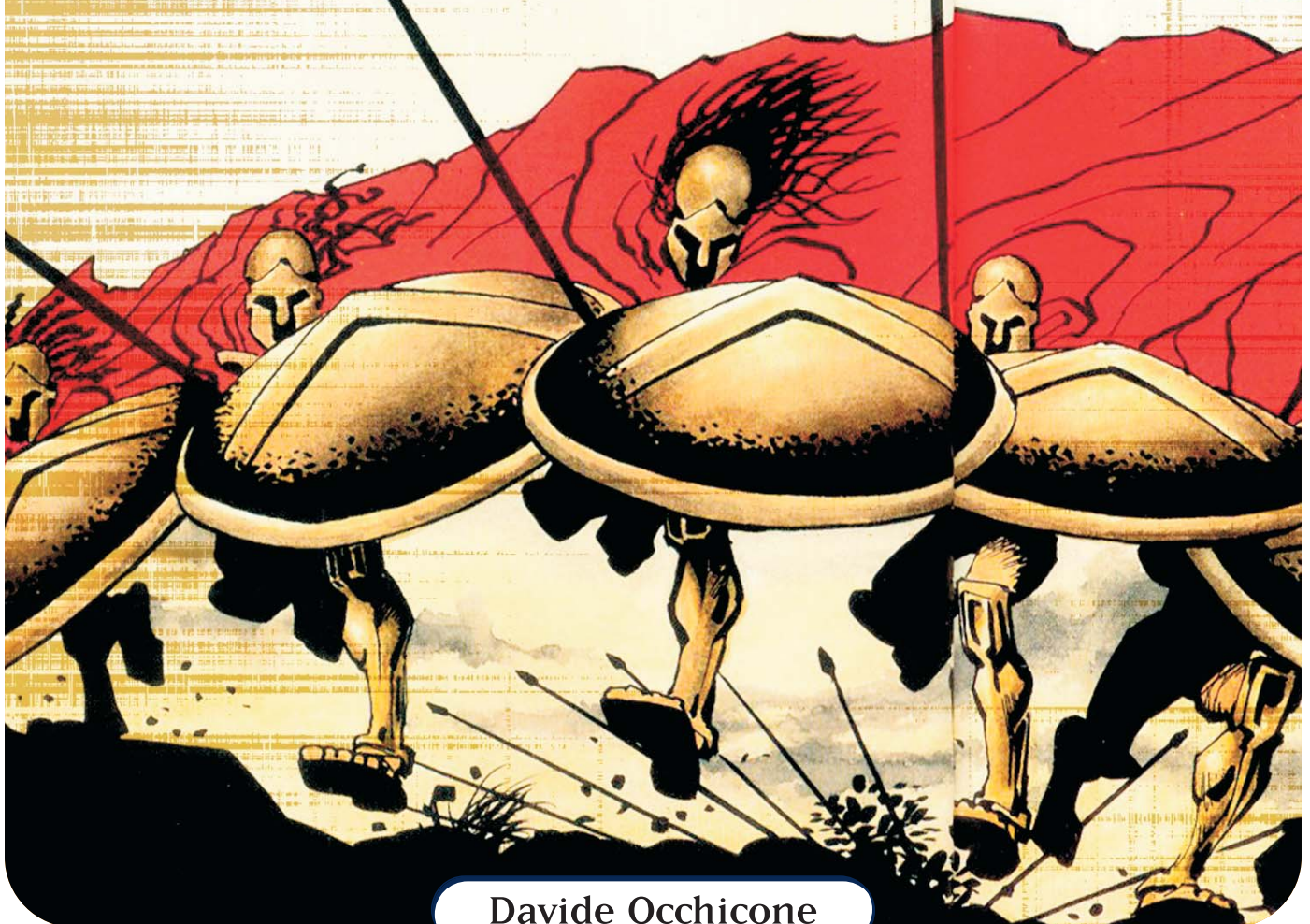


S P E C I A L I

**INTERCOM**  
Science Fiction Station

# I 300 spartani di Miller



Davide Occhicone

Il grande autore statunitense Frank Miller, che di diritto appartiene alla storia del fumetto, si è cimentato nella narrazione, tramite l'arte sequenziale, di uno degli episodi storici che hanno condizionato per sempre l'evoluzione dell'Europa e probabilmente del mondo, cosiddetto, occidentale. In questo speciale di nove puntate, l'ottimo Davide Occhicone ripercorre i volumi di Miller analizzando tutti gli aspetti dell'opera, e fornendo numerosi punti di vista per la sua interpretazione.

