

The Social Network vs Tron
Le déclin de l'empire américain
***The Social Network* de David Fincher**
***Tron: Legacy* de Joseph Kosinski**

Philippe Gajan

Number 152, June–July 2011

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/65047ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Gajan, P. (2011). Review of [*The Social Network vs Tron : le déclin de l'empire américain / The Social Network* de David Fincher / *Tron: Legacy* de Joseph Kosinski]. *24 images*, (152), 58–60.

The Social Network vs *Tron*

Le déclin de l'empire américain

par Philippe Gajan

« Il y a quelque chose de pourri
dans le royaume de Danemark » – Shakespeare

QU'ELLE NOUS PRÉSENTE SON VISAGE CONSERVATEUR OU PROGRESSISTE, L'AMÉRIQUE, ANNÉE APRÈS année, se projette encore et toujours dans son cinéma. Et en apparence, **The Social Network** est l'événement marquant du Hollywood 2010 tendance démocrate, c'est-à-dire de son aile progressiste ou dans ce cas libérale. Le film de David Fincher s'inscrit effectivement à première vue dans la grande lignée du « biopic » et du film de conscience sociale. Après tout, l'irrésistible ascension de Mark Zuckerberg, fondateur de Facebook, a tout pour faire partie du grand livre d'or du rêve américain. À l'inverse, même si **Tron: Legacy** a finalement tout du non-événement, accordons-lui pourtant dans ce qui va suivre le rôle de champion de l'aile républicaine. Avec son histoire de valeurs à la bonne place et de retrouvailles père fils, le petit dernier de l'empire Disney semble tout désigné pour ce rôle. Jusque-là, tout va bien...

Et pourtant... Pourtant, ces deux films si dissemblables en apparence – et il sera beaucoup question d'apparence dans ce texte – ont plus de points communs qu'il n'y paraît. À eux deux, ils dessinent finalement la même Amérique, une Amérique d'après la crise financière, une Amérique qui doute

Facebook doublé d'une recherche de paternité du célèbre réseau social sur le net, mais c'est également (surtout ?) un grand film sur la folie, celle d'un homme comme celle d'une époque, n'en doutons pas. Pour preuve, cette première scène démentielle, scène originelle s'il en est, qui met

est fou ou peu s'en faut... Comme lui, nous suggère le film, notre époque est folle à lier, elle dérive, dérape, manque de vision. Quelle dérision de lier Facebook à l'itinéraire d'un jeune homme ivre, en mal de se venger de la compagne qui l'a quitté... C'est la première leçon de **The Social Network** et elle n'est certainement pas à l'avantage de Zuckerberg, décrit notamment comme un misogynne achevé.

La seconde leçon concerne la fin d'une époque et la prise de pouvoir d'une nouvelle « race de seigneurs » : d'un côté les jumeaux Winklevoss, dignes et arrogants crétins, représentants de l'aristocratie de Harvard et héritiers de la tradition britannique, d'où cette étonnante scène de la course d'aviron, sport emblématique d'Oxford et de Cambridge – ils revendiquent la paternité de Facebook ; de l'autre Mark Zuckerberg et Sean Parker. Ce dernier est un dandy pitoyable et... le créateur de Napster, ancêtre révolutionnaire des sites de partage de musique et de films par lequel le scandale est arrivé. Nos jeunes génies, nouveaux nababs aux pieds d'argile, assis sur des fortunes virtuelles, sont des tarés patentés, des ados décadents qui n'ont pas voulu grandir pour affronter la réalité ! Entre Robin des Bois et escrocs de bas étage, entre génies visionnaires et parangons de l'ultra-individualisme, Zuckerberg comme Parker sont les symboles d'un monde peuplé d'êtres solitaires comme eux et qui ne savent plus quoi inventer pour rompre cette solitude. Réseaux sociaux ? Sites de partage ? Ce sont plutôt de pauvres substituts de véritables



The Social Network de David Fincher

et pour tout dire qui nage en pleine confusion. Autrement dit, même si Zuckerberg est devenu le plus jeune milliardaire de l'histoire, même si les Flynn, père et fils, réussissent finalement à vaincre le méchant Clu et à trouver la sortie du jeu vidéo *Tron*, il semble qu'on ne puisse désormais plus dire « Tout est bien qui finit bien ».

Et pour cause... **The Social Network** est peut-être la chronique de la naissance de

