

Cuarenta años de una aventura sin precedentes: Una mirada retrospectiva a TRON

Jordi Sánchez-Navarro

Introducción: los Humanoides Asociados certifican que TRON es cool

En el número 13 de la edición española de la revista *Metal Hurlant* (mayo de 1983), Philippe Manœuvre recoge un puñado de declaraciones del legendario artista Mœbius sobre su participación en *TRON*. El titular de la entrevista es elocuente: “Mœbius + Disney = TRON”, como lo es también la entradilla de la estimulante pieza de nueve páginas que la revista ofrece a sus lectores: “Mœbius... El número uno del cómic quiere convertirse en Mœbius... El número uno del cine... ¡Hoy es *Tron*! Mañana, ¿el mundo?”. Son elocuentes en el sentido de que dan al público de *Metal Hurlant* claves sobre el futuro del cine.

Para quienes no conozcan los detalles de la trayectoria de la histórica cabecera francesa, apuntaremos que *Métal Hurlant* nace como una revista trimestral dedicada a publicar el mejor y más radical cómic de ciencia ficción de la mano de Les Humanoides Associés, un colectivo de autores revolucionarios que en 1974 deciden salir de la legendaria revista *Pilote* para emprender su propia aventura creativa y empresarial. Desde su inicio, la máxima de la revista es explorar nuevos universos y romper las reglas establecidas en términos de formas narrativas y estéticas. Como afirma la analista Alexandra Rolland: “Los Humanoides Asociados eran una editorial tan nueva que sus miembros no tenían ni idea de hacia dónde se dirigían. Eso, en vez de ser una restricción, provocó una liberación completa de las mentes”.¹ *Métal Hurlant* es, en palabras de Rolland, el laboratorio en el que un dinámico grupo de fanáticos del género crean una ciencia ficción propia, específica para el medio del cómic. En Francia, la revista constituye una auténtica escuela no solo para historietistas, sino para toda clase de artistas, autores y editores que exploran las posibilidades de reinención de la ciencia ficción de acuerdo con las tendencias del momento.² La revista no tarda en conseguir un alcance internacional, de modo que sus

¹ Rolland, A. (2015) ‘Métal Hurlant: First French Science Fiction Magazine’, en: Philippe Mather, Sylvain Rheault (ed.) *Rediscovering French Science-Fiction in Literature, Film and Comics: From Cyrano to Barbarella*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 185-198. p. 195

² Idem.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

enseñanzas marcan de forma definitiva el modo en que la ciencia ficción se entiende a principios de los años 80 en casi todo el mundo.

Precisamente por eso, por hacerse eco, y, de hecho, hacer bandera, de la entrada en el mundo de la ciencia ficción *cool* de una entidad tan alejada en principio del asunto como Disney, la revista viene a certificar que *TRON* es algo realmente revolucionario. De hecho, leída en mayo de 1983,³ unos meses después del estreno, la conversación entre Philippe Manœuvre y Mœbius no tiene como objetivo anunciar la novedad de la colaboración entre el genio *humanoide* y Disney, sino afianzar la idea de que la película de Steven Lisberger es material para gente enrollada.

En esa entrevista, Mœbius explica su método de trabajo, sus aportaciones y su visión general sobre la película. O, mejor, su visión sobre lo que entendió de ella. El dibujante narraba su contribución en estos términos:

“Resumiendo: Lisberger me explica la película, me enseña un trozo de prueba de TRON... Pero lo divertido es que yo hablo fatal el inglés y no comprendo la mitad de sus explicaciones. Con decirte que no entendí la película hasta el día del estreno en Los Ángeles... Intentaba adivinarla. Tenía mi lápiz y una hoja en blanco... Y de repente tenía que ponerme a funcionar, no como un artista, no, sino como un mercenario del lápiz. Tenía que hacer el primer dibujo. Comencé por cosas sencillas, eché una ojeada, sobre todo lo que se había dibujado desde hacía un año. Veía la idea de la película, entonces volví a redibujar todo, pero a mi aire me parece que empecé por la chica y enseguida me puse hacer el traje de TRON (...) Empecé por el vestuario. Luego me puse con la historia. ¡Y no entendía nada! (...) Todo lo que yo había captado en la que se necesitaban trajes especiales y me metí a saco con lo de las escafandras, pero lo que se dice con respecto a la historia no había entendido nada de nada.”⁴

Mœbius sostiene en la entrevista que la práctica totalidad de la puesta en escena de la película es obra suya. Afirma que el guion que le fue entregado “estaba a medias”, plagado de escenas sugeridas, y que él mismo se encargó de convertir en imágenes las vagas alusiones contenidas en el documento. A lo largo de la entrevista, el genio francés se muestra poco preciso en sus afirmaciones, adoptando una posición deliberadamente ambigua respecto a los logros de la película de Lisberger. Por ejemplo, cuando Manœuvre le insinúa que la trama de *TRON* no está a la altura de sus grandes obras como *El garaje hermético* y que es “simplista”, Mœbius no duda en defender la producción Disney: “¡No es

³ O en diciembre de 1982, que es cuando se publica en el número 82 de la edición original francesa de la revista.

