

**Federico Passi**

*La foresta urbana de Il primo re*

*Il primo re* (Rovere 2019) rivisita la parte finale della leggenda di Romolo e Remo e concentra l'attenzione sulla relazione tra i due fratelli, prendendo spunto, come dichiarato dagli autori, dal conflitto familiare urbano presente in *Rocco e i suoi Fratelli* (Visconti 1960). Manca, viceversa, la tradizionale messa in scena della "fondazione della città" a cui, nei secoli, questa leggenda è stata legata. Non si vede la futura polis, né il volo degli uccelli in base al quale sarebbe stato scelto il luogo della fondazione e manca la tracciatura del perimetro del 'pomerio', la zona sacra della città, che avrebbe scatenato lo scontro mortale tra i due fratelli, qui sostituito dal confine del fuoco sacro sulla riva del fiume Tevere. Il film compie uno spostamento verso una rappresentazione pre-urbana, ma allo stesso tempo recupera il riferimento intratestuale a due personaggi "tragici" viscontiani come Rocco e Simone legati alle dinamiche dell'inurbamento degli anni Cinquanta. In questo doppio movimento, messa fuori quadro della città, e inserimento di un conflitto di origine urbana si possono leggere due piani discorsivi su cui comunica il film: ricostruire il mito per raccontare un presente che ne è privo. In questo senso lo scenario prevalentemente selvaggio e naturalistico, e in particolare il tema centrale della foresta, non possono non evocare un archetipo ferino che ha il suo opposto discorsivo nella polis. E le tensioni della città assente riemergono nella violenza visiva degli scontri e nelle scene allucinate della foresta.

La rappresentazione violenta dei conflitti tra i protagonisti anima gran parte del film e ne costituisce il suo aspetto spettacolare e commerciale più evidente. Da questo punto di vista *Il primo re* si inserisce nella recente produzione di film storici, in cui, nel nome della rivisitazione di vicende e culture del passato, il realismo dell'azione esprime una rappresentazione contemporanea della violenza. Gli scontri ripetuti tra i personaggi sono scanditi da effetti speciali sonori e visivi, per lo più digitali: ferite che si squarciano con schizzi di sangue sono montati rapidamente e sottolineati dall'uso di rallentamenti e accelerazioni improvvise dell'azione. Un'estetica della violenza e del combattimento che rinviano a una tradizione visiva d'importazione anglosassone che pervade schermi piccoli e

grandi. Nel recente cinema storico hollywoodiano, la diffusione dei mezzi digitali ha favorito la creazione di queste scene di violenza di ripetitivo e sanguinoso realismo. Nei combattimenti del *Il primo re* si avverte l'influenza della popolarità del genere horror e la derivazione da popolari film storici americani che combinano l'arcaico col sangue. Pellicole come *Braveheart* (Gibson 1995), *Gladiator* (Scott 2000), *Alexander* (Stone 2004), *Troy* (Petersen 2004), *The Passion of Christ* (Gibson 2004), *Apocalypto* (Gibson 2007) e *300* (Miller 2007) rileggono liberamente storia e leggenda per esorcizzare un desiderio di violenza contemporaneo sia negli eccessi che nell'estetica. Dietro a questi film si nasconde, neanche troppo velatamente, stando alle dichiarazioni di autori e produttori, il riferimento a fatti di cronaca e a paure attuali, come l'intervento americano nella guerra in Iraq e la preoccupazione orientalistica del pubblico urbanizzato occidentale per l'Altro da sé (Ardren 2009). Quindi anche se *Il primo re* non ha riferimenti immediati alla cronaca, tuttavia, a mio avviso, traduce e risolve in forma mitica la diffusa violenza visuale espressa in particolare da cronache televisive e social media.

