

**WARNER BROS PICTURES** et **AMBLIN ENTERTAINMENT** en association avec  
**VILLAGE ROADSHOW PICTURES** présentent,

# READY PLAYER ONE

Une production **AMBLIN ENTERTAINMENT** et **DE LINE PICTURES**

Un film réalisé par **STEVEN SPIELBERG**

Avec : **TYE SHERIDAN, OLIVIA COOKE, BEN MENDELSON, LENA WAITHE, T.J MILLER,  
PHILIP ZHAO, WIN MORISAKI, HANNAH JOHN-KAMEN, SIMON PEGG** et **MARK RYLANCE**

Photographie : **JANUSZ KAMINSKI**

Décors : **ADAM STOCKHAUSEN**

Montage : **MICHAEL KAHN** et **SARAH BROSHAR**

Costumes : **KASIA WALICKA-MAIMONE**

Musique : **ALAN SILVESTRI**

Producteurs: **DONALD DE LINE, STEVEN SPIELBERG, KRISTIE MACOSKO KRIEGER** et  
**DAN FARAH**

Producteurs exécutifs : **ADAM SOMNER, DANIEL LUPI, CHRIS DEFARIA** et **BRUCE BERMAN**

Scénario: **ZAK PENN** et **ERNEST CLINE**

Durée : 2h19

**SORTIE LE 28 MARS 2018**

**SITE PRESSE**

NEWSROOM: <https://newsroom.warnerbros.fr/>

TÉLÉCHARGEMENT MATÉRIEL : <https://mediapass.warnerbros.com/>



**DISTRIBUTION**

**WARNER BROS. France**  
115, av Charles de Gaulle, 92200 Neuilly Sur Seine

**CONTACTS PRESSE**

**Sabri Ammar** : 01 72 25 11 16  
**Carole Chomand** : 01 72 25 10 83  
**Caroline Maréchal** : 01 72 25 10 27  
**Nino Vella** : 01 72 25 11 40

Plongé dans un univers virtuel, un jeune homme se lance dans une chasse au trésor des plus périlleuses.

## **SYNOPSIS**

Steven Spielberg signe READY PLAYER ONE, film d'aventures inspiré du best-seller éponyme d'Ernest Cline.

2045. Le monde réel est devenu presque invivable. Il n'y a que lorsqu'il se réfugie dans l'OASIS, univers virtuel où la grande majorité des hommes passent leur temps, que Wade Watts (Tye Sheridan) se sent exister. Dans l'OASIS, où tout est possible, on n'est limité que par son propre imaginaire. Ce monde virtuel a été mis au point par le brillant et excentrique James Halliday (Mark Rylance) : l'inventeur milliardaire a légué son immense fortune et le contrôle absolu de l'OASIS à quiconque remportera les trois manches d'une compétition destinée à lui trouver un digne héritier.

Wade décroche la première manche d'une chasse au trésor qui défie les lois de la physique. Dès lors, avec ses amis du High Five, il se retrouve projeté dans un monde parallèle à la fois mystérieux et inquiétant tout en cherchant à sauver l'OASIS.

## NOTES DE PRODUCTION

*On vient dans l'OASIS pour tout ce qu'on peut y faire.  
Mais on y reste pour tout ce qu'on peut être.*

### DU LIVRE À L'ÉCRAN

Il y a un peu plus de trente ans, la perspective de se connecter à un ordinateur et de se créer un profil — plus ou moins authentique — avant d'entrer en contact en temps réel avec des gens aux quatre coins de la planète semblait quasi inconcevable. Mais imaginez que dans 30 ans on puisse se connecter à un ordinateur, devenir son propre avatar — plus ou moins authentique — et nouer des relations avec des gens dans un univers virtuel sans limites ? Les possibilités seraient infinies... mais les risques aussi.

Voilà le postulat de "Player One", bestseller d'Ernest Cline qui a inspiré l'un des réalisateurs les plus renommés et les plus brillants de tous les temps : Steven Spielberg. *"C'est une épopée grandiose et tentaculaire qui nous fait faire des allers-retours entre deux mondes radicalement différents",* explique-t-il. *"Ernest Cline est pour moi un visionnaire : il a imaginé un avenir qui n'est pas loin de celui qui nous attend étant donné les évolutions de la réalité virtuelle".*

Pour l'auteur, Steven Spielberg est l'une de ses plus grandes sources d'inspiration de son premier roman. *"Il est difficile d'évaluer l'influence considérable de l'œuvre de Steven Spielberg sur ma vie et mes centres d'intérêt, mais je n'aurais pas pu écrire 'Player One' si je n'avais pas vu tous ses films quand j'étais gamin. Comme pour tous ceux qui se sont passionnés pour le cinéma dès l'enfance dans les années 1970 et 80, son œuvre coule dans mes veines. Ses films ont fini par inspirer de nombreux aspects de l'intrigue et de mon style de narration, et on en trouve des indices évidents tout au long du livre".*

L'intrigue de "Player One" se situe en 2045, à une époque où les êtres humains ont la possibilité d'évoluer dans un monde virtuel numérique baptisé OASIS : ils peuvent aller partout où ils le souhaitent, faire tout ce qu'ils veulent, et devenir la personne – ou la créature – de leur choix. Dans une société frappée par le chômage, la pauvreté, la surpopulation et un profond sentiment de désespoir, *"c'est le moment parfait pour s'évader dans un monde virtuel où l'on peut mener une existence extraordinaire par l'intermédiaire de son avatar",* raconte Steven Spielberg. *"Il suffit d'un peu d'imagination pour plonger jusqu'aux confins de l'OASIS. Mais en*

*fuyant la réalité, on se coupe aussi d'une certaine façon de tout véritable contact humain. L'histoire est donc divertissante, mais elle tient aussi un peu de la satire sociale".*

La productrice Kristie Macosko Krieger, qui travaille aux côtés de Steven Spielberg depuis plus de vingt ans, renchérit : *"Ce qui fait la spécificité du film, c'est qu'en plus de l'action, il met l'accent sur des sujets captivants qui sont à la fois actuels et intemporels. C'est une histoire de passage à l'âge adulte qui met en avant l'amitié, la découverte des premiers émois amoureux, ainsi que l'acceptation de soi-même et des autres. C'est une fresque de science-fiction qui évoque profondément l'univers de Steven Spielberg".*

Ernest Cline révèle qu'il a puisé son inspiration pour le livre dans certains monuments de sa jeunesse. *"L'idée de départ m'est venue d'un jeu Atari qui s'appelle Adventure, premier jeu vidéo dans lequel on trouve un 'Easter egg' (ou clin d'œil). Son concepteur, Warren Robinett, a glissé son nom dans une salle secrète du jeu. C'était la première fois que je découvrais dans un monde virtuel quelque chose qui avait été dissimulé par son créateur. C'est une expérience grisante qui m'a beaucoup marqué. J'étais aussi grand amateur des œuvres de Roald Dahl, en particulier des livres qui mettent en scène Willy Wonka, et un jour une idée m'a traversé l'esprit : et si Willy Wonka avait été concepteur de jeux vidéo et non pas chocolatier ? Je me suis mis à imaginer toutes les énigmes et tous les mystères que le milliardaire excentrique aurait pu semer derrière lui afin de se trouver un successeur digne de ce nom, et je me suis dit que je tenais quelque chose".*

Le milliardaire excentrique d'Ernest Cline a pris le nom de James Halliday, cofondateur ermite de l'OASIS, et personnage solitaire, incarné par Mark Rylance. *"Le monde entier vit à l'intérieur de son rêve, le rêve à partir duquel il a bâti tout un univers",* poursuit Steven Spielberg. *"Mais comme il n'a pas d'héritier à sa mort, il conçoit un concours qu'il détaille dans son testament : le premier qui remportera les trois épreuves, obtenant ainsi trois clés, et qui trouvera ainsi l'Œuf caché dans l'OASIS, héritera de toute sa fortune".*

Au cours de sa vie, James Halliday permettait aux gens de fuir la réalité. À sa mort, il leur donne de l'espoir pour l'avenir, en imaginant un jeu à l'intérieur du jeu, avec à la clé sa fortune colossale et le contrôle total de l'OASIS.

Steven Spielberg remarque : *"Comme on peut s'en douter, tout le monde tente alors de mettre la main sur l'Œuf de James Halliday, y compris notre jeune héros involontaire, Wade Watts".*

L'existence de Wade se trouverait totalement transformée s'il remportait le concours, et le jeune homme consacre alors le plus clair de son temps à tenter de déchiffrer les indices pour

être, comme l'indique sa devise, *"le premier à trouver la clé, le premier à trouver l'Œuf"*. Pourtant, cette quête s'avère être bien plus qu'une chasse au trésor, et lui et ses amis, qui se donnent le nom de "Top Cinq", finissent par découvrir que l'enjeu ne se limite pas à l'argent.

Tye Sheridan, qui campe Wade Watts, raconte que *"La multinationale Innovative Online Industries, ou IOI, tente de prendre le contrôle de l'OASIS. Nos cinq personnages, qu'on appelle des 'chasseoefs', raccourci de 'chasseurs d'œufs', sont loin d'être les favoris mais on prend leur parti parce qu'ils se lancent dans la chasse pour de bonnes raisons. S'ils veulent remporter le concours, c'est pour sauver l'OASIS"*.

Le retentissement médiatique provoqué par le livre a précédé sa parution en août 2011. Le résultat ne répondait pas seulement aux attentes des lecteurs mais les surpassait de loin. Ce roman au succès prodigieux, caracolant en tête des ventes selon le *New York Times*, a été publié dans plus de cinquante pays : bien avant sa sortie, il était déjà question d'une adaptation au cinéma.

Le producteur Donald De Line se souvient : *"J'ai lu le livre plus d'un an avant sa parution et l'ai trouvé fantastique. Je pense que c'est une histoire qui parle à énormément de gens pour des raisons différentes. Chacun y trouve quelque chose qui lui ressemble. Pas besoin d'être fan de jeux vidéo : on peut s'intéresser à la dimension humaine et à l'itinéraire de Wade Watts qui devient le héros de l'histoire. Sans parler de cette incroyable aventure et des références à la pop culture"*.

La quasi totalité de ces références évoquent l'atmosphère d'une époque bien spécifique à laquelle Ernest Cline est très attaché : les années 1980. Il s'explique : *"James Halliday a conçu son jeu à partir de ses goûts, et ça m'a beaucoup enthousiasmé parce que je me suis dit que ses passions pouvaient refléter les miennes. Les années 1980 ont été les plus marquantes de ma vie parce qu'elles correspondent à mon adolescence. C'est à cette époque que j'ai reçu ma première console de jeux vidéo et mon premier ordinateur. On était à l'aube d'Internet"*.

*"Je me suis demandé si le livre n'allait plaire qu'aux gens de ma génération nostalgiques des années 1980"*, poursuit-il. *"Mais ça n'a pas été le cas, parce qu'il parle aussi de notre mode de vie actuel. La plupart d'entre nous avons deux identités : une dans la vie réelle, et une sur le web, sur les réseaux sociaux. Et un peu comme les avatars dans le livre, on peut modeler cette identité virtuelle de façon à ce qu'elle corresponde à l'image qu'on veut donner de soi"*.

Le producteur Dan Farah, collègue de longue date d'Ernest Cline et première personne à qui il a confié son manuscrit, ajoute : *"J'ai eu la chance qu'Ernie me permette de lire les premières épreuves de son livre. Dès le début, j'ai vu que le roman était particulièrement actuel"*.

*d'un point de vue culturel. Et avec le temps qui passe, il semble que nous soyons de plus en plus déconnectés de la réalité et de tout lien social : on envoie des messages, on poste des statuts, on reste en contact et on se tient au courant de la vie de ses amis grâce aux réseaux sociaux. 'Player One' dépeint une société qui pourrait ressembler à la nôtre si l'on garde ce cap. C'est de la fiction, mais ça n'est pas complètement irréaliste pour autant : on y montre ce à quoi pourrait ressembler notre monde dans un avenir proche".*

Le scénariste Zak Penn confie qu'étonnamment, il avait déjà fait la connaissance d'Ernest Cline à l'occasion d'un autre projet lié aux jeux vidéo. Il raconte : *"Je travaillais sur un documentaire sur le déclin d'Atari et l'une des personnes que l'on m'a chargé d'interviewer n'était autre qu'Ernest Cline. On s'est donc rencontrés et on est devenus amis avant même que je commence à écrire le scénario".*

Ernest Cline renchérit : *"Lorsque Zak s'est engagé dans le projet, il a écrit le premier jet d'un scénario qui saisissait parfaitement l'esprit du roman tout en accentuant la dimension visuelle. Il a d'ailleurs eu la gentillesse de me consulter au sujet de tous les changements qu'il a effectués. C'est son texte qui a attiré l'attention de Steven Spielberg et l'a convaincu de lire mon roman. Ça a été une aventure incroyable. Je lui suis très reconnaissant du rôle crucial qu'il a joué dans l'adaptation de 'Player One' au cinéma".*

Une fois cette première version achevée, il s'agissait de trouver un réalisateur qui puisse prendre les rênes du projet. Donald De Line note : *"Nous savions qu'il nous fallait quelqu'un qui sache raconter une histoire avec talent, aussi bien sur le plan visuel que narratif. Il fallait également que ce metteur en scène maîtrise parfaitement les dernières technologies. Évidemment, Steven Spielberg répondait à tous les critères, et c'est le réalisateur avec qui on rêve tous de travailler, mais quelle était la probabilité qu'il accepte ? Mais comme on peut toujours rêver,"* sourit-il, *"j'ai proposé qu'on lui envoie le scénario. Il l'a lu immédiatement et l'a adoré".*

Steven Spielberg confirme : *"On m'a envoyé à la fois le livre et le scénario, que j'ai lu en premier. L'idée de la juxtaposition des deux mondes m'a complètement fasciné. Puis, j'ai lu le livre et il m'a vraiment donné le tournis en raison de sa profondeur et de sa complexité. C'était à la fois ésotérique, inquiétant, accessible... Je n'ai pas lâché le livre !"*

Dan Farah et Ernest Cline confient tous deux que travailler avec Steven Spielberg, c'était *"bien plus qu'un rêve devenu réalité"*. Dan Farah poursuit : *"quand on se retrouve sur le plateau avec Steven, on ne peut pas s'empêcher d'être déjà nostalgique, parce qu'on sait qu'on va se rappeler ce moment toute sa vie et vouloir se le remémorer".*

Ernest Cline ajoute : *"Encore maintenant, toute cette aventure me paraît totalement irréelle. Je n'en reviens toujours pas"*.

C'est un sentiment que partagent les acteurs. Lena Waithe, qui joue le rôle de Aech, la meilleure amie de Wade, confirme : *"Steven Spielberg a réinventé le cinéma pour ma génération et changé notre culture. Je crois que si on mettait tous ses films dans une capsule témoin, à eux seuls ils permettraient de donner une idée de la manière dont notre monde a évolué. C'était donc extraordinaire pour nous tous de faire partie de son héritage"*.

Les auteurs du film ont pris soin de respecter le livre, ainsi que ses nombreux fans, en l'adaptant. Mais comme Steven Spielberg le rappelle : *"Une adaptation cinématographique d'un livre modifie nécessairement certains éléments de départ. Il me semble que l'on a réussi à sélectionner les éléments qui nous ont permis de raconter une histoire absolument fantastique"*.

*"Il a fallu réunir certains éléments et en déplacer d'autres dans le film, mais l'essentiel de l'histoire d'origine est intact"*, affirme Ernest Cline. *"Lorsque les fans du livre me posent la question, je leur réponds de ne pas s'inquiéter, et leur assure avoir fait totalement confiance à Steven Spielberg dès l'instant où il a pris officiellement les commandes du projet"*.

