



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/americana-spartacus-sangue-e-sabbia>

Americana - Spartacus. Sangue e sabbia

- RECENSIONI - TELEVISIONE -



Date de mise en ligne : gennaio 2011

Accanto al Colosseo sorgeva al tempo dei gladiatori un luogo chiamato Ludus Magnus dove gli astanti combattenti, in vista dello scontro nell'arena, avevano l'opportunità di allenarsi e affinare le arti del combattimento. Le cosiddette palestre dei gladiatori erano luoghi simili alle caserme, dove vigevano regole particolari e dove l'animo del combattente si forgiava a suon di umiliazioni e scontri. In una di queste sale nacque intorno al 100 a.C. il mito di uno dei più grandi, coraggiosi e temerari combattenti che abbiano mai calcato le arene della Roma Antica. Stiamo parlando di Spartacus, il trace ribelle, l'eroe di Capua, lo schiavo che sfidò la Repubblica Romana e che, a seguito di una rivolta feroce, la costrinse ad una battaglia difficile e proibitiva. Dopo la parentesi qualitativa ma purtroppo travagliata del biopic a lui dedicato da Kubrick nel 1960 (escludendo altri esempi di non sostanziale rilevanza nel panorama cinematografico e televisivo passato), le vicende mitiche di quella porzione di storia antica rivivono oggi nella monumentale serie televisiva statunitense prodotta dal canale televisivo Starz.

È possibile definire *Spartacus: Blood and Sand* un'opera monumentale per un insieme di motivi evidenti e anche facilmente intuibili. In primo luogo perché l'ideatore primo e colui che ne ha guidato il progetto risponde al nome di Sam Raimi, un nome che è al contempo garanzia di eventi magniloquenti e produzioni esagerate. In secondo luogo perché l'esperienza del regista, già di per sé, garantisce al tutto un elevato tasso di spettacolarità unita alla capacità di intrattenere il pubblico con gli strumenti facili, e talvolta astuti, del suo tipico modus operandi. Non si può dire infatti che *Spartacus* non sia prevalentemente un prodotto ammiccante, che riesce cioè a catturare un certo tipo di pubblico grazie a una serie di concessioni gratuite e a tratti eccessive nei confronti di fattori quali la violenza e il sesso. E non si può non riconoscere con altrettanta convinzione come l'impronta del Raimi battagliero, dell'attento innovatore capace sempre di percorrere nuove vie di intrattenimento, sia visibile nell'intera struttura che avvolge questo lavoro. Dalle imponenti scenografie, agli effetti speciali strabilianti, dall'enfasi costruita attorno ai momenti chiave della narrazione, all'eroicità del suo protagonista e degli altri rappresentanti del bene. La prima stagione di *Spartacus* rappresenta così la migliore interpretazione possibile che la tv americana riesca a dare oggi dei concetti di modernità e freschezza applicati al linguaggio audiovisivo. Nello specifico a quello televisivo. L'ammiccamento allo stile fumettistico di [Sin city](#) e [300](#), la coinvolgente coreografia di corpi che lottano, si scontrano, si brutalizzano nell'arena televisiva in favore di una platea odierna ancora più assetata di sangue (e sabbia) di quella dell'antichità, il ritmo interno che alterna l'eccitamento dell'azione ai movimenti ammiccanti di un romanticismo libidinoso di sottofondo costituiscono quegli elementi portanti del prodotto che, intervenendo accanto alla sinteticità propria del mezzo televisivo, acuiscono l'impatto sul pubblico rendendolo partecipe in prima persona di un evento mediatico a metà strada tra il gioco di ruolo avvincente e il videogame esplosivo. L'effetto è per questo unico. Un'azione travolgente che nell'arco di tredici episodi cattura un certo tipo di pubblico programmato per il tipo di opera e lo trascina in un mondo parallelo fatto di mitologia e storia, gioco e racconto. Tra un crescendo di emozioni e sorprendenti evoluzioni narrative.

Questa forte e ricercata spinta verso l'esteriorità, verso una conclamata appariscenza ha però, come ogni azzardo, anche i suoi lati negativi. Nasconde delle insidie il più delle volte soffocate e che, a lungo andare, provocano degli intoppi inevitabili o delle cadute improvvise. *Spartacus* non evita totalmente questo rischio in quanto riesce a rispondere ai difetti interni di scrittura o alle stancanti ripetizioni con una serie di continue sollecitazioni di natura visiva ed emozionale e con un ampio e variegato catalogo di declinazioni narrative capaci di fare invidia alle migliori soap opera. Certo la gratuità di alcune di queste scelte, come il fatto di far cedere i protagonisti alle pulsioni sessuali con una frequenza esagerata o abbassare la soglia del pudore e della decenza quasi fosse un dovere nei confronti dell'eccitamento spettatoriale, infastidisce la visione più dei fiotti di sangue che fuoriescono al rallentatore dalla gola dei gladiatori (e che comunque fanno parte del gioco) o di quelle imprecisioni storiche classiche che sembrano rispondere ormai ad una esigenza interessata di chi è chiamato a tradurre in spettacolo porzioni di storia e leggenda passate.

È paradossale il fatto che *Spartacus* si possa considerare un lavoro innovativo (per la già citata spregiudicatezza) e, allo stesso tempo, qualcosa di già visto o addirittura transitorio, ovvero un passaggio obbligato teso in primo luogo a sdoganare anche in televisione il kolossal multimilionario tutto effetti e adrenalina e in secondo luogo ad aprire il campo ad una selva di chiassose opere appartenenti alla stessa tipologia di genere. Insomma di strada dall'epocale *Roma* di Hbo ne è già stata fatta (unico esempio fino a quel momento): ora non resta che aspettare che questa deflagri ancora di più in una infinita varietà di sottogeneri, deviazioni e dirottamenti imprevisi. *Spartacus* ha rappresentato in questo solo la prima scossa. E, di certo, il futuro potrà regalarci ancora molto.