⁴ Manœuvre, Philippe (1983): “Mœbius + Disney = TRON”, en *Metal Hurlant*, nº 13 (abril), Madrid: Eurocomic, S.A., pp. 44-54. p. 50

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

lo mismo! *TRON* es un universo mítico en el que se cuenta una historia bastante clásica. *El garaje hermético* es un diario de abordaje, casi íntimo, trasladado, gracias a los mitos de la historieta, a un libro. Son dos empresas totalmente distintas, ninguna de ellas es arcaica por comparación con la otra, todo debe cohabitar”.⁵ Tras definir a su colega en las labores de diseño de la película Syd Mead como “un genio, un tipo increíble que comenzó en el diseño automovilístico y que tiene una especie de facultad paranormal para representar el metal, los cromados, esas formas moldeadas”, Mœbius defiende que el diseño de la película fue un trabajo en equipo:

Cuidado: es muy difícil saber quién ha tenido qué ideas. De hecho, nos reuníamos y surgían las ideas (...) Al principio estaba un poco incómodo. Quería ver el ambiente... No sabía nada. Quizá me había metido en algo superestructurado en donde había que cerrar el pico. (...) Y luego comprendí que tenía que disfrutar del trabajo para poder realizarlo. Con mis chapurreos de inglés, a base de dibujos, comencé a vislumbrar hacia donde nos dirigíamos... Y todo el mundo empezó a participar. Aquello cogía ritmo, comencé a delirar: ¡Imaginad si hacemos esto! Ves, así surgen las ideas. Todo el mundo te miraba con recelo o divertido según el caso. Pero eso estaba bien... Tengo esa facultad... una facilidad especial para entrar en la manera de funcionar de la gente.⁶

La entrevista continúa con algunas observaciones sobre la posición que Mœbius ocupa en la industria cinematográfica en ese momento. “Estoy en el punto en que mi fama ha sobrepasado el círculo de los técnicos para entrar en las filas de los productores”, afirma el dibujante. “He llegado lentamente al cine... Gracias a *Dune* y a Jodorowsky aprendí a dibujar un plano, un storyboard, a pensar cine. Me he aprendido el abecedario cinematográfico. Porque para pasar a la historieta al cine hay una iniciación necesaria. Hay que pasar de la concepción estática de la imagen a una concepción dinámica. Y eso es muy complicado...”.⁷ El dossier dedicado a *TRON* no solo incluía declaraciones del genio del cómic, sino que también recogía las palabras del director de la película. En ese sentido, es interesante ver como el propio redactor señala en la introducción de su extensa pieza el carácter histórico de la producción Disney:

En los estudios (...) se esperaban el golpe, claro. Hace cuatro años ya, desde *Star Wars* concretamente, en el departamento de marketing se hizo sonar el timbre de alarma: los Aristogatos tenían contados sus días. ‘No offense!’ Pero los chavales esos satánicos

⁵ Ibid. p.51

⁶ Ibid. p. 50

⁷ Ibid. p. 53

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

derrochadores de calderilla se aburren con nuestras películas. Nuestro planeta les resulta estrecho. Exigen el cosmos. Estrellas, robots, cohetes. Inmediatamente, tan pronto como se diagnosticó, se rodó *El abismo negro*, que continúa en mis archivos como una de las pocas películas que nadie nunca, en ningún sitio, ha intentado defender.⁸

Según señala Manœuvre, el fiasco de *El abismo negro* fue tan fenomenal que supuso cambios drásticos en las alturas de Disney y provocó que el estudio buscara nuevo talento, para seguir adentrándose en la ciencia ficción. El redactor de *Métal Hurlant* lo explicaba así: “se reclutó a un realizador joven (Steven Lisberger), que proponía una idea tan descabellada que si llegase a tener éxito marcaría una etapa en la historia de género. Se le permite contratar a sus dibujantes favoritos (Mœbius y Syd Mead) y (...) dos horas de lo nunca visto, lo inaudito hecho celuloide, efectos fulgurantes, un fresco electrónico que hace estallar las neuronas, un vértigo de sonidos, fuegos artificiales de extravagancias intermitentes, todo eso corriendo sobre una pantalla gigante”. En la entrevista, Lisberger confirma que el equipo de TRON era algo diferente a la vieja guardia: “Cuando llegamos a los estudios Disney nos sentíamos como chavales de vacaciones. Nos codeábamos con la gente de Disney, pero realmente no estamos integrados con ellos. Todos los fines de semana veíamos como se iban... Nosotros no, nosotros trabajamos los sábados, los domingos, de noche” (46). El director sostiene que nadie confiaba en la película al principio: “Se dijo de todo (...) Es irrealizable, va a costar miles de millones, hará daño a la vista (...) Se pensaba que las películas de Disney eran solo para niños, que los adolescentes no iban a verlas. Es irónico que la salida de *E.T.* ha puesto patas arriba todas las suposiciones. Es una película para niños que los padres adoran”.

Recordemos, estamos en 1982 y el tema de *TRON* es realmente nuevo. Es, de hecho, un gran estímulo para la especulación sensacionalista. Manœuvre lo plantea en estos términos: “TRON habla de nuevas tecnologías. Y, sobre todo, de esos videojuegos que hacen furor en los Estados Unidos. Se os ha acusado de glorificar esos juegos y hacer a la juventud mundial adicta a esas diabólicas máquinas mutantes”. A eso, la respuesta de Lisberger es toda una declaración de intenciones surgida de una base teórica aparentemente meditada:

En mi opinión, el americano medio pasa demasiadas horas repantingado delante de su tele. ¿Se conoce alguna actividad más inútil que mirar la tele? (...) El videojuego es el medio más genial de responder a los televisores con un poco de energía humana... ¿Sabes cuantas horas por semana pasan mis compatriotas delante de la pequeña pantalla? ¡Cuarenta y cinco! Los chavales quieren otra cosa. Los videojuegos son estúpidos, de acuerdo, pero es que solo