---

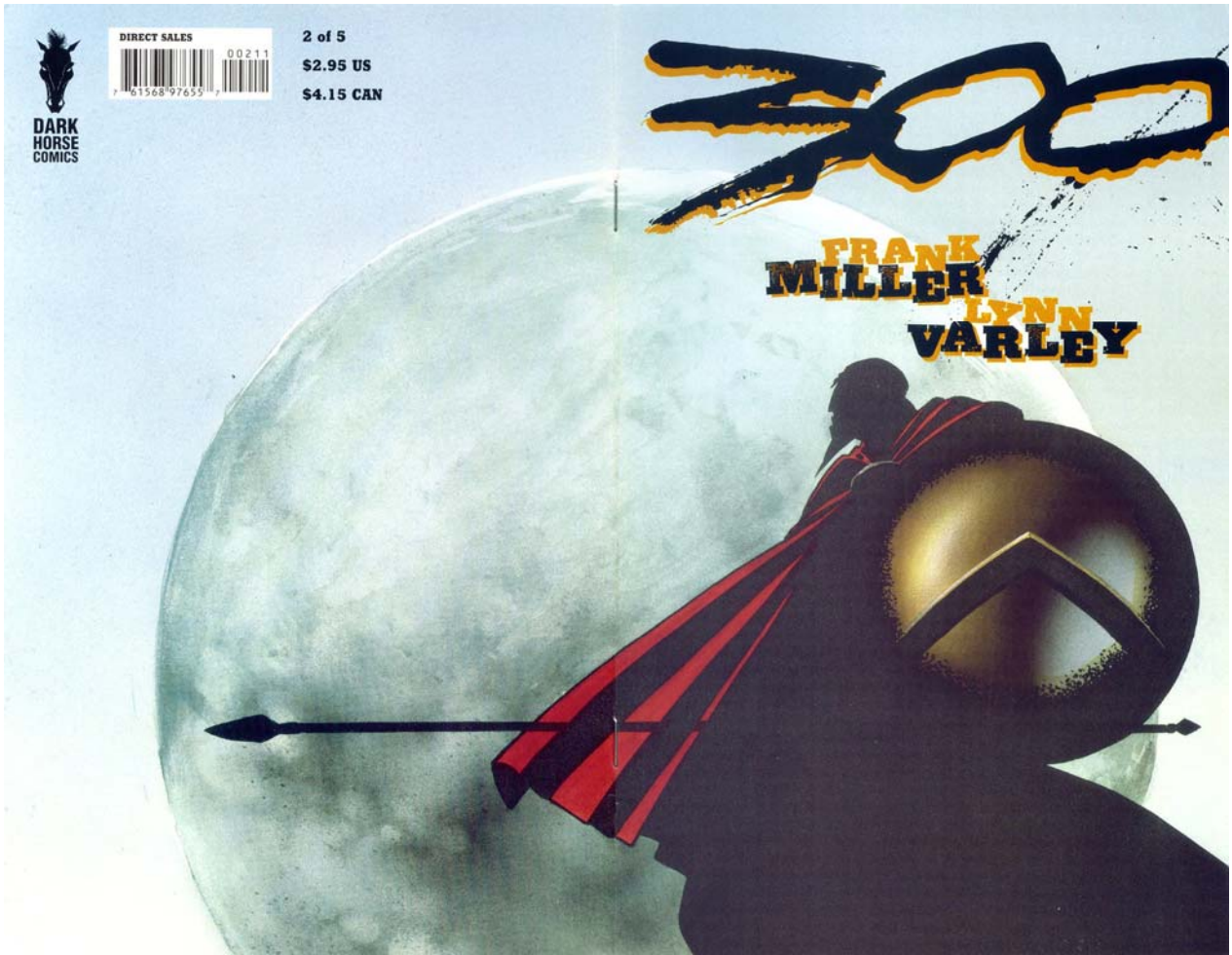
## Apparso in



<http://www.lospaziobianco.it/>

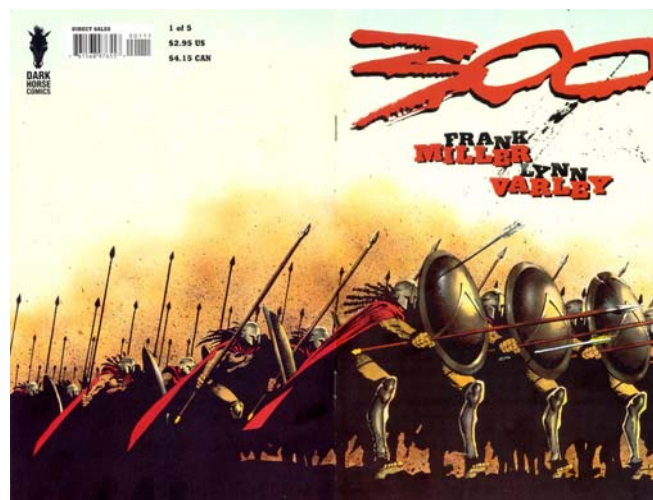
---





# I 300 Spartani di Miller

Davide Occhicone



Frank Miller sostiene che il fumetto è arte e mezzo di comunicazione al tempo stesso. Svezato e cresciuto a pane e... Batman (indicativo il suo racconto della lettura del primo albo di Batman verso i sei anni, che lo lasciò letteralmente impressionato

dall'atmosfera dark abilmente creata dall'autore del fumetto), ha avuto la possibilità e



le capacità di riscrivere con **The Dark Knight Returns** canoni e significati di uno dei più famosi character americani. Questo dopo esser passato attraverso la ridefinizione di un altro supereroe, **Daredevil**. In tutti e due i casi appena accennati "fumetto supereroistico" è una definizione limitata e banalmente pacchiana per indicare il suo lavoro.

Se i primi schizzi realizzati da piccolo erano disegni di uomini massicci con impermeabili ed automobili squadrate, i primi commenti ai suoi lavori gli fecero capire che per disegnare fumetti era necessario imparare a disegnare i "muscoli" dei personaggi coperti dagli impermeabili. Non è un caso che il (permaloso?) Miller odierno si lamenti così tanto del fumetto supereroistico sostenendo che anche i muscoli dei supereroi oggi hanno... i muscoli.

Il medium fumetto, dopo avergli dato notorietà, ed un minimo di stabilità economica, inizia ad essere utilizzato come tale (i.e. mezzo di espressione a tutto tondo), e così i progetti partoriti dal Nostro si allontanano sempre più dal genere "calzamaglia e mantello". Dopo il bianco e nero stimolante dal punto di vista realizzativo ed artistico del (più che) durissimo noir **Sin City**, FM si è dedicato a piccoli progetti non disdegnando brevi puntate "cameo" su testate prettamente supereistiche. **Sin City** resta però un progetto autonomo e continuativo, orgoglio

e successo di Frank Miller: forzato dal forfait di Lynn Varley (nella foto accanto e che a quel tempo non voleva dedicarsi alla colorazione), realizzò le prime storie di Sin City (e poi anche quelle a venire) in bianco e nero, riuscendo nel suo intento primario di incatenare il lettore alle pagine nonostante la mancanza degli effetti cromatici del

colore che ne catturino l'attenzione. Ogni tavola, ogni personaggio (ed ogni ombra) è, in Sin City, una continua sfida alla "china" per riuscire ad offrire nuovi giochi di alternanza bianco/nero e soprattutto scoprire effetti di luce/ombra. Non è un caso se spesso le ombre (addirittura) in Sin City siano le uniche parti dettagliate della tavola in uno sfondo totalmente bianco (o nero). Rinfrancato da successo di critica e di pubblico (comunque di nicchia) l'autore mette in cantiere alcuni lavori che gli stanno particolarmente a cuore.

Il "progetto" 300 ha genesi lontane nel cuore e nell'arte di Frank Miller. E' pubblicato in cinque albi mensili dal maggio del 1998 ed è l'ennesimo (ottimo) matrimonio fra le sue inquadrature tipiche e le sue chine (così sovente crude e spesse) e la tavolozza magica della colorista Lynn Varley (compagna di lavoro ma anche nella vita). 300 diventa la migliore dimostrazione dell'idea che una storia (qualunque essa sia) può essere raccontata attraverso il "mezzo" fumetto, che diventa "solo" il tipo di voce attraverso la quale gli autori ci parlano. D'altronde lo stesso autore non si era mai limitato o censurato nell'esprimere le sue idee attraverso i disegni e i baloon delle sue opere, riuscendo più volte a far filtrare (in maniera spesso drasticamente diretta) anche e soprattutto il suo giudizio "politico" sull'attuale status dell'Impero americano.



