

On ne joue plus ! De Tron à Tron, l'héritage, l'évolution d'un imaginaire des espaces virtuels

Henri Desbois



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/cdg/2805>
DOI : 10.4000/cdg.2805
ISSN : 2107-7266

Éditeur

UMR 245 - CESSMA

Référence électronique

Henri Desbois, « On ne joue plus ! De Tron à Tron, l'héritage, l'évolution d'un imaginaire des espaces virtuels », *Carnets de géographes* [En ligne], 2 | 2011, mis en ligne le 02 mars 2011, consulté le 25 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/cdg/2805> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/cdg.2805>

Ce document a été généré automatiquement le 25 septembre 2020.



La revue *Carnets de géographes* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

On ne joue plus ! De Tron à Tron, l'héritage, l'évolution d'un imaginaire des espaces virtuels

Henri Desbois

- 1 À l'occasion de la sortie de *Tron, l'héritage*, suite du film *Tron* de 1982, on propose de revenir sur une des premières représentations du cyberspace à l'écran et de montrer comment l'évolution du traitement visuel de l'univers virtuel est révélatrice des changements de nos imaginaires du numérique.
- 2 La culture populaire en général – le cinéma en particulier – est le lieu d'expression privilégié des imaginaires collectifs. Les films de cinéma, œuvres collectives, synthétisent, façonnent et diffusent des représentations qui deviennent le fonds commun d'une époque. Les mondes virtuels en tant que tels n'ont pas fait l'objet de représentations très nombreuses à l'écran. La principale contribution du cinéma à la construction des imaginaires numériques est plutôt à chercher du côté du renouvellement de la façon de produire des images. Les effets visuels, désormais presque toujours produits par ordinateur, sont souvent mis en avant lors de la promotion des films à grand spectacle dont ils constituent l'un des principaux attraits. Dans la mesure où il n'existe plus de spectateur naïf (au sens où l'on va voir les films pour jouir des effets visuels toujours plus sensationnels avec une conscience aigüe qu'il s'agit de trucages), cette exhibition d'images de synthèse toujours plus convaincantes et incroyables à la fois institue dans l'imaginaire collectif les techniques numériques comme puissantes machines à illusion. Un des premiers films à avoir fait un usage massif de ces techniques est le premier *Tron* (Lisberger, 1982). La campagne de promotion du film avait à l'époque insisté sur l'aspect révolutionnaire des techniques d'animations mises en œuvre, un peu comme quelques années plus tard ce fut le cas pour *Jurassic Park* (Spielberg, 1993). Dans le cas de *Tron*, le sujet du film et les moyens de sa réalisation tendent à se confondre.
- 3 Ce film produit par les studios Disney raconte comment Flynn, un ingénieur en informatique, concepteur de jeux vidéo, se retrouve malgré lui propulsé dans le monde

virtuel à l'intérieur de la machine, où il doit affronter une intelligence artificielle assoiffée de pouvoir. Lors de sa sortie en salle, le film n'a pas connu un succès à la hauteur des attentes du studio, mais il a acquis au fil des années un statut de film culte, à la fois pour son côté précurseur, et en raison d'une certaine radicalité de ses choix visuels. Précurseur, le film l'est par ses techniques, mais plus encore par son thème : il s'agit en effet probablement de la première représentation du cyberspace, avant que le mot soit apparu et avant que l'idée en ait été popularisée. La science-fiction avait déjà imaginé auparavant d'autres espaces simulés par des machines, mais il s'agissait en général, par exemple chez Galouye (*Simulacron 3*) ou Vinge (*True Names*), de représentations mimétiques de mondes plus ou moins familiers. *Tron* peut être considéré comme précurseur de la représentation du cyberspace tel que William Gibson le décrit en 1984 dans le roman *Neuromancien* (voir l'article « Le cyberspace, retour sur un imaginaire géographique » dans le présent numéro des *Carnets*), dans la mesure où l'espace simulé de la machine ne représente que les données et les programmes. Les principales différences entre l'univers de *Tron* et le cyberspace sont que d'une part, dans le cas de ce dernier, la spatialisation est explicitement arbitraire (« l'hallucination consensuelle ») et est conçue comme une interface utilisateur, tandis que *Tron* prétend donner à voir la machine du point de vue de la machine, et que d'autre part, bien que le monde virtuel y soit appelé « la Grille », l'idée du réseau est secondaire dans *Tron*.

