Game of Thrones, Girls, Breaking bad, Stranger things : même archétype que Ready player one

Spielberg : Avènement d'un cinéma néo classique fin des années 1970 : réactualiser les canons de la période classique

Cinéma américain dans sa globalité est déterminé en périodes mais Berthomieu préfère parler de canons : cinéastes majeurs

Cf canon Ford, canon Hitchcock cf voir tous les films de ces cinéastes

Période cinéma classique : alpha et omega sur tous les plans même système de production

Spielberg : quête = thème de prédilection

Cf *Indiana Jones* / *Liste de Schindler*

Quête de soi chez soi de sa terre d'élection, de sa maison, quête de la vérité

Canon de Michael Curtis, Canon de Disney, Canon de David Lean (britannique)

## Poèmes optiques

Génération Spielberg : Zemeckis, Ron Howard, Peter Jackson, Chris Columbus, Mickael Bay (Transformers) , Shyamalan, J.J Abrahams

Transfiguration = motif, =travelling avant qui se resserre sur le regard de celui qui découvre et appelle un contre champ : la grande image

Quête de la transfiguration, de la transcendance et non plus du photojournalisme

Vraie inversion réel et virtuel dans *Ready player one* : réel avec des couleurs désaturées

Enchantement, reconnexion à la fable, foi enfantine dans le récit cf pacte essentiel Croire pour voir, croire pour se projeter, croire pour jouer cf Séquence finale des *Aventuriers de l'Arche perdue* cf repas dans *Hook*

Cinéma de la magie, de la performance cf aussi Tim Burton

Démarche Spielberg/ Tarentino *Pulp fiction*, *Kill Bill*, etc = historien du cinéma, contre histoire du cinéma qui met l'accent sur les formes illégitimes

-Répondre à l'appel du hors champ, de l'ascension, cinéma de la projection

-Croire pour voir, croire pour se projeter, croire pour jouer

-Croire au pouvoir de la fable

-Alternier entre réalisme et magie : affirmer la toute puissance de l'image et la faculté à répéter la performance la plus extraordinaire

-Un conteur et un héraut : questionner l'histoire américaine contemporaine

## *Jurassic park* 1993

Séquence découverte du jurassic park : rapport au spectacle, à l'imagination

Terminator 2 : début de l'ère numérique James Cameron

## Jurassic park

Blockbuster : 15 ans d'existence, ici in bilan de la réalisation de Spielberg, bilan des années 80 et annonce années 90

Décennie du super spectacle : *Titanic*, *Gladiator*, *le Masque de Zorro*

Bilan ambigu et nuancé : part artistique, merveilleux, où commence l'exploitation

Juste une réplique : gagner énormément d'argent

Même si cadré, formaté, pas à l'abri

*Ready Player one* : *Jurassic park* des années 2010

*Last action hero* 1993 par John McTiernan, film d'action (cf Piège de cristal) = une sorte de Rose pourpre du Caire avec Schwarzenegger : tire bilan décennie qui s'achève

Trilogie : *Last action hero*, *Terminator 2*, *Jurassic parc*

*King kong* 1933 RKO film produit par O. Selznick : un type de film qui s'oppose à la trivialité du réel, à la crise économique

*Jurassic park* : remet à jour les principes de *King kong*

Système de production hollywoodien : comment s'envisage le créateur ?

Films réflexifs = métafilms mettent en scène figure créateur, qui se pose en démiurge, façonneur de monde et d'image