Più volte Miller ha raccontato che verso i sette anni i genitori l'avevano portato al cinema a vedere il film **The 300 Spartans** in compagnia del fratello. La visione di questo kolossal tipico degli anni '60 lasciò interdetto il piccolo Frank. Abituato a

leggere di storie di eroi che agivano per il bene e ricevevano, dopo ogni successo, il plauso della gente (la “medaglia”, il riconoscimento pubblico) si trovò di fronte, nello splendore del Technicolor, a degli eroi che sacrificavano la propria vita per un ideale, per il rispetto della legge, per la libertà del proprio popolo, perché era la cosa giusta da fare. Non era stato abituato a leggere (o vedere) storie dove i buoni, alla fine, morivano. Quello che era il messaggio veicolato dai fumetti di supereroi dell'epoca era “crime does not pay” (il crimine non paga); l'eroe, sorridente e trionfante alla fine dell'albo, era l'incarnazione di questa massima.

Per Miller il messaggio da veicolare, invece, è “crime is wrong” (il crimine è sbagliato) e nelle sue storie questo messaggio comporta spesso, nello sviluppo della trama, anche la morte dell'eroe. Questo concetto di eroismo, così differente da quello che aveva trovato nei comics che leggeva, è rimasto nascosto nella testa di Miller per molto tempo, e dopo molti anni di lavoro nel campo del fumetto è stato lentamente rilasciato a sprazzi in tutte le sue opere.

Sin City in questo caso diventa un esempio lampante: il protagonista delle storie non è un supereroe. Nella città del peccato (Basin City, in realtà) si muovono personaggi che, pur non essendo “eroi”, rappresentano ciò che per Miller è sinonimo di eroismo: il seguire il proprio ideale, (spesso) il non preoccuparsi delle costrizioni (castrazioni), il non sottostare alle regole del “politically correct” ed il continuare a fare tutto questo fino al sacrificio finale della propria vita. Sono questi gli eroi di un mondo non perfetto e proprio per questo non perfetti, non infallibili, non Immortali.

Il primo impatto con la storia (o leggenda?) dei 300 Spartani alle Termopili avvicinò Miller a storie di eroi che non necessariamente “saranno presenti nel prossimo numero” (“to be continued”) di un fumetto seriale. Eroi che soffrono, e molto spesso muoiono, senza avere la certezza di sopravvivere se non attraverso la leggenda

tramandata per i secoli a venire. Sotterrata nella mente dell'autore, questa storia (e quello che ne viene) è comunque presente in nuce nel modo di affrontare le trame e nel concetto stesso di supereroismo: riemerge comunque potente dai ricordi di gioventù e si fa “fumetto” nel 1998. Ma prima della miniserie 300 aveva, in ogni caso, fatto capolino nella prima pagina dell'albo **Sin City: The Big Fat Kill** del Marzo 1995. In apertura di quest'albo Miller rappresenta (nel rigoroso line art bianco e nero della serie) il re spartano Leonida alla guida dei suoi 300 stretto nella gola delle Termopili; nel bianco spazio fra le verticali nere mura del passo l'autore ritiene necessario narrarci (o meglio, in vista del futuro progetto 300, anticiparci) in estrema sintesi la storia di un manipolo di eroi pronti a sacrificare la vita, contro un nemico superiore in numero in rapporto “centomila a uno...”, per la salvezza della propria patria. Messo lì, come un flashback estemporaneo in una storia noir, il rimando alla vicenda delle Termopili non permette di immaginare né assaporare quello che poi sarà la miniserie 300.

Una differenza su tutte sarà il colore. Prima di partire per l'avventura 300 l'autore si rende conto che il racconto non può prescindere, appunto, dal colore. La storia non poteva ignorare il rosso dei mantelli degli Uguali spartani, ma anche, soprattutto, i colori che avrebbero permesso di ricreare le atmosfere del campo di battaglia, delle giornate di marcia, dei racconti notturni alla luce di un fuoco. Dopo aver letteralmente pregato Lynn Varley (come raccontato in varie interviste) ed aver avuto il suo sì di risposta per la colorazione, Miller affronta il lavoro in maniera differente dai precedenti (venendo comunque da un passato prossimo di centinaia di pagine nel bianco e nero di Sin City). Reduce da tre settimane in Grecia per immergersi (letteralmente) negli scenari della storia da raccontare, l'autore decide di strutturare il lavoro in 5 albi da 24 tavole ognuno. La tecnica usata per la colorazione si discosta e di molto da quella utilizzata

dagli stessi due artisti nella graphic novel **Elektra Lives Again**. In 300 Lynn Varley colora le matite chinate di Miller, laddove in ELA aveva lavorato sulle linee blu guida lasciando alla stampa il compito di far coincidere, ahimè con risultati non sempre perfetti al cento per cento, la colorazione con i margini.

Potrebbe sembrare forzato cercare (e magari sottolineare) rimandi, citazioni e somiglianze fra tutti i lavori di Miller, ma è facile ritrovare una lunga catena di link fra **The Dark Knight Returns**, **Elektra Lives**

**Again**, **Sin City** e **300**. Non è un divertimento ozioso leggere le opere di Frank Miller cercando di rintracciare rimandi e citazioni (visive e non) ad altri fumetti, ad opere d'arte (sculture e/o dipinti famosi), alla letteratura americana nonché ai fumetti precedentemente realizzati dallo stesso. Segnalare tali rimpasti, rimandi, giochi, affettuosi omaggi e sottili influenze può solo permetterci di meglio comprendere la vera essenza del nostro autore. Prima di affrontare gli albi vale la pena aggiungere ancora qualche riferimento.



La miniserie 300 (nonché i suoi autori) sbanca letteralmente gli Eisner Awards del 1999. Si tratta di uno dei premi più prestigiosi nel campo fumettistico (vale, per renderne il valore, il nome dell'autore al quale è dedicato – Will Eisner) e vede trionfare 300 come “Best Limited Series”, Frank Miller come “Best writer/artist” e Lynn Varley come “Best coloring”, raccogliendo

inoltre nomination per “Best cover artist” a Frank Miller and Lynn Varley e per “Best comics-related product” per la “limited-edition litograph”.

Contemporaneamente a 300, negli Stati Uniti viene dato alle stampe il libro *The Gates of Fire* (Le Porte del Fuoco) scritto da Steven Pressfield, autore tra l'altro del libro *La Leggenda di Bagger Vance* dal

quale è stato recentemente tratto un film di discreto successo. Curiosamente il libro narra le vicende della battaglia delle Termopili raccontate attraverso il resoconto di Xeone, unico sopravvissuto spartano. La contemporaneità delle uscite è frutto di una curiosa coincidenza di tempi; *The Gates of Fire* è quasi una versione "romanzata" di *300* e, allo stesso tempo, *300* può sembrare una versione "illustrata" del romanzo. In realtà entrambi gli autori, Pressfield e Miller, partono da una vicenda storica (in tutto o in parte realmente accaduta) costruendoci dentro e attorno la loro storia. Miller la narra dal punto di vista del Re Leonida, partendo dal presupposto che sia realmente esistito un fantomatico sopravvissuto (Dilios) alla strage delle Termopili, mandato dal Re a Sparta poco prima della fine (e che, quindi, comunque non è un vero testimone dell'ultimo atto tragico della battaglia). Pressfield racconta la storia utilizzando un lloa e narrandone anche la vita dalla nascita fino alla battaglia delle Termopili: Xeone è incredibilmente sopravvissuto alla madre di tutte le battaglie e viene curato dal "Re dei Re" Serse perché quest'ultimo vuole farsi raccontare (e spiegare) come 300 soldati possano aver tenuto testa per tanto tempo, così valorosamente ed infliggendo così gravi perdite, al suo esercito sterminato. Il libro di Pressfield, in ogni caso, come nelle migliori tradizioni contemporaneamente è subito stato oggetto d'asta fra le majors americane per poterne realizzare una riduzione in celluloide.