Certaines des modifications concernent d'ailleurs le réalisateur lui-même. Il explique : *"Le roman faisait souvent référence à mes films en tant que producteur et réalisateur emblématique des années 1980. Mais je n'avais pas envie que le film soit un miroir brandi devant la personne que j'étais à l'époque. On a laissé un ou deux clins d'œil, mais on trouve surtout l'empreinte culturelle laissée par d'autres cinéastes, artistes, créateurs de mode, et musiciens de l'époque"*.

Bien que l'histoire se déroule à Columbus dans l'Ohio, READY PLAYER ONE a été tourné en Angleterre, et notamment dans les studios Warner de Leavesden.

La production a accompli des prouesses en matière d'innovations techniques : Steven Spielberg a collaboré avec les plus grands noms des effets visuels, et tout particulièrement ILM et Digital Domain, pour réussir à plonger les spectateurs dans l'univers fantastique de l'OASIS. Afin d'accentuer le contraste flagrant entre l'OASIS et le monde réel, bien plus aride, Steven Spielberg a filmé les scènes du quotidien en 35 mm, tandis que les séquences qui se passent dans le monde virtuel ont été tournées en numérique.

*"L'effet de superposition qu'il a fallu produire pour l'OASIS reste le dispositif le plus complexe que j'aie jamais mis en place"*, estime le cinéaste. *"Il a fallu utiliser à la fois la motion capture, la prise de vue réelle, et l'animation par ordinateur... C'était vraiment comme si on réalisait quatre films en un"*.

Steven Spielberg a même eu recours aux outils actuels de réalité virtuelle afin de diriger les scènes situées dans le monde virtuel de l'OASIS. Macosko Krieger raconte : *"Grâce à un casque de réalité virtuelle, il a pu entrer dans les décors numériques, en avoir une vue à 360° et décider des angles de prise de vue, de la façon de tourner chaque scène. C'était une première pour nous, et ça a ouvert de nombreuses perspectives nouvelles pour Steven. Mais ça a été un processus difficile, si bien que je suis vraiment contente que ce soit lui qui s'en soit chargé"*.

Malgré ces avancées technologiques, Steven Spielberg souligne que : *"Je ne mets jamais un film au service de la technologie, mais toujours la technologie au service du film. Elle permet de réaliser ce genre de films, mais il faut réussir à la faire complètement disparaître pour qu'on ne se concentre que sur l'histoire et les personnages"*.



## EN CHIFFRES

- 1 film de science-fiction et d'aventure, doublé d'une formidable histoire d'amitié et d'un récit initiatique plein d'optimisme, mené tambour battant avec le sens du spectaculaire, la générosité et l'imagination débridée de Steven Spielberg.
- 1<sup>er</sup> film se déroulant dans un univers virtuel signé par le cinéaste visionnaire dont les films ont affolé le box-office, redéfini la culture populaire, remporté des Oscars et inspiré plusieurs générations d'artistes... y compris l'auteur et scénariste de READY PLAYER ONE, Ernest Cline.
- 1<sup>er</sup> roman d'Ernest Cline, envisageant un futur ancré dans la culture pop des années 80. Paru en 2011, "Player One" est devenu un phénomène planétaire, publié dans 58 pays et traduit dans 37 langues. Selon Cline, la transposition de son roman à l'écran par un cinéaste mythique est, selon ses termes, "bien plus qu'un rêve qui se concrétise. Ce n'est même pas un rêve que je me serais permis de faire".
- 2 comme 2 tournages consécutifs : le premier sur le plateau virtuel des studios Leavesden de Warner qui a repoussé les limites des technologies de tournage numérique ; le second, en prises de vue réelles, dans des décors en dur et des sites naturels du Royaume-Uni. Par la suite, les images de ces deux tournages ont été harmonieusement montées par Spielberg et son équipe pour embarquer le spectateur dans un périple délirant à travers l'univers de READY PLAYER ONE.
- 2 comme 2 univers en rivalité : un monde urbain post-apocalyptique et chaotique, ravagé par la crise économique et environnementale ; et un univers virtuel et utopique ultra-stylisé, qui semble sans limite, où les hommes du monde entier, en 2045, se rendent pour fuir leur quotidien.
- 2 comme 2 versions des mêmes personnages campés par de jeunes comédiens – l'un est un être humain de chair et de sang, l'autre un avatar numérique – qui font équipe dans les deux mondes pour former le "Top Cinq", bande de héros malgré eux :
  - Tye Sheridan dans le rôle de Wade Watts, garçon timide et solitaire dont l'avatar Parzival réunit toutes les qualités qu'il aimerait avoir ;
  - Olivia Cooke dans le rôle de Samantha, alias Art3mis, figure mythique de l'OASIS, aussi intrépide en tant que créature qu'en tant que joueuse ;
  - Lena Waithe dans le rôle d'Aech, meilleur ami de Parzival : mi-homme, mi-machine, il est aussi dur à cuire dans la vraie vie, sauf qu'il n'a pas le même sexe ...puisqu'il s'agit d'Helen;
  - Win Morisaki dans le rôle du timide Toshiro, alias Daito, puissant et redoutable guerrier samouraï dans l'OASIS;
  - Philip Zhao dans le rôle de Sho, maître chinois des arts martiaux qui, dans le monde réel, est un gamin sarcastique de 11 ans du nom de Zhou.
- 2 comme 2 studios d'effets visuels qui ont créé les 2 univers du film. Les petits génies d'Industrial Light & Magic, encadrés par les superviseurs effets visuels Roger Guyett et Grady Cofer et le superviseur animation David Shirk, ont su donner un aspect ultra-réaliste aux avatars et aux décors de l'OASIS. Quant à l'équipe de Digital Domain, pilotée par le superviseur effets visuels Matthew Butler, elle a injecté des éléments de décrépitude urbaine et de technologies futuristes dans le monde réel et, d'autre part, a supervisé le tournage virtuel.
- 2 comme 2 associés au sein de Gregarious Games – le brillant et excentrique James Halliday (Mark Rylance) et son meilleur ami Ogden Morrow (Simon Pegg – dont l'invention révolutionnaire a bouleversé le monde en 2025 : un univers de réalité virtuelle en 3D et haute-définition,

totalemment connecté et réunissant d'innombrables joueurs, baptisé l'OASIS. On y accède gratuitement et seule l'imagination est requise pour y jouer.

- 2<sup>ème</sup> entreprise la plus importante au monde : IOI – unique fournisseur du dispositif tactile nécessaire pour traverser l'OASIS – dont le patron Nolan Sorrento (Ben Mendelsohn) est déterminé à prendre le contrôle de la plus grande entreprise au monde, Gregarious Games, et à transformer l'OASIS, librement accessible à tous, en une société formidablement lucrative.
- 3 comme 3 clés (en cuivre, en jade et en cristal), qu'on obtient à la fin d'un parcours en trois manches quasi infranchissable, destinées à déverrouiller un œuf de Pâques dissimulé au cœur de l'OASIS par Halliday avant sa mort. Dans son testament numérique, l'inventeur a mis au défi tous les joueurs de l'OASIS de retrouver les clés – et ce jeu à l'intérieur du jeu fascine le monde entier, d'autant plus que le vainqueur est censé remporter 500 milliards de dollars et le contrôle absolu de l'OASIS.
- 3<sup>ème</sup> collaboration entre Spielberg et Mark Rylance, après LE B.G.G. – LE BON GROS GÉANT et LE PONT DES ESPIONS. Cette fois, Rylance campe l'inventeur visionnaire des jeux James Halliday, personnage qui, selon le réalisateur, est "proche de moi et cher à mon cœur".
- 3<sup>ème</sup> tournage le plus difficile jamais entrepris par Spielberg (d'après son propre témoignage) après LES DENTS DE LA MER et IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN, et ce pour les mêmes raisons : à chaque fois, le cinéaste a tenté de mettre au point une expérience cinématographique tangible et réaliste pour le spectateur. C'est ainsi que celui-ci a le sentiment de se retrouver au milieu des requins, au large d'Amity, sous les feux nourris des soldats sur la plage d'Omaha Beach ou encore propulsé à travers un monde féérique – et numérique – qui brouille la frontière entre réalité et univers virtuel.
- 4 comme 4 décors tentaculaires conçus par le chef-décorateur Adam Stockhausen et construits en studio et sur d'immenses plateaux à Leavesden, à l'instar de la maison de Wade Watts dans les "Piles", empilage de mobil-homes délabrés aussi haut qu'un gratte-ciel, ou encore du bureau élégant de Sorrento au sein du QG de IOI, du trône haptique, de la Salle de commandement de Sixer où Sorrento déploie sa horde d'avatars Sixers – surnommés ainsi en raison de leur numéro de série composé de six chiffres, démarrant tous par 6 – , et du centre de Fidélité d'IOI où les plus indigents, retenus prisonniers du monde virtuel, triment pour effacer leur dette.
- 5 comme le nombre d'années qu'il aura fallu attendre pour que Parzival devienne le premier – et le seul – joueur à inscrire son nom au tableau de l'OASIS en franchissant la ligne d'arrivée d'une course si redoutable que personne n'y a jamais survécu. Il devient célèbre du jour au lendemain dans l'OASIS et une cible à abattre dans le monde réel.
- 5 comme 5 drones déployés par la chef de la sécurité d'IOI, F'Nale Zandor (Hannah John-Kamen), pour bombarder le mobil-home des Piles de Columbus où vit Wade avec sa tante Alice (Susan Lynch) et son petit copain (Ralph Ineson) et rayer définitivement le plus grand rival de Sorrento du tableau.
- 5<sup>ème</sup> collaboration de Spielberg avec le compositeur Alan Silvestri en tant que producteur, mais la première comme réalisateur. Fan du musicien depuis les années 80, le cinéaste a engagé Silvestri pour accompagner la narration de READY PLAYER ONE à travers une partition qu'il qualifie de "résolument et follement originale" et une série "de clins d'œil musicaux" fondus dans l'ensemble, à l'instar des premières notes de la propre bande-originale de Silvestri composée pour RETOUR VERS LE FUTUR, une de ses premières compositions pour Robert Zemeckis, ami et fidèle collaborateur de Spielberg.

- 6<sup>ème</sup> adaptation d'un livre de science-fiction, après "La guerre des mondes" de H.G. Wells, "Jurassic Park" et "Le monde perdu" de Michael Crichton, "Supertoys (Intelligence artificielle et autres histoires du futur)" de Brian Aldiss, "Rapport minoritaire" de Philip K. Dick et ... le propre scénario et roman signés Steven Spielberg, tirés de son chef d'œuvre RENCONTRES DU TROISIÈME TYPE (1977).
- 6 comme 6 tours du quartier des Piles de Columbus, construites à partir de 60 véritables mobil-homes hissés sur le plateau de Leavesden, puis empilés les uns après les autres sur une colonne constituée de poutres métalliques : cette construction est le fruit de la collaboration entre le département artistique de Stockhausen, piloté par le directeur artistique Stuart Rose, et les équipes effets spéciaux et cascades. Une fois que le réalisateur, ses comédiens et ses techniciens ont achevé le tournage des séquences des Piles sur le gigantesque plateau – si imposant qu'il était visible depuis l'autoroute M25 voisin –, les artistes de Digital Domain l'ont décuplé en postproduction pour obtenir le paysage urbain désolé qu'on découvre dans le film.
- 9 comme 9 références du roman d'Ernest Cline à des films emblématiques des années 80, produits ou réalisés par Spielberg (dont deux sont cités nommément), même s'ils ne sont pas tous cités dans le film. Comme l'a expliqué le réalisateur au public nombreux du Comic-Con l'an dernier : "Il a fallu que j'élimine pas mal de mes propres œuvres". À trois exceptions notables : "Rexy", le tyrannosaure de JURASSIC PARK, la DeLorean de RETOUR VERS LE FUTUR qui transporte Parzival à travers l'OASIS, et Parzival lui-même, antihéros typiquement spielbergien.
- 9 comme 9 véhicules emblématiques – parmi les nombreux autres bolides – qui foncent à tombeau ouvert à travers un New York ultra-stylisé : Parzival pilotant la DeLorean customisée, Art3mis chevauchant la moto de Kaneda, tout droit sortie d'AKIRA, et Aech au volant de l'énorme camion Bigfoot lancés dans une course des plus périlleuses aux côtés de l'Interceptor de MAD MAX, la Mach 5 de SPEED RACER, la Plymouth Fury Christine de 1959, la fourgonnette de L'AGENCE TOUS RISQUES, la voiture de F1 de POLE POSITION et la Batmobile version 1966.
- 13 comme le nombre de semaines de tournage de READY PLAYER ONE : comédiens et techniciens ont tourné les scènes de l'OASIS sur les plateaux de Leavesden avant de filmer les séquences du monde réel en décors naturels à Birmingham, à Londres et à Sun Park, dans le Surrey.
- 14 mois après la fin du tournage de READY PLAYER ONE, Tye Sheridan a enfin découvert la version finalisée de Parzival aux côtés de son partenaire Simon Pegg, offrant ainsi un aperçu du film aux fans brésiliens venus assister au Comic Con de Sao Paulo.
- 18<sup>ème</sup> film de Spielberg dont la photo est assurée par Janusz Kaminski qui avait entamé sa collaboration avec le cinéaste avec LA LISTE DE SCHINDLER (1993), oscarisé. Dans READY PLAYER ONE, Kaminski a éclairé le monde réel de manière crue et réaliste, tandis qu'il a collaboré avec ILM pour donner à l'OASIS un style plus lumineux et sophistiqué.
- 19 ans après sa première, et inoubliable, apparition dans le film éponyme de Brad Bird, le Géant de fer fait son retour au cinéma pour participer à une bataille finale homérique aux côtés du Top Cinq dans READY PLAYER ONE.
- 28 charges d'explosifs, et un système d'arrosage sécurisé, piloté par le superviseur effets spéciaux Neil Corbould et son équipe pour détruire – réellement – le décor gigantesque des Piles en l'espace de cinq secondes. L'équipe n'avait pas droit à l'erreur et devait réussir le plan du premier coup.
- 29<sup>ème</sup> film de Spielberg monté par le grand chef-monteur Michael Kahn (assisté de la monteuse Sarah Broshar, qui avait monté LES AVENTURES DE TINTIN). Leur collaboration a démarré avec RENCONTRES DU TROISIÈME TYPE et a valu à Kahn trois Oscars (pour LES AVENTURIERS

DE L'ARCHE PERDUE, LA LISTE DE SCHINDLER et IL FAUT SAUVER LE SOLDAY RYAN)  
sur sept nominations.

- 30 ans de collaboration entre Spielberg et Industrial Light & Magic, studio d'effets spéciaux légendaire créé par George Lucas en 1975. Cette collaboration a commencé avec LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE en 1981 et s'est poursuivie jusqu'à READY PLAYER ONE.
- 56-K comme le numéro de son repaire dans les Piles où Wade peut dormir quelques heures avant de replonger dans l'OASIS en se cachant dans une décharge voisine (qui abrite sa fourgonnette). Il est alors connecté avec le meilleur matériel haptique qu'il puisse récupérer.
- 80% des références à la pop-culture présentes dans le scénario se retrouvent dans le film. C'est ainsi que King Kong croise le Joker, Mobile Suit Gundam, Gandalf, Chucky, Freddy Krueger, Lara Croft, Duke Nukem, Spartan John-117, les autruches guerrières de Joust, Dizzy Wallin de "Gears of War", Chun-Li, Blanka, Sagot et Ryu de "Street Fighter". Un véritable exploit accompli par le superviseur Deidre Backs.
- 80 véhicules, spécialement aménagés et construits sur le décor de la Salle de Guerre des Sixers par Corbould et son équipe effets spéciaux, en association avec Stuart Heath. Ces véhicules étaient manœuvrés par des cascadeurs suivant trois axes de déplacement (en arrière, en avant et latéralement) pour camper les Sixers, autrement dit cette armada de joueurs engagée par Sorrento qui sont sans cesse "ressuscités" dans l'OASIS, sous forme d'avatars, à la recherche des trois clés.
- 100K : montant de la récompense décernée au vainqueur de la première manche qui a trouvé la clé de cuivre. Cette récompense est versée en pièces de l'OASIS qui permettent à Parzival d'acheter ses accessoires rêvés, qu'il s'agisse d'un Zemeckis Cube (qui permet de remonter le temps par tranche de cinq secondes) ou d'une combinaison IOI X1 qui sert de seconde peau dans l'OASIS.
- 1979 comme l'année où le programmeur Warren Robinett a dissimulé son nom dans le jeu "Adventure" d'Atari. Cet emplacement est tellement secret que seuls les joueurs les plus chevronnés peuvent le découvrir : c'est ainsi que la tradition des œufs de Pâques – trace numérique laissée par les auteurs de jeux pour les joueurs – est née.
- 2027 année de naissance de Wade Watts (le 12 août pour être précis). Alors qu'il est au départ un garçon mal dans sa peau, qui n'a pour refuge que l'OASIS, il devient le leader d'une lutte pour sauver la planète au terme d'un périple aux côtés du Top Cinq.
- 2040 année de la mort de James Halliday (le 7 janvier pour être précis). Après sa disparition, il a souhaité léguer son royaume virtuel à celui ou celle qui saurait s'en montrer digne.
- 29 mars 2018 Date à laquelle le futur numérique et le passé analogique se rencontrent dans READY PLAYER ONE, distribué dans le monde entier par Warner Bros. Pictures et, dans certains pays, par Village Roadshow Pictures.

