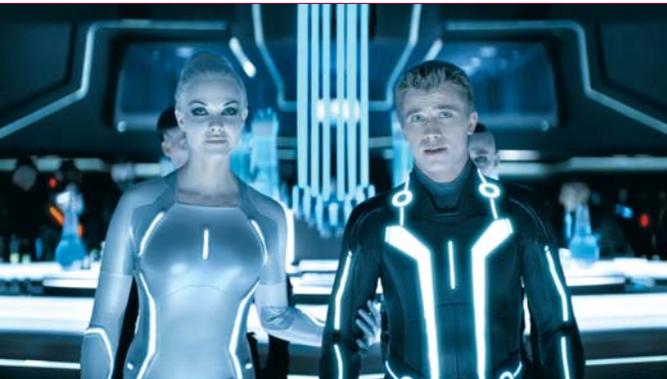


# Tron Legacy

dai 12 anni



Regia  
Joseph Kosinski

Origine  
Usa 2010

Distribuzione  
Walt Disney

Durata  
127'

*Kevin Flynn, brillante programmatore di videogame, è scomparso nel nulla all'apice del suo successo, abbandonando il figlio Sam e lasciando la sua società informatica Encom senza una guida. Passano alcuni anni e la Encom, ancora leader del settore, prosegue le sue ricerche nel campo informatico, ma sotto una nuova dirigenza che lentamente disattende le direttive tracciate da Flynn tempo addietro e basate sulla libera condivisione dei programmi. Sam nel frattempo è cresciuto e sottrae i programmi elaborati dalla Encom per diffonderli liberamente nella Rete. Tutto questo finché una chiamata dal vecchio ufficio di Kevin non lo spinge a tornare in quel luogo ormai abbandonato, nella speranza di trovare una traccia che conduca al padre scomparso.*

*Sam si ritrova così nell'universo virtuale, alle prese con una realtà cupa e governata da Clu, un programma ombra creato a immagine e somiglianza di Kevin. Clu ha creato il sistema perfetto, realizzando il sogno di ogni genio informatico ma, ignaro dei suoi limiti, intende espandersi anche al mondo reale per soggiogarlo e sottometterlo alle regole che governano il suo. Per farlo, però, ha bisogno dell'aiuto del vero Kevin Flynn, prigioniero da anni nell'universo virtuale. Sam può così riabbracciare il padre e combattere con lui l'ultima battaglia contro un sistema ormai incontrollabile.*

Quasi trent'anni separano il primo *Tron* da questo sequel, realizzato quando la rivoluzione digitale può dirsi compiuta e ormai perfettamente integrata con il mondo e il nostro immaginario: la prima conseguenza di ciò è che l'universo virtuale non ci appare più come un mondo completamente scisso dal nostro - quasi una sorta di visualizzazione lisergica di un'utopia impossibile - ma risulta al contrario abbastanza affine allo stesso. Il che inevitabilmente permette al film di diventare metafora del nostro mondo e al contempo riflessione critica sull'eredità (enunciata sin dal titolo) che il primo capitolo ha seminato nel corso del tempo. La storia compie dunque una ricognizione sui momenti topici del primo film, passati in rassegna da una struttura narrativa che aggiorna e ripropone battute e soluzioni. Il nuovo capitolo, pertanto, concepisce l'universo e l'immaginario di *Tron* come un amalgama di elementi che interagisce con la conoscenza e le aspettative dello spettatore, e gioca non più soltanto con il senso della meraviglia, ma al contrario tenta di chiamare in causa dinamiche come la riconoscibilità, il senso di appartenenza a un sostrato comune e il desiderio di coesistenza: qui si crea

la saldatura con il capostipite, poiché in entrambi i casi, nonostante sia desiderio del protagonista ri-guadagnare il proprio mondo, lo spettatore è portato a desiderare l'universo virtuale e, magari, a preferirlo rispetto al reale.

Stavolta però il film prosegue illustrando i rischi insiti in una confusione tra i due mondi, che sono quelli dell'assoggettamento indifferenziato di uno spazio rispetto all'altro, come perseguito dal "cattivo" Clu, in opposizione ai sogni di Kevin, che invece lavora perché i due universi trovino una sintesi in grado di rappresentare un segno di evoluzione comune. Pertanto gli elementi presenti nei due mondi e la "matericità" che avvicina l'uni-





verso virtuale a quello reale non devono trarre in inganno: l'obiettivo stavolta condiviso dallo spettatore è quello di uscire dal virtuale per tornare nel reale, superando ogni confusione tra le due realtà attraverso la ricerca di un punto di svolta, che superi i rischi insiti nell'idea di un mondo riproducibile soltanto nei suoi aspetti esteriori (come Clu riflette l'ideale di eterna giovinezza di Kevin Flynn), privo di variabili e, in ultima istanza, di umanità.

Il punto di fuga è dato dagli elementi non prevedibili, rappresentati dai corpi che sono capaci di essere unici nelle loro differenze. Così come Clu è soltanto il prodotto di una perfezione esteriore che "congela" la giovinezza del suo creatore e non riesce a costituire una sua evoluzione, allo stesso modo Kevin è un personaggio che invece, nel

rapporto con il figlio Sam, riflette l'evoluzione come confronto con la propria storia, i propri errori e la conseguente maturazione. Per questo la dicotomia Kevin/Clu racchiude in sé il principio e la fine della storia, le contraddizioni e le scelte che pongono l'uomo di fronte ai bivi della vita e del progresso e la necessità di costruire un percorso basato sulla conoscenza e il rapporto con ciò che è stato (Tron) e ciò che sarà (Sam). Il tutto in uno spettacolo di rara bellezza visiva, potente e lirico, che appaga il grande senso dell'avventura e iscrive i sentimenti chiamati in causa in un disegno grandioso e accattivante.

*Davide Di Giorgio*

### **Spunti di riflessione**

- L'avventura permette a Kevin di capire i suoi errori e di riflettere sugli stessi: in quali occasioni ti è capitato di imparare dai tuoi sbagli?
- Il film illustra l'importanza di essere differenti per poter evolvere insieme: quali sono gli elementi che riconosci come comuni con gli amici e quali quelli di differenza? Ritieni che essi siano un ostacolo al tuo rapporto con gli altri o una ricchezza?
- Qual è il tuo rapporto con i videogame? Quali emozioni ti trasmettono e quali insegnamenti ti forniscono?
- L'utopia di un mondo perfetto e i regimi totalitari: ricognizione e analisi storica.