⁸ Ibid. p. 46

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

existen desde hace dos años. Tenemos que consagrar toda nuestra energía a mejorarlos, a comprenderlos, a dominarlos. Todos los grandes inventos plantean ese problema: lanzarlo y dejarse atrapar por él un día, como víctima, o, por el contrario, ponerse por encima e intentar dominarlo, ponerlo a nuestro servicio.⁹

La entrevista de *Métal Hurlant* se convierte, así, en un magnífico testimonio de cómo se inicia la reflexión sobre una tecnología del entretenimiento que avanza a pasos de gigante. Leída hoy, la entrevista es un documento del gran interés para una aproximación a la arqueología de los medios. Valga, como ejemplo, la siguiente reflexión de Lisberger, que refleja una mirada completamente superada treinta años después, pero que, tras una capa de exageración y sensacionalismo, revela la curiosidad teórica que motivaba al cineasta:

El año pasado en Hollywood sacó cincuenta películas, mientras que diez mil juegos veían la luz. Es el nuevo "output". ¿Te imaginas a un tipo joven yendo a Hollywood a intentar hacer una película? No, eso no se puede ni imaginar una industria en plena recesión. Por el contrario, cualquiera puede inventar un programa de videojuego, patentarlo y hacerse rico. Tengo un amigo que ha escrito un programa y que ha ganado millones de dólares. Es un terreno democrático, abierto a todos... ¿Sabías que en esas pequeñas máquinas se encuentra encerrado el cenit de la tecnología occidental? Los rusos están locos por los videojuegos, los importan confines de espionaje industrial para saber en qué punto nos encontramos.¹⁰

La entrevista con Lisberger en *Métal Hurlant* concluye, como no podría ser de otro modo, con la declaración de la profunda admiración que el cineasta siente por Mœbius y sobre su contribución en la película: "Hacia ya años que conocía su obra. Leo *Métal Hurlant* desde que salió, y en América el *Heavy Metal*¹¹ es un poco la biblia de los profesionales de la ciencia ficción y de la animación". Según el director de *Tron*, los cómics del dibujante francés "son Arte, arte con mayúsculas. Y se siente en ellas como una aproximación cinematográfica.

⁹ Ibid. p. 47

¹⁰ Idem

¹¹ *Heavy Metal* es el título de la versión estadounidense de *Métal Hurlant*. En un viaje a París realizado con motivo de la salida de la edición francesa de la revista *National Lampoon*, el editor Leonard Mogel descubrió *Métal Hurlant*. Inmediatamente, detectó su valor comercial en el contexto de los Estados Unidos de mediados y finales de los setenta y en 1977 se lanzó a editarla con el nombre de *Heavy Metal*. La edición estadounidense publicó durante mucho tiempo el material original de la francesa, pero pronto comenzó a editar material propio de autores estadounidenses y a cimentar una sólida influencia cultural gracias a sus secciones de texto, en las que se articulaba la filosofía de la revista, basada en la mezcla del rock, el cómic underground, la ciencia ficción y la nueva cultura visual. *Heavy Metal* influyó a una generación entera de artistas, escritores y cineastas estadounidenses de nacimiento o adopción, como Dan O'Bannon, Ridley Scott, James Cameron, y otros, de manera que no es temerario afirmar que, en cierto modo, modeló la ciencia ficción cinematográfica de los ochenta y noventa.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

Dibuja sus obras como un realizador dirige una película, con amor... Y además tiene una sensibilidad de la comprensión mística de las cosas de la que no se excluye nunca el humor”.

Además, conjugué su trabajo con el de Syd Mead, en el que el enfoque del dibujo es únicamente industrial... En definitiva tenía un dibujante Ying y otro Yang... (...) Cuando conocí a Mœbius le admiraba. Después he llegado a ser mucho más que eso: se ha convertido en un amigo. Además, estuvimos mejorando el guion juntos, colaboramos a fondo. Determinadas secuencias provienen de él. Realmente estoy en deuda con Mœbius por esta película.¹²

Lisberger antes de TRON

Veinte años después de la creación y estreno de Tron, algunas de las potencialidades que apuntaba en 1982 se habían revelado promesas rotas. En este sentido, es interesante recordar una entrevista que Harry Knowles hizo a Lisberger en su web *Ain't It Cool News*, en el que el divulgador e influencer pregunta al director sobre la ciencia ficción que influyó en su idea de TRON. El entrevistador saca a colación a Philip K. Dick como uno de los escritores de ciencia ficción hegemónicos de la época y pregunta si fue fundamental para la película. Lisberger rechaza cualquier influencia de la ciencia ficción del pasado y afirma que TRON nace de la emoción de lo que estaba sucediendo en ese momento, cuando, al explorar quien está detrás de todas esas tecnologías emergentes, descubre que “aquellas personas son vanguardistas”.¹³

Y esa gente, en ese momento, tiene como objetivo poner la tecnología al alcance de todos. (...) Xerox Park era el lugar donde se realizaba toda la investigación que importaba. Visitamos el centro. No sabíamos que Bill Gates estaba escribiendo el código definitivo para implantarlo en el sistema de IBM, que luego daría a luz a los ordenadores personales, o al menos haría que los ordenadores personales fueran accesibles. De eso trata realmente el final de *Tron*, cuando todas esas torres se iluminan en la escena final.¹⁴

Lisberger define a los creadores de TRON como “idealistas” y añade que pensaban que no solo se podían superar los aspectos negativos de la tecnología, sino que de ella iba a nacer un mundo nuevo y mejor, y que esa utopía se lograría con la conexión de todos. La tecnología iba a ofrecer el infinito. TRON nació, así, del puro tecnoutopismo. La euforia no