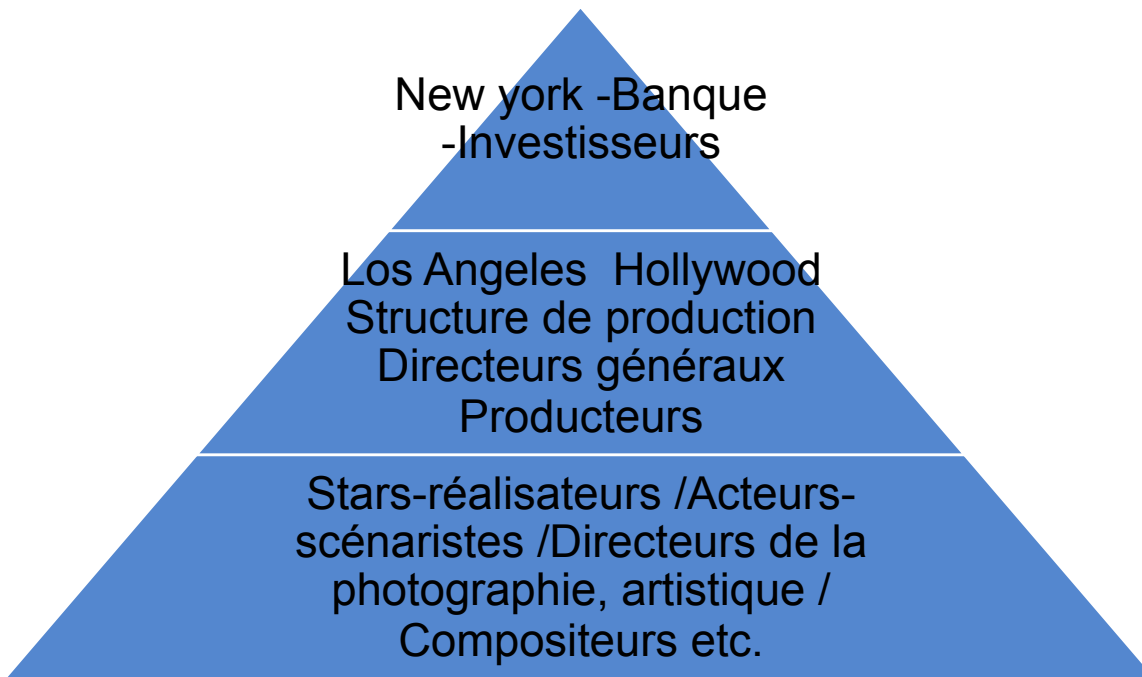
Démiurge = poète mais aussi un entrepreneur, travaille en fonction de vérités économiques et industrielles

James Halliday et John Hammond (in *Jurassic Park*) : portrait en creux de Spielberg

Hollywood : système de production, tenu par des studios historiques

1910 – 1935 (20th century fox, assimilé par Disney)

Pyramidal, vertical et horizontal = monopole de la production cinéma



Warner a produit Ready player one

Financeurs au sommet, siège économique

France : politique des auteurs, réalisateur alpha omega

USA : fonction la plus importante = producteur au centre de tout, plus important que les stars, que le réalisateur

Spielberg ne peut pas être Spielberg sans que l'on prenne en compte ses activités de producteur, décisif dans le domaine artistique, évolution engendrée par Spielberg possible car devenu un producteur, cofondateur de studio Ambling Entertainment puis Dreamwork en 1994

Structure pyramidale a évolué au fil du temps cf aujourd'hui

Un scénariste ne pouvait pas être réalisateur. Le propre de l'histoire hollywoodienne est de parler des gens qui ont cassé ses nomenclatures : Otto Preminger 1<sup>er</sup> réalisateur à devenir producteur de ses films

Système rigide dans sa structure verticale

Horizontale : dominer tous les aspects de la rédaction du scénario jusqu'à l'exploitation en salle du film

Double organisation horizontale et verticale : âge d'or cinéma des studios, du cinéma hollywoodien

Fin de cette double organisation 1948 et les lois anti trusts cf Paramount

### Le système de production hollywoodien en 2008

<b>Time (Warner maintenant)</b>	<b>Warner media</b>	<b>Disney</b>	<b>Viacom</b>
<b>Prod-distrib</b> : Warner bros ; Castle New line	rock,	<b>Prod-distrib</b> : Buena Vista, Disney Pictures, Miramax, Pixar, Touch stone	<b>Prod-distrib</b> : Paramount Pictures dreamworks SKG
<b>Salles</b> cinamerica			<b>Salles</b> Famous players
<b>Télévision</b> : CNN, HBO, CW, Turner networks, Turner classic movies, Cartoon Network		<b>Télévision</b> : Buena Vista television, ABC, ESPN, Disney Channel, Lifetime	<b>Télévision</b> : CBS, MTV, VH1, Nickelodeon, Showtime, Comedy central, BET
<b>Edition</b> : Time, Life, Sport illustrated, People			<b>Edition</b> : Simon and Schuster
<b>Musique</b> : Warner Music, Atlantic, Elektra		<b>Musique</b> : Walt Disney records, Hollywood records, Lyric street records	<b>Musique</b> :
<b>Autres</b> : Atlanta braves, Atlanta hawkes (sport)		<b>Autres</b> :parcs disneyland, théâtres de Broadway	

Super structure hétérogène dédiée au divertissement

Ready player one confirme cette approche , convoque esthétique des jeux vidéo, vidéos clips, = un film prend compte pluralité de l'image,

Plateformes de streaming renoue avec les studios des années 30

Figure du producteur essentielle = Centrifugeuse vorace

*Jurassic park, ready player one* le démontrent

Equilibre hollywoodien entre logique industrielle et excellence artistique

Arrivée Spielberg = tournant économique, artistique

**Blockbuster** : terme péjoratif, pas de subtilité artistique, modèle de bombe, destructeur de blocs, puissance pyrotechnique et spectaculaire

Une industrie de divertissement mise au service de l'art

Entre début 1970 et 1980 : bond de 450 % budget : studios prennent plus de risques donc importance du choix des réalisateurs et de la promotion des films à la télévision.