## LE CASTING

### Le Top Cinq

À première vue, Wade Watts ne correspond pas vraiment à l'image qu'on se fait d'un héros. Steven Spielberg note : *"Tous les films que j'ai produits ou réalisés dans les années 1980 ont pour héros des outsiders, et Wade correspond bien à ce qualificatif. C'est un jeune homme intelligent mais quelque peu marginal et très mal dans sa peau : ses parents sont morts et il vit avec sa tante et son petit ami du moment à Columbus dans l'Ohio, dans un quartier de mobile-homes empilés les uns sur les autres, et complètement délabrés, qu'on appelle 'les Piles'. Sa seule fierté personnelle est sa quête de l'Œuf de James Halliday dans l'OASIS"*.

Tye Sheridan affirme que : *"Wade idolâtre James Halliday et consacre un temps considérable à se renseigner sur les moindres détails de sa vie, à la recherche d'un indice qui l'aiderait dans sa quête de l'Œuf"*.

Wade est le seul Chasssœuf que l'on présente d'abord sous sa véritable identité. Une fois dans l'OASIS, il disparaît derrière son avatar, Parzival, en référence au chevalier qui a découvert le Saint Graal. Tye Sheridan décrit son double rôle : *"Wade et Parzival sont deux personnes très différentes. Parzival est tout ce que Wade n'est pas. Wade, c'est ce jeune nerveux, timide et renfermé, alors que Parzival est sûr de lui, courageux, ingénieux et très adroit"*.

Parzival est aussi plus sociable. D'ailleurs, ajoute Steven Spielberg, *"Ses seuls amis se trouvent dans l'OASIS. Il ne les a jamais rencontrés dans la vie réelle, mais ça lui va très bien. Il n'y a que ce monde virtuel qui lui importe"*.

Le meilleur ami de Parzival, et aussi le plus baraqué, est l'imposant Aech que Lena Waithe qualifie de *"moitié humain et moitié machine. Il est très musclé, mais il est aussi très cool, très sympa. Aech est célèbre dans l'OASIS parce que c'est un mécanicien hors pair capable de construire ou de réparer absolument n'importe quoi. C'est l'alter ego que mon personnage s'est créé, mais en même temps, elle sait qu'elle cache la vérité à son meilleur ami"*.

En utilisant des pronoms féminins, Lena Waithe trahit le secret de son personnage. Steven Spielberg raconte : *"Aech est en fait Helen, une jeune femme noire qui a choisi, pour des raisons qui lui appartiennent, un avatar du sexe opposé"*.

*"Je pense que c'est parce qu'Helen ne veut pas qu'on la juge ou qu'on parte du principe qu'elle est moins compétente parce que c'est une femme, ce que je comprends très bien", explique Lena Waithe. "Il y a des choses qui semblent évidentes pour un homme, notamment son talent pour la mécanique. C'est un rôle aux multiples facettes qui m'a beaucoup plu. J'aime beaucoup le fait qu'on fasse référence au personnage à la fois avec des pronoms masculins et féminins : c'est très progressiste et ça illustre bien nos problématiques actuelles. C'est à chacun de déterminer le pronom qui lui convient".*

*"Lena est une véritable force de la nature et sa prestation est hors du commun", reprend Steven Spielberg. "Elle a fait d'Helen l'un des personnages les plus attachants, à la fois forte, cool et drôle".*

Malgré l'amitié qui le lie à Aech, Parzival est très clair : quand il s'agit de jouer, il ne forme pas d'alliance, et préfère agir en cavalier seul. Mais ses habitudes sont bouleversées dès lors qu'il se retrouve face à Art3mis, car elle le pousse à ouvrir son cœur et son esprit comme il ne l'aurait jamais imaginé. À l'image de son prénom qui rend hommage à la déesse grecque de la chasse, Art3mis est une sorte de légende au sein des Chassœufs, en raison de son style de jeu particulièrement coriace.

*"Art3mis est une fille forte, intrépide et très combative, ce qui lui donne un air un peu sauvage", explique Olivia Cooke, qui campe Art3mis et son alter ego dans le monde réel, Samantha. "Mais elle ne joue pas pour les mêmes raisons que les autres Chassœufs. D'expérience, elle sait que le pire est à craindre si IOI prend le contrôle de l'OASIS, si bien qu'elle veut gagner dans l'intérêt de la collectivité".*

Contrairement à certains humains et leurs avatars, *"Samantha et Art3mis sont la même personne, à l'exception de quelques différences physiques, notamment une qui donne des complexes à Samantha",* détaille Olivia Cooke. *"Mais sur le plan de la personnalité, des objectifs et des valeurs, Samantha tâche de conserver la même exigence morale".*

La première manche de la compétition imaginée par Halliday consiste en une course effrénée où tous les coups sont permis, en plein cœur d'un New York virtuel : personne n'a jamais remporté cette course, et tous ceux qui s'y essaient "pètent les plombs" et y laissent leur chemise...

Au début de la course, Parzival est stupéfait de découvrir la célèbre Art3mis prendre place à ses côtés – elle, sur sa moto Kaneda tout droit sortie d'"Akira", et lui, au volant de sa DeLorean inspirée de RETOUR VERS LE FUTUR. Olivia Cooke remarque : *"Parzival est fan d'Art3mis, mais il l'observe de loin, et quant à elle, elle le remarque à peine, jusqu'à ce qu'il fasse ses preuves pendant la course. Et c'est comme ça que débute leur histoire d'amour*

orageuse. Au départ, elle doute de ses intentions et pense qu'il ne veut gagner le jeu que par intérêt personnel. Mais elle comprend ensuite qu'il se soucie aussi du collectif et préserver la vision originelle de Halliday pour l'OASIS, ce qui la surprend beaucoup. Malgré tout, Art3mis a les yeux rivés sur la victoire... Jusqu'à ce que Parzival remporte la première manche, et que la situation se corse avec IOI. C'est à ce moment-là que la vraie Samantha intervient : elle sait qu'elle doit absolument rencontrer Wade".

Cependant, Wade n'a aucune idée de ce qui l'attend lorsque Samantha l'accueille d'un surprenant "*Bienvenue dans la rébellion, Wade*".

Comme le note Spielberg, "*L'un des aspects les plus fascinants de cette histoire, c'est ce qui se passe quand ces personnages –qui ne se connaissent qu'en tant qu'avatars –se rencontrent en tant qu'êtres humains. Quand ils font connaissance dans le monde réel, ils ont des prises de conscience vraiment intéressantes*".

Sheridan ajoute : "*J'adore le fait que READY PLAYER ONE délivre un message aussi important : accepter qui l'on est. Tous les héros de notre film sont radicalement différents les uns des autres. Votre âge, votre couleur de peau, votre sexe ou même votre apparence physique ne devraient avoir aucune importance*".

Olivia Cooke a été engagée avant Sheridan : c'est l'alchimie qu'il est parvenu à nouer avec elle qui lui a assuré le rôle. Macosko Krieger se souvient : "*On était déjà sûrs à 99% que Tye serait notre Wade, mais on avait besoin de voir ce que ça donnerait au cours d'une lecture avec Olivia. Ils ont commencé à jouer ensemble, et il a suffi d'une seconde pour qu'on sache qu'on tenait notre Wade et notre Samantha*".

Quand, après cinq longues années, le nom de Parzival apparaît seul en tête du classement de la compétition, il devient très rapidement une célébrité... mais également une cible. À la tête d'IOI, le très puissant Nolan Sorrento considère Wade comme une menace. Autant dire qu'à ses yeux, le jeu est désormais une question de vie ou de mort.

Comme l'explique Spielberg, "*Sorrento refuse qu'un petit opportuniste s'empare de la fortune de Halliday : il la veut pour lui tout seul, et est prêt à tout pour empêcher Wade d'y arriver. Et quand je dis tout, je veux dire : n'importe quoi. Du coup, Wade doit constituer une équipe pour gagner les deux manches suivantes, avant que l'armée de joueurs d'IOI, les Sixers, n'y parvienne*".

Le Top Cinq est né : l'équipe se compose de Wade/Parzival, Samantha/Art3mis, Helen/Aech et, pour finir, de Daito et Sho.

Win Morisaki interprète Daito, un redoutable guerrier samouraï japonais, dont l'habileté avec une épée n'est surpassée que par sa maîtrise des arts martiaux. Il est l'avatar d'un jeune

homme très zen du nom de Toshiro. Morisaki se rappelle : *“J’ai passé une audition au Japon, puis je suis venu à Los Angeles pour rencontrer Steven. Quand on m’a dit que j’avais décroché le rôle, je n’y croyais pas ! C’est ma toute première production internationale, et c’est vraiment incroyable”*.

Encore inconnu jusqu’alors, Philip Zhao incarne Sho, un guerrier ninja très brave, dont le vrai nom est Zhou, et dont l’âge surprend ses amis. Le tout jeune acteur a été choisi parmi des centaines d’autres jeunes aspirants au cours d’une audition ouverte, pour laquelle son père avait envoyé une vidéo de lui en pleine action. Zhao explique : *“Sho est un garçon de 11 ans qui a un grand sens de la répartie, et qui déteste qu’on le juge en fonction de son âge. Daito est son modèle, et il essaie d’agir comme un adulte, puisqu’il dissimule sa véritable identité”*. Grâce à son courage et à sa maturité hors du commun, Zhou gagne le respect de ses camarades.

*“J’adore travailler avec de jeunes acteurs, si bien qu’auditioner Tye, Olivia, Lena, Win et Philip a été un vrai régal”*, raconte Spielberg. *“Ils étaient capables de s’emparer de leurs personnages et d’aller plus loin que ce qui est écrit dans le scénario, et c’est ça que je recherche”*.

### Le Créateur

L’OASIS, de même que la compétition en trois manches qui permet d’en hériter, a été conçue par le génial et excentrique James Halliday. Comme il a fourni à l’humanité une échappatoire à une vie dépourvue d’espoir, Halliday est vénéré, surtout par les Chassœufs. Ces derniers se font une fierté de connaître les moindres détails de la vie de James Halliday, même les plus insignifiants. Et pourtant, dans un geste très ironique, le multimilliardaire réputé très secret offre après sa mort un accès illimité aux moindres péripéties de sa vie, détaillée méticuleusement dans des carnets intimes : il y fait le récit de chaque événement, de chaque prédiction, de tous ses triomphes et tous ses regrets. Et, enfouis sous la masse de souvenirs, sont censés se trouver les indices nécessaires pour gagner le jeu.

*“C’est plutôt sympa de jouer un personnage un rien insaisissable”*, raconte Mark Rylance, qui incarne Halliday et Anorak, son avatar à l’allure de sorcier, qui préside le déroulement du jeu. S’il a un rôle moteur dans l’intrigue, et si sa présence se fait sentir tout au long du film, *“on ne voit que très rarement Halliday, ce qui nous a permis de maintenir des questionnements et un certain mystère autour de lui”*, ajoute l’acteur.

Avec READY PLAYER ONE, c’est la troisième fois que Rylance tourne sous la direction de Spielberg, qui remarque : *“Mark a incarné James Halliday d’une très belle façon, en le dotant*



*d'un soupçon de vulnérabilité et d'une extrême timidité. Il a créé un personnage qui ressemble beaucoup à l'idée que je m'en faisais, et qui m'est très cher*".

Rylance raconte qu'il a volontiers saisi l'opportunité de travailler à nouveau avec le réalisateur. *"On peut vraiment tenter des choses nouvelles et prendre un peu plus de risques quand on travaille plusieurs fois avec la même personne. Mais le plus drôle, quand on tourne avec Steven, c'est quand quelque chose d'inattendu se produit – par exemple, quand une scène prend une direction surprenante ou se développe de façon spontanée. Il adore ça et encourage ce genre de situation inattendue, et c'est d'autant plus remarquable de sa part qu'il devait gérer une toute nouvelle technologie sur ce film"*.

Si l'OASIS est le fruit de l'imagination de Halliday, c'est avec son meilleur ami, Ogden Morrow, également associé au sein de leur entreprise Gregarious Games, qu'il a conçu et développé le jeu. Comme l'explique De Line, *"Halliday et Morrow sont deux hommes très intelligents et deux amis très proches. Halliday adorait les ordinateurs, mais il n'avait aucune compétence relationnelle avec les humains – et c'est intéressant, parce qu'on retrouve ce côté-là chez Wade Watts. Mais Morrow est très différent de Halliday"*.

Simon Pegg, qui interprète Ogden Morrow, remarque : *"Halliday est l'homme qui a créé et imaginé l'OASIS, mais Ogden Morrow est celui qui lui a permis de concrétiser ce projet, et qui l'a offert au grand public. Leur amitié a duré de longues années, avant que les choses ne se compliquent. C'était génial de jouer un personnage comme celui-ci"*.

Aux débuts de Gregarious Games, quand l'OASIS n'en était encore qu'à ses balbutiements, Halliday et Morrow avaient embauché un stagiaire trop zélé, dont la seule responsabilité consistait à servir le café. Son nom ? Nolan Sorrento.

## IOI

Nolan Sorrento a bien changé depuis ses débuts timides au sein de Gregarious Games. Ben Mendelsohn, qui incarne ce personnage, relate son histoire : *"Au début de sa carrière, Nolan apparaît un peu comme un loser. Mais il parvient à se hisser à la tête de la deuxième entreprise la plus puissante au monde, Innovative Online Industries. Ce sont eux qui contrôlent tous les outils informatiques et le matériel nécessaire pour jouer dans l'OASIS. En d'autres termes : 'vous voulez une visière, une combinaison tactile, des gants ou n'importe quoi d'autre ? Très bien. Venez me voir alors"*.

Cependant, malgré l'immense fortune qu'il a amassée et le pouvoir qu'il exerce, Sorrento, en bon personnage machiavélique, ne se satisfait pas de cette deuxième position. S'il

parvenait à s'emparer de l'OASIS, plus rien ne pourrait l'arrêter. Il est donc prêt à tout pour gagner le concours organisé par Halliday, sans pour autant se salir lui-même les mains. *“Sorrento a énormément de ressources, si bien qu'il peut s'offrir les petits joueurs par milliers et les envoyer dans l'OASIS pour qu'ils lui trouvent les trois clés”*, explique Mendelsohn.

Tous les sbires de Sorrento s'appellent les Sixers, puisqu'on ne connaît pas leurs noms, mais seulement leurs numéros. Pour permettre aux Sixers d'acquérir des informations, il possède également un département d'Oologie, qui rassemble de jeunes hommes et femmes brillants passant leur temps à tenter de décoder les secrets de Halliday.