Gli intrecci fumetto/libro/film, se possibile, si complicano ancora di più. Al momento i diritti di *The Gates of Fire* sono stati acquistati dalla Universal: la casa di produzione interessata è la Maysville Pictures. E se a voi questo nome



non dice molto, forse il nome del proprietario della Maysville Pictures potrà essere di maggiore aiuto: George Clooney. Il regista attualmente in predicato di dirigere il film è Michael Mann (*Heat*, *The Last of Mohicans*). Il filone, di successo nell'ultimo lustro Hollywoodiano, è quello di *Gladiator* e *Braveheart* ma anche quello di *Rob Roy*: si tratta di racconti basati su vicende storiche più o meno recenti (nei film citati rispettivamente l'antica Roma, la Scozia del 1400 e l'Irlanda del 700), che tendono a riportare in auge guerre, battaglie e personaggi che per anni erano stati snobbati e non utilizzati per la realizzazione di trame cinematografiche. Per intenderci meglio basterà dire che tali storie, come ad esempio le rivolte dei gladiatori all'epoca degli antichi romani, non erano ritenute in USA politically correct e si temeva che proporle al pubblico sarebbe stato un errore dal punto di vista dell'immagine.

Oltre a questo film "in nuce" vanno segnalati ulteriori progetti che potrebbero vedere la luce nel giro di un paio di stagioni cinematografiche sempre attingendo dagli stessi spunti. Si tratta (a quanto risulta a gennaio 2003) di due film entrambi dedicati alla vita del geniale condottiero Alessandro Magno.

La prima è una produzione De Laurentis che dovrebbe vedere la firma di Boz Luhrmann (*Moulin Rouge*) alla regia e annoverare come protagonisti Leonardo Di Caprio e Nicole Kidman; la seconda dovrebbe essere opera di Oliver Stone, che pare abbia intravisto nel giovane Colin Farrell (il "villain" Bullseye nel recentissimo *Daredevil* cinematografico...) le capacità

recitative per rappresentare il giovane condottiero.

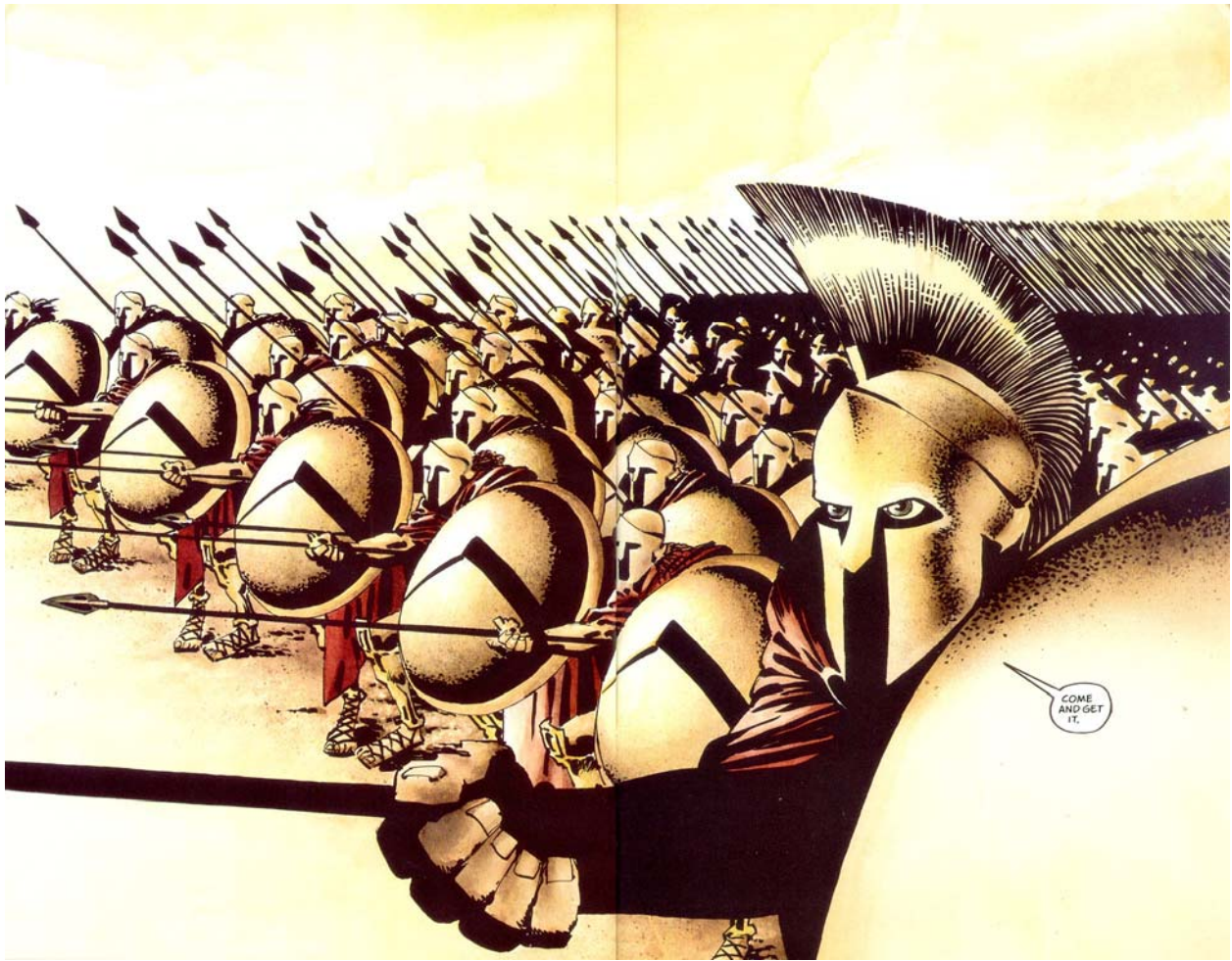
Tornando all'argomento principe, va sottolineato il fatto che il film a venire sulla battaglia delle