¹² Manoeuvre, op. cit. p.47

¹³ Knowles, Harry (3 de septiembre de 2002) An Interview with Steven Lisberger. *Ain't It Cool News*. <http://legacy.aintitcool.com/node/13176>

¹⁴ Ibid.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

duró mucho, porque el propio Lisberger fue testigo de que los estudios cinematográficos no mostraron interés por el uso de los ordenadores y mucho menos por los gráficos generados por ordenador. En su entrevista con Knowles, el director recuerda que “con TRON ni siquiera nos nominaron para un Premio de la Academia por los efectos especiales. Cuando preguntamos qué cómo podía ser eso, nos dijeron: ‘Bueno, no te nominamos porque hiciste trampa. Usaste ordenadores’. Era literalmente un mundo diferente en aquel entonces”.¹⁵

Era, efectivamente, un mundo diferente. En muchos aspectos, Lisberger cambia ese mundo con la fuerza de su voluntad y con su actitud visionaria y decidida. Antes de embarcarse en la aventura de Tron, el cineasta se curte como responsable de un pequeño estudio de animación en Boston. En el documental dedicado al proceso de creación de la película,¹⁶ Lisberger recuerda que lo que más le interesaba del mundo de la animación era que había muy poca gente dedicada a ella en Boston: “si en la zona había muy pocas personas dedicadas al cine, imaginaos las que se dedicaban a algo tan específico como la animación. Me gustaba ese aspecto. Era como un acto de rebeldía”.¹⁷ Con su socio Eric Ladd, Lisberger comenzó a realizar animación tradicional, combinando dibujos animados con otras técnicas. El resultado de sus primeras investigaciones en el medio fue el cortometraje “Cosmic Cartoon”, una película de aire experimental y psicodélico que fue nominada a los Premios de la Academia para estudiantes.¹⁸ Pronto, Lisberger y Ladd se dieron cuenta de que iban a verse en un dilema permanente: la orientación de su estudio era claramente artística y alternativa, pero los procesos en los que aspiraban a alcanzar la excelencia requerían trabajar con otros artistas y con mayores y mejores medios técnicos. Requerían, en fin, de una suma significativa de dinero. Dieron entonces el paso de realizar películas publicitarias para anunciantes y medios locales de Boston, que les iban a servir para extender sus investigaciones con la técnica de la animación retroiluminada, cuyo interés residía en conseguir efectos visuales poco vistos, con colores muy intensos producidos mediante el uso de geles. Con esa técnica, los estudios Lisberger crean un personaje, desarrollado mediante el trabajo de diseño de John Norton y Roger Allers, que les iba a permitir escapar de los formatos más tradicionales de animación. Norton dibuja un personaje que, pasado a

¹⁵ Ibid.

¹⁶ The Making of TRON (Robert Meyer Burnett, 1982)

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Los Student Academy Awards (premios de la Academia para estudiantes) son una competición internacional de cine para estudiantes, organizada por la Academy of Motion Picture Arts and Sciences e inaugurada en 1972. Cada año, estudiantes de cine universitarios y universitarios de todo el mundo compiten por premios en efectivo, en las categorías de Animación, Documental, Ficción y Alternativa/Experimental.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

Kodalith¹⁹ y tratado con retroiluminación y geles, se convierte en un “guerre electrónico de neón líquido”, que ya con el nombre de Tron, protagoniza varios anuncios para emisoras de radio de Boston. El éxito de esas cabeceras lleva a Lisberger y sus asociados del estudio a comenzar a fantasear con la posibilidad de hacer una película completa con esa técnica y basada en ese personaje. Y en Lisberger Studios hay poca distancia de la fantasía a la realidad. Roger Allers recordaría más tarde que Lisberger era capaz de generar ilusión con sus ideas y mantener el entusiasmo durante el tiempo necesario. Trabajando con Lisberger, nadie creía en el fracaso.²⁰

La entrada en escena del productor teatral y representante de artistas Donald Kushner es determinante para la evolución del estudio. Esa asociación permitió al equipo de Lisberger obtener una ayuda del American Film Institute para crear un corto de animación dedicado al movimiento olímpico. Con ese material, titulado *Animalympics*, viajan a Nueva York y consiguen el contrato para dos especiales animados para la cadena NBC sobre los futuros juegos olímpicos de 1980 en Moscú. El encargo hace que el estudio se vea obligado a crecer en capacidad de producción y en talento técnico y artístico. Ante la evidencia de que Boston es una ciudad pequeña para proveer al proyecto de todo aquello que se necesita, Lisberger y su equipo trasladan el estudio a Venice, en Los Ángeles. *TRON* estaba más cerca. Y más aún cuando, cuando, a consecuencia del boicot de Estados Unidos a los juegos de Moscú, la NBC consideró que no tenía sentido emitir el segundo de los dos especiales animados sobre olimpismo.

Lisberger y sus asociados siempre habían pensado que *TRON* iba a ser una producción propia, hecha desde la más radical independencia, pero la pérdida del encargo de la NBC hizo que el estudio perdiera capacidad financiera y necesitara buscar ayuda para asegurar que el proyecto podría realizarse a la escala que requería. Tars consultó con expertos en informática y diseñadores de lo que iba a ser el futuro de los ordenadores –entre ellos, Alan Kay, visionario y pionero que más tarde trabajaría en Apple y en Walt Disney Imagineering–, el equipo de Lisberger, después de haber sondeado a varios estudios, se acercó a Disney con una propuesta cerrada de lo que debe ser Tron. De hecho, con un guion completo en storyboard, con buena parte del diseño conceptual y con la decisión técnica de que la película debía rodarse en imagen real y someterse al tratamiento de animación retroiluminada mediante el pase de todos y cada uno de sus fotogramas a película Kodalith.

