



Séquence

Éclairer un destin [01:58:51 – 02:03:12]

Nous sommes à l'achèvement de l'aventure de *Ready Player One*, qui voit Parzival remporter le dernier défi pour la maîtrise de l'OASIS et Sorrento continuer de pourchasser l'adolescent dans le monde réel. Les enjeux narratifs de cet épilogue semblent évidents : ils gravitent autour du passage de relais (Halliday confiant une dernière leçon existentielle à son successeur), et de l'antagonisme entre Halliday (figure tutélaire) et Sorrento (figure maléfique). Mais au-delà de ce schéma éloquent (filialité, opposition), ce dénouement va creuser une note réconciliatrice plus subtile, en axant sa mise en scène autour d'un motif (le rayonnement d'un œuf magique) qui servira de liant à toute la séquence.

● Un rêve qui devient réalité

Tout commence par une métamorphose [1] : dans un nuage de pixels, un visage (celui d'Anorak) laisse place à un autre visage (celui de James Halliday). Nouveau plan ? Pas vraiment. C'est que le montage, dans *Ready Player One*, n'en passe pas forcément par une coupe. Il peut ainsi se faire, comme ici, à l'intérieur et au cours du plan, qui ne laisse dès lors plus sa place à un autre, mais mute, se transforme. À ce titre, ce plan recomposé dit beaucoup de la complexité plastique à l'œuvre dans le film : en même temps qu'un nouveau visage, cette mutation dévoile ainsi un nouvel espace, qui est aussi une nouvelle réalité. On passe d'un monde virtuel (une caverne au trésor pharaonique) à un monde physique (une chambre dans un grenier).

Il faut cependant éviter de se fier pas aux apparences. Malgré ce mirage de réalité domestique, nous sommes bel et bien encore dans l'OASIS, et même en son cœur le plus opérationnel — où une simple pression sur un bouton peut mettre fin à toute la simulation [3]. Ce début de séquence joue en fait sur une série de dissonances qui vont progressivement troubler les repères du spectateur : le centre fonctionnel du monde virtuel est représenté sous une forme réaliste et même triviale ; Halliday (qui est censé être mort) est joué par un être en chair et en os (et même deux, si l'on compte l'enfant qui joue devant son téléviseur) ; et le seul être conscient (Wade) est campé par un avatar numérique (Parzival).

Un détail, un seul, suffit pourtant à rendre vraisemblable cette cohabitation troublante des réalités : observons ainsi avec attention, sur le plan [2], cette lumière naturelle frappant à la fois le visage (virtuel) de Parzival et le visage (« réel ») de Halliday. Contrairement aux apparences, cette lumière est double : elle est à la fois produite par une source de lumière physique (diffusée à travers la fenêtre, dans le hors-champ à droite) et générée par ordinateur (qui calcule la bonne dose de lumière à appliquer sur le visage de Parzival). Par un remarquable travail d'équilibrage technique, la lumière donne donc au spectateur la sensation d'éclairer également l'organique et le virtuel. Une observation qui n'a rien d'anecdotique puisque cet enjeu (éclairer d'une même lumière plusieurs réalités) va devenir le mobile formel de la séquence.



● Un œuf contre une arme

À la faveur d'un montage alterné, le film entrelace en fait deux univers et deux péripéties antagonistes : dans le réel, Sorrento sort son pistolet dans le but d'éliminer Wade [4], tandis que dans l'OASIS, Halliday cherche l'easter egg pour le confier à Parzival [5]. Longtemps convoité, cet easter egg advient donc par le montage comme une riposte (symbolique) au pistolet dégainé par Sorrento. Mais en quoi un œuf serait-il utile face à la menace d'une arme ? Et surtout, comment un objet virtuel pourrait-il avoir un effet dans le réel ?

La réponse est simple, et l'idée plastique très opérante : l'œuf (virtuel) [6] se diffuse dans le réel à travers son rayonnement, les gants alvéolés de Wade traduisant l'information digitale en aura luminescente [7]. Une propriété irradiante qui agit par-delà les réalités mais aussi les considérations morales, puisque cet éclat miraculeux — que Wade « tient » comme un servent d'autel tiendrait un cerge [10] — se retrouve tout autant sur le visage de Samantha [8] que sur celui de Sorrento [13].

La révélation est d'ailleurs telle pour Sorrento qu'il ne tire pas, baisse son arme sans explication, esquissant même un ou deux sourires candides [14] qui nous orientent sur les raisons de cette pacification inattendue (soit la résurrection momentanée de son âme d'enfant). Le plan est au passage représentatif de ce qu'on appelle le « Spielberg face » — terme qui résume la propension du cinéaste à filmer des visages médusés, pétrifiés par l'observation d'un extraordinaire qui les dépasse. Dès l'émergence de l'œuf dans la séquence, la mise en scène récolte ainsi une succession d'émotions complémentaires [5, 8, 12, 13] qu'elle additionne en un grand bouquet de visages sidérés.

● Un premier et un dernier face-à-face

Si l'on en oublie presque qu'il s'agit de la première confrontation directe (c'est-à-dire dans le monde réel) entre Wade et Sorrento, c'est parce que ce face-à-face est là encore tronqué : Wade, en effet, ne voit rien du réel [12], mais contemple, sous les traits de Parzival, le don qui vient de lui être fait [11]. Par un habile effet de symétrie (Sorrento, à gauche, menaçant Wade avec son arme [10]; Halliday, à droite, à genoux devant Parzival [11]), la mise en scène s'emploie cependant à faire dialoguer visuellement les deux espaces, construisant par-delà les réalités un seul et même effet de continuité. Cette symétrie est d'autant plus significative qu'elle alimente une trajectoire lumineuse et symbolique cohérente : l'éclat de l'œuf a glissé sur le visage de Sorrento [9/13] au détriment de celui de Halliday, maintenant plongé dans l'ombre [11].

Telle une rime visuelle, ce plan [11] rejoue en fait la configuration spatiale du plan [2] : Halliday derrière Parzival, fixant son héritier du regard. Or, on constate que si le plan [2] accordait ces visages en les éclairant d'une même lumière naturelle, le plan [11] en accuse la disparité : le vieil homme se dispute désormais un morceau d'obscurité, tandis que le jeune avatar s'abreuve à une lumière divine qui ne le quittera plus. Ce clair-obscur va même bifurquer lors du champ-contrechamp final [15, 16], qui voit Halliday terminer ses adieux dans l'ombre d'une porte, tandis que Parzival, au visage toujours recouvert d'une lueur dorée, hasarde cette question : « Qu'est-ce que vous êtes ? » Ni homme ni avatar, ni vivant ni mort, la divinité n'est désormais plus qu'un souvenir, éclairant de sa lumière le destin d'un autre.