Termopili non dovrebbe essere solo uno: infatti la 20th Century Fox ha commissionato a Erik Jendresen lo script per il remake di The 300 Spartans. Spendiamo ovviamente qualche parola in più su questo film che, come la storia romanzata raccontata direttamente da Frank Miller narra, è stato il primo contatto del Nostro con il mondo di Sparta. Il film è del 1962 ed è diretto da un "nobile" mestierante della celluloida: Rudolph Maté. Si inserisce nella florida tradizione di quelli che sono sempre stati indicati come film del filone "peplum" (girati perlopiù da produzioni statunitensi in Italia): film che celebravano con notevoli incongruenze storiche e con gusto smodato per lo sfarzo e le ciclopiche scene di massa il periodo storico dell'antica Roma, dell'antica Grecia o dell'antico Egitto. Come da copione il film viene girato quasi interamente in Grecia e della stessa terra ne descrive le bellezze naturali. Oltre alla presenza di molti attori greci reclutati sul posto va segnalato che la sceneggiatura è di due autori italiani: Gian Paolo Callegari e Remigio del Grosso. L'uso di riprese dirette delle scene di battaglia permise di comprendere le tattiche e le formazioni delle truppe schierate; le centinaia di comparse utilizzate rendono il film sincero, accattivante e coinvolgente. Nel film, grazie alla scarsità (e quasi unicità) delle fonti (e forse anche a "volontarie" citazioni del Nostro), vi sono alcune battute che ritroviamo nel fumetto di Frank Miller. Nel film ascoltiamo i Persiani minacciare di coprire il sole con il numero delle proprie frecce, Our arrows will block out the sky, e apprezziamo la risposta degli Spartani, Then we'll fight in the shade! ("allora combatteremo nell'ombra", n.d.r.). Nel fumetto 300 lo stesso episodio è riferito con le seguenti battute: Our arrows will blot out the sky. Then we'll fight in the shade! E' divertente cercare (e trovare) molte citazioni incrociate fra film e il fumetto nonché con il libro di Pressfield. Ancor prima di Pressfield, però, il nostrano Valerio Massimo Manfredi, dai più

riconosciuto come il più grande scrittore italiano contemporaneo di romanzi storici, aveva mandato alle stampe un romanzo, Lo scudo di Talos, ambientato nella Sparta degli anni della Battaglia delle Termopili. Nel libro il protagonista è un Iliota che si scopre essere il figlio zoppo di un Uguale sopravvissuto all'abbandono alla Rupe Tarpea. Il libro narra anche della Battaglia delle Termopili e in esso Talos riaccompagna a Sparta uno dei 300 Opliti per riconsegnare agli Efori una scitola (messaggio cifrato). Il libro, in realtà sospeso fra storia, mito, leggenda ed intuizione d'autore, è comunque un modo scorrevole per prendere contatto con gli usi e i costumi degli Spartani.

Tornando al "nostro", Frank Miller ha chiaramente dichiarato che nel suo futuro ci sarà sicuramente un'altra realizzazione basata su una vicenda storica; messo "in quarantena" il progetto sulla vita di Gesù (Jesus), in seguito agli eventi dell'11 Settembre ed al differente modo di considerare la religione (ed alla frequente strumentalizzazione che ne viene fatta), ha tuttavia confermato che gli farebbe piacere, dopo il necessario studio per documentarsi, affrontare le vicende collegate alla nascita dell'IRA ed alle battaglie per l'indipendenza dell'Irlanda a cavallo dei primissimi anni '70. Il cosiddetto "mito di Sparta" è giunto fino a noi attraverso i racconti, spesso contraddittori e arricchiti da visioni soggettive e per nulla cronachisticamente attendibili, di pochi autori antichi. Ciononostante un popolo così esiguo nei numeri e nell'importanza storica ha da sempre attirato l'attenzione e la fantasia degli studiosi ed anche dei semplici appassionati di storia. Prima di immergerci con Frank Miller nella lettura del suo 300, perciò, proviamo a capire in che epoca e in che luoghi si muovono le fonti del suo fumetto: lo spazio ovviamente non permetterà grande approfondimento, ma ci permetterà comunque di cogliere a grandi linee le caratteristiche essenziali della gente di Sparta e le loro virtù.