¹⁹ Con el nombre de Kodalith existe toda una gama de productos fotográficos que incluyen película, revelador y papel, que, de manera muy resumida, tienen como objetivo obtener imágenes en blanco y negro de alto contraste.

²⁰ En *The Making of TRON* (Robert Meyer Burnett, 1982).

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a *TRON*», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

En Disney reciben la propuesta con cautela pero con gran interés. El entonces alto ejecutivo de la compañía Dick Cook recuerda que entre los responsables de aprobar los proyectos de Disney existía confianza en que la propuesta de Lisberger era sólida, pero que en realidad nadie sabía de qué estaba hablando. Lo único que parecía claro es que aquella gente que presentaba el proyecto estaba movida por la pasión y que Disney buscaba algo único, algo diferente a todo lo que se hubiera hecho antes: “Antes de TRON Disney estaba en un proceso de transición. Intentábamos desesperadamente encontrar algo que causara impacto y se hiciera popular entre los jóvenes”.²¹ Lisberger recordaría que “Disney conectó a un nivel intuitivo con un proyecto que parecía compartir la misma energía que en su día hizo posible *Fantasia* (1940)”.²² Por su parte, Richard Taylor, el gurú de la imagen digital que acabaría supervisando el complejo proceso de los efectos visuales de la película, sostendría que el motivo principal para que Disney diera luz verde al proyecto era que TRON podía convertirse en la gran película sobre la cultura del videojuego que comenzaba a hacerse presente entre los jóvenes en América.²³ El aliado natural de Lisberger en el seno de Disney es Harrison Ellenshaw, el supervisor de efectos visuales, hijo del maestro del *matte painting* Peter Ellenshaw y él mismo virtuoso de esa técnica. Es un hombre de la casa, y los ejecutivos tienen absoluta confianza en que su experiencia de la propia Disney y en Industrial Light and Magic le otorga la capacidad de resolver cualquier problema técnico o de redimensionar los procesos si llegado el caso es necesario. Lisberger sabe ver que tiene que seducir a Ellenshaw antes que a ninguna otra persona implicada en la producción.

Para asegurarse de que las técnicas de efectos visuales propuestas por Lisberger son viables, los ejecutivos de Disney encargan al equipo un cortometraje de prueba. Lisberger planifica una secuencia de treinta segundos con actores vestidos con ropa gris filmados contra fondos blancos y utilizando dos formatos: VistaVision y 35 mm anamórfico, con la intención de explorar ambas posibilidades para el rodaje final. A partir del análisis de los resultados de aquel cortometraje de prueba, Lisberger va ampliando el equipo creativo de TRON con las incorporaciones de los citados Syd Mead y Mœbius –a los que se une en el arte conceptual Peter Lloyd–, y del entonces gurú de la imagen generada por ordenador Richard Taylor, con el doble perfil de supervisor de imagen digital y supervisor de efectos visuales.

²¹ Ibid.

²² Ibid.

²³ Ibid.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

Un mundo en el ordenador

Con el rodaje de Tron, Lisberger hace realidad la epifanía que había tenido unos años antes, mientras vivía sus primeros contactos con videojuegos. Así lo explicaba a la revista *American Cinematographer*:

Cuando vi un videojuego por primera vez, pensé: ‘estos videojuegos son algo que podría llegar a entender’. Me fascinaron, y empecé a pensar en cómo podía hacer una película sobre ellos. Inmediatamente, y quiero decir en el mismo instante que los vi, me di cuenta de que conocía toda una serie de técnicas que resultarían adecuadas para llevar la lógica del videojuego y el aspecto visual del mundo informático a la pantalla de cine. En ese momento, el concepto al completo se dibujó en mi mente como un flash.²⁴

O en la revista *Rolling Stone*:

(En los videojuegos) Vi animación en tiempo real por primera vez. Un pequeño haz electrónico atravesando la pantalla con su beep-beep-beep. Para mí eso era animación en directo. En ese momento yo investigaba en las posibilidades de las imágenes generadas por ordenador y era consciente de que se estaban produciendo grandes avances en la tecnología. Avances tanto en el tamaño de los equipos –que nos iban a traer la informática a casa–, como en de la creación de imágenes. Cuando vi aquel pequeño “personaje” de Pong, me di cuenta de que combinado las dos ideas, podía usar ordenadores para explicar una historia sobre videojuegos. Me pareció una unión natural.²⁵

En estas citas de Lisberger vemos el interés del creador en al menos tres ámbitos: el de la técnica, el de la estética de la imagen y el de las nuevas narrativas que llegan con el desarrollo de los videojuegos. El carácter de novedad radical de TRON estriba, por tanto, en esos tres ámbitos. En el apartado técnico ya hemos visto como la película de Lisberger es la primera producción en utilizar imagen de síntesis de forma generalizada –cuando aún falta más de una década para que la primera película realizada íntegramente con imagen generada por ordenador, *Toy Story* (1995), vea la luz–. Sin embargo, los árboles no deben impedirnos ver el bosque: usar la imagen digital como se usa en TRON es completamente nuevo, sí, pero también lo es el poner en práctica el amplio repertorio de trucajes analógicos, ópticos, que se ha mencionado en las líneas precedentes, como la animación retroiluminada

²⁴ Patterson, Richard (1982). *The Making of TRON*, *American Cinematographer*, Agosto de 1982, pp. 792-819.