Autre approche sur le plan de la distribution des films

Jusqu'en 1975 (*Dents de la mer*) : diffusion progressive des films selon les zones géographiques //diffusion massive à l'échelle du pays de façon concomitante

Soft power : blockbuster a contribué à accélérer le leadership mondial des USA /URSS

Ere super blockbuster : depuis *Iron man* 2008 Disney a racheté Marvels, Lucas films, 20 th century fox

Spielberg : nouveau père fondateur, producteurs

Ambling entertainment

1994 studio : Dreamworks SKG : intègre également jeux vidéos, musique

Franchise Shrek, séries télé (Urgences)

## **II *Ready player one* : un film à l'ère du numérique**

Production sur 6 ans de 2012 à 2018

Tournage : 27 juin 2016 à 27 septembre 2016

Spielberg réussit à apprivoiser les techniques d'animation en 3 D, l'informatique et les effets spéciaux numériques (en anglais CGI « computer generated imagery »).

D'autres phases dans la postproduction que le montage, mixage et étalonnage

*Ready player one* : dernières innovations

Trilogie numérique : BGG -Tintin

Motion capture, performance capture

Approche nouvelle : évolution du numérique sur longue période, caps franchis par l'intégration des effets spéciaux

Décor 1990 Ridley Scott reconstitue Rome Cameron donner vie au Titanic

Intégrer au jeu des acteurs : motion capture : terme générique qui concerne la numérisation des mouvements, de la mise en scène, performance capture concerne le jeu de l'acteur (les mimiques, les doigts)

Réalisateur pas devenu un simple technicien comme les autres : affirmer une vision, une puissance imaginaire

De nouveaux outils pendant le tournage : la technique innovante du previz on set ou visual cam = dispositif de retour vidéo, à la fois moniteur et caméra interactive.

Caméra virtuelle = une sorte de tablette à la fois qui fait office de moniteur (retour vidéo apparu fin années 70) mais le moniteur seulement un aperçu des plans.

Previsualisation permet en temps réel d'intégrer effets spéciaux qui n'apparaîtront qu'en post prod, permet de changer choix mise en scène

Pas passif

À la fois moniteur qui permet de surveiller mais aussi lunettes de réalité virtuelle qui permet d'avoir la main sur la mise en scène

Cela a été élaboré par James Cameron pour Avatar

Ready Player one = bilan des techniques

Deux sociétés ont travaillé de concert :

-ILM (Industrial light and magic) 1975 fondée par George Lucas (Star wars Jurassic Park)

-Digital domain : fondée en 1993 par James Cameron et Stan Winston (Avatar)

## **Motion capture**

Transfert technique entre les arts, relie et unit jeux vidéos et cinéma

Peter Jackson : Andy Serkis acteur de Golum dans le Seigneur des anneaux spécialisé dans le motion capture



Robert Zemeckis un pionnier dès début 2000 *Pôle express* (2004) : Tom Hanks joue tous les personnages

<https://youtu.be/Cht63QybtIA>

Interprètes vêtus de combinaisons dotées de deux types de capteurs (réfléchir la lumière, émettre un signal lumineux). Les mouvements sont enregistrés par des caméras disposées autour du plateau. Les données lumineuses sont converties numériquement en mouvements et en volumes. Pour saisir les expressions faciales, les acteurs portent un casque auquel est arrimée une caméra légère.

