



Tron (1982)

Un film di Steven Lisberger con Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner, Cindy Morgan, Barnard Hughes, Dan Shor. Genere Fantascienza durata 96 minuti. Produzione USA 1982.

Flynn, esperto in elettronica, gestisce una sala giochi perché il suo ex padrone, Dillinger, si è valso delle sue invenzioni per diventare capo dell'E...

Gabriele Niola - www.mymovies.it

Kevin Flynn è l'autore di alcuni videogiochi di grande successo, tuttavia la ENCOM, società che ne detiene i diritti, l'ha estromesso e li fa passare per proprie creazioni. Nel tentativo di recuperare i dati che potrebbero provare la paternità delle proprie opere intellettuali, Flynn entra di nascosto nel palazzo della società e da un terminale cerca di aggirare le protezioni interne. Se ne accorge però l'MCP, unità di calcolo centrale (il cervellone che riunisce tutti i computer ENCOM e che ha sviluppato una forma di intelligenza autonoma) e attraverso un laser sperimentale da poco costruito nel laboratorio trasporta il creativo nel mondo del computer. Una volta dentro Kevin Flynn scopre che esiste un universo in cui i programmi hanno forma umana, in cui l'MCP comanda come un dittatore sanguinario, che i videogiochi sono in realtà battaglie mortali e che i creativi come lui sono oggetti di culti proibiti al pari di divinità religiose.

Per uscire dal mondo dei computer Flynn dovrà combattere l'intelligenza centrale, aiutato da due software programmati dai suoi amici (che quindi ne hanno le fattezze), uno dei quali, Tron, riuscirà alla fine a liberare i programmi dalla dittatura dell'MCP.

Prodotto e promosso dalla Disney all'inizio degli anni '80 con grandi aspettative ma rivelatosi un incasso medio al boxoffice, 'Tron' ha assunto negli anni lo statuto di culto, maturando una fama e una venerazione da parte di una generazione di futuri geek anche superiori alle sue effettive qualità. Sebbene infatti all'epoca le rozze ma innovative scenografie in computer grafica impressionassero, il film non ha retto la prova del tempo e a decenni di distanza mostra tutti quei limiti che un'accorta strategia Disney (che centellina le riedizioni e i passaggi televisivi del film) ha ben nascosto.

Pensato per essere un prodotto per tutta la famiglia tipicamente Disney e quindi scritto ottemperando a tutte le dinamiche del genere (eroe, deuteragonista, compagna dell'eroe, personaggi divertenti e viaggio verso il grande nemico all'interno di un mondo fantastico), il film si distingue dai suoi simili unicamente per la scelta di utilizzare la cornice di un mondo digitale molto prima dell'invasione massiccia del concetto di "realtà virtuale" nella letteratura.

Tuttavia 'Tron' non è un racconto cyberpunk ma un fantasy mascherato. Il mondo dei computer funziona secondo le medesime dinamiche dei regni di nani, elfi e stregoni, è permeato della stessa forma di misticismo e si basa su valori guerriglieri. Pur utilizzando nomi e termini informatici in 'Tron' c'è poco di appartenente a quella che sarebbe poi diventata la cultura digitale e molto di quel che compete alla cultura analogica letteraria. Forse proprio in virtù di questo statuto di ibrido, il film ha potuto fare da ponte, sembrando l'inizio di una nuova era. Cosa che si è poi rivelata vera solo nell'ambito dell'uso di scenografie in computer grafica.

Disegnato attorno a poche linee prospettiche essenziali (una necessità vista la scarsa potenza di calcolo dei computer dell'epoca) e a costumi fatti di lucine ed evidente gommapiuma, ad anni di distanza la forza di 'Tron' rimane soprattutto la sequenza della battaglia mortale sui motocicli, un piccolo gioiello di grafica e avventura cui contribuì, inventando le avveniristiche moto, Syd Mead, genio del design avveniristico che in quello stesso anno curò il look della Los Angeles futura di 'Blade Runner'.