²⁵ Solomon, Charles (1982) *The secrets of TRON*, *Rolling Stone Magazine*, 376, 12-13,15, 52.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

o el tratamiento de cada fotograma de la película como si fuera un acetato para animación tradicional. A este respecto, cabe señalar que en TRON no se resuelve el problema técnico de mezclar imagen digital y analógica en el mismo plano –dado que, de hecho, era una cuestión conceptualmente irresoluble en 1981–, por lo que las imágenes generadas mediante ordenador y las generadas mediante los procesos ópticos tradicionales propios del cine se intercalan de manera sucesiva mediante montaje. Pero incluso esa solución, la única posible con la tecnología disponible, es radicalmente nueva.²⁶

En el ámbito de la estética de la imagen, también es una innovación de naturaleza revolucionaria en TRON la apuesta decidida de Lisberger por el diseño y las manifestaciones visuales contemporáneas, encarnadas fundamentalmente en Mœbius y Syd Mead, pero también en los expertos con los que consultó –como Alan Kay, pionero del diseño de las interfaces gráficas de usuario–, o a los que otorgó responsabilidades creativas cruciales –como Richard Taylor. Pocas películas tan imbricadas en la cultura del diseño de su época como TRON, tanto en lo que respecta a los métodos creativos y técnicos empleados para su realización, como en los detalles de su escenografía. TRON pasa a la historia como uno de los (muchos) hitos de la cultura visual del siglo XX.

En el ámbito temático, TRON abre la puerta a, literalmente, un nuevo mundo. Existe un mundo digital, paralelo al mundo real, un metaverso con sus propias leyes narrativas y físicas. En la película ese nuevo universo se presenta de forma literal, tomando como inspiración los mundos delirantes y pesadillescos de clásicos de la literatura anglosajona como *Alicia en el país de las maravillas* o *El mago de Oz*–, pero no es demasiado osado verlo como una sofisticada metáfora del mundo que la cultura digital estaba comenzando a crear a principios de los años 80 del siglo XX. El argumento es de sobras conocido, pero antes de dar detalles sobre la trama, veamos como se articulan los dos mundos en los que se desarrolla. Tras el crédito Wal Disney Productions Presents, un rayo cruza la pantalla verticalmente, para revelar al guerrero electrónico Tron, que inmediatamente se transforma en el título de la película –convenientemente *logotipizado*–. La cámara se adentra en el logo y muestra la circuitería y el flujo electrónico de su interior, que por analogía, se convierte mediante un fundido encadenado en las luces de la ciudad y finalmente, en la fachada del salón arcade Flynn's. La cámara recorre el interior de Flynn's, donde los jóvenes juegan con videojuegos coloristas y emocionantes. Un plano cercano muestra como alguien introduce una moneda en una máquina arcade. La cámara sube en panorámica vertical y muestra la pantalla de la máquina y el título del juego –LIGHTCYCLE–. Mientras comienza a ejecutarse el juego, la

²⁶ Sobre el proceso técnico de realización de TRON, se recomienda la lectura del monográfico que la revista *Cinefex*, considerada de manera unánime como la biblia de los efectos visuales, dedicó a la película: Sorensen, Peter (1982) Tronic Imagery, *Cinefex*, 8, 4-35.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

cámara se acerca en zoom a la pantalla. Mediante un encadenado, entramos en el mundo del juego. Tras la secuencia de la carrera mortal de las motos de luz, seguimos en el mundo electrónico. El juego se revela como una medida disciplinaria del cruel gobernador Sark, lugarteniente del verdadero dirigente del mundo: la inteligencia artificial llamada Control Central –Master Program Control en el original–. En apenas unos minutos conocemos el mundo del interior de la máquina, en el que los programas son guerreros que, una vez han sido explotados por Control Central, pasan a engrosar las filas de los gladiadores que luchan en los truculentos juegos ideados por la despótica inteligencia artificial. La acción pasa entonces al mundo real –así lo indica un rótulo, a la manera del texto de apoyo de un cómic: “Meanwhile, in the real world...”.

Kevin Flynn es un brillante ingeniero de software que pasa sus días dirigiendo un salón recreativo mientras intenta piratear el sistema central de ENCOM, la gran corporación de informática para la que trabajó antes de que Ed Dillinger, ahora vicepresidente ejecutivo sénior, se apropiara de sus creaciones en el campo de los videojuegos. En ENCOM, el programador Alan Bradley y la ingeniera Lora Baines, que trabajan en un proyecto de teleportación digital de objetos sólidos, reciben la noticia de que el sistema de control les ha denegado el acceso al sistema como medida de seguridad. Al mismo tiempo, Dillinger descubre que el sistema de control de ENCOM se ha convertido en una poderosa inteligencia artificial con sus propios planes. Lora Baines deduce que Flynn es el hacker que quiere entrar en el sistema de la corporación, y, junto a Alan Bradley van a su salón arcade a advertirle. Flynn les dice que está intentando recabar pruebas de que Dillinger se apoderó sus creaciones. Los tres, trazan un plan para entrar en ENCOM y desbloquear Tron, un programa de seguridad autónomo desarrollado por Alan Bradley que puede superar las medidas restrictivas del control central. Una vez en las instalaciones de la corporación, Flynn se enfrenta al control central a través de un terminal del laboratorio de “digitalización” de Bradley y Baines. La inteligencia artificial utiliza el láser digitalizador para desintegrar a Flynn y enviarlo al interior del mundo electrónico, en el que, a partir de ese momento y hasta el desenlace, se desarrolla la acción de TRON.

