

Animal Kingdom

Vorrei dire che *Animal Kingdom* è stato il mio film preferito del 2010. Lo dico con la risolutezza dell'ignorante, perché ho visto soltanto due dei quindici film che «La Repubblica» ha sagacemente selezionato come migliori dell'anno perché poi i lettori votassero il migliore dell'anno (ho visto *Il concerto*, trovandolo abominevole, e *Shutter Island*, trovandolo buono; ma per esempio mi manca *Avatar*, che non ho visto per snobismo). Però *Animal Kingdom* ha vinto il Premio della Giuria al Sundance Film Festival, che raramente sbaglia; e su www.rottentomatoes.com ha il 96% del gradimento tra i critici e l'83% del gradimento tra il pubblico, e una lunga lista di recensioni molto elogiative. Aggiungo la mia, invitando tutti ad acquistare il DVD.

Melbourne, giorni nostri. Il diciassettenne Joshua si trova solo dopo la morte della madre, così lo raccolgono la nonna e i suoi quattro zii. Solo che la nonna è una psicopatica, e i quattro zii per vivere rapinano banche e spacciano droga. Il film è il racconto dell'integrazione di Joshua nel gruppo e di come, anche per colpa o per merito di Joshua, il gruppo si disintegra. E di quel che succede dopo.

«La risposta australiana a Scorsese», dice la copertina del DVD, e non è un'esagerazione. Ma è la risposta allo Scorsese nero e asciutto di *Mean Streets*, non a quello patinato di *Casino*. Con la differenza che *Animal Kingdom* è un film *sui* gangster, non un film *di* gangster. In *Animal Kingdom* i gangster non si vedono praticamente mai in azione. Le uniche immagini che vediamo delle rapine sono quelle filmate dalle telecamere di sorveglianza delle banche, nel lungo 'a parte' dei titoli di testa. *Animal Kingdom* è anche un film giudiziario, perché tutto ruota attorno al tentativo, da parte del bravo detective Leckie (l'unico personaggio positivo di tutto il film), di portare la famiglia Cody in tribunale. Il processo c'è, ma non lo vediamo. Vediamo Joshua entrare in aula, e poi uscirne, in un paio di splendidi minuti al rallentatore al termine dei quali tutto è consumato, e il film si avvia a una conclusione che è – cosa rarissima nei *noir* – persino migliore della trama che ci ha portati fino a quel punto.

Che cosa vediamo, dunque, in *Animal Kingdom*? Intanto, molte scene mute, lasciate solo a un commento musicale plumbeo, mortuario, e al lavoro della macchina da presa sulle facce dei personaggi. Non serve che i personaggi parlino per capire che Buzz è quello abbastanza buono che vuole uscire dal giro prima che sia troppo tardi, che Craig è quello pazzo che si farà male, che Darren è quello debole che ha bisogno di un padrone e che Pope sarebbe una perfetta incarnazione del Male se la parte non fosse già assegnata a quel concentrato di malignità e di follia che è la Nonna. Mentre Joshua resta un mistero – stolido e silenzioso e irritante come solo gli adolescenti possono essere – dall'inizio fino a un minuto dalla fine: e l'ultimo minuto spiega il film, e l'ultimissima inquadratura, con lo sguardo che passa tra l'animale gregario e l'animale dominante, spiega perché il film si chiama *Animal Kingdom*. E poi vediamo e assistiamo a scene di gruppo e a dialoghi così perfetti da chiedersi come faccia la stessa persona, David Michôd, a scrivere e a girare a un livello simile. A caso: l'ingresso delle forze speciali nella casa dei Cody; il dialogo tra la Nonna e un poliziotto corrotto; certi scorci di deserto alla periferia di Melbourne; il dialogo tra Joshua e una sublime diabolica giovane avvocato nella sala di un museo; le scene gemelle, all'inizio e alla fine del film, in cui Pope prende in braccio la ragazza di Joshua; la lotta sul divano di casa tra due dei fratelli, che per come si muovono al rallentatore sembrano *davvero* degli animali...

E a proposito del rallentatore. Si possono fare molte cose brutte, col rallentatore. Chi guarda la TV ormai è abituato a reagire al rallentatore o con la lacrima o con un'erezione, perché in TV di solito lo si usa nelle scene patetiche (Richard Gere che cammina incontro alla macchina da presa in un corridoio d'ospedale dopo aver saputo che Winona Ryder ne ha ancora per poco) o negli *strip-tease* dei programmi porno soft come *Studio aperto*. Invece in *Animal Kingdom* il rallentatore sottolinea non i momenti topici, come succede di solito nei film d'azione (la scena della stazione in *Gli intoccabili*), ma momenti banali che però sono significativi per la definizione dei caratteri: la lotta animale tra i fratelli, la famiglia felice che esce dal bar... Potremmo dire che è una specie di corsivo, non un neretto – non dilata tanto l'azione quanto i profili dei personaggi, non aumenta l'estensione bensì l'intensità. Al contrario, la violenza di *Animal Kingdom* è tutta concentrata ed esplosiva, perché così è appunto la violenza degli animali. Non vediamo neppure i cadaveri, solo gli spruzzi di sangue sul finestrino dell'auto o sul muro.

Le due ore del film scorrono nell'atmosfera descritta dalla voce fuoricampo di Joshua all'inizio (poi la voce sparisce perché Joshua cessa di essere un osservatore esterno): «Tutti avevano paura». Non tutti, a dire la verità. La Nonna sembra non averne mai, e lo dice al detective buono che la incontra per caso al supermercato, nella penultima scena («Probabilmente si porta dietro questa paura ogni secondo della giornata» – «Invece no, caro»). Poco prima, il detective buono aveva domandato a Joshua se aveva «deciso da che parte stare»: insieme agli animali forti che sopravvivono, intendeva dire, o insieme ai deboli che vanno a fondo. Ma la domanda non ha molto senso perché Joshua, dal primo minuto, non ha mai avuto scelta. Questa nube di fatalità incombe su tutto il film, e su tutti i personaggi. Non è diversa, né più forte, l'impressione che si ha – e peso le parole – leggendo le tragedie di Sofocle o di Shakespeare.