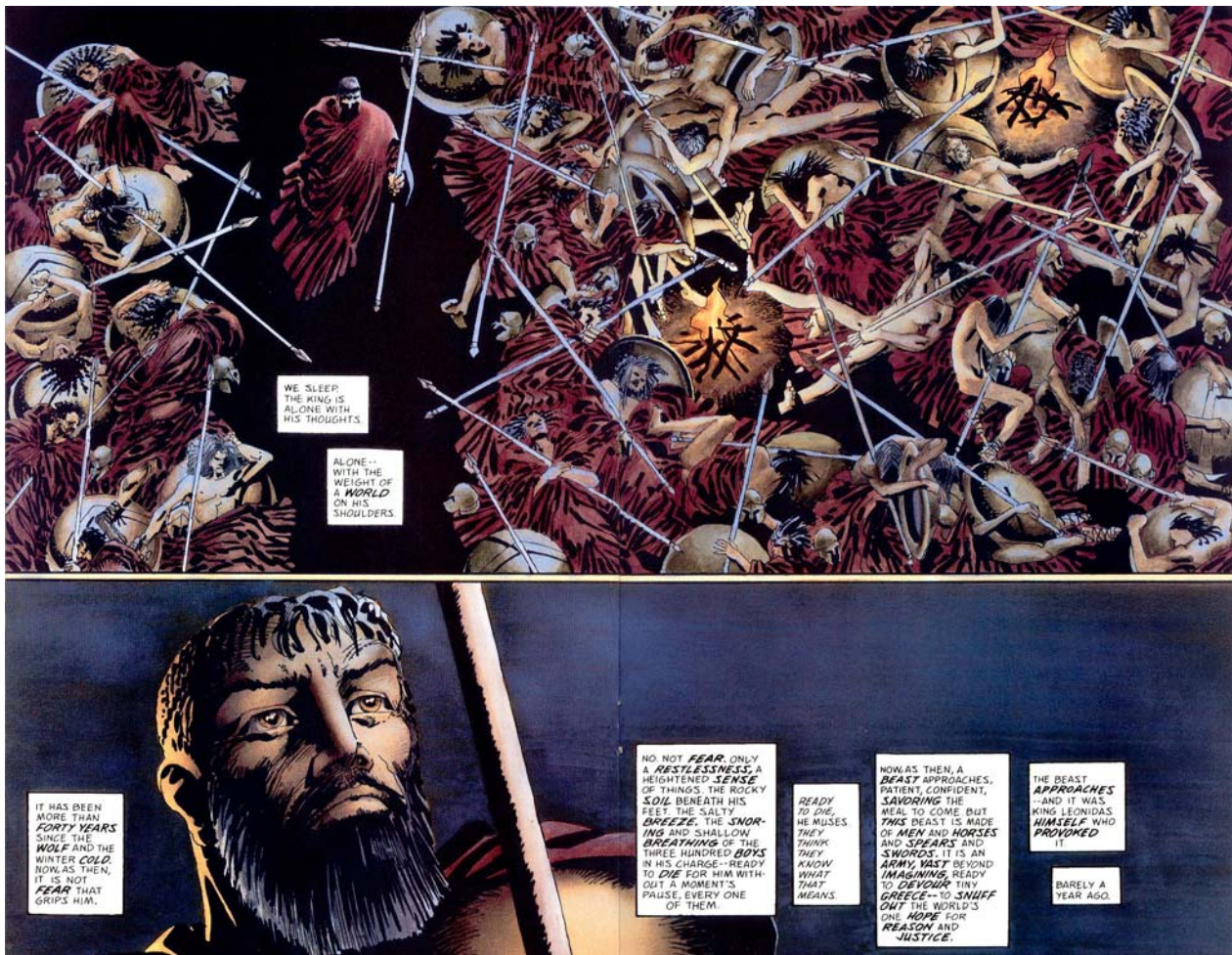


L'antica Sparta, nell'immaginario collettivo, è sempre stata considerata come l'esatto opposto di Atene: questa, culla della cultura moderna (arte, letteratura, filosofia, scienza...), Sparta, invece, mondo di disciplina militare e osservanza delle leggi. In effetti Sparta non poteva essere indicata come esempio di democrazia: gli spartani veri e propri, infatti, erano una casta molto ridotta e da soli avevano l'onore e l'onere di governare la città e le terre da essa controllate. Sparta era l'unica città-stato della Grecia ad avere un esercito fisso: parliamo di soldati che essenzialmente erano tali "per professione" e che, cosa unica all'epoca, vivevano lontani dal tetto familiare, in vere e proprie caserme. Gli Iloti, che formavano la casta che guidava Sparta, erano (letteralmente) costretti a contrarre matrimonio fra di loro per preservare la loro razza da impurità, al fine di dar vita ad una genia sempre migliore.

Sembra leggenda (ma probabilmente non lo è) che gli Spartani sacrificassero i figli storpi o non perfettamente sani abbandonandoli presso la rupe Tarpea appena nati, lasciandoli in balia dei lupi e delle intemperie. Inquadrato nell'antica Grecia, quella di cui si parlava riferendosi ad Atene (culla del pensiero filosofico occidentale e del fiorire delle arti), sembra chiaro che tale comportamento suonava come un passo indietro nella civiltà ed un ritorno all'imbarbarimento.

Anche la diversa origine degli Spartani, che erano dorici invece che ionici, contribuiva ad acuire questa differenza culturale, e la parziale difformità di struttura sociale. Eppure Sparta era superiore a questi problemi: la Legge di Sparta (quella che appunto chiedeva il sacrificio dei figli non sani) era sovrana: di fronte alla Legge tutti erano uguali, perfino il re. Sparta inoltre lasciava gestire il potere a due re, un caso

molto singolare di monarchia, e oltre a questi esisteva anche un consesso di saggi, gli Efori, con il compito di controllare che i regnanti agissero per il bene comune.



Le classi erano semplificate sino all'eccesso: gli Spartiati erano soldati e solo soldati, e non potevano svolgere alcuna attività lavorativa.

In questo modo il legislatore Licurgo (che aveva dettato alcune delle leggi più singolari di Sparta) aveva dato agli spartani abbondanza di tempo libero: era infatti proibito esercitare un'arte manuale, e questo non causava problemi poiché Licurgo aveva tolto alla ricchezza ogni significato sociale non rendendo attraente l'accumulare denaro. Erano, gli spartani, e saranno per sempre, i soldati per eccellenza: fin da piccoli erano cresciuti fra mille privazioni e sottoposti ai peggiori sforzi fisici. I soldati spartani potevano permettersi il lusso, in un mondo nel quale guerra e battaglia spesso significavano letteralmente battaglia corpo a corpo, di

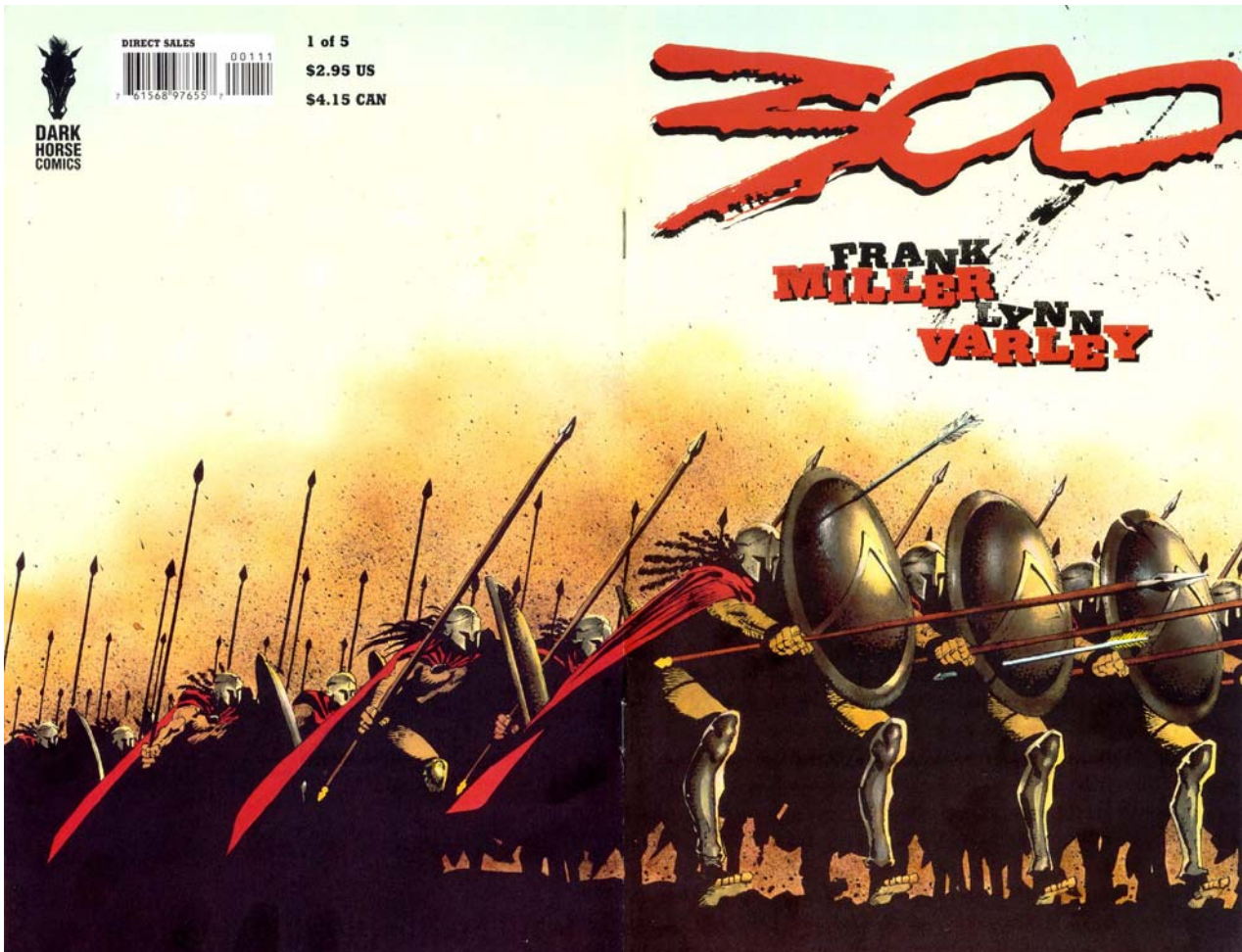
avere capelli lunghi e barbe lunghe, lusso che altri soldati non potevano permettersi al fine di non dare appigli alle mani dei nemici negli spazi stretti. Indossavano lunghi mantelli rossi e spesso andavano in giro con indosso solo quelli: per Plutarco questi mantelli erano utilizzati perché gli spartani pensavano fosse un colore molto virile, e anche perché speravano che quella tinta simile al sangue suscitasse paura nei nemici inesperti; inoltre, nel caso in cui uno di loro fosse stato ferito, i nemici non se ne sarebbero accorti facilmente, perché il sangue si sarebbe confuso con il vestito.