### **III Le monde extraordinaire de l'Oasis**

Séquence 1 de *Ready Player one* : opposition réalité et virtualité

Monde extraordinaire (cf *Magicien d'Oz*) : importance jeu vidéo comme modèle formel

Intégralité séquence ouverture jusqu'au titre

Monde extraordinaire = somme de mondes déterminés par des approches vidéoludiques et la pop culture

Panthéon de la pop culture

Sur le plan formel : mouvement, mobilité caméra virtuelle induit le formalisme numérique cf Extrême mobilité du cadre

Rend palpable labilité de la pensée et du point de vue

Même plan sans coupe : officiellement Oasis montré d'un seul tenant

Assouvir vieux rêve de cinéaste, film sans coupe, film en un seul plan

Définition du démiurge : point de vue tellement fort qu'il peut modeler le monde à sa convenance

Monde de l'Oasis : renoue avec une vieille tradition hollywoodienne, canons classiques, concevoir des mondes extraordinaires qui s'opposent à la réalité triviale : spectacle hollywoodien est déterminé par la politique des genres, anti naturalistes

Monde extraordinaire technologique

*Le Magicien d'Oz*, *Brigadoon*, *Shangri-La in les Horizons perdus* de Franck Capra : définit ce que sont les mondes extraordinaires hollywoodiens

Chez Spielberg : Neverland dans *Hook*, aéroport dans *Le Terminal*, monde des géants dans *Le bon gros géant*

Des hétérotopies extraordinaires cf Michel Foucault<sup>1</sup> = espaces autres, enclaves extraordinaires

Parcs extraordinaires : frontières, limites

Pas existence magique de hétérotopies de Spielberg : origine technologique

Point de vue fort du démiurge

## **La figure du démiurge**

**John Hammond in *Jurassic Park* / James Halliday**

### **Séquence d'ouverture *Ready Player one***

Caractérisation de **James Halliday** : conclut la séquence d'ouverture de *Ready Player one*

Opposition réalité/virtualité mais au bénéfice de la virtualité qui précède et domine

Puis on nous présente ce monde, lecture topographique = caractérisation espace puis présenter le point de vue de James Halliday

Vision = visionnaire, précurseur, pionnier technologie, en phase et déterminé par la pop culture

Ernest Cline : roman = origine du film : travaille autour de l'amour de la culture populaire, accès à une vérité sacrée, cosmique, archétype du geek : utiliser ses connaissances en matière de pop culture pour décrypter le monde, exégète pop culture. Ambiguïté existence vécue dans l'oasis.

Pop culture : système codé pour accéder à une vérité cosmique

1993 *Jurassic Park* : point commun

Monde oasis et jurassic park = propositions de divertissement, atours de production hollywoodienne,

Mais démiurge dépassé par invention lance récit

Mort de James Halliday lance le récit

Vision non univoque, éventuels dangers

Production lancée dès 2010, finit à 2018

Décennie marquée par des déclarations de Spielberg, Lucas

---

<sup>1</sup> Texte en ligne : <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html>

Industrie Marvel bat son plein, tire sonnette d'alarme, attire attention sur dangers de généralisation des super blockbuster, mettre à mal industrie des studios (sommes colossales investies), nivellement par le bas des intrigues, de l'identité artistique, point de vue

Hétérotopie technique : mise en évidence processus élaboration des mondes extraordinaires.

Wade Watts en permanence attiré par le hors champ, pas en phase avec le cadre  
Monde réel rejeté = inversion des codes et des valeurs, récit anticipation, critique de l'emprise des médias de mass sur les utilisateurs, propre au monde technologie et pop culture (art de masse)

Moment de connexion : en phase avec cadre

*The Truman Show, Matrix* : structure narrative qui envisage réalité/virtualité

Enjeu : accéder à la synthèse, vérité, nouvelle indépendance

S'affranchir du dispositif, envisager réinitialisation, sortir de la matrice pour accéder à une synthèse plus juste, plus saine

*Tron* produit par Disney

#### **IV Un monde extraordinaire vidéoludique**

**Comment parler des jeux vidéo ?**

**Oasis : monde extraordinaire, hétérotopie vidéoludique**

**MMORPG : jeu de rôle en ligne massivement multijoueur dans un monde étendu et persistant**

Oasis se décline selon des phénomènes pop et des genres vidéoludiques.

Incorpore cinéphilie (populaire des années 80) et jeu vidéo, cinéma des années 80 (action, teenage movie, heroic fantasy). Transfert inter media. Interdépendance entre cinéma et jeux vidéo.

**L'essor de l'industrie vidéoludique parallèle à l'essor du blockbuster**

Fin des années 70, progrès graphisme et évolution technique

Hierarchie cinéma et jeu vidéo jusqu'à fin années 90

Aux origines, Jeu vidéo influencé par cinéma cf King Kong cf Street fighter II cf Bruce Lee

Cf Barbarians marqué par l' Heroic fantasy cf Conan le barbare

Révolution numérique et complexification des jeux vidéo cf Tomb raider, Resident evil =rééquilibrage. Convergence et interpénétration.

