

Upgrade

In un futuro ipertecnologico non troppo lontano in cui le automobili si guidano da sole e il cibo può essere stampato in 3D, *Grey Trace* è un meccanico che ama sporcarsi le mani riparando auto d'epoca per i ricconi che possono permettersi di collezionarle. Dopo aver fatto la sua ultima consegna in compagnia della moglie Asha, l'autopilota del loro veicolo ha un guasto e i due vengono dirottati in uno dei quartieri malfamati della città. Qui si consuma una tragedia per mano di alcuni criminali, che uccidono Asha dopo aver ferito gravemente Grey, recidendogli la colonna vertebrale. Al risveglio si ritroverà tetraplegico, ma la possibilità di una vendetta gli sarà offerta dalla proposta di un guru dell'informatica, inventore di una nuova I.A. capace di potenziare a dismisura le capacità motorie dell'uomo...

Nel filone fantascientifico che indaga robotica e I.A. in cui tutto sembra essere stato detto, il nuovo film di **Leigh Whannell** si batte per stare a galla e ci riesce, riequilibrando strutture già sperimentate erinfrescandole, senza strafare, nei limiti delle proprie possibilità. Il film è prodotto dalla **Blumhouse** di **Jason Blum**, che con i suoi consueti budget risicatissimi risulta spesso vincente al box office: da soli 5 milioni di dollari di partenza l'incasso si è infatti più che triplicato, sfiorando i 16 milioni in tutto il mondo. Ma al piccolo miracolo del botteghino si affiancano una serie di elementi notevoli nel reparto tecnico registico e in quello narrativo, che ci fanno definire **Upgrade** una delle più piacevoli sorprese della stagione.

Il topos *uomo versus macchina* e la relativa, sterminata filmografia anni 80 e 90 stanno alla base dell'architettura del film, che ne rimastica abilmente gli ingredienti potenziando il fronte psicologico ed esistenziale. Al classico schema della macchina che si fa uomo migliorandone le capacità si aggiunge infatti la forte pervasività psicologica dell'apparecchio, che sentiamo dialogare con il protagonista: egli è pienamente al comando delle sue facoltà, ma inevitabilmente diviso in una sorta di doppio io, con il quale pare collaborare e che non va per il sottile quando si tratta di affrontare i cattivoni.

Componente predominante della seconda parte è infatti la lotta corpo a corpo, tradotta con una regia innovativa che blocca la macchina da presa sul protagonista e ne ripete in modo robotico e volutamente straniante gli esatti movimenti; questi espedienti di forma vivacizzano scontri e dialoghi piuttosto convenzionali, che si fanno invece interessanti soprattutto quando l'io si pone degli scrupoli tutti umani sulle proprie azioni, domandandosi infine chi sia davvero al comando della propria realtà. Un'ironia piuttosto equilibrata svolge il duplice compito di alleggerire i toni e sviare gli spettatori, nell'intenzione più generale di allontanare la trama da implicazioni filosofiche che restano in agguato, ma che il film non sarebbe in grado di sostenere. Al conflitto interiore e mai banale sulle responsabilità delle proprie scelte si affianca invece una violenza splatter con la quale il regista sembra divertirsi molto, e che talvolta ci ricorda le sue passate incursioni nel cinema horror (suo il dimenticabile *Insidious 3 – L'inizio*). Anche il finale è all'insegna di un già visto perfettamente rimodulato, addirittura capace di assestare un riuscito colpo di scena dai risvolti fatalisti e inquietanti per un futuro – il nostro – nel quale presto dovremo domandarci in quale realtà preferiamo davvero vivere.

Maria Letizia Cilea