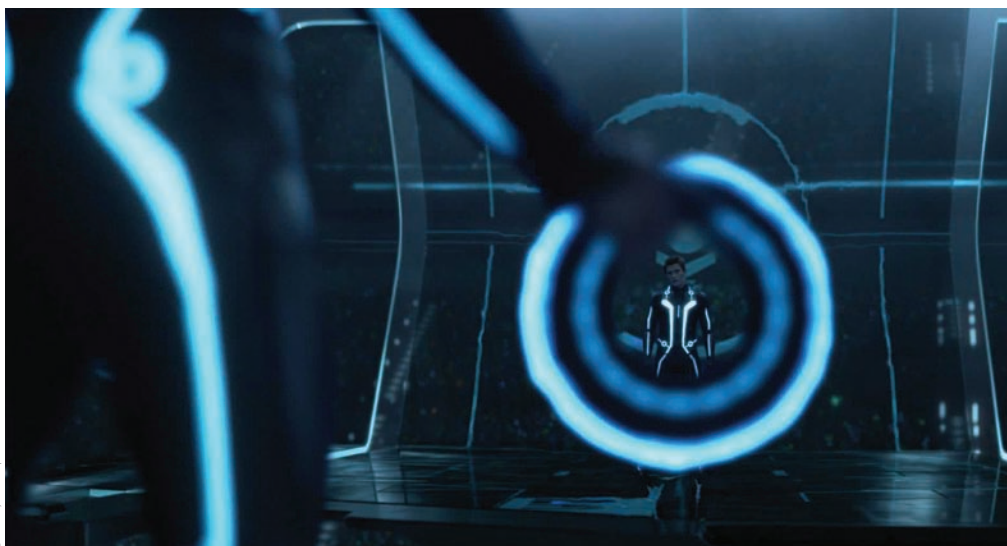
aux prises le futur créateur de Facebook et sa flamme du moment. Qu'y voit-on ? Un jeune homme atteint d'un déficit d'attention envahissant, à la limite de l'autisme, doté d'une capacité hors du commun à sauter du coq à l'âne, délivrant un feu roulant de mots et de phrases... Le chat est sorti du sac : le génie qui a conçu le plus formidable jeu vidéo du moment, jeu qui rassemble des centaines de millions de joueurs,

relations humaines, voire de relations adultes, semble nous suggérer le film. Dans *The Social Network*, point de nostalgie, l'ordre ancien et l'ordre nouveau sont renvoyés dos à dos, c'est l'étonnant message que véhicule ce film...

Et la jeune avocate de la défense de lancer à Zuckerberg en conclusion : « Tu n'es pas un salaud, Mark, mais tu fais tout pour le devenir ! » Ce n'est pas à proprement parler un compliment, et pas tout à fait l'idée qu'on se fait d'une fin heureuse... L'Amérique est inquiète, pour ne pas dire que l'Amérique se hait. Cette assertion n'est pas franchement surprenante dans un film de Fincher, sado-masochiste en chef du cinéma hollywoodien et héraut d'une Amérique à la dérive, qu'il nous suffise de penser à *Fight Club* ou encore à *Se7en*.

Quel est alors le rapport avec *Tron: Legacy*? À première vue, aucun. La suite très attendue du *Tron* de 1982, a tout du produit calibré par Disney, sa maison mère, pour rallier les grands enfants nostalgiques du premier épisode et les hordes d'adolescents amateurs de jeux vidéo, et les divertir. Las, *Legacy* est devenu le mal aimé de cette histoire hollywoodienne de 2010. Échec au tiroir-caisse avec à peine plus de 170 millions de dollars américains pour un budget à peu près estimé à la même somme, échec critique, ou peu s'en faut, la suite du très culte *Tron* (en son temps également échec public) est un film largement incompris car, disons-le, trop rapidement écarté comme film pour enfants (grands ou petits).

À bien y réfléchir, *Legacy* est un film beaucoup plus (trop?) ambitieux que cela et, dans son rapport à la société américaine contemporaine, il pourrait même être considéré comme le reflet virtuel mais ô combien métaphorique du monde décrit dans *The Social Network*, un peu comme si l'on se trouvait de l'autre côté du miroir. Dans le film de Fincher, les « geeks » qui programment Facebook se déconnectent de la réalité lorsqu'ils « tapent du code ». À ce moment-là, il est tacitement interdit de les déranger sous peine d'engendrer de graves désordres (mentaux). À l'instar des personnages qui peuplent les romans cyberpunk de William Gibson, comme les personnages de *Tron*, ils semblent absorbés par un autre monde, si loin et si proche à la fois. *Legacy* joue sur cette rupture/continuité entre les



Tron: Legacy de Joseph Kosinski

mondes réel et virtuel. C'est le sens, littéral, du générique de début où l'on voit une scène du jeu Tron originel se métamorphoser peu à peu en une prise de vue réelle de la ville de New York. Mais si on retrouve à peu de chose près la même histoire dans les deux films, celle d'un génie de l'informatique, Flynn, qui s'est fait déposséder par une multinationale et qui va la combattre d'abord dans le monde réel, puis dans le monde du jeu, *Legacy*, le bien nommé, va beaucoup plus loin dans sa critique du monde contemporain justement parce qu'il en est l'héritier avec un grand H. Qui dit héritier dit mise en place d'un va-et-vient constant de comparaisons entre les deux films. L'intérêt ici vient donc des liens qui les unissent, qui deviennent alors les bornes témoins d'un passage entre deux époques qu'une trentaine d'années séparent. Un peu comme John Carpenter l'avait tenté et réussi en espaçant de près de 20 ans *Escape from New York* et *Escape from L.A.*

Voilà la raison de cette longue introduction qui permet de prendre la mesure de la corruption et du cynisme de l'Amérique d'aujourd'hui, puisque la multinationale qui désormais contrôle l'héritage de Flynn est à l'image d'Enron par exemple, empire arrogant, âpre au gain et totalement dépourvu d'idéaux sinon l'enrichissement de ses dirigeants. *Tron*, en 1982, fut considéré comme le premier film de la culture numérique. Maladroit, au moins aussi simpliste que *Legacy*, il jouait néanmoins crânement son rôle de héraut d'une culture en devenir qui, elle, jouait crâne-

ment sa chance en bousculant les idées reçues. Dès lors, le jeu de transmission-comparaison entre les deux films nous fait voir le gouffre que représentent ces trente années en termes de confiance en l'avenir. Car à l'inverse, *Legacy* est un film sombre, inquiet; l'ombre de la mort plane sur les horizons infinis, ce vide numérique, autrement dit le néant, qui ceinture l'arène des jeux. Comme souvent, mais à distance cette fois-ci, s'affrontent une Amérique pionnière, jeune et insouciant, celle de la naissance de l'ère numérique, celle d'avant l'éclatement des bulles (techno, financières, etc.), et ce qu'elle est devenue. C'était la leçon numéro deux. Encore une fois, point de nostalgie. Entre le monde d'hier et celui d'aujourd'hui, aucun n'a l'avantage, à cela près que celui d'hier croyait encore en l'avenir.

Quant à la leçon numéro un, celle de la folie, elle est également omniprésente dans *Legacy*. Flynn, père prisonnier depuis plus de 20 ans dans un jeu de sa conception, fait face à... lui-même ; Clu, programme qui a mis en coupe réglée l'univers du jeu Tron, sorte d'empereur romain qui offre à son peuple les jeux du cirque, est le clone de Flynn, celui-là même qu'il a programmé dans le premier *Tron* pour l'aider à vaincre. Bref, Flynn se combat lui-même. Mieux, c'est à ses propres obsessions qu'il fait face, plus particulièrement celle de la perfection. Un joli cas de schizophrénie...

De là vient le sentiment d'une société passée d'un concept de guerre froide à celui de l'ennemi de **Suite p. 60**



Tron: Legacy et *The Social Network*

Suite de la p. 59 l'intérieur puis, plus près de nous, à l'idée que l'Amérique est son propre ennemi. Hollywood s'adapte à ces nouvelles réalités : abonée jusqu'alors

au bon vieux manichéisme si rassurant quand il s'agit de choisir son camp (les bons contre les méchants), l'usine à mythes semble donc s'habituer progressivement à l'existence de zones grises. Il est d'ailleurs intéressant de voir que ce flou conceptuel repose également sur un déplacement de l'écriture, désormais de plus en plus concentrée sur la séquence (ou l'épisode) et de moins en moins sur l'histoire ou le synopsis. Histoire canevas ou histoire support, cette dernière, naguère tout en haut de la liste des ingrédients d'une bonne recette, est de plus en plus laissée pour compte par des scénaristes qui parent au plus pressé en construisant des scènes complexes et ô combien plus roboratives.

Il faut probablement voir là une influence directe de la télévision et du nouvel âge d'or des séries dans le cas de *The Social Network* dont les dialogues, mais également le rythme haletant, véhiculent un véritable sentiment de noyade. De là à faire d'Aaron Sorkin (déjà scénariste de la série *The West Wing*) l'auteur, il n'y qu'un

pas... que nous ne franchirons pas puisque comme on l'a dit, l'univers de Fincher est ici profondément reconnaissable. Dans le cas de *Tron: Legacy*, c'est davantage du côté du vidéoclip qu'il faut se tourner si l'on cherche une influence formelle au fait que la séquence prend de l'importance au détriment de l'histoire générale, les séquences étant ici soulignées par la très réussie (et très imposante) bande originale de Daft Punk. On peut aussi repenser au lifting que Giorgio Moroder avait fait subir à *Metropolis* dans les années 1980. À l'époque, la stratégie d'assujettir le rythme du film à sa bande originale constituée de morceaux populaires avait poussé la génération dite « MTV » à redécouvrir le chef-d'œuvre de Lang. Et même si cette stratégie s'est révélée finalement un échec, *Tron: Legacy* est la preuve qu'il existe peut-être une voie d'avenir à la fois spectaculaire et pourtant peut-être moins unidimensionnelle qu'il n'y paraît. Les temps changent. ■



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

Date limite de mise en candidature :
1^{er} juin 2011

Prix du Gouverneur général en arts visuels et en arts médiatiques de 2011



David Rimmer *Digital Psyche*, 2007, 12 min, vidéo



Barbara Sternberg *Beating*, 1995, 64 min, film 16mm

Félicitations aux cinéastes David Rimmer et Barbara Sternberg - et aux autres lauréates et lauréats de 2011 : Geneviève Cadieux, Robert Fones, Michael Morris, Kye-Yeon Son, Nancy Tousley et Shirley Wiitasalo.

Partez à la rencontre de quelques-uns des meilleurs artistes au Canada.

vidéos / galerie / photos conseildesarts.ca