La cerimonia di iniziazione dei soldati si teneva nella piazza di Sparta, e vedeva i giovani, pronti a diventare uomini e soldati, sferzati dalle fruste fino a cadere a terra sanguinanti davanti alle madri orgogliose. Era prassi fra i giovani (e cosa onorevole)

rubare il cibo agli altri ragazzi: era considerato disonorevole solo farsi scoprire durante il furto. Le donne gestivano la casa (visto che i mariti – anche più di uno per ogni donna- erano impegnati ad allenarsi e combattere), le terre e la conduzione degli affari di famiglia. I terreni di Sparta erano stati divisi in epoca non lontana fra le famiglie degli Spartiati, ed erano la risorsa principale (la terra di Sparta è fertilissima) dell'economia.

Subito dopo gli Spartani esisteva la casta degli Iloti. Poco più che schiavi, erano i "lavoranti" delle terre dei nobili Spartiati;

non combattevano, ma partecipavano alle battaglie nel ruolo dei moderni attendenti. Nel tempo le abitudini e le leggi spartane sono state oggetto delle più svariate interpretazioni: a seconda del punto di vista Sparta è stata presa, negli anni e nelle parole di storici e politici, come riferimento e come esempio di principi nazisti, comunisti, democratici, razzisti e femministi. Sparta è stata tutto questo contemporaneamente, coniugando principi di democrazia inimmaginabili per il periodo in cui venivano applicati, a leggi di un razzismo a tratti indecente.



Evitando di calarci in riflessioni politiche diamo finalmente uno sguardo al fumetto 300 di Frank Miller.

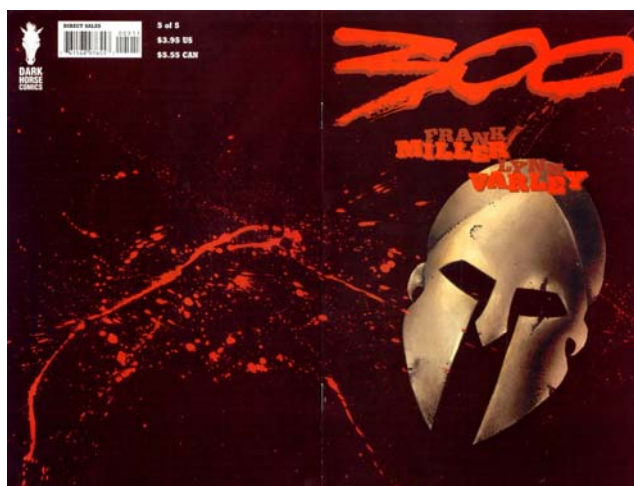
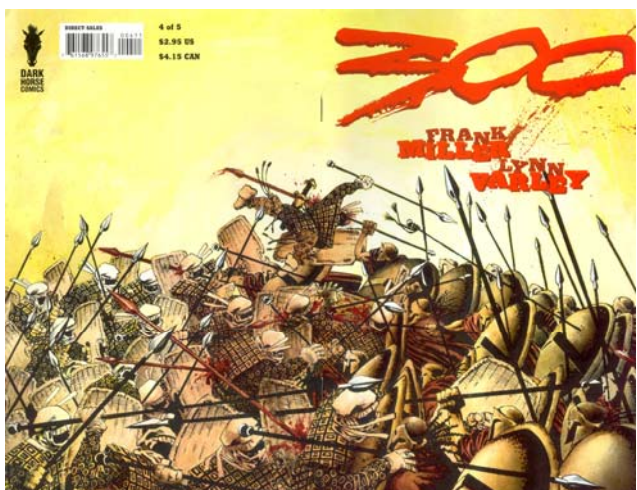
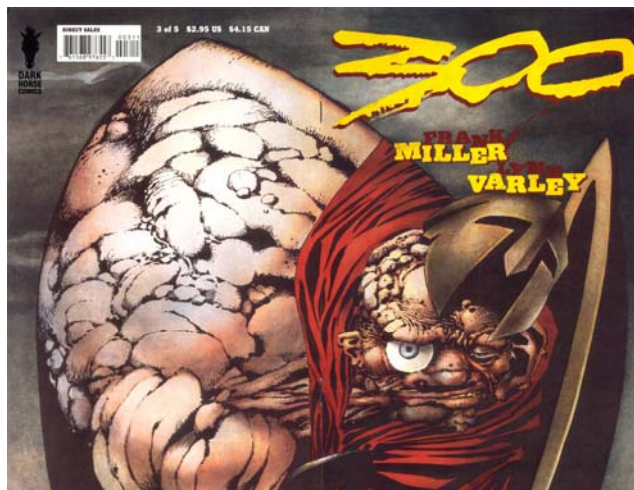
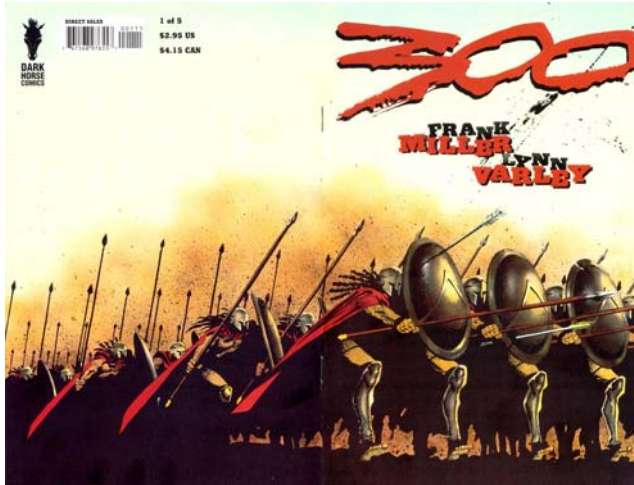
Le copertine iniziano in prima e continuano in quarta, sono stampate su cartoncino lucido e nella prima pagina riportano il nome dell'albo e i nomi degli autori... nessuna altra scritta.