La película de Lisberger articula de manera brillante el tránsito entre los dos mundos. Por supuesto, como se ha mencionado, los referentes son *El mago de Oz* y *Alicia*, pero ambas fuentes se reescriben con la intención de conectar el *worldbuilding* de la película con la cultura de la época. Así, en el mundo real, el relato trata sobre emprendedores digitales, grandes corporaciones, proyectos de investigación de alta complejidad y ética hacker, que son, sin duda, los asuntos que configuran el *zeitgeist* del mundo real en el que nace TRON. En el mundo electrónico, por su parte, los temas son los propios de la ciencia ficción y los

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

videojuegos de la época: la competición, la velocidad, el libre albedrío y la voluntad, el futuro distópico...

Las tres dimensiones: la técnica, la relacionada con la estética de la imagen y la vinculada con el desarrollo de nuevas narrativas y nuevos mundos –que van a ser objeto de reflexión en los capítulos que siguen– son los ingredientes que hacen de TRON una película de culto. El histórico crítico estadounidense Roger Ebert sabe verlo ya en 1982, cuando alaba la capacidad de la película de trasladar al público al hipotético interior de un ordenador y la califica de “un espectáculo tecnológico de luz y sonido sensacional, inteligente, elegante y divertido”, para añadir que se trata de una película de vanguardia en la era de increíbles efectos visuales que se aproxima.²⁷ Otros críticos estadounidenses no son tan generosos y dedican varapalos tanto a su historia como a sus efectos visuales. La única crítica española de la época que el autor de estas líneas ha podido localizar es la de Ángeles Masó para el diario La Vanguardia. La pionera entre las críticas españolas afirma que TRON es “bastante curiosa, técnicamente innovadora”, aunque “es más interesante la historia del rodaje, los complejos medios empleados, y la labor intensiva de las computadoras, que la película en sí misma”, y finaliza señalando que “entramos en el sistema con una clave de calidad que asombra más que divierte. La película es un lujo al alcance de la Walt Disney (sic), y como obra excepcional hay que recibirla, si bien como relato resulte demasiado reiterativo.”²⁸

Fenómeno de culto y revitalización

Poco importa, en todo caso, que la película pudiera considerarse hasta cierto punto un fracaso en su estreno en 1982, dado que con el tiempo ha consolidado una posición de prestigio en el olimpo de la cultura pop por las razones que ya se han ido comentando en estas páginas, y que podrían resumirse en que, en primer lugar, TRON es la primera película destinada a la explotación comercial en salas de cine que incluye secuencias de imágenes generadas por ordenador; en segundo lugar, es la primera “materialización” de una visión cinematográfica del ciberespacio; y, en tercer lugar, constituye el primer “manifiesto” de la en ese momento naciente cultura del videojuego. A lo largo de los años, las ideas de TRON se han visto revitalizadas por una explotación sin pausa en versiones y ampliaciones de su universo en cómics, videojuegos, libros para el público adulto y para el infantil, o libros de lujo relatando el proceso de producción de los efectos visuales. Además, la película ha sido

²⁷ Ebert, Roger (1982) TRON, consultada en <http://www.rogerebert.com/reviews/tron-1982>

²⁸ Angeles Masó en La Vanguardia, jueves 7 de abril de 1983

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

explotada como tal en versiones en todos los formatos de vídeo existentes, incluyendo ediciones conmemorativas del vigésimo aniversario.

Las razones del culto a TRON son variadas. En palabras del teórico cultural Will Brooker, TRON mostró a la primera generación de jugadores de videojuegos que no tenía que limitarse a ser simplemente adolescentes con un hobby, sino que podían ser guerreros bien entrenados, aprendiendo cosas que podrían transformarlos en “usuarios” todopoderosos reverenciados por gladiadores del mundo electrónico.²⁹ Para arrojar luz sobre el culto a TRON, la teórica Kim Walden ha hablado de una “nostalgia del futuro”, y la ha vinculado a la nostalgia característica de la *game culture*:

No es solo que TRON se haya convertido en un texto emblemático –incluso casi en un atajo cultural– de los inicios de la cultura digital, sino que también se ha convertido en el punto central de la nostalgia en la cultura del videojuego, porque representa el momento preciso en el que los juegos empiezan a dar forma al *zeigeist*. El historiador del videojuego Sean Fenty ha observado que la potencia de esta memoria cultural ha crecido a lo largo de los años, dado que no son solamente los *gamers* de los años 80 quienes experimentan nostalgia de lo que jugaron en su juventud. En efecto, Fenty sugiere que la nostalgia se ha convertido en una experiencia generalizada para sucesivas generaciones de *gamers*. Las tecnologías de juego cambian continuamente (...) Nuevas iteraciones de juegos suceden a las versiones antiguas y todas las plataformas están condenadas a la obsolescencia. Una consecuencia de todo ello es la floreciente cultura nostálgica de conservación de juegos (...) en archivos online, museos y emuladores.³⁰

Así, la creación de Steven Lisberger ha sido durante décadas combustible para la imaginación de aquellos pioneros *gamers*, pero también para toda una generación de científicos, ingenieros, diseñadores, músicos y artistas. Y algunos de esos científicos son las personas a las que Disney consulta tres décadas después del estreno de TRON para hacer su secuela, con la que el estudio pretende capitalizar todo ese culto generado. Porque, en efecto, *TRON: Legacy* es consecuencia directa de la nostalgia que algunas personas con puestos de responsabilidad en Disney sentían por la película de Lisberger.