Années 90, transposition au cinéma cf David Fincher *The Game* (1997) : reprend la narration de jeu vidéo (quête, énigme, niveau)

Mouvement de caméra, cadre, fluidité mise en scène

Équivalence cinématographique au « game play » : lisibilité règles de jeu, capacité à s'immerger dans le monde vidéoludique, rapport à espace et au mouvement

**Comment Spielberg a-t-il intégré l'esthétique des jeux vidéo dans sa mise en scène ?**

## **V Dimension réflexive et totem pop : Chantons sous la pluie 2.0**

*Chantons sous la pluie* (1952) 2.0 = métafilm ultime

Mesurer l'impact des grands mouvements des quarante dernières années, panorama très large (cinéma, musique, vidéo clip), réflexion sur les arts de masse cf Ernest Clive dans son roman

Divertissement hors limite du cinéma

*Walt Disney, Assassin s'Creed, Marvel Studio, Game of Thrones*

Qu'est-ce que le pop ?

Qu'est-ce que le cinéma pop ?

En quoi le cinéma contemporain apparaît-il comme un catalyseur de formes pop et de pop culture ?

Le cinéma pop est-il déterminé par la référence, l'identification et la manière de synthétiser les formes qui le précèdent ?

**POP** : mouvement des arts de masse, du XX<sup>e</sup> siècle, société des loisirs cf Adorno et industrie culturelle, internationalisation d'une culture le plus souvent anglophone

Le pop : envisager entre les arts savants et populaires dans un continuum qui aurait eu raison des anciennes nomenclatures, repenser les hiérarchies et les rapports interculturels

Lawrence Alloway :

- *Continuum culturel* (1954 « the human image »)

- *The art and the mass media 1958*
- *The long front of culture 1959*
- *Notes on abstract of the mass media 1960*
- *American Pop Art 6 avril -16 juin 1974*
- *Network : art and complexe present 1984*

Pop : dimension ludique, amusement

Trois constantes qui déterminent l'art pop selon Lawrence Alloway :

1. Complexité syntaxique = impureté vertueuse (intermédialité) : image cinématographique pas seulement cinématographique, prendre en compte vidéoclip, jeux vidéos, séries télévisées = donner sens nouveau
2. Familiarité des sujets : connus du plus grand nombre, investis différemment
3. Prééminence de la technologie

*Ready player one* : *Star wars*, *Thriller* de Jackson, *Retour vers le futur*, adaptés dans un contexte singulier

Stratification et sens nouveau

Recensement exhaustif inutile : certaines matrices plus importantes que d'autres cf *Shining* cf Robert Zemeckis trilogie du temps, *Forest Gump* = catalyseur (événements historiques, événements culturels°)

Séquence course poursuite Central Park : King Kong et DeLorean

Faire cohabiter œuvres différentes dans une dynamique nouvelle

Années 80 : teenage movie, thématique de l'adolescence se constitue en genre (cibles prioritaires des blockbusters, personnages centraux) John Hugues, *Wr games*, *Daril*, *Secret de la pyramide*

Spielberg : adolescents au cœur de ses films (ET)

**Travail de réflexion innovant in *Ready Player One*** cf aussi dans *Arrête-moi si tu peux* (2002) = respiration, même travail sur les années 60, identifier des totems qui vont cristalliser l'ère d'une époque, sentimentalité, repenser les images publicitaires des années 60 (James Bond, Franck Sinatra, Rock, comédies *Arabesque*, *Charade* Stanley Donen )

Adolescence et thème de la quête : central chez Spielberg

Quête du Graal devient chasse à l'œuf de Pâques

Modèle arthurien : équivalent vidéoludique de la quête du Graal cf Indiana Jones

*Histoire sans fin (1984), Goonies (1985), Stand by me (1986)*

*Ready player one* : **place** du créateur dans un contexte d'art de masse, de technologie et de son **héritage**

Spielberg nous interroge, s'interroge sur la trace qu'il laissera, se montrer à la hauteur d'un idéal artistique

Aboutissement quête vidéoludique *Ready Player One* fait écho à la quête sacrée et mystique *d'Indiana Jones et la dernière croisade* : Qu'est-ce que laisser un héritage ? Qu'est-ce qu'un auteur dans une industrie ?

Œuf de Pâques = signature

Ultime énigme : accéder au saint des saints, chambre d'adolescent mal rangée, impulsion première de la création d'un empire

Écho fin *Indiana Jones* : graal

<https://youtu.be/A0TalLrtZ24>