La presenza di questo elemento contemporaneo è evidente sul piano formale. *Il primo re* si uniforma a una estetica di genere che ripropone scene di violenza con moduli visivi mimetici a quelli della grande produzione americana. Gli schizzi di sangue e le armi aggiunte in post-produzione, come le teste e gli arti mozzati sono voci ben simulate, ma ripetitive e ordinarie, estratte dal catalogo digitale della violenza visuale corrente. L'impressione di realismo è realizzata soprattutto attraverso la saturazione percettiva operata dalla combinazione tra ambientazioni naturali di sfondo e effetti di *trompe-l'oeil* computerizzati. Siamo lontani dal superamento trascendentale del reale proposto negli anni Cinquanta dal realismo fenomenologico letto da Bazin in Rossellini. E siamo anche distanti dall'innovativo lavoro di mimesi e critica grottesca effettuato da Sergio Leone sul linguaggio visivo della violenza del cinema americano anni Sessanta. Ne *Il primo re*, nonostante gli sforzi effettuati per girare "dal vero", il realismo e la violenza reiterano abilmente il già visto, riproponendo, almeno sotto l'aspetto visivo, la logica del simulacro: una realtà virtuale mediatica in cui il linguaggio di TV, giochi di ruolo e cinema si riferiscono l'un l'altro senza avere un referente esterno diretto.

L'altro coprotagonista di rilievo è l'ambiente, il paesaggio naturale. La struttura narrativa e la messa in scena de *Il primo re* servono abilmente questa tensione tra paesaggio

naturale e violenza. L'azione è sospinta da un unico intreccio narrativo: la fratellanza/competizione tra due fratelli in fuga per la sopravvivenza, ciascuno dei due intenzionato a far prevalere sul gruppo una propria egemonia fisica (Remo) o spirituale (Romolo). La messa in scena favorisce il coinvolgimento istintivo dello spettatore: l'uso del proto-latino, togliendo l'appiglio auditivo a una lingua conosciuta, forza una maggiore percezione visiva costringendo lo spettatore a farsi guidare dall'azione sullo schermo e dai pochi sottotitoli.

La foresta si impone, ne *Il primo re*, come rito di passaggio narrativo. Scappati dalla prigionia e dalla loro esecuzione nel villaggio di Alba, Romolo, Remo e i compagni fuggono portando con loro la vestale con il fuoco sacro. Nella fuga trovano la strada sbarrata da un fiume in piena (ricreato digitalmente); la foresta, dice Remo, è l'unica via di fuga. I compagni spaventati, obiettano che nessuno esce vivo dalla foresta, che la foresta è maledetta, percorsa da spiriti che si nascondono tra gli alberi. Remo impone il passaggio attraverso la foresta.

Il passaggio attraverso la foresta è uno dei luoghi classici della narrazione dell'eroe, come la selva oscura di Dante o il magico bosco ariostesco, in cui i personaggi si separano e si incontrano. La foresta non è solo un luogo ameno, ma trasmette e sottende la retorica uomo/città/natura. Franco Montana ricorda che la stratificazione della tradizione letteraria occidentale ha condotto alla percezione che «l'intrico spontaneo e naturale delle formazioni boschive è l'esatto contrario della realtà organizzata dello spazio costruito e urbanizzato, dettato dalla ragione e dunque da essa perfettamente decodificabile e dominabile» (2004). Se, come sostiene Simon Schama (1999), il concetto di natura trascende l'essere umano, mentre quello di paesaggio lo include, la foresta del *Primo re* ha poco di trascendentale e ci appare un paesaggio (ri)prodotto dall'uomo per sottolineare i conflitti tra i personaggi. La nebbia e il fumo hanno un ruolo fondamentale nel creare uno spazio incerto, ambiguo, irrazionale. Il biancore opalescente che occupa il sottobosco è un artificio che richiama tanto un luogo fuori dal tempo che una densità visiva quasi industriale. Ad esempio la palude mefitica con i suoi fumi e i suoi cadaveri mi fanno venire in mente i fumi giallastri delle nebbie chimiche di *Deserto Rosso* (Antonioni 1964).