Logo della casa editrice, numero dell'albo e codice a barre vanno in quarta, relegati in un angolo. Il prodotto finale è raffinato e speciale, non è una miniserie "a fumetti" qualsiasi.

La quarta di copertina non viene venduta ad una pubblicità e l'unica presente internamente è quella di un'altra graphic

novel di Frank Miller. Seconda e terza pagina sono un dipinto del passo delle

Termopili realizzato da Lynn Varley, e sono uguali alle ultime due pagine di ogni albo.



Notiamo subito (e sarà così per tutte e cinque le parti della miniserie) che l'approccio di Miller alla tavola non è riferito alla singola pagina: le prime sei pagine, per

esempio, sono tre disegni unici che invadono due tavole. Miller non utilizza mai le singole pagine, ma disegna e divide le vignette ragionando sulle due tavole

affiancate. Ci sono diverse vignette orizzontali lungo le due tavole, talvolta riempite con piccolissime vignette effetto "Picture In Picture" televisivo.

Per non raccontare una storia lineare (azione, effetto, azione, effetto), Miller la imposta come un racconto in flashback: ovviamente, per non rendere le cose troppo semplici, il racconto prende il via da metà della storia e va ancora più indietro (flashback nel flashback) più volte. La voce narrante fuori campo è quella di Dilios, il soldato che rientrerà a Sparta prima della fine della battaglia. Il racconto è crudo, duro, non si perde in descrizioni inutili, quello che non è detto da Dilios si vede nelle tavole doppie, spesso usate per mostrare i paesaggi che i trecento

attraversano, e sullo sfondo dei quali combattono e muoiono.

La storia narrata nel primo albo prende le mosse dalla marcia di avvicinamento degli Spartani al passo delle Termopili. La marcia è lenta, il gruppo è compatto. Non c'è sorriso sui visi dei soldati, non c'è spazio per parole inutili: Sparta va alla guerra ed è l'unica cosa che sa fare. Elmetto in mano, il re Leonida è in testa al piccolo gruppo che attraversa i paesaggi ingialliti dal crepuscolo greco, mentre il suono del flauto scandisce i passi della marcia verso il nemico, e non è un caso che, addirittura, sia giunto fino a noi il nome di Tirteo, famoso autore spartano di musiche per flauto.



Il primo flashback ci descrive la cruda iniziazione di Leonida: alla luce notturna del fuoco che riscalda i soldati nelle tappe di avvicinamento alle Termopili, inizia il

racconto che ci scaglia a diretto contatto con la realtà di Sparta. Leonida bambino, nudo, con una lancia di legno in mano e infreddolito nella neve del rigido inverno di

Sparta, affronta un lupo.

Nel giallo profilo della neve che cade, gli occhi della belva sono fessure rosse su sfondo nero, e l'animale appare come lo stesso disegnato da Miller nella prima, storica serie di Sin City. Ma se l'enorme e poderoso Marv stende l'animale con un calcio, il piccolo futuro re uccide la bestia applicando una tattica che sarà poi usata anche in battaglia dai suoi uomini: indietreggiare facendo credere al nemico di stare per capitolare per poi portare l'attacco risolutivo, e confermando la capacità di Miller di mischiare leggenda, realtà ed invenzione. Così il lupo viene ucciso con la lancia; ne vediamo, lunga due pagine, l'ombra trafitta, altro immediato rimando visivo ad un passato recente di Miller, tutto giocato fra le ombre in bianco e nero delle chine di Sin City.

Il ritmo della storia, dopo l'inizio scandito dal passo della marcia, inizia già dopo poche pagine a scattare in avanti, a rallentare nei racconti, a lasciare che spesso le sole immagini parlino... l'autore prende per mano il lettore, lo spinge quando il ritmo aumenta e lo frena quando c'è da fermarsi. Le vignette incominciano a variare punto di ripresa: la telecamera dell'autore sale in verticale per darci riprese dall'alto, salvo poi scendere a terra repentinamente.

Leonida torna a casa sano e salvo con la pelle del lupo, torna ancora bambino ma già re. Ora però, in una sosta notturna nell'accampamento dei suoi soldati, il re

adulto cammina fra i compagni addormentati. Anche se dalla rappresentazione grafica sembra davvero più giovane di quanto non narri la storia, Leonida, come Marv in Sin City e come Matt Murdock in Elektra Lives Again, non riesce a dormire; non si rigira nel letto come Marv e Matt (quest'ultimo addirittura esce di casa, quasi nudo, per camminare sotto la neve – a New York – ad aprile!), ma gira a piedi pensieroso seguito dall'autore con una ripresa dall'alto, che scopriamo simile in tutti e tre i casi citati.

Il ritmo rallenta, un altro flash back esplode girando la pagina. Un anno prima un ambasciatore del re della Persia Serse arriva a Sparta. Il cavallo che monta, massiccio e potente, ce lo mostra come nell'indimenticabile immagine del vecchio Bruce Wayne che guida la riscossa a cavallo in Dark Knight Returns. Il trattamento riservato all'ambasciatore delle parole del "Re dei Re" serve a spazzare via ogni dubbio da cosa sia Sparta rispetto al resto del mondo: un posto dove un ambasciatore della più grande potenza bellica del momento viene ucciso senza dargli la possibilità di tornare incolume, contravvenendo a tutte le leggi "civili" di ospitalità. Leonida in prima persona spiega cosa sia Sparta, e le sue parole non lasciano dubbi: mentre fa cadere l'ambasciatore persiano in un pozzo uccidendolo unitamente alla sua guardia spiega ad egli, ed a noi, che "*questa è Sparta*".



All'inizio del secondo albo, mentre sorge la prima luce sull'accampamento spartano, il re Leonida continua a ripercorrere le tappe che hanