



Regia Francesco Munzi - **Origine** Italia, 2014x
Distribuzione Good Films - **Durata** 103' - **Dai 14 anni**

Luigi, Rocco e Luciano sono tre fratelli calabresi, figli di pastori e originari del piccolo paese di Africo. Legati alla 'ndrangheta, i tre hanno avuto diversi destini: Luigi è diventato un trafficante internazionale di droga. Rocco è emigrato a Milano dove, con i soldi sporchi del fratello maggiore, si è costruito una facciata da rispettabile imprenditore. Dei tre solo Luciano è rimasto al paese, combattuto fra il senso di appartenenza alla famiglia e la voglia di tenere fuori i suoi cari da un mondo che avverte come pericoloso e in grado di portare alla perdizione.

Ma un giorno è suo figlio Leo, che non condivide la visione del padre, a permettere alla tragedia di entrare in casa dalla porta principale: Leo, infatti, compie un atto intimidatorio contro un bar gestito da un boss rivale. Per rimediare al torto, gli zii tornano al paese a portare la loro influenza e capacità di persuasione, in un mondo dove le vecchie regole del rispetto e della rappresaglia violenta non sono mai tramontate.

Per Luciano, in particolare, è il momento della verità e del confronto con un destino che non vuole accettare più e con i timori per la scarsa influenza su un figlio attirato maggiormente dal potere e dal decisionismo degli zii.

I conflitti, inevitabili, porteranno la tragedia a fare necessariamente il suo corso.

Con il suo ultimo lungometraggio Francesco Munzi si conferma regista interessato a esplorare i legami personali e sentimentali all'interno di realtà dove un sostrato umano comune deve in ogni caso fare i conti con le inevitabili distanze tra i personaggi. Così era per *Saimir*, dove il giovane immigrato albanese si confrontava con la difficile realtà italiana, fra difficoltà di inserimento e il sogno di una vita "normale"; e così è per i tre fratelli di *Anime nere*, pure mossi dal desiderio di essere *altro da sé* rispetto a quella terra d'origine con cui non possono evitare di confrontarsi: per questo cercano di imporre una legge personale e un'autorevolezza che non troverà necessariamente riscontro nei fatti, oppure tentano di muoversi fra le pieghe imposte dai cerimoniali di turno.

Munzi, per sua ammissione, cerca di ispessire questo rapporto di conflittualità e identità con il luogo d'origine attingendo a una materia che sia sì personale e "intima", ma allo stesso tempo assoluta e quasi "mitologica". La cornice offerta da Africo (paese considerato tra i centri nevralgici della 'ndrangheta calabrese) apre infatti prospettive espressioniste, grazie a una qualità arcaica e quasi magica che l'autore (nelle note di regia) riconosce come tipica della zona: «L'Aspromonte calabrese è ricco di leggende e di miti che a volte hanno supportato le affiliazioni 'ndranghetiste, l'entrata di ingenui picciotti nella setta criminale. Divinità pagane, spose suicide il cui fantasma erra ancora per quelle vallate, San Leo il santo guerriero e poi il diavolo con la testa da

caprone, i monti che respirano, le querce che parlano. È comprensibile, la bellezza dell'Aspromonte può stordire e il suo isolamento non lascia indifferenti, anzi, stimola la fantasia».

Si crea in questo modo una mescolanza di modernità e arcaismo, per effetto della quale la dinamica più "grande" dell'imprenditoria mafiosa si mescola a un ritorno alle origini rurali e a rituali sepolti nel passato. Ecco dunque che il doppio registro dell'operazione si ritrova nella guerra tra famiglie che trova però un contrappunto nelle divisioni interne che separano non solo i fratelli tra loro, ma anche Luciano dal figlio Leo.

La storia evita di scendere in eccessi didascalici, lavorando proprio sull'umanità che comunque contraddistingue un



mondo severo, ma a tratti capace di slanci d'umanità (si veda il rapporto di affetto che unisce Leo allo zio Luigi).

Ciò che comunque distingue *Anime nere* da esperimenti abbastanza analoghi (si pensi al bellissimo *Luna rossa* di Antonio Capuano) è proprio la capacità registica di ridurre la fisicità degli attori a gioco d'ombre che esalti la qualità *noir* della storia, pur senza mai rinunciare alla qualità umana del conflitto familiare. In questo modo, la forza espressiva del dramma si allarga a una dimensione più

epica, che sgancia il racconto dal singolo evento geograficamente ben localizzato, per elevarlo a paradigma della condizione umana tutta. Come a dire che il Male, in fondo, è composto da dinamiche semplici, tutte riconducibili, in ogni momento e in ogni luogo, ai sentimenti più basilari dell'animo umano. E per questo la 'ndrangheta e le sue ramificazioni possono essere raccontate anche soltanto attraverso un'unica vicenda di conflitti familiari.

Davide Di Giorgio



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Il film racconta, fra le altre cose, il senso di appartenenza a un luogo e a un'identità: quanto l'immersione nel tuo microcosmo ha determinato chi sei e il modo in cui vedi il mondo?
- La famiglia come terreno di coltura del carattere: quanto il rapporto con i tuoi parenti influisce sul tuo stile di vita? Quanto ti senti in debito rispetto a ciò che la famiglia ti ha trasmesso, e quanto invece ritieni che sia frutto di un percorso più personale?
- Il passato che ritorna: quanto ci segnano le esperienze fatte e quanto determinano il nostro futuro? In particolare quanto peso hanno gli sbagli e gli errori del passato nella vita di oggi?
- Africo è un luogo di tradizioni e selvaggia bellezza: quanto sei legato alle tradizioni della tua città (o di luoghi che eventualmente hai frequentato e hanno avuto un forte impatto su di te)?
- Criminalità organizzate: 'ndrangheta, Cosa Nostra, Camorra, analizzate storia e dinamiche.
- Storie di criminalità organizzata: confronta la vicenda di *Anime Nere*, con quella delle più celebri epopee nere del cinema, da *Il padrino* a *Quei bravi ragazzi*, fino a *Romanzo criminale*.