La fotografia di Daniele Cipri, priva di luci artificiali, ricorre molto spesso alla macchina del fumo per creare questa nebbia onnipresente con cui si evidenziano i raggi di luce nello spazio appiattito della foresta. Il risultato è uno sfondo pittorico affatto naturalistico, a metà tra il *graphic novel* e i bozzetti scenografici. Uno spazio denso e impalpabile che a tratti sembra rimandare ad altre foreste inquiete ben più grandi, come le quelle andine del XVI secolo in *Aguirre. Furore di Dio* (Herzog 1972), le foreste filippine di *Apocalypse Now* (Coppola 1980), o quelle dei tropici australiani in *The Thin Red Line* (Malick 1998). Ma mentre questi film operano su scenari maestosi, la foresta de *Il primo re* permane come luogo incerto, racchiuso, quasi un set da camera.



Su questo sfondo i personaggi, in primo piano, appaiono schiacciati, sagome pittoriche su una tela loro subordinata. La autoproclamazione di Remo a re viene recitata da Borghi con una voce che emana da un corpo scuro di cui vediamo a malapena i lineamenti. Anche lo scontro con il popolo che abita la foresta avviene sotto una pioggia battente tagliata dai raggi del sole tra la nebbia. La fotografia non è interessata alla natura per se, quanto a trasformare la foresta in un paesaggio de-umanizzato, che si potrebbe definire distopico se non fossimo nel 753 a.C.



Anche la lunga scena notturna dell'incendio del villaggio che prelude al finale ha poco di edenico. I corpi neri tra le fiamme rimandano a scenari più recenti. I volti tratteggiati dalle fiaccole nell'oscurità, generosamente registrati dall'alta sensibilità della macchina da presa digitale, rievocano memorie di incendi e distruzione visti sui piccoli schermi. E qui il trasferimento non è solo concettuale (fuoco/distruzione) ma percettivo, quel fuoco registrato dal digitale con tanta facilità è una tipologia di immagine che appartiene all'oggi, che fa parte dell'immaginario visivo corrente. Ecco quindi che violenza e paesaggio parlano il linguaggio visivo del presente, associando sul piano sincronico effetti e immagini distribuiti dal piccolo schermo tra piattaforme digitali, televisione e news. In questo gioco di rimandi *Il primo re* produce l'immagine violenta e nostalgica di una natura arcaica che non esiste per se stessa, ma vive solo del riflesso contemporaneo proiettato dal nostro quotidiano urbano, a sua volta mediato dagli schermi televisivi e informatici.

*Riferimenti bibliografici:*

ARDREN 2009: T. Ardren, “Twenty-First Century Reinventions of Alexander, Xerxes and Jaguar Paw: A Critique of Apocalypso and Popular Media Depictions of the Past”, in *Archaeological Review from Cambridge* XXIV.1, 149-58.

BAZIN 1999: A. Bazin, *Che cosa è il cinema*, Milano.

KAIKA – SWYNGEDOUW 2000: M. Kaika – E. Swyngedouw, “The environment of the city or ... the urbanisation of nature”, in *A Companion to the City*, ed. G. Bridge and S. Watson, Oxford, UK; Malden, Mass., 567-80.

KAIKA – SWYNGEDOUW 2012: M. Kaika – E. Swyngedouw KAIIKA, “The Urbanization of Nature: Great Promises, Impasse, and New Beginnings”, in *The New Blackwell Companion to the City*, Malden, Mass.; Boston, Mass., 96-107.

MONANI 2012: S. Monani, “Wilderness Discourse in Adventure–Nature Films: The Potentials and Limitations of Being Caribou”, in *Interdisciplinary Studies in Literature and Environment* XIX.1 (Winter 2012), Oxford.

MONTANA 2004: F. Montana, “Il bosco e la *polis*: dallo spazio fisico e simbolico al motivo letterario”, Torino, <http://mediaclassica.loescher.it/files/2063>.

SCHAMA 1997: S. Schama, *Paesaggio e Memoria*, Milano.