- 4 Il existe pourtant des similitudes entre l'univers graphique de *Tron* et le cyberspace de William Gibson. La plus frappante est sans doute le parallèle constant qui existe entre l'univers interne de la machine et le monde urbain (séquence d'ouverture, dernier plan). Même si de nombreux éléments graphiques et architecturaux, tant dans les scènes qui se déroulent sur la Grille que dans la ville suggèrent une continuité entre le monde urbain et l'univers électronique, ne serait-ce que parce que la ville est presque toujours représentée de nuit, la Grille de *Tron* n'est pas à proprement parler un double de la ville. Au contraire, l'aspect le plus frappant de l'univers virtuel de *Tron* est son caractère abstrait. Selon les séquences, il s'agit tantôt d'une grille nue, de paysages géométriques, de montagnes fractales, ou de structures qui rappellent vaguement des composants électroniques. Les véhicules sont extrêmement stylisés, à la manière des symboles des jeux d'arcade de l'époque. D'une manière générale, l'univers du jeu vidéo est très présent, et la Grille symbolise davantage l'écran noir de la borne d'arcade, voire un échiquier, archétype de l'espace du jeu, qu'un quelconque réseau informatique qui n'en était qu'à ses balbutiements. Les personnages eux-mêmes sont presque réduits à des abstractions : les costumes effacent les corps en les désindividualisant et en en brisant la forme familière par des motifs lumineux qui sont eux-mêmes une stylisation de circuits électroniques. Quant aux visages, le traitement particulier de la couleur en estompe les traits. Cet univers n'obéit pas aux lois de la physique : nul air n'y souffle, on s'y téléporte, c'est un monde radicalement étranger. Au-delà de la volonté de créer un univers visuel qui s'accorde avec l'extrême stylisation qu'imposaient les limitations techniques des jeux vidéo de l'époque, la radicalité graphique de *Tron* peut également se lire comme l'expression symbolique du caractère alors exotique de ces techniques numériques qui n'appartiennent pas alors encore au quotidien du grand public.
- 5 *Tron, l'héritage* (Joseph Kosinski), sorti aux États-Unis fin 2010 et en France début 2011, est la suite du premier film. Une trentaine d'années après l'action du premier épisode, le fils de Flynn entre à son tour dans la Grille, à la recherche de son père disparu 20 ans plus tôt. Au-delà d'une exploitation mercantile de la nostalgie d'une génération

imprégnée des images du premier *Tron*, *Tron l'héritage* propose une réinterprétation de l'esthétique du premier épisode qui révèle les bouleversements de nos conceptions du virtuel.

- 6 Une certaine parenté visuelle entre le nouveau *Tron*, et l'ancien établit une continuité superficielle entre les deux épisodes, mais les changements sont plus révélateurs que les similitudes. Il n'était sans doute pas possible de proposer au public de 2011 le graphisme tantôt épuré, tantôt lorgnant du côté des expériences psychédéliques du premier *Tron*. De même que les jeux vidéo, pour une bonne partie d'entre eux, sont à la recherche d'un réalisme toujours plus poussé, de même la Grille de *Tron* a pris de l'épaisseur et de la complexité, et tout ce qu'elle avait d'étrange et d'abstrait a pratiquement disparu, au point qu'elle ressemble désormais à un univers de science-fiction beaucoup plus conventionnel. Cette Grille nouvelle version n'est d'ailleurs plus rattachée que de manière extrêmement indirecte à l'univers du jeu vidéo. C'est ce que rappelait le slogan d'une des affiches (« ce n'est plus seulement un jeu », mais on aurait aussi pu dire : « on ne joue plus »). Il est assez significatif que la société qui, dans le premier épisode, commercialisait des jeux vidéo, se soit reconvertie dans les systèmes d'exploitation. L'univers numérique du second *Tron* n'est plus celui des jeux vidéo, mais ce cyberspace avec lequel nous cohabitons, qui imprègne le moindre recoin de nos villes et qui accompagne chaque instant de nos vies, cette *infosphère* (néologisme formé sur le modèle d'atmosphère ou de biosphère pour désigner la part informationnelle de notre environnement) qui, par l'entremise des techniques numériques, s'est si considérablement étendue. Cette marginalisation du jeu vidéo est le reflet des évolutions techniques de ces 30 dernières années : il y a 30 ans, pour le grand public, une borne d'arcade était à peu près le seul appareil ressemblant vaguement à un ordinateur que l'on pouvait rencontrer. Aujourd'hui, même si le jeu vidéo est une industrie extrêmement importante (et un des moteurs du marché du PC haut de gamme), l'informatique est tellement omniprésente, tant dans l'espace domestique que dans celui du travail, que le jeu ne peut à lui seul la représenter. Il est significatif à cet égard que dans *Tron l'héritage* même les séquences de jeu, en particulier celle du combat de disques, aient perdu une grande part de leur aspect ludique : elles sont filmées comme des jeux du cirque modernes, et se déroulent non pas dans l'espace abstrait du premier film, mais sur une sorte de ring futuriste situé au milieu d'un stade rempli d'une foule de spectateurs. Au-delà de cette marginalisation du jeu vidéo, la Grille du nouveau *Tron* est extrêmement différente de celle de l'ancien. Il s'agit cette fois d'une véritable ville, avec ses immeubles et ses rues, ses habitants, ses mendiants, ses boîtes de nuit, sa poussière, sa fumée, et même sa pluie. Ce monde est plus proche du nôtre au point que le personnage qui y entre par mégarde ne s'aperçoit pas immédiatement qu'il est passé de l'autre côté de l'écran. Autant la Grille du premier *Tron* était étrangère, autant celle du second, à bien des égards, est familière. Non seulement son aspect et les lois physiques qui la gouvernent sont proches de celles de notre monde, mais le film multiplie aussi les citations et les allusions visuelles à un certain nombre de classiques de la science-fiction, ce qui renforce encore ce sentiment de familiarité. L'allusion la plus évidente est à *2001, l'Odyssée de l'espace* (S. Kubrick, 1968), qui a manifestement fourni le modèle pour le décor de l'appartement de Flynn, mais on trouve aussi, de manière peut-être plus attendue, des clins d'œil à *Matrix* (A. et L. Wachowski, 1999), des allusions à *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), et à la *Guerre des étoiles* (George Lucas, 1977). Un ou deux emprunts auraient pu être fortuits, ou n'être que des clins d'œil aux amateurs de science-fiction, mais leur multiplication incite à y chercher un sens. Le

