



Siamo passati dentro Tron, non conosciamo ancora invernamento

Descrizione

Un viaggio per associazione di idee da Lisberger a Gibson

Il soggetto di "Tron" - che oggi 9 luglio 2023 compie 41 anni esatti dalla sua uscita - è stato scritto da Steven Lisberger, che è anche il regista del film. Lisberger ha sviluppato l'idea del film insieme al co-sceneggiatore Bonnie MacBird. Insieme hanno creato la trama e i concetti chiave del mondo virtuale all'interno di un computer che costituiscono la base della storia di "Tron". Successivamente, Lisberger ha lavorato insieme ad altri sceneggiatori per scrivere la sceneggiatura completa del film.

Da Steven Lisberger a William Gibson

In prima istanza c'è una certa pertinenza tra William Gibson, l'autore di fantascienza, e il film "Tron". Sebbene Gibson non abbia scritto direttamente il film o fatto parte della sua produzione, entrambi condividono alcune tematiche e concetti che si sono sviluppati nella narrativa *cyberpunk*, un genere di fantascienza che Gibson stesso ha contribuito a definire - e per molti versi di inventare.

William Gibson è noto per il suo romanzo del 1984 intitolato "*Neuromante*", che è considerato uno dei capolavori del genere cyberpunk. Il libro introduceva concetti come la realtà virtuale, l'hacking informatico, i mondi digitali e l'interazione tra l'uomo e la tecnologia. Queste tematiche sono anche presenti in "Tron", in cui i personaggi vengono digitalizzati e trasportati all'interno di un mondo virtuale all'interno di un computer.

Entrambi "Tron" e il lavoro di Gibson affrontano la relazione tra l'umanità e la tecnologia, esplorando come le interazioni con i mondi digitali e le realtà virtuali possano influenzare la vita reale. Entrambi mettono in discussione il **concetto di identità e di controllo digitali**. Inoltre,



entrambi i lavori hanno contribuito a gettare le basi per l'immaginario popolare dell'era digitale e hanno influenzato notevolmente il genere della fantascienza.

Quindi, mentre Gibson non ha avuto un coinvolgimento diretto nella creazione di "Tron", possiamo vedere delle affinità tra il suo lavoro nel campo del cyberpunk e le tematiche affrontate nel film. Entrambi hanno contribuito a plasmare l'immaginario dell'era digitale e hanno influenzato la narrativa e la cultura popolare nel campo della fantascienza.

Che significa tron?

Il termine "Tron" nel contesto del film omonimo del 1982 non ha un significato specifico nel senso tradizionale. È stato coniato come un neologismo che deriva dalla parola "eleTRONica" e rappresenta il mondo virtuale all'interno di un computer. Nel contesto del film, "Tron" è il nome di un programma e del protagonista principale, interpretato da Bruce Boxleitner. Il termine è stato scelto per evocare un'atmosfera futuristica e tecnologica.

Da Ed Dillinger a Invernomuto

"Tron" e "Neuromante" condividono alcune tematiche e concetti simili legati alla relazione tra l'umanità e la tecnologia, ma ci sono anche alcune differenze significative tra i due.

Entrambi i lavori affrontano il concetto di realtà virtuale e l'interazione tra l'uomo e i mondi digitali, ma lo fanno in modi diversi. Mentre "Tron" si concentra su un mondo virtuale all'interno di un computer in cui i personaggi sono fisicamente presenti, "Neuromante" si svolge principalmente nella realtà virtuale del cyberspazio, in cui i protagonisti esplorano attraverso il loro cervello e le loro connessioni neurali.

Inoltre, il tono dei due lavori è differente. "Tron" ha una narrazione più accessibile e un'atmosfera più leggera, con una trama orientata all'azione e un'estetica visiva più luminosa. D'altra parte, "Neuromante" è un romanzo più complesso e denso, con una visione distopica della società e un tono più cupo e noir.

Anche la tematica del controllo informatico è presente in entrambi i lavori, ma viene affrontata in modi diversi. **In "Tron", il controllo è rappresentato principalmente dal personaggio di Ed Dillinger, che manipola il mondo virtuale a suo vantaggio. In "Neuromante", invece, il controllo è un tema centrale che coinvolge le potenti corporazioni, i governi e le forze oscure che cercano di dominare il cyberspazio e manipolare le persone attraverso l'accesso ai dati. Invernomuto** – nello specifico – è una potente Intelligenza Artificiale (IA) che manipola il personaggio di Armitage, un ex militare che viene sottoposto a un'operazione per diventare un agente *cyborg*. Invernomuto controlla e guida le azioni di Armitage, utilizzandolo come pedina nel suo piano di dominio e controllo.



Quindi, mentre “Tron” e “Neuromante” condividono alcune similitudini concettuali, come la realtà virtuale e l’interazione uomo-tecnologia, si differenziano in termini di tono, ambientazione e approfondimento delle tematiche. Entrambi i lavori sono importanti nel panorama della fantascienza, ma offrono esperienze narrative e visioni distinte del rapporto tra l’uomo e la tecnologia.

Ecco perchè *siamo passati dentro Tron, non conosciamo ancora invernomuto*: dovremmo entrare nell’idea di essere immersi in un ambiente tecnologico o virtuale senza ancora essere consapevoli delle forze nascoste o delle influenze più oscure che possono agire su di noi. *Siamo passati dentro Tron* fa riferimento al concetto di essere immersi o connessi a un mondo digitale o virtuale, richiamando l’ambientazione del film “Tron” in cui i personaggi sono trasportati all’interno di un mondo all’interno di un computer. *Dobbiamo ancora conoscere Invernomuto* perchè non siamo ancora a conoscenza o consapevoli delle forze sottili o delle entità oscure che potrebbero esercitare un controllo o una manipolazione all’interno di questo ambiente tecnologico.

Categoria

1. Digressioni

Tag

1. PASSEGGIATE MENTALI_
2. REALTÀ VIRTUALE_

Data di creazione

09/07/2023

Autore

theunexpectedguest

lipercubo.it