²⁹ Brooker, Will (2009). Maps of many worlds: Remembering computer game fandom in the 1980s, *Transformative Works and Cultures*, 2. <https://doi.org/10.3983/twc.2009.034>

³⁰ Walden, K 2016, Nostalgia for the Future: How TRON: Legacy's Paratextual Campaign rebooted the Franchise. in S Pesce & P Noto (eds), *The Politics of Ephemeral Digital Media*. Routledge Studies in New Media and Cyberculture, Routledge, Abingdon.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a TRON», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

La operación para reavivar *TRON* comienza en 2005, pero no toma una forma concreta hasta 2007, con la entrada en el proyecto del director Joseph Kosinski, quien, salvando las distancias, en ese momento responde a un perfil similar al de Lisberger en 1980: especialista en animación e imagen generada por ordenador, realizador de películas publicitarias... A diferencia de la original, que refleja los inicios de la cultura digital desde la pura intuición, *TRON: Legacy* se propone desde su mismo origen recoger e integrar en su discurso ideas de vanguardia científica y tecnológica. Para ello, se convoca a neurocientíficos, expertos en física cuántica y especialistas en inteligencia artificial –algunos de ellos fans de la película original de Lisberger–, que proporcionan la base científica de las claves del argumento, como la “digitalización” de objetos –necesariamente explicada desde postulados teóricos de mecánica cuántica– o la idea de introducir como nuevos personajes a los algoritmos isomórficos (ISOs) –una raza de programas que se desarrollan en la Red sin haber sido programados por ningún usuario, cuya existencia se explica a partir de especulaciones derivadas de las teorías de la complejidad y los sistemas emergentes.

Algo parecido ocurre con el apartado de los efectos visuales, que sustituyen el pionerismo de la película original por una consciente explotación de la tecnología de vanguardia. Por decirlo de algún modo, si *TRON* crea vanguardia, *TRON: Legacy* explota al máximo los recursos de la vanguardia existente. Resulta significativo, en este sentido, el hecho de que la película de Kosinski tiene una recepción crítica muy fría –tanto o más que su predecesora–, pero pronto es reconocida por unas innovaciones que no guardan relación con la ciencia explorada en el argumento ni con sus aspectos técnicos, sino con sus estrategias de mercadotecnia –como la campaña de promoción transmedia *Flynn Lives*, diseñada por 42 Entertainment, que gana numerosos premios por su enfoque innovador del marketing cinematográfico. *TRON: Legacy* insufla nueva vida al universo original de *TRON* mediante una operación que en no pocos momentos parece contradictoria.

Con respecto a la trama, la secuela plantea una evolución del mundo en el que Kevin Flynn ha sido responsable máximo de ENCOM, ha tenido éxito publicando juegos –entre ellos, el juego de *TRON*, que ha generado una amplia oferta de merchandising transmedia– y ha formado una familia, todo ello antes de desaparecer misteriosamente, para, de hecho, instalarse en el mundo electrónico que visitó en la primera película y fundar allí toda una civilización digital: The Grid (la Red). Con Flynn instalado –quizá nunca mejor dicho– en el mundo electrónico, el héroe en esta continuación de la historia es Sam, su hijo, también programador brillante. Sam entra en The Grid en una secuencia que refuerza la vinculación del universo de *TRON* con el relato primordial de Alicia en el país de las maravillas, cuando el héroe encuentra el dispositivo tecnológico para hacerlo en el interior de la guarida oculta de

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a *TRON*», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON*. Barcelona: Hermenaute, 13-40.

su padre, en un apenas metafórico “descenso por la madriguera”. En este aspecto, *TRON: Legacy* es una continuación a la que no se puede negar el honor de hacer justicia a la primera película. Sus protagonistas –el joven héroe Sean Flynn, el guerrero hacker crepuscular Kevin Flynn y el villano Clu 2.0, que encarna la transformación de la primera ética hacker en pura avidez monopolística corporativa– son puestas al día para el siglo XXI de los modelos de la obra original de Lisberger.

En lo que se refiere a la puesta en imágenes, *TRON: Legacy* emprende también un diálogo complejo con su predecesora, ampliándola y apostillándola no siempre con fortuna. Por ejemplo, el minimalismo en el diseño del espacio en el que se desarrollan los juegos en la primera película da paso en la secuela a una ampulosidad extenuante: baste comparar cómo el poderoso trazado elemental de la competición de disco de *TRON* se transforma en *TRON: Legacy* en estética de gran espectáculo deportivo franquiciado, con plataformas, gradas abarrotadas de público, marcadores de aspecto visual barroco y recargado... Y lo mismo podría decirse de las competiciones de motos de luz. De hecho, todo en el discurso visual de *TRON: Legacy* remite y al mismo tiempo niega a su predecesora. No es un detalle menor que *TRON* se rodara en un blanco y negro buscando el máximo contraste y que el resultado final fuera extremadamente colorista, mientras que los responsables artísticos y técnicos de *TRON: Legacy* emplearon muchos más colores en el rodaje y en la posproducción, para acabar obteniendo una película monocromática en comparación con el clásico de Steven Lisberger. En el fondo, las diferencias entre *TRON* y *TRON: Legacy* encarnan, en toda su amplitud, las diferencias estéticas entre la naciente cibercultura de espíritu hacker de 1982 y la cultura digital corporativa de 2010, hasta el punto de que, para muchos analistas –entre los que se cuenta el firmante de estas líneas–, la consecuencia más positiva de la existencia de *TRON: Legacy* es el hecho de que nos recordara en 2010 que aquel pequeño clásico visionario de 1982 era más relevante que nunca.

Versión preprint

Cita recomendada:

Sánchez-Navarro, Jordi (2022). «Cuarenta años de una aventura sin precedentes. Una mirada retrospectiva a *TRON*», en A. Sala y J. Sánchez-Navarro (coords.) *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de *TRON**. Barcelona: Hermenaute, 13-40.