monde virtuel n'a pas seulement pris l'apparence de notre monde familier, il est aussi une collection de tous les futurs que nous avons imaginés, ou, en d'autres termes, il devient l'incarnation même de la science-fiction. Cette équivalence implicite entre le numérique et la science-fiction doit probablement moins se lire comme une prophétie au sujet d'un avenir dominé par les machines (même si la majorité des films cités – *2001*, *L'Odyssée de l'espace*, *Matrix*, *Blade Runner* – parlent de machines qui échappent à ceux qui les ont conçues) que comme une célébration des effets visuels numériques, justement inaugurés par le premier *Tron*, et qui sont devenus au fil des années la matière même dont est fait le cinéma de science-fiction.

- 7 La proximité entre le monde matériel et la Grille figure aussi allégoriquement l'hyper informatisation du monde contemporain, où la part informationnelle de notre environnement est en croissance constante. Le monde numérique, qui dans le premier *Tron* restait confiné à l'intérieur de la machine, déborde largement à présent de l'écran (cette expression est ici à double sens puisque le film est projeté en relief dans les salles). Le deuxième volet de *Tron* illustre d'ailleurs ce que William Gibson a appelé le « retournement du cyberspace » (dans son roman *Code Source*, à propos des techniques de géolocalisation ; voir Desbois, 2010) à travers le personnage de Quorra, un être informatique qui s'incarne dans le monde matériel à la fin du film (cette conclusion est assez similaire à celle du roman de William Gibson *Idoru*, où une chanteuse virtuelle s'incarne dans le monde matériel). L'espace du code, pour reprendre une expression de certains géographes (Graham, 2005 ; Kitchin et Dodge, 2005 et Crampton, 2011, notamment), n'est plus désormais un monde séparé du nôtre par la barrière de l'écran d'ordinateur. Cet espace est le nôtre, et sa géographie, en grande partie, reste à écrire.

BIBLIOGRAPHIE

CRAMPTON J., 2011, « Cartographic calculations of territory », *Progress in human Geography*, 35-1, pp. 92-103.

DESBOIS H., 2010, « *Code Source* de William Gibson et les imaginations géographiques à l'ère du GPS », *Géographies et Cultures*, 75, pp. 189-206.

DODGE M. et KITCHIN R., 2005, « Code and the Transduction of Space », *Annals of the Association of American Geographers*, 95-1, pp. 162-180.

GRAHAM S., 2005, « Software-sorted Geographies », *Progress in human Geography*, 29-5, pp. 1-19.

INDEX

Thèmes : Carnets de lectures

AUTEUR

HENRI DESBOIS

Maître de conférences

Géographe

Université Paris Ouest Nanterre la Défense