Mais les vrais Chassœufs ne s'achètent pas, à l'instar du Top Cinq. Cline développe : *“Wade et les autres Chassœufs savent que si le conglomérat prend le contrôle de l'OASIS, la nature même de cet endroit va se transformer : elle deviendra une source de profit financier qui privera les joueurs de leur liberté, et cette idée leur est tout bonnement insupportable. Et Nolan, qui est une espèce de robot ne pensant qu'à son entreprise, représente tout ce qu'ils redoutent. Pour lui, tout n'est question que d'argent et de pouvoir. Il se fiche complètement de l'attachement des gens à l'OASIS et de ce qu'elle est censée incarner”*.

Avant même d'engager Mendelsohn, Spielberg était déjà fan de l'acteur, comme il en témoigne lui-même : *“La première fois que j'ai vu Ben, c'était dans la série BLOODLINE, dont je suis devenu complètement fan. Je me suis dit à ce moment-là, 'Je ne sais pas encore quand, ni pour quel projet, mais je veux absolument travailler avec ce mec !' Ben est un acteur très éclectique, qui a un très grand registre de jeu. Il peut tout faire et tout jouer”*.

Et cette admiration s'avère mutuelle : *“Si on connaît un peu l'œuvre de Steven, et qu'on fait ensuite l'expérience de tourner avec lui, on se rend vite compte qu'il a un sens vraiment inné, viscéral du cinéma : le rythme d'un film, les moments de puissance émotionnelle, les temps forts d'une histoire...”*, remarque Mendelsohn. *“Au jeu du meilleur réalisateur, c'est vraiment lui qui règne en maître. Personne d'autre ne possède un don pareil. Personne”*.

Bien qu'il fasse trimer d'arrache-pied ses Sixers et ses Oologistes, Sorrento ne veut surtout pas risquer que Wade ressorte victorieux du tournoi. Il a ainsi fait appel à deux hommes de main qui remplissent chacun une mission bien particulière. Le tueur à gages i-R0k, dont la voix est assurée par T.J. Miller, scrute les moindres faits et gestes de Parzival dans l'OASIS. Et comme pour confirmer la férocité de ce personnage, tout son corps est recouvert d'une armure, excepté son torse, sur lequel est tatouée une inquiétante tête de mort pourvue de crocs démesurés. Pendant ce temps, le chef du département de sécurité de IOI, F'Nale Zandor, se lance sur les traces de Wade Watts dans le monde réel.

Hannah John-Kamen, qui incarne F'Nale, raconte : *“C’est une femme qui a une mission à accomplir. Elle se consacre exclusivement à la capture de Wade, et est prête à employer tous les moyens nécessaires. F'Nale n’est pas un personnage du livre, si bien que je n’avais cette première source d’informations pour m’aider à préparer le rôle. Mais quand Steven m’a décrit le personnage, il m’a dit : ‘C’est pas le genre de fille que tu voudrais présenter à ta mère’... et j’ai tout de suite compris de quel genre de fille il s’agissait”*, sourit l’actrice.

F'Nale et i-R0k sont les deux seuls personnages qu’on ne voit évoluer que dans une seule sphère. Tous les autres personnages font des allées et venues entre leur vraie identité et leur avatar. Et pour les acteurs et le réalisateur, comme pour l’équipe dédiée aux effets visuels, ce parti-pris présentait un certain nombre de difficultés.

### LA MOTION CAPTURE

Grâce à la magie de la motion capture et de l’animation par ordinateur, les acteurs n’ont pas seulement interprété leurs personnages du monde réel : ils ont également pu donner vie à leurs avatars. Tout ce processus de création a nécessité un travail en très étroite collaboration entre Spielberg, ses acteurs, le chef décorateur Adam Stockhausen, la chef costumière Kasia Walicka Maimone, et les deux studios d’effets visuels, Industrial Light & Magic (ILM) et Digital Domain.

Accompagnés de de Roger Guyett et Grady Cofer, superviseurs des effets visuels chez ILM, du superviseur de l’animation David Shirk, du concepteur en chef du décor virtuel Alex Jaeger, et de beaucoup d’autres, Stockhausen et Kasia Walicka Maimone ont travaillé main dans la main avec Spielberg. Il s’agissait de développer chaque aspect de ces personnages virtuels, de leur allure et de leur démarche jusqu’aux différentes textures numériques utilisées pour le grain de peau, en passant par les coupes de cheveux et les costumes.

Comme l’explique Cofer, *“Le processus de création des avatars a été très laborieux. ILM s’est engagé dans le projet très en amont, et a collaboré avec Adam et Kasia pour leur permettre de concevoir les prototypes à mesure que l’élaboration des personnages évoluait. On devait constamment garder à l’esprit que ces avatars étaient virtuels, mais animés par des acteurs en chair et en os”*.

Et Guyett confirme, en remarquant : *“Pour Steven comme pour nous, il était très important d’arriver à faire ressortir les personnalités bien distinctes dont les acteurs affublaient leurs personnages. Et plus on a appris à les connaître, et plus on s’est familiarisés avec leur travail, plus cela a eu un impact sur notre conception des avatars”*.

*“Art3mis était un personnage vraiment très intéressant à créer”, raconte Shirk, “parce qu’elle a d’énormes yeux, qui attirent immédiatement l’attention dès qu’on la regarde. Ça lui donne presque l’allure d’un lutin. En revanche, ça a été beaucoup plus difficile de cerner Parzival, parce qu’il possède beaucoup de facettes très différentes les unes des autres. Il devait un peu apparaître comme un Monsieur-tout-le-monde, auquel on peut rapidement s’identifier ; il fallait qu’il soit le héros, mais qu’il ait encore l’air d’un enfant ; il fallait qu’il soit séduisant, mais pas trop non plus... Ça été très long de concevoir un avatar qui corresponde au rôle et dont tout le monde était satisfait !”*

Mais c’est sans doute Aech qui a représenté le plus grand décalage entre un humain et son alter ego virtuel. *“Adam Stockhausen nous a fait des propositions vraiment intéressantes pour ce personnage”, relate Cofer. “Aech est mécanicien, et son corps est donc en partie constitué d’éléments hydrauliques : c’est ce qui a constitué le point de départ pour la conception de ce personnage. Si on y regarde de près, sa peau est aussi épaisse que celle d’un rhinocéros, et les traits de son visage rappellent un peu une raie Manta. Ce sont les choix qu’a effectués Helen pour se représenter au sein de l’OASIS, et c’est ce qui fait d’elle un personnage vraiment à part”.*

Sous la houlette du producteur et responsable des images virtuelles Gary Roberts, Digital Domain s’est vu confier l’ensemble des prises de vue réalisées en motion capture ainsi que celles obtenues via des caméras fixées sur la tête des acteurs. Ces séquences ont été filmées sur des plateaux quasiment vides : cet emplacement, surnommé le volume, était un espace vierge, pourvu de repères au sol et d’éléments de décor et d’accessoires les plus rudimentaires qui soient. Tout le reste, depuis les avatars jusqu’à l’intégralité de leur environnement, a été créé par la suite par l’équipe d’ILM.

Les jeunes acteurs qui incarnent le Top Cinq, tous novices dans le domaine de la performance capture, reconnaissent que cette expérience a été éprouvante mais également enrichissante.

*“C’est un bon test pour un acteur car on est obligé de vivre complètement dans son imagination”, souligne Olivia Cooke. “On ne peut pas se reposer sur quoi que ce soit de tangible pour s’approprier son rôle ou son environnement car on n’a rien à quoi se raccrocher. Mais ce qui est formidable, c’est que comme c’était un dispositif radicalement nouveau, et très surprenant pour nous tous, ça nous a immédiatement rapprochés. On était tous dans le même bateau”.*

*“Ce n’est qu’en pratiquant la motion capture qu’on peut apprendre à bien le faire”, ajoute Lena Waithe. “Ça prend un moment pour se sentir à l’aise et être efficace, mais on peut dire*

*que c'est vraiment amusant. On enfile ces combinaisons intégrales qui comportent plein de petites marques, ainsi qu'un casque avec une caméra fixée sur notre visage. C'est un peu impressionnant au début, mais le plus sympa, c'est que j'avais l'impression d'être capable de tout faire. La motion capture procure une vraie sensation de liberté et j'ai vraiment adoré ça".*

Les acteurs ont été particulièrement reconnaissants envers Spielberg de les avoir guidés : *"Steven a toujours été très clair avec nous sur ses intentions et il se sentait très impliqué. Ça nous a été très utile d'être tous sur la même longueur d'ondes et de savoir ce qu'il voulait précisément. Toute ce tournage a été extraordinaire, et j'ai énormément appris",* confie Tye Sheridan.

Même s'il avait déjà pratiqué la motion capture sur LES AVENTURES DE TINTIN : LE SECRET DELA LICORNE et LE BGG : LE BON GROS GÉANT, le réalisateur pénétrait en territoire inconnu pour ce film : il a ainsi utilisé les toutes dernières technologies de réalité virtuelle pour réaliser son film dans un environnement alternatif. En portant un casque de réalité virtuelle, il pouvait embrasser d'un seul regard tout un décor numérique, se représenter les acteurs comme leurs avatars et planifier ses prises de vue.

*"Le moindre plan dans l'OASIS est virtuel, et on m'a donc créé un avatar à moi aussi, afin de me permettre de me déplacer dans l'espace et de voir le décor. Une fois que j'ai réussi à envisager chaque séquence, j'ai demandé aux acteurs d'enfiler leurs lunettes de VR afin qu'ils puissent appréhender leur environnement tel qu'il allait être. Sinon, on joue dans une grande pièce blanche avec un ensemble de caméras numériques braquées sur soi. C'est perturbant pour les acteurs et le réalisateur d'arriver sur un plateau quasiment vide et de devoir imaginer ce qui est censé s'y trouver. Avec les lunettes, on n'a pas à imaginer : tout ce qu'on avait à faire, c'était de se souvenir de ce à quoi ressemblait l'espace de motion capture",* développe Spielberg.

Le réalisateur s'est également servi d'un support de caméra de VR créé spécialement pour lui par le superviseur motion capture Clint Spillers, qui avait déjà travaillé avec Spielberg sur ses précédents films utilisant cette technologie. Après avoir pris en compte ce que le cinéaste avait apprécié ou pas sur ces tournages, Spiller a consulté l'ingénieur en robotique Jim Kundig chez Digital Domain pour concevoir un support de caméra portatif, plus léger et plus ergonomique, muni de son propre petit écran afin de pouvoir suivre ce qui se passe en temps réel. *"Steven pouvait rapidement basculer entre différentes focales à l'aide d'un bouton. C'est vraiment le meilleur support caméra jamais conçu",* reconnaît Spillers en souriant.

Quand le réalisateur était satisfait de la prestation des comédiens, il se rendait alors dans la tente de visionnage où, tout en regardant la prise sur plusieurs écrans, il pouvait alors

recadrer ses plans et effectuer tout le travail de balayage des caméras qui, sur un tournage classique, aurait nécessité de multiples prises de vue.

Toutes les prises effectuées avec la motion capture et les caméras fixées sur les acteurs ont été confiées à ILM pour réaliser le travail d'animation et les finitions de chaque personnage. C'est le système de reconnaissance faciale d'ILM, qui a par ailleurs été récompensé par un Oscar, qui a été utilisé pour reproduire le moindre détail de jeu des acteurs. *"Malgré les effets extraordinaires que notre technologie apporte au film, tout ça ne fonctionnerait pas du tout sans Steven et sa capacité à rendre ses personnages attachants. On tenait donc à maintenir l'intégrité des prestations originales des acteurs. Notre but n'a jamais été de recréer ce que les acteurs faisaient, mais au contraire de transmettre l'essence même de leur interprétation à leurs avatars"*, explique Cofer.

Pour peupler l'OASIS, notamment pour la séquence emblématique de la bataille, point culminant du film, ILM a conçu un système de "foule" dernier-cri avec lequel les techniciens ont pu générer des milliers de personnages numériques.

### UN MONDE OÙ L'IMAGINATION N'A PAS DE LIMITES

ILM a également été chargé de la réalisation de l'univers de l'OASIS dans son intégralité, tel qu'il a été conçu par Adam Stockhausen. *"Le plus difficile concernant la réalisation de l'OASIS, c'est qu'on est parti de rien. Tout, absolument tout, est le fruit de l'imagination : comment créer un espace approprié pour l'histoire et les personnages, et qui soit crédible même s'il n'est pas entièrement inspiré de la réalité?"*, confie-t-il.

*"On a voulu que ce soit reconnaissable et dans cette optique, on a basculé petit à petit vers une approche réaliste. Du coup, les décors y sont plus proches de la réalité que ce qu'on avait prévu au départ"*, ajoute Roger Guyett.

L'éclairage a été l'élément indispensable pour obtenir cet effet : *"Le plus important pour Steven, c'était qu'on éclaire l'OASIS comme si c'était un décor réel. On s'est donc mis dans la peau d'un directeur de la photographie et étudié le travail fantastique que Steven a fait avec Janusz Kaminski au cours de leurs années de collaboration. On a vraiment essayé de reproduire des effets de lumière de qualité cinématographique qui pouvaient souligner l'action ou l'émotion"*, détaille Grady Cofer.

*"Janusz est venu nous voir plusieurs fois et a cautionné notre approche et on en est très fiers. Mais plus que tout, c'est Steven qui a joué le rôle moteur dans notre travail : il est très*

*sensible à l'éclairage, aux contrastes et à la couleur... c'était à prévoir car c'est vraiment un très grand cinéaste", précise Guyett.*

La première manche de la compétition de Halliday, récompensée par le contrôle total de l'OASIS, est une course à tombeau ouvert dans un New York virtuel : celle-ci est jalonnée d'un nombre insensé de dangers, dont certains sont inspirés par la culture pop, qui surgissent à tout bout de champ. Cette séquence a représenté un redoutable défi aux décorateurs et aux équipes d'effets spéciaux : *"C'est New York et en même temps ça ne l'est pas",* remarque Stockhausen. *"Certains sites sont proches les uns des autres alors qu'ils ne devraient pas l'être : le Manhattan Bridge relie Liberty Island à Manhattan et semble s'enrouler en colimaçon comme un manège de fête foraine. Les rues bougent, se transforment et l'ensemble donne une vision d'une ville qui fait un peu penser à un flipper géant".*

*"La séquence de la course a été vraiment difficile",* explique David Shirk. *"C'était lié à la complexité des plans, à l'importance des effets, au montage. Tourner des plans aussi rapides et exaltants, mais qu'on puisse tout de même suivre à l'écran, a demandé un effort hors normes. Je pense que le seul inconvénient, c'est que dans cette scène, l'action est si rapide que le public n'aura pas l'opportunité d'admirer tous les détails de certains véhicules".*

Quand la moto d'Art3mis est détruite dans la course, Parzival la conduit au garage d'Aech pour qu'elle puisse la faire réparer. Les fans les plus attentifs remarqueront que l'atelier contient un florilège de clin d'œil à un certain nombre d'engins et vaisseaux emblématiques des films de science-fiction les plus célèbres. On y aperçoit même la silhouette du Géant de fer, tout droit issu du célèbre film éponyme.

Pour leur premier rendez-vous, Parzival et Art3mis se retrouvent au Distracted Globe, une boîte de nuit extraordinaire de l'OASIS où la piste de danse permet d'échapper aux lois de la gravité. Afin que leurs personnages puissent s'élever dans les airs, Sheridan et Olivia Cooke ont été attachés à des harnais mais ont néanmoins été doublés par des danseurs professionnels et même par un trapéziste pour les sauts et les tours les plus acrobatiques.

Pour cette même scène, Kasia Walicka Maimone a choisi de faire porter à Art3mis une robe rouge, dont la texture *"suggère une créature aquatique",* précise-t-elle. *"Quand on la voit pour la première fois, elle arbore cette tenue moulante de pilote de course mais pour la boîte de nuit, elle est plus féminine. On a créé une esthétique originale pour ses costumes, influencée par la scène punk-rock des années 1980 et la mode actuelle. Quand on a les bons ingrédients, de nouvelles créations émergent et c'est comme ça que le style d'Art3mis a été mis au point".*

Pour ceux qui préfèrent les défis périlleux aux boîtes de nuit, il existe Planet Doom, que Stockhausen dépeint comme *"une arène de combat, où s'affrontent les joueurs, une foire*

*d'empoigne ouverte 24h/24 proposant d'innombrables types de batailles différentes". C'est là que les joueurs les plus extrêmes peuvent se faire de l'argent et collectionner récompenses et avantages qui leur procurent des pouvoirs.*

On trouve également dans l'OASIS la collection complète des carnets de Halliday qui sont la principale source de référence tant pour les chassœufs que pour les oologistes d'IOI. Ils ont été catalogués dans une sorte de bibliothèque ultramoderne dont l'esthétique a été calquée sur la bibliothèque du film BREAKFAST CLUB.

La collection est dirigée par un conservateur assez imposant, inspiré du défunt acteur Arthur Treacher, dont le nom symbolise le parfait majordome anglais. Les carnets allient des extraits des mondes réel et virtuel et, à la demande de Halliday, des moments de la vie de l'inventeur sont rediffusés en direct sur des écrans en trois dimensions au sein de cet univers numérique.

## LE MONDE RÉEL

Les producteurs ont utilisé différentes techniques pour souligner la dichotomie entre les merveilles du monde virtuel et l'abrupte réalité. Quand l'action se déplace de l'OASIS au monde réel, Spielberg passe alors du filmage en numérique au 35 mm, travaillant en étroite collaboration avec le directeur de la photographie Janusz Kaminski.

*"Steven et Janusz voulaient donner au monde réel plus de texture et de relief : on peut voir la différence entre ce qui a été tourné en pellicule et l'OASIS qui est filmée de manière bien plus lisse. Le travail de Janusz a contribué de manière décisive à déterminer l'atmosphère du monde réel",* souligne Kristie Macosko Krieger.

Parallèlement, Stockhausen s'est servi de la couleur – ou plutôt du manque de couleur – pour accentuer encore ce contraste. *"L'OASIS est une expérience visuelle intense avec une palette chromatique très riche, tandis que le monde réel est désaturé et quasiment dénué de couleurs vives. Tout ceci vient directement du livre".*

Les graffiti sont l'une des rares exceptions, et ils remplissent "*plusieurs rôles*", comme l'explique Stockhausen. *"Nos personnages se partagent entre deux univers. On sent que les graffiti servent à montrer ce que les gens veulent exprimer d'eux-mêmes : c'est comme s'ils amenaient un peu de l'OASIS dans le vrai monde, et ils signent d'ailleurs du nom de leur avatar. C'est une façon subtile de faire vivre leurs avatars dans le monde réel. Le graffiti est également une forme de protestation contre IOI et un symbole de la résistance",* dit-il encore.



READY PLAYER ONE démarre dans les Piles, parc de mobil-homes empilés les uns sur les autres que Wade Watts n'arrive pas à considérer comme son refuge. Stockhausen explique que l'origine du nom est évidente : *"Les mobil-homes ont littéralement été empilés comme une construction tout droit issue du jeu de la tour infernale. C'est un environnement urbain très densément peuplé, sauf qu'on y trouve des mobil-homes au lieu d'appartements"*.

L'équipe de Stockhausen a construit une partie des Piles sur le plateau extérieur des studios Leavesden. *"Tout d'abord, on s'est procuré environ 60 mobil-homes ou caravanes, telles qu'on les nomme en Angleterre. J'ai travaillé avec Stuart Rose, notre directeur artistique senior, pour trouver comment on allait pouvoir les empiler, en utilisant de grandes pièces de métal pour soutenir l'ensemble et les ajouter les uns après les autres. C'était comme jouer avec un jeu de construction"*, se souvient-il en souriant.

*"Le défi, en construisant le décor des Piles, c'est qu'il ne fallait surtout pas que ça ressemble à un ensemble bien organisé qui ait pu être conçu par un architecte. L'idée, c'était que la structure avait commencé au sol et s'était développée à partir de là, selon les besoins, d'une façon complètement anarchique. Le plus difficile a été de faire en sorte que ces structures soient complètement sécurisées tout en leur donnant l'air vraiment fragiles et sur le point de s'effondrer"*, détaille-t-il.

À l'écran, les Piles s'étendent à perte de vue alors qu'une partie seulement du décor a été construite en dur. Sous la direction du Matthew Butler, l'équipe de créateurs numériques a réalisé l'extension à l'infini de ces habitations uniques en leur genre.

L'explosion dévastatrice qui détruit les Piles a été minutieusement calibrée par l'équipe des effets spéciaux et son responsable Neil Corbould, qui devaient réussir du premier coup. *"On a placé 28 charges explosives qui devaient chacune détonner à cinq secondes d'intervalle, provoquer de gigantesques flammes et énormément de débris"*, raconte Corbould. *"Puis, tout s'effondre. On a fait beaucoup de tests pour la sécurité et mis en place un système de gicleurs pour pouvoir tout arroser quand ça explose"*. Digital Domain a ensuite pris le relais et a retravaillé numériquement l'explosion et la manière dont la structure s'effondre.

En bordure de la zone des Piles s'élève une grosse tour de carcasses de voitures, installation qui a eu lieu sur le site de Leavesden. *"On a rassemblé tout un tas de vieilles voitures et on les a empilées jusqu'à ce que ça nous plaise"*, se souvient Stockhausen, *"avant de s'assurer que ce ne serait pas dangereux. On a installé un cadre en acier pour étayer la structure et pour que les voitures ne s'affaissent pas sur elles-mêmes, ou, plus important, sur quelqu'un. Il fallait que ce soit en apparence instable sans réellement l'être"*.

Et au beau milieu de cette pile de carcasses, Wade a réussi à aménager une vieille fourgonnette et à en faire sa planque où il conserve tout ce qu'il possède. *"Il a déshabillé l'intérieur d'un gros fourgon qu'il a décoré au fil du temps d'articles faisant référence à ses héros, James Halliday et Ogden Morrow"*, explique Spielberg.

En ce qui concerne la garde-robe de Wade, *"comme il n'a pas beaucoup de moyens, on a vraiment veillé à ne pas le rendre élégant de quelque manière que ce soit"*, commente Kasia Walicka-Maimone. *"Il porte des tee-shirts avec des motifs qu'il aurait très bien pu se confectionner lui-même. L'imprimé des carreaux renvoie à son obsession pour la compétition d'Halliday, et ses vêtements sont aussi un clin d'œil aux années 1980"*.

James Halliday préfère lui aussi porter des tee-shirts qui rappellent la culture des années 1980, comme le groupe Rush et les jeux vidéo de l'époque. Il arbore aussi une veste bleue qui est *"d'un style suffisamment classique pour suggérer qu'elle puisse encore exister d'ici une trentaine d'années"*, souligne Kasia Walicka-Maimone. *"Mark [Ryland] voit son personnage comme un type un peu obsessionnel, si bien qu'on a repris les mêmes types de vêtements dont on a imaginé toute une palette. Il est extrêmement riche mais il ne possède sûrement que quelques fringues dans son placard"*, dit-elle en riant.

Selon la chef costumière, tandis que les costumes s'inspirent des années 1980, ils ne les copient pas directement. *"On sait que chaque génération crée ses propres modes. Le look des années 1980 était vraiment original mais à chaque fois qu'il revient à la mode, il se réinvente. Cette esthétique eighties telle qu'elle est décrite dans le roman est vraiment importante mais néanmoins il s'agit de la version que cette génération se figure de cette époque-là. On a donc fait pas mal de recherches avant d'allier le style des années 1980 à ce que, à mes yeux, la mode pourrait être dans 30 ans pour créer notre propre style"*.

Elle s'en est servi pour habiller le reste du Top Cinq dans le monde réel, tout en veillant à refléter leurs goûts personnels. *"Pour Samantha, on voulait que ses vêtements soient totalement aux antipodes de ceux d'Art3mis"*, poursuit-elle. *"On l'a donc affublée d'un sweat-shirt trop grand par-dessus son tee-shirt branché de Joy Division et son jean déchiré. La veste de Zhou est un clin d'œil à BREAKFAST CLUB et les écussons sur celle d'Helen font référence à la musique, aux films, aux séries télé et à la culture pop en général. Toshiro fait exception à la règle. Son costume évoque l'approche futuriste d'une tenue de sport et de ce qui est à la mode en ce moment au Japon"*.

L'allure de l'équipement high-tech nécessaire pour pénétrer l'OASIS et s'y déplacer est née de *"l'imagination de tous ceux qui ont participé à son développement, notamment le chef habilleur Dan Grace, le consultant en tenues spéciales Pierre Bohanna et la chercheuse Susan*

*Gilboe. Ça a été fascinant d'imaginer à quoi pourraient bien ressembler les équipements tactiles dans 30 ans. Il existe déjà des procédés tactiles, si bien qu'on est partis de là. Le reste n'est qu'un coup de poker !"*

Le plus fou a consisté à élaborer la combinaison de luxe intégrale X1, tenue ajustée présentée comme *"une seconde peau [pour entrer] dans l'OASIS"*. *"On avait tout simplement besoin d'un matériau qui n'existe pas"*, confirme Kasia Walicka-Maimone. *"Il a donc fallu que notre équipe de choc joue les super ingénieurs pour trouver la solution. On a d'abord joué avec l'idée d'une combinaison transparente, puis on a ajouté en dessous un motif quadrillé du corps tel qu'un ordinateur le restitue. Et tous les dispositifs haptiques fonctionnent sur cette épaisseur. Steven Spielberg a suggéré que cette sous-couche soit constituée de pixels qui seraient en contact direct avec la peau. Les pixels abritaient donc les connexions haptiques, recouvertes d'une combinaison transparente. Tout cela a permis de créer la combinaison intégrale de Wade. Celle de Sorrento a été inspirée par l'esthétique des produits de luxe"*.

*"Le style de tous les costumes"*, ajoute-t-elle, *"a été mis au point après de longues discussions sur différentes hypothèses concernant l'avenir, elles-mêmes nourries par l'étude du livre et d'intenses recherches sur la mode et les récentes innovations technologiques et scientifiques"*.

Il ne faut pas oublier que Sorrento est également à la tête de la société IOI qui vend les combinaisons et tous les appareils haptiques. Leurs bureaux s'élèvent au-dessus des bâtiments de Columbus, qui tranchent brutalement avec les Piles délabrées à l'horizon.

Construits dans les studios Leavesden, les intérieurs d'IOI comprennent le Centre de Fidélité, la salle de commandement des Sixers et le bureau imposant de Nolan Sorrento. Au centre de cette pièce se trouve son gigantesque trône haptique en forme de demi-globe pourvu d'une myriade de boutons de contrôle à sa portée. À partir de ce fauteuil, il peut faire bien plus que pénétrer dans l'OASIS : il peut amener l'OASIS à lui, pour ainsi dire.

Dans une scène-clé où les univers réel et virtuel se rapprochent, Sorrento invite Parzival à le rencontrer avant de le télé-transporter instantanément dans son bureau sous la forme d'un hologramme. *"L'avatar de Wade apparaît dans le monde réel. Il fallait respecter le style du personnage tel qu'il a été conçu par ILM tout en lui donnant une allure holographique"*, explique Matthew Butler. *"On a tous vu des hologrammes et on s'attend à quelque chose de précis. En temps que spécialiste des effets visuels, on veut s'en écarter mais on tient aussi à ce que le public sache de quoi il s'agit. Ça a été difficile d'inventer quelque chose d'inédit mais je suis heureux du résultat"*.

Le réalisateur est du même avis. *"Digital Domain a accompli l'un des plus grands tours de force avec les effets du film"*, confirme Spielberg. *"Leur travail sur l'hologramme est merveilleux et leurs prouesses ne s'arrêtent pas là"*.

Le décor du bureau de Sorrento était sur pilotis et était équipé d'un mur entièrement en verre qui surplombe la gigantesque salle de commandement et son groupe de Sixers en uniforme. Ces derniers sont tous arrimés à un portique individuel et se relaient 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, pour essayer de remporter les épreuves et atteindre l'Œuf – non qu'ils en bénéficient le moins du monde.

Les portiques des Sixers ont été imaginés par Corbould. *"Il y a eu beaucoup de travail pour les élaborer et les construire"*, dit-il. *"Une fois que le modèle initial a fait l'unanimité, il a simplement fallu en obtenir 80"*.

Et cette tâche a incombé à Digital Domain. *"La salle de commandement n'existait pas dans sa totalité mais elle est censée être énorme"*, admet Butler. *"Pour lui donner l'ampleur nécessaire, on en a créé une version entièrement synthétisée, mais ça ne sert à rien d'avoir une pièce sans personne dedans, il fallait la remplir. C'est l'une des occasions où on a dû recourir à la motion capture pour le monde réel et non pour l'OASIS"*.

Digital Domain a piloté tous les autres effets visuels pour les scènes du monde réel, notamment celles des drones et les plans rapprochés de Wade au moment où il glisse dans l'OASIS.

Dans les entrailles du QG de IOI, on découvre le Centre de Fidélité, constitué d'innombrables rangées de petites cellules métalliques. C'est là que, vêtus d'une combinaison IOI, sont retenus prisonniers tous ceux qui doivent rembourser leur dette en effectuant de petits boulots ingrats dans l'OASIS. *"Cet endroit est comme une prison pernicieuse"*, commente Zak Penn. *"La supercherie réside dans le fait que le dispositif d'emprisonnement, la connexion et tout le reste sont à la charge du prisonnier. Il n'y a pas moyen de payer sa dette. Une fois emprisonné, la plupart du temps, c'est à perpétuité"*.

Outre les studios Leavesden, le tournage s'est déroulé à Birmingham, en Angleterre. Le bâtiment emblématique de l'ancienne fabrique de thé Typhoo a été utilisé par Stockhausen et son équipe pour servir de repaire aux membres de la rébellion. Le quartier des bijoutiers de la ville a servi de décor pour la mémorable course poursuite, où Sorrento et F'Nale sont au volant de véhicules blindés d'IOI, et le Top Cinq dans le camion postal customisé d'Helen. Comme Wade dans sa cachette, elle a l'arrière du véhicule d'équipement tactile... sauf que son camion à elle peut rouler !

D'autres lieux ont servi au tournage, comme l'atrium du collège et lycée de Holland Park à l'ouest de Londres, aménagé en Département d'Oologie d'IOI, et Sun Park, dans le Surrey, est devenu le QG de Gregarious Games. Les extérieurs de l'IOI ont été filmés à Londres.

## SE DÉCONNECTER

Quand le tournage de READY PLAYER ONE s'est achevé, le long travail de postproduction a débuté. Tandis que les équipes d'ILM et de Digital Domain s'attelaient à mettre la dernière touche aux effets visuels complexes afin de satisfaire les attentes de Spielberg, le réalisateur a monté le film aux côtés de son chef monteur de longue date, Michael Kahn, et de la chef monteuse Sarah Broshar.

L'ultime touche artistique du film n'est autre que la musique composée par Alan Silvestri. READY PLAYER ONE marque la cinquième collaboration du compositeur avec Spielberg en tant que producteur, notamment pour la trilogie-culte de RETOUR VERS LE FUTUR. Cependant, c'est la première fois qu'ils travaillent ensemble sur un film réalisé par Spielberg.

Alors que John Williams composait la partition de PENTAGON PAPERS, le réalisateur raconte : *"Je me souviens m'être dit, 'De tous les compositeurs, qui aurait une affinité pour les années 1980 et posséderait l'univers musical nécessaire à la création d'une trame narrative musicale originale de bout en bout' ? Et en dehors Johnny, je ne voyais qu'Alan pour y parvenir. J'ai de la chance qu'il ait eu juste assez de disponibilité dans son emploi du temps pour travailler sur notre film. Et la musique qu'il a composée est fantastique !"*

*"Je n'avais jamais travaillé avec Steven en tant que réalisateur",* convient Silvestri. *"Dès notre toute première conversation, il m'a sollicité pour participer à la création du film et s'est montré très ouvert au travail d'équipe, ce qui est merveilleux. Steven adore la musique et est parfaitement conscient de son impact, et des émotions qu'elle peut susciter ou pas".*

*"Il y a des clins d'œil musicaux tout au long du film",* révèle Spielberg, *"mais la musique d'Alan est totalement inédite et grisante. Elle réunit plusieurs thèmes qui évoquent à la fois l'intrigue et les personnages. C'est l'union magique de la musique et du film. Sa partition est imprégnée de cette sorte d'adrénaline percutante qui donne son souffle à READY PLAYER ONE".*

*"Je voulais qu'avec ce film, on vive ce genre d'aventure. Je tenais à créer une expérience dont l'impact laisse le public à bout de souffle, et qu'on puisse se dire en voyant READY PLAYER ONE, que ça décoiffe !",* conclut le réalisateur.



## DEVANT LA CAMÉRA

À l'âge de 14 ans, **TYE SHERIDAN** (Parzival/Wade) a fait des débuts plus que prometteurs dans *THE TREE OF LIFE* (2011) de Terrence Malick, cité à l'Oscar, et mène depuis une carrière impressionnante.

Après *READY PLAYER ONE*, on le retrouvera dans *FRIDAY'S CHILD*, aux côtés d'Imogen Poots, présenté au SXSW Festival. En outre, on le verra dans l'adaptation de "The Yellow Birds" de Kevin Power, aux côtés de Jennifer Aniston, Alden Ehrenreich, et Jack Huston. Le film a été présenté au festival de Sundance.

Il sera aussi à l'affiche de *X-MEN : DARK PHOENIX* où il endosse à nouveau le rôle du Cyclope, aux côtés de Sophie Turner, James McAvoy, Michael Fassbender, et Jessica Chastain.

En 2016, il a campé Cyclope jeune dans *X-MEN: APOCALYPSE*, avec Jennifer Lawrence, James McAvoy et Michael Fassbender. La même année, il s'est illustré dans le thriller psychologique *DETOUR*, avec Emory Cohen et Bel Powley, projeté au festival de Tribeca.

En 2015, il était à l'affiche de trois films présentés au festival de Sundance : *STANFORD PRISON EXPERIMENT*, d'après une véritable expérience psychologique, *LAST DAYS IN THE DESERT* de Rodrigo Garcia, avec Ewan McGregor, et *ENTERTAINMENT*, avec Michael Cera et John C. Reilly. Il s'est aussi illustré dans *L'AFFAIRE MONET*, avec John Travolta, *MANUEL DE SURVIE À L'APOCALYPSE ZOMBIE*, et *DARK PLACES* de Gilles Paquet-Brenner, aux côtés de Charlize Theron, Chloë Grace Moretz, et Nicholas Hoult.

En 2013, il a remporté le prix Marcello Mastroianni au festival de Venise pour *JOE*, avec Nicolas Cage. La même année, il a partagé l'affiche avec Reese Witherspoon et Matthew McConaughey dans *MUD – SUR LES RIVES DU MISSISSIPPI* de Jeff Nichols, en compétition officielle au festival de Cannes. Le rôle lui a valu les éloges de la critique et une nomination au Critics' Choice Award.

Originaire du Texas, Tye Sheridan a été repéré par Terrence Malick pour *THE TREE OF LIFE*, aux côtés de Brad Pitt, Sean Penn, et Jessica Chastain, alors même qu'il n'avait aucune expérience d'acteur. *THE TREE OF LIFE* a remporté la Palme d'Or au festival de Cannes et trois nominations à l'Oscar, dont celle du meilleur film.

Sheridan est cofondateur de la start-up Aether, spécialisée dans les médias immersifs.

**OLIVIA COOKE** (Art3mis/Samantha) vient d'achever le tournage de la série VANITY FAIR, adaptation du roman de Thackeray.

On la retrouvera aussi dans LIFE ITSELF de Dan Fogelman, avec Oscar Isaac et Olivia Wilde.

On l'a vue récemment dans GOLEM, LE TUEUR DE LONDRES, avec Bill Nighy et Douglas Booth, et KATIE SAYS GOODBYE, avec Jim Belushi, Mireille Enos, Christopher Abbott, et Mary Steenburgen. Ces deux films ont été présentés au festival de Toronto.

Elle s'est produite dans THIS IS NOT A LOVE STORY d'Alfonso Gomez-Rejon, avec Connie Britton et Nick Offerman, Grand prix du jury et prix du public à Sundance. Elle a également joué dans OUIJA, LES ÂMES SILENCIEUSES et THE SIGNAL, avec Laurence Fishburne et Brenton Thwaites.

Pour le petit écran, elle a donné la réplique à Freddie Highmore et Vera Farmiga dans la série BATES MOTEL. Elle est originaire de Manchester, au Royaume-Uni.

Lauréat de l'Emmy pour la série BLOODLINE, **BEN MENDELSON** (Sorrento) a également été cité au Golden Globe et au Critics' Choice Award.

Côté grand écran, il a récemment campé le roi George VI dans LES HEURES SOMBRES de Joe Wright, avec Gary Oldman. Il interprète aussi le directeur Orson Krennic dans ROGUE ONE : A STAR WARS STORY de Gareth Edwards.

On le retrouvera bientôt sous les traits du shérif de Nottingham dans ROBIN DES BOIS d'Otto Bathurst. Il a également tourné dans UNTOGETHER d'Emma Forrest.

D'origine australienne, Ben Mendelsohn a remporté les plus prestigieuses récompenses nationales de la profession, comme les prix d'interprétation de l'Australian Film Institute (AFI) et du Film Critics Circle of Australia (FCCA) et le prix IF (Inside Film) pour sa prestation dans ANIMAL KINGDOM (2010) de David Michôd. Présenté à Sundance, et interprété par Guy Pearce et Joel Edgerton, le film a obtenu le prix du jury.

Il a enchaîné avec THE DARK KNIGHT RISES de Christopher Nolan, avec Christian Bale et Anne Hathaway, THE PLACE BEYOND THE PINES de Derek Cianfrance, avec Ryan Gosling et Bradley Cooper, et COGAN – KILLING THEM SOFTLY d'Andrew Dominik, avec Brad Pitt.

Entre autres distinctions, il a remporté une citation à l'Independent Spirit Award pour UNDER, aux côtés de Ryan Reynolds, un British Independent Film Award pour LES POINGS



CONTRE LES MURS de David Mackenzie et une nomination à l'AFI Award pour BEAUTIFUL KATE de Rachel Ward face à Rachel Griffiths.

Parmi sa filmographie, citons encore UNA de Benedict Andrews, face à Rooney Mara, PRIME MOVER de David Caesar, PRÉDICTIONS d'Alex Proyas, AUSTRALIA de Baz Luhrmann, EXODUS : GODS AND KINGS de Ridley Scott, SLOW WEST de John Maclean et LOST RIVER, premier film signé Ryan Gosling.

Lauréate de l'Emmy Award, **LENA WAITHE** (Aech/Helen) est l'une des jeunes comédiennes les plus prometteuses d'Hollywood. Grâce à son humour corrosif, elle porte sur le monde un point de vue singulier et pousse le public à bousculer les conventions. Avec sa société de production Hillman Grad, elle a entamé un partenariat avec la maison de production Sight Unseen Pictures.

Elle s'est d'abord fait remarquer dans le rôle de Denise dans la série MASTER OF NONE. Sous les traits de ce personnage, d'abord écrit pour une femme blanche hétérosexuelle, elle s'est approprié Denise en en faisant une lesbienne noire ! Elle a également coécrit l'épisode "Thanksgiving" qui lui a valu le premier Emmy Award pour l'écriture d'une comédie décerné à une femme afro-américaine. Elle a ensuite été citée au NAACP Image Award et au Writers Guild of America Award. Cet épisode, qui retrace le coming-out de Denise, est largement autobiographique.

Scénariste, Lena Waithe a également créé et produit THE CHI, portrait croisé de six personnages à Chicago. Produite par Common, la série réunit Jason Mitchell, Sonja Sohn, et Jacob Latimore.

En tant que productrice, elle a produit STEP SISTERS, autour d'une jeune femme qui accepte d'enseigner le "Greek stepping" à des étudiantes blanches. Elle a aussi produit DEAR WHITE PEOPLE et le court métrage LADYLIKE de Tiffany Johnson.

Elle a joué dans la série TWENTIES, dont elle est aussi productrice et scénariste. Ce projet s'inspire de ses premières années passées à Los Angeles.

Elle a été figuré sur la liste des "10 acteurs comiques les plus prometteurs" de 2014 de *Variety*, et l'une des "révélations télé" de *Hollywood Reporter*.

**SIMON PEGG** (Ogden Morrow) a coécrit et interprété la série-culte LES ALLUMÉS. Au bout de deux saisons, il a développé et coécrit, avec Edgar Wright, SHAUN OF THE DEAD : le film a été consacré comme l'un des comédies anglaises les plus réussies, selon le magazine Empire et Channel 4.

Après avoir conquis des zombies, animé des cérémonies de remises de prix et séduit le public, Pegg et Wright ont enchaîné avec HOT FUZZ, COURS TOUJOURS DENNIS, et UN ANGLAIS À NEW YORK, aux côtés de Kirsten Dunst et Jeff Bridges.

Pegg et Nick Frost ont coécrit PAUL, interprété par Seth Rogen et Sigourney Weaver, et signé LE DERNIER PUB AVANT LA FIN DU MONDE, réalisé par Edgar Wright, plébiscité par la critique.

Parmi sa filmographie, citons LES AVENTURES DE TINTIN : LE SECRET DE LA LICORNE de Spielberg, CADAUVRES À LA PELLE de John Landis, LE MONDE DE NARNIA – CHAPITRE 3 : L'ODYSSÉE DU PASSEUR D'AURORE, et L'ÂGE DE GLACE 3 : LE TEMPS DES DINOSAURES, STAR TREK et STAR TREK INTO DARKNESS de J.J. Abrams, et STAR TREK SANS LIMITES qu'il a également coécrit.

**MARK RYLANCE** (Anorak/Halliday) a été salué pour son travail sur scène et sur grand écran. Il a ainsi remporté un Oscar, trois BAFTA Awards, trois Tony Awards et deux Olivier Awards.

On l'a récemment vu dans DUNKERQUE de Christopher Nolan, autour de l'opération de sauvetage de centaines de milliers d'hommes pris en étau sur une plage du nord de la France pendant la Seconde Guerre mondiale.

Il a obtenu sa statuette pour LE PONT DES ESPIONS (2015) de Steven Spielberg, qui lui a aussi valu un BAFTA Award et plusieurs prix décernés par des associations de critiques. Il a également décroché des citations au Golden Globe et au Screen Actors Guild (SAG) pour son interprétation d'un espion russe.

La même année, il obtient un BAFTA Award, et des citations à l'Emmy, au Golden Globe et au SAG Award pour DANS L'OMBRE DES TUDOR où il campe Thomas Cromwell. Il avait remporté un premier BAFTA Award pour THE GOVERNMENT INSPECTOR de Peter Kosminksy.

On l'a vu dernièrement dans LE BGG – LE BON GROS GÉANT de Steven Spielberg. Il tournera encore sous sa direction pour THE KIDNAPPING OF EDGARTO MORTARA.

D'origine anglaise, il s'installe aux États-Unis en 1962 à l'âge de 2 ans. en 1978, il retourne en Angleterre où il étudie à la Royal Academy of Dramatic Art. Il décroche son premier rôle sur scène en 1980, puis est nommé directeur artistique du célèbre Globe Theatre à Londres de 1995 à 2005.

En 2015, il incarne le roi Philippe V d'Espagne dans "Farinelli et le roi", monté au Globe. La pièce est ensuite mise en scène dans le West End où elle obtient six nominations à l'Olivier Award (dont une pour Rylance). Fin 2017, la pièce sera montée à Broadway.

En 2016, il s'est produit dans "Nice Fish" dans le West End.

Il a écrit sa première pièce, "I Am Shakespeare" en 2007. Elle a été montée au festival de Chichester.

En tout, il s'est illustré dans une cinquantaine de pièces de Shakespeare et d'autres dramaturges classiques. Il a décroché son premier Olivier Award dans "Beaucoup de bruit pour rien" en 1994. Il remporte son premier Tony Award pour la reprise de "Boeing Boeing", qui lui vaut aussi un Drama Desk Award et une nomination à l'Olivier Award. Par la suite, il joue dans "Jerusalem" de Jez Butterworth, qui lui vaut un Tony et un Olivier Award. En 2014, il a décroché des citations au Tony pour "Richard III" et remporté un Tony pour "La nuit des rois". Il a été cité à l'Olivier Award pour "La nuit des rois", "La bête" et "Arden of Faversham". Il a notamment travaillé avec la Royal Shakespeare Company, la Royal National Theatre, etc.

Au cinéma, on l'a vu dans GUNMAN de Pierre Morel, DAYS AND NIGHTS de Christian Camargo, ANONYMOUS, DEUX SŒURS POUR UN ROI, THE GRASS ARENA, INTIMITÉ, DES ANGES ET DES INSECTES, INSTITUT BENJAMENTA...

En 2017, il a été fait chevalier pour services rendus au monde du théâtre.

**PHILIP ZHAO** (Sho) fait ses débuts dans READY PLAYER ONE. Il a décroché le rôle après un casting à l'échelle nationale mené par Ellen Lewis, surclassant des centaines d'autres jeunes candidats.

Actuellement élève de 3<sup>ème</sup> au collège, il est passionné par le jeu NBA 2k18 et le basket-ball. Parlant couramment le mandarin, il aime regarder les matchs de football et de basket à la télévision.

Aujourd'hui âgé de 14 ans, il habite dans le Maryland.

D'origine japonaise, **WIN MORISAKI** (Daito) est comédien et chanteur du groupe PrizmaX. Artiste protéiforme, il a joué dans plusieurs séries télé japonaises.

Il a fait ses débuts dans TOKYO GIRL: NANAMI SAKURABA en 2008, puis a enchaîné avec GOKUSEN SP, THINGS YOU CAN'T LEARN IN SCHOOL, NAMONAKI DOKU et PETERO NO SOURETSU.

En 2009, il joué dans son premier long métrage, GOKUSEN: THE MOVIE, puis s'est illustré dans A YELL FROM HEAVEN, SHERRY et KUJIRA NO SHIMA NO WASUREMONO.

Il trouve ici son premier rôle dans une production internationale.

Malgré son jeune âge, **HANNAH JOHN-KAMEN** (F'Nale Zandor) a campé des rôles très forts, au cinéma, à la télévision et au théâtre. On la retrouvera notamment dans plusieurs grosses productions où elle partagera l'affiche avec de grandes stars.

Elle est actuellement à l'affiche de **TOMB RAIDER**, avec Alicia Vikander. On la retrouvera dans **ANT-MAN ET LA GUÊPE** de Peyton Reed, avec Paul Rudd, Evangeline Lilly, Michelle Pfeiffer et Laurence Fishburne. Elle y campe Ghost.

En 2015, elle a décroché son premier rôle au cinéma dans **STAR WARS : LE RÉVEIL DE LA FORCE** de J.J. Abrams, aux côtés de Harrison Ford, Carrie Fisher, Adam Driver, John Boyega, Daisy Ridley, Lupita Nyong'o et Oscar Isaac. Le film a généré plus de 2 milliards de dollars de recettes mondiales. Elle tourne actuellement dans les quatrième et cinquième saisons de **KILLJOYS** où elle campe un chasseur de primes interplanétaire, aux côtés d'Aaron Ashmore et Luke McFarlane

Après avoir incarné Selma Telse dans **BLACK MIRROR**, primé à l'Emmy Award, elle a retrouvé le rôle de Sonja dans "Playtest", l'un des épisodes de la troisième saison.

En 2016, elle a campé Ornella dans **GAME OF THRONES**, série célèbre dans le monde entier. On l'a aussi vue dans **TUNNEL**, adapté de la série suédoise **THE BRIDGE**.

En 2012, on l'a vue sous les traits de Rosa Maria Ramirez dans **THE HOUR**, avec Dominic West et Ben Whishaw. Peu de temps après, elle a joué dans **HAPPY VALLEY** de Sally Wainwright, avec Sarah Lancashire et James Norton.

Elle s'est illustrée dans **BANANA**, **CUCUMBER**, **THE ARK**, **MEURTRES AU PARADIS**, **MISFITS**, **THE SYNDICATE** et **THE MIDNIGHT BEAST**. Elle a campé Viva dans "Viva Forever !", d'après les chansons des Spice Girls.

Elle a fait ses débuts sur le petit écran dans **WHITECHAPEL**, avant même d'être diplômée de la Central School of Speech and Drama.

## **DERRIÈRE LA CAMÉRA**

Président d'Amblin Partners, **STEVEN SPIELBERG** (Réalisateur/Producteur) est l'un des cinéastes les plus emblématiques et les plus influents du cinéma actuel. Spielberg pilote Amblin, fondée en 2015, en partenariat avec Participant Media, Reliance Entertainment, Entertainment One, Alibaba Pictures et Universal Pictures.

Steven Spielberg est le réalisateur qui a réalisé les plus gros chiffres de toute l'histoire du box-office, tous films confondus, avec des blockbusters comme LES DENTS DE LA MER, E.T. L'EXTRATERRESTRE, JURASSIC PARK ou INDIANA JONES. Parmi ses innombrables distinctions, il a reçu trois Oscars.

Il a obtenu les deux premiers, ceux du meilleur réalisateur et du meilleur film, pour LA LISTE DE SCHINDLER, qui compte sept statuettes au total. Le film a aussi été élu meilleur film de l'année 1993 par la plupart des plus grands cercles de critiques, et a remporté sept BAFTA Awards et trois Golden Globes, dont ceux du meilleur film et du meilleur réalisateur. Spielberg a en outre obtenu le Directors Guild of America Award.

Il a obtenu son troisième Oscar – le second comme meilleur réalisateur – pour le drame de la Seconde Guerre mondiale IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN, plus gros succès du box-office sur le territoire américain en 1998. Une nouvelle fois, le film a été l'un des plus distingués de l'année, avec quatre Oscars supplémentaires, deux Golden Globes – meilleur film dramatique et meilleur réalisateur – et de nombreux prix d'associations de critiques dans ces mêmes catégories. Spielberg a reçu un autre DGA Award et partage un Producers Guild of America Award avec les autres producteurs du film. La même année, la Producers Guild of America lui a décerné son prestigieux Milestone Award pour sa contribution historique à l'industrie cinématographique.

Il a été nommé à plusieurs autres reprises à l'Oscar du meilleur réalisateur, pour MUNICH, E.T. L'EXTRATERRESTRE, LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE, et RENCONTRES DU TROISIÈME TYPE. Il a en outre été nommé au DGA Award pour ces films, ainsi que pour LES DENTS DE LA MER, LA COULEUR POURPRE, EMPIRE DU SOLEIL et AMISTAD. Steven Spielberg est le réalisateur le plus cité aux DGA Awards avec un total de 11 nominations, et a reçu en 2000 un DGA Lifetime Achievement Award pour l'ensemble de son œuvre. Il est aussi lauréat d'un prestigieux Irving G. Thalberg Memorial Award remis par l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences, du Cecil B. De Mille Award décerné par la Hollywood Foreign Press Association, d'un Kennedy Center Honor et de nombreux autres prix.

En 2012, il a dirigé l'acteur oscarisé Daniel Day-Lewis dans LINCOLN, en partie inspiré du livre de Doris Kearns Goodwin "Team of Rivals". Ce film a été nommé à 12 Oscars et en a obtenu deux, un pour Daniel Day-Lewis et un pour les décors.

En 2015, LE PONT DES ESPIONS, avec Tom Hanks, a été cité à six Oscars (dont un pour le meilleur film) et a décroché l'Oscar du meilleur second rôle pour Mark Rylance. La même année, il a assuré la production exécutive de JURASSIC WORLD, qui a généré 1,6 milliard de dollars de recettes mondiales. Réalisé par Colin Trevorrow et interprété par Chris Pratt et Bryce Dallas

Howard, le film est le quatrième opus de la saga JURASSIC WORLD. Une suite, signée J.A. Bayona, sortira cette année.

Spielberg a récemment produit et réalisé PENTAGON PAPERS, avec Meryl Streep et Tom Hanks. Cité à deux Oscars, le film a valu à Meryl Streep sa 21<sup>ème</sup> nomination.

C'est en 1968 que Steven Spielberg entame sa carrière avec le court métrage AMBLIN, grâce auquel il devient le plus jeune réalisateur ayant signé un contrat à long terme avec un grand studio hollywoodien. Il réalise des épisodes de séries comme NIGHT GALLERY, DOCTEUR MARCUS WELBY et COLUMBO, puis est remarqué en 1971 avec le téléfilm à suspense DUEL, et avec son premier long métrage en 1974, SUGARLAND EXPRESS, dont il est aussi scénariste. Il enchaîne avec LES DENTS DE LA MER, premier film à franchir la barre des 100 millions de dollars de recette.

En 1984, Steven Spielberg fonde sa propre société de production, Amblin Entertainment, avec laquelle il travaillera comme producteur ou producteur exécutif sur de nombreux films célèbres tels que GREMLINS de Joe Dante, LES GOONIES de Richard Donner, RETOUR VERS LE FUTUR de Robert Zemeckis et ses deux suites, QUI VEUT LA PEAU DE ROGER RABBIT ? de Robert Zemeckis également, FIEVEL AU FAR WEST de Phil Nibbelink, TWISTER de Jan de Bont, LE MASQUE DE ZORRO de Martin Campbell, et MEN IN BLACK I et II de Barry Sonnenfeld.

En 1994, Steven Spielberg s'est associé avec Jeffrey Katzenberg et David Geffen pour créer les studios DreamWorks sous leur première forme. DreamWorks a connu au cours de son histoire de grands succès critiques et commerciaux, et a initié quelques films parmi les plus plébiscités de ces dernières années, dont trois lauréats consécutifs de l'Oscar du meilleur film : AMERICAN BEAUTY de Sam Mendes, GLADIATOR de Ridley Scott et UN HOMME D'EXCEPTION de Ron Howard. Au cours de son histoire, DreamWorks a en outre produit ou coproduit une grande variété de films dont la série des TRANSFORMERS, MÉMOIRES DE NOS PÈRES et LETTRES D'IWO JIMA, le diptyque de Clint Eastwood nommé à l'Oscar du meilleur film, MON BEAU-PÈRE ET MOI et ses suites, ou encore LE CERCLE – THE RING. Sous l'égide DreamWorks, Spielberg a également réalisé des films comme LA GUERRE DES MONDES, MINORITY REPORT, ARRÊTE-MOI SI TU PEUX et A.I. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE.

Le succès de Spielberg ne se limite pas au grand écran. Il a été producteur exécutif de la série dramatique couronnée aux Emmy Awards URGENCES, produite par sa société Amblin Entertainment et Warner Bros. Television pour NBC. À la suite de leur expérience sur IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN, Spielberg et Tom Hanks ont été les producteurs exécutifs de la minisérie FRERES D'ARMES en 2001 pour HBO. Tirée du livre éponyme de Stephen Ambrose,

FRERES D'ARMES a remporté un Emmy et un Golden Globe de la meilleure minisérie. Les deux hommes ont à nouveau fait équipe comme producteurs exécutifs d'une autre minisérie HBO, BAND OF BROTHERS : L'ENFER DU PACIFIQUE, sur la bataille du Pacifique contre les Japonais. BAND OF BROTHERS : L'ENFER DU PACIFIQUE a remporté huit Emmy Awards dont celui de la meilleure minisérie.

Toujours côté télévision, il a assuré la production exécutive des miniséries TAKEN et INTO THE WEST, THE UNITED STATES OF TARA, FALLING SKIES, UNDER THE DOME et EXTANT. Il a aussi produit ALL THE WAY, avec Bryan Cranston, et FIVE CAME BACK. Il produit actuellement BULL et THE AMERICANS, qui a reçu plusieurs nominations à l'Emmy et remporté un Peabody Award.

Parallèlement à sa carrière dans le cinéma et la télévision, Steven Spielberg soutient plusieurs causes philanthropiques. Il a ainsi décidé d'utiliser tous les bénéfices de LA LISTE DE SCHINDLER au profit de la Righteous Persons Foundations. Il a aussi fondé la Survivors of the Shoah Visual History Foundation. En 2006, la fondation a été rebaptisée USC Shoah Foundation - Institute for Visual History and Education. Dédiée à la recherche et à la connaissance dans le domaine des sciences humaines et sociales, celle-ci a recueilli le témoignage de plus de 53 000 survivants de l'Holocauste et d'autres génocides. Steven Spielberg est aussi le président émérite de la Starlight Children's Foundation.

**DONALD DE LINE** (Producteur) collabore avec les plus grands artistes, réalisateurs et acteurs confondus, depuis plus de 25 ans.

Il développe plusieurs projets sous l'égide de sa société De Line Pictures, adossée à Warner Bros. Pictures.

Il a obtenu son premier grand succès en 2003 avec BRAQUAGE À L'ITALIENNE, réunissant Mark Wahlberg, Charlize Theron et Edward Norton. Il a également produit MENSONGES D'ÉTAT de Ridley Scott, avec Leonardo DiCaprio et Russell Crowe, I LOVE YOU, MAN de John Hamburg, YOGI L'OURS d'Eric Brevig, auquel prêtent leurs voix Dan Aykroyd et Justin Timberlake et qui a dépassé les 200 millions de dollars de recettes mondiales, et GREEN LANTERN de Martin Campbell, avec Ryan Reynolds and Blake Lively, qui a lui aussi dépassé les 200 millions de dollars de recettes mondiales.

Il a récemment produit BRAQUAGE À L'ANCIENNE de Zach Braff, avec Michael Caine, Morgan Freeman et Alan Arkin, et NO PAIN NO GAIN de Michael Bay, avec Mark Wahlberg et Dwayne Johnson. Par ailleurs, il a été producteur exécutif de la série WAYWARD PINES.

D'autre part, il a été président et vice-président de Paramount Pictures et président de Touchstone Pictures. À l'époque de sa présidence, Touchstone a généré plus de 2,5 milliards de dollars de recettes mondiales et obtenu 24 nominations à l'Oscar. On peut citer notamment PRETTY WOMAN, QUOI DE NEUF, BOB ?, LE PÈRE DE LA MARIÉE et la suite, LA RANÇON de Ron Howard, TINA, cité à l'Oscar, RUSHMORE de Wes Anderson, ED WOOD de Tim Burton et ARMAGEDDON.

Collaboratrice de Steven Spielberg depuis plus de 20 ans, **KRISTIE MACOSKO KRIEGER** (Productrice) a été citée à deux reprises à l'Oscar.

Elle a décroché sa dernière nomination à l'Oscar pour PENTAGON PAPERS, avec Tom Hanks et Meryl Streep, qui lui a aussi valu une citation au Producers Guild of America (PGA) Award.

Elle a remporté ses premières nominations à l'Oscar, au PGA Award et au BAFTA Award pour LE PONT DES ESPIONS de Spielberg.

Elle a également assuré la production exécutive du B.G.G. – LE BON GROS GÉANT. Elle a encore collaboré à LINCOLN, CHEVAL DE GUERRE et INDIANA JONES ET LE ROYAUME DU CRÂNE DE CRISTAL.

Elle a été chef de la presse internationale de la USC Shoah Foundation. Puis, elle a été engagée chez DreamWorks en 1997.

Elle fait actuellement partie de l'équipe dirigeante d'Amblin Partners où elle définit la stratégie de l'entreprise.

**DAN FARAH** (Producteur), fondateur de Farah Films, développe et produit plusieurs adaptations de livres.

Fidèle collaborateur d'Ernest Cline, il a été le premier à s'intéresser à "Player One". Dès 2010, Farah a fait en sorte que Warner Bros acquière les droits avant même la parution du livre.

Il produit l'adaptation du deuxième roman de Cline, "Aramda", best-seller inscrit sur la liste du *New York Times*.

Il est également producteur exécutif de BURDEN, présenté à Sundance où il a obtenu le prix du public. Le film réunit Forest Whitaker, Garrett Hedlund, Tom Wilkinson, et Usher. On lui doit encore BLINDÉS, avec Matt Dillon, Laurence Fishburne, et Milo Ventimiglia.

Côté petit écran, il a assuré la production exécutive de la série LES CHRONIQUES DE SHANNARA et de FAMOUS IN LOVE.

Pour la scène, il a produit la comédie musicale "Honeymoon in Vegas".



Il produit également de nombreux projets pour la télévision et le cinéma en partenariat avec de grands studios.

**ZAK PENN** (Scénariste) a fait ses débuts en vendant son premier script, LAST ACTION HERO, à l'âge de 23 ans. Depuis, il a collaboré à X-MEN 2 et X-MEN L'AFFRONTMENT FINAL, ELEKTRA, L'INCROYABLE HULK, et AVENGERS. Il a abordé d'autres genres, signant ainsi PCU, EN TERRITOIRE ENNEMI et SUSPECT ZERO.

Il s'est tourné vers le cinéma indépendant en travaillant avec son idole, Werner Herzog, pour RESCUE DAWN. Il a réalisé et interprété INCIDENT AU LOCH NESS, aux côtés d'Herzog, faux documentaire autour des tentatives du grand cinéaste de réaliser un film sur le monstre du Loch Ness. Il a enchaîné avec THE GRAND, qui réunit, outre Herzog, Woody Harrelson, David Cross, Ray Romano, Cheryl Hines, Dennis Farina et Gabe Kaplan.

Par ailleurs, il a coécrit FOURMIZ et produit OSMOSIS JONES. Il s'est encore produit dans plusieurs films indépendants comme STAR MAPS et CHUCK & BUCK. Il a fait ses premiers pas dans la télévision avec la série ALPHAS, avec David Strathairn. En 2014, Penn a réalisé le documentaire ATARI: GAME OVER.

**ERNEST CLINE** (Auteur du livre/ Scénariste) est auteur de best-sellers, scénariste, papa et geek à temps plein !

On lui doit les romans "Player One" et "Armada". Ses livres ont été publiés dans 58 pays et été classés pendant plus de trois mois sur la liste des best-sellers du *New York Times*.

"Player One" a battu plusieurs records. Il est en tête des best-sellers de livres de poche selon le *New York Times* et figuré parmi les cinq meilleures ventes d'Amazon. Il est aussi n°1 des ventes d'audio-livres selon le *New York Times*.

"Player One" est inscrit sur la liste des ouvrages obligatoires ou recommandés de plusieurs universités, lycées et même entreprises. Cline s'exprime dans de nombreuses universités et bibliothèques.

ARMADA fera bientôt l'objet d'une adaptation pour le cinéma, écrite par Cline.

Il vit à Austin avec sa famille, entouré d'une DeLorean lui permettant de remonter le temps et d'une grande collection de jeux vidéo classiques.

**ADAM SOMNER** (Producteur exécutif) a assuré la production exécutive de PENTAGON PAPERS de Spielberg. Il a aussi coproduit LINCOLN, LE PONT DES ESPIONS et LE B.G.G. – LE BON GROS GÉANT et CHEVAL DE GUERRE de Steven Spielberg. Il a été producteur exécutif de

READY PLAYER ONE, également de Spielberg. Il a été producteur associé des AVENTURES DE TINTIN.

Il a également été producteur exécutif de INHERENT VICE, THE MASTER et PHANTOM THREAD, tous signés Paul Thomas Anderson.

En outre, il a assuré la production exécutive de D'ABORD, ILS ONT TUÉ MON PÈRE d'Angelina Jolie, et coproduit LE LOUP DE WALL STREET de Martin Scorsese et EXODUS : GODS AND KINGS de Ridley Scott.

Il a été 1<sup>er</sup> assistant réalisateur sur la plupart des films déjà cités, ainsi que sur INDIANA JONES ET LE ROYAUME DU CRÂNE DE CRISTAL, LA GUERRE DES MONDES et MUNICH de Spielberg, THERE WILL BE BLOOD de Paul Thomas Anderson, KINGDOM OF HEAVEN, LA CHUTE DU FAUCON NOIR et GLADIATOR de Ridley Scott, , PUR SANG, LA LÉGENDE DE SEABISCUIT de Gary ross, et LA LIGUE DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES.

Deux fois cité à l'Oscar, **DANIEL LUPI** (Producteur exécutif) a reçu sa dernière nomination pour PHANTOM THREAD de Paul Thomas Anderson, avec Daniel Day-Lewis. Il a obtenu la même distinction pour THERE WILL BE BLOOD, du même cinéaste, qui lui a aussi valu une citation au Producers Guild of America Award.

Il a encore produit INHERENT VICE, avec Joaquin Phoenix, THE MASTER de Paul Thomas Anderson, avec Philip Seymour Hoffman et Joaquin Phoenix, et PUNCH-DRUNK LOVE, IVRE D'AMOUR, avec Adam Sandler. Il a coproduit MAGNOLIA, BOOGIE NIGHTS et HARD EIGHT, tous signés Paul Thomas Anderson.

Il a collaboré à plusieurs reprises avec Steven Spielberg, assurant la production exécutive du PONT DES ESPIONS, avec Tom Hanks et Mark Rylance, LINCOLN, et ARRÊTE-MOI SI TU PEUX.

Il a occupé le même poste pour HER de Spike Jonze, MON BEAU-PÈRE ET NOUS de Paul Weitz, LIONS ET AGNEAUX de Robert Redford et AMOUR ET AMNÉSIE de Peter Segal.

**CHRIS DEFARIA** (Producteur exécutif) est actuellement président du DreamWorks Feature Animation Group. Il a été antérieurement président des départements Production numérique, Animation et Effets visuels chez Warner Bros. Il a ainsi assuré la production exécutive de MAD MAX FURY ROAD de George Miller, avec Tom Hardy et Charlize Theron, GRAVITY d'Alfonso Cuarón, avec Sandra Bullock, HAPPY FEET 2 de George Miller, et LE ROYAUME DE GA'HOOLE – LA LÉGENDE DES GARDIENS de Zack Snyder.

Tout récemment, il a supervisé la production des films du Warner Animation Group comme LA GRANDE AVENTURE LEGO de Phil Lord et Christopher Miller, LEGO BATMAN LE FILM, ou encore CIGOGNES & COMPAGNIE de Nicholas Stoller et Doug Sweetland. Il a encore collaboré à MAN OF STEEL de Zack Snyder, SHERLOCK HOLMES 2 : JEU D'OMBRES de Guy Ritchie, la saga HARRY POTTER, 300, LES NOCES FUNÈBRES de Tim Burton, la trilogie DARK KNIGHT, HAPPY FEET, MAX ET LES MAXIMONSTRES, WATCHMEN – LES GARDIENS, LE CHOC DES TITANS et la trilogie MATRIX.

Diplômé de UCLA, il est membre de l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences et de la Producers Guild of America. Il siège au conseil d'administration de l'American Academy of Dramatic Arts.

Président-directeur général de Village Roadshow Pictures, **BRUCE BERMAN** (Producteur exécutif) a établi des accords-cadres avec Warner Bros. Pictures et d'autres grands studios afin de coproduire des films de genres différents. Ces longs métrages sont censés être distribués en Australie et Nouvelle-Zélande par des filiales et dans le reste du monde par Warner et d'autres grands studios.

Dans le cadre de cet accord, il a produit SULLY de Clint Eastwood, avec Tom Hanks, AMERICAN SNIPER de Clint Eastwood, avec Bradley Cooper, MAD MAX : FURY ROAD de George Miller, avec Tom Hardy et Charlize Theron, SAN ANDREAS, avec Dwayne Johnson, et LA GRANDE AVENTURE LEGO de Phil Lord et Christopher Miller.

Il prépare OCEAN'S 8 de Gary Ross, avec Sandra Bullock, Cate Blanchett, et Anne Hathaway.

Il a assuré la production exécutive de GATSBY LE MAGNIFIQUE de Baz Luhrmann, avec Leonardo DiCaprio, le diptyque SHERLOCK HOLMES de Guy Ritchie, avec Robert Downey Jr et Jude Law, GRAN TORINO de et avec Clint Eastwood, MATRIX RELOADED et MATRIX REVOLUTIONS, MYSTIC RIVER de Clint Eastwood, avec Sean Penn et Tim Robbins, la trilogie OCEAN de Steven Soderbergh, et TRAINING DAY d'Antoine Fuqua, qui a valu l'Oscar à Denzel Washington.

Plus tôt dans sa carrière, il a produit LES ENSORCELEUSES, avec Sandra Bullock et Nicole Kidman, MATRIX, avec Keanu Reeves et Laurence Fishburne, MAFIA BLUES d'Harold Ramis, avec Robert de Niro et Billy Crystal, avec Keanu Reeves et Laurence Fishburne, LES ROIS DU DÉSERT de David O. Russell, avec George Clooney, SPACE COWBOYS, de et avec Clint Eastwood et MISS DÉTECTIVE, avec Sandra Bullock.

Après avoir travaillé brièvement comme assistant de Jack Valenti à la MPAA, tout en

suyant des études de droit à Georgetown Law School, Berman décroche un poste chez Casablanca Films en 1978. Il est ensuite recruté chez Universal Pictures, puis est promu en 1982 vice-président du service production du studio.

En 1984, Berman intègre Warner Bros., où il assure la vice-présidence du service de production puis, à partir de 1989, la présidence de la production mondiale. C'est durant son mandat que le studio produira et distribuera des succès internationaux comme PRÉSUMÉ INNOCENT, LES AFFRANCHIS de Martin Scorsese, MISS DAISY ET SON CHAUFFEUR, BATMAN LE DÉFI de Tim Burton, MALCOLM X de Spike Lee, BODYGUARD, ROBIN DES BOIS, PRINCE DES VOLEURS, JFK d'Oliver Stone, LE FUGITIF, PRÉSIDENT D'UN JOUR, LE DROIT DE TUER?, L'AFFAIRE PELICAN d'Alan J. Pakula, LE CLIENT et TWISTER.

En 1996, Berman crée au sein de Warner Bros. Pictures la société Plan B Entertainment. En février 1998, il accède au rang de PDG de Village Roadshow Pictures.

Deux fois oscarisé, **JANUSZ KAMINSKI** (Directeur de la photographie) a signé des images mémorables de l'histoire du cinéma.

Il a décroché ses deux statuettes pour des films de Spielberg, tout d'abord pour les images en noir et blanc de LA LISTE DE SCHINDLER (qui lui a aussi valu un BAFTA Award), ensuite pour IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN, drame de la Seconde Guerre mondiale. Il a encore obtenu des citations à l'Oscar et au BAFTA Award pour LINCOLN et CHEVAL DE GUERRE, une citation à l'Oscar pour AMISTAD et une autre au BAFTA Award pour LE PONT DES ESPIONS.

Il a encore collaboré avec le cinéaste pour LE MONDE PERDU : JURASSIC PARK, A.I. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, MINORITY REPORT, ARRÊTE-MOI SI TU PEUX, LE TERMINAL, LA GUERRE DES MONDES, INDIANA JONES ET LE ROYAUME DU CRÂNE DE CRISTAL, MUNICH et LE B.G.G. – LE BON GROS GÉANT. Ils se retrouveront bientôt pour THE KIDNAPPING OF EDGARTO MORTARA.

Il a aussi éclairé LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON de Julian Schnabel qui lui a valu sa quatrième nomination à l'Oscar, un Independent Spirit Award et le prix Vulcain du festival de Cannes. On lui doit la lumière du JUGE de David Dobkin, COMMENT SAVOIR de James L. Brooks, FUNNY PEOPLE de Judd Apatow, et JERRY MAGUIRE de Cameron Crowe.

Il a encore réalisé LES ÂMES PERDUES et HANIA.

Originaire de Pologne, Kaminski est arrivé aux États-Unis en 1981 et a étudié la photographie à Columbia à Chicago. Après avoir fréquenté l'American Film Institute, il a entamé sa collaboration avec Spielberg avec le téléfilm CLASS OF '61, produit par le réalisateur.

Sur trois nominations, **ADAM STOCKHAUSEN** (Chef-décorateur) a obtenu l'Oscar pour THE GRAND BUDAPEST HOTEL de Wes Anderson. Le film lui a aussi valu le BAFTA Award.

Il a encore été cité à l'Oscar et au BAFTA Award pour LE PONT DES ESPIONS de Spielberg. Il a obtenu sa première nomination pour 12 YEARS A SLAVE de Steve McQueen, Oscar du meilleur film.

Il a récemment conçu les décors de L'ÎLE AUX CHIENS de Wes Anderson et WIDOWS de Steve McQueen. Il a également collaboré à MOONRISE KINGDOM d'Anderson, WHILE WE'RE YOUNG, SCREAM 4, UNE FAMILLE TRÈS MODERNE et MY SOUL TO TAKE.

En tant que directeur artistique, il a participé à SYNECDOCHE, NEW YORK de Charlie Kaufman, MARGOT VA AU MARIAGE de Noah Baumbach, et À BORD DU DARJEELING LIMITED qui marque sa première collaboration avec Anderson.

Il a fait ses études à Marquette University et à Yale.

Collaborateur de Steven Spielberg depuis plus de quarante ans, **MICHAEL KAHN** (Chef-monteur) est l'un des chefs-monteurs les plus distingués de tous les temps. Il a été oscarisé pour LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE, LA LISTE DE SCHINDLER et IL FAUT SAUVER LE SOLDAY RYAN de Spielberg. Il a encore été cité à l'Oscar pour LINCOLN, MUNICH, L'EMPIRE DU SOLEIL et RENCONTRES DU TROISIÈME TYPE.

Il a récemment monté LE PONT DES ESPIONS, qui lui a valu sa dernière citation au BAFTA Award, et PENTAGON PAPERS. Toujours pour Spielberg, il a assuré le montage du B.G.G. – LE BON GROS GÉANT, LES AVENTURES DE TINTIN, CHEVAL DE GUERRE, INDIANA JONES ET LE ROYAUME DU CRÂNE DE CRISTAL, LA GUERRE DES MONDES, LE TERMINAL, MINORITY REPORT, AMISTAD, LA COULEUR POURPRE, ALWAYS, LE MONDE PERDU : JURASSIC PARK, A.I. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, MINORITY REPORT, ARRÊTE-MOI SI TU PEUX, INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT, INDIANA JONES ET LA DERNIÈRE CROISADE, 1941 etc.

Par ailleurs, il a obtenu une nomination à l'Oscar et un BAFTA Award pour ATTRACTION FATALE d'Adrian Lyne. On lui doit également le montage de PRINCE OF PERSIA: LES SABLES DU TEMPS, ARACHNOPHOBIE, LIAISON FATALE, POLTERGEIST, LES YEUX DE LAURA MARS, et LE RETOUR D'UN HOMME NOMMÉ CHEVAL.

**SARAH BROSHAR** (Monteuse) a participé au montage de PENTAGON PAPERS avec son mentor Michael Kahn. Elle a commencé à travailler en Avid avec ce dernier sur LES

AVENTURES DE TINTIN, puis a été 1<sup>ère</sup> assistante monteuse sur CHEVAL DE GUERRE et LINCOLN, tout en montant des films indépendants. Elle a été monteuse additionnelle du PONT DES ESPIONS et du B.G.G. – LE BON GROS GÉANT.

Elle est diplômée de l'American Film Institute et de Northwestern University.

**KASIA WALICKA MAIMONE** (Chef-costumière) travaille actuellement sur l'adaptation du "Chardonneret" signée John Crowley.

Elle a récemment conçu les costumes du PONT DES ESPIONS de Steven Spielberg, avec Tom Hanks. Distinguée par ses pairs, elle a décroché une nomination à l'Excellence in Period Film Award pour CAPOTE de Bennett Mille, et une deuxième pour MOONRISE KINGDOM de Wes Anderson.

Elle a retrouvé Miller pour FOXCATCHER, avec Steve Carell, Channing Tatum et Mark Ruffalo, et LE STRATÈGE, avec Brad Pitt. Plus récemment, elle a collaboré à SANS UN BRUIT de John Krasinski, DEEPWATER de Peter Berg, STRICTLY CRIMINAL de Scott Cooper, DADDY COOL de Maya Forbes, A MOST VIOLENT YEAR de J.C. Chandor, et ST. VINCENT de Theodore Melfi.

Pour la scène, elle a collaboré aux "Enfants terribles" et à "Sound of a Voice" de Philip Glass, ou encore "Œdipe Roi" et "Maria del Bosco". Elle a travaillé aux côtés des chorégraphes Susan Marshall, Twyla Tharp, Donald Byrd et David Dorfman.

La musique d'**ALAN SILVESTRI** (Compositeur) a illustré quelques-uns des plus grands succès de Hollywood et a valu à son auteur de nombreuses récompenses, dont deux nominations aux Oscars, deux aux Golden Globes, deux Emmy Awards et trois Grammy Awards.

Il a obtenu ses nominations à l'Oscar et au Golden Globe pour FORREST GUMP, Oscar du meilleur film, et LE PÔLE EXPRESS, tous deux signés Robert Zemeckis. Sa chanson "Believe" lui a valu un Grammy.

Il a entamé sa collaboration avec Zemeckis sur À LA POURSUITE DU DIAMANT VERT en 1984. Il a enchaîné avec la trilogie RETOUR VERS LE FUTUR (deux nominations au Grammy), QUI VEUT LA PEAU DE ROGER RABBIT ? (deux nominations au Grammy), APPARENCES, LA MORT VOUS VA SI BIEN, CONTACT, SEUL AU MONDE (une nomination au Grammy), LA LÉGENDE DE BEOWULF, LE DRÔLE DE NOËL DE SCROOGE, ALLIÉS et THE WALK – RÊVER PLUS HAUT.

Au total, il a signé la BO d'une centaine de longs métrages comme la trilogie LA NUIT AU MUSÉE, LES CROODS, AVENGERS, CAPTAIN AMERICA : FIRST AVENGER, VAN HELSING, STUART LITTLE et STUART LITTLE 2, LE RETOUR DE LA MOMIE, LE MEXICAIN, CE QUE VEULENT LES FEMMES, LE PÈRE DE LA MARIÉE et LE PÈRE DE LA MARIÉE II, LES GRINCHEUX, MORT OU VIF, BODYGUARD (Grammy de la meilleure BO), ABYSS et PREDATOR.

En 2014, Alan Silvestri a remporté deux Emmy Awards pour la musique de COSMOS : A SPACETIME ODYSSEY.

Né à New York, Alan Silvestri a grandi à Teaneck, dans le New Jersey. Après des études de musique au Berklee College of Music de Boston, il décide de s'installer à Hollywood et compose sa première bande originale pour LE GANG DES DOBERMAN de Byron Chudnow en 1972.

Parallèlement à sa carrière de compositeur, Alan Silvestri et sa famille sont aussi exploitants d'un domaine vinicole, Silvestri Vineyards. Avec sa femme, ils sont les fondateurs de la branche locale de la Juvenile Diabetes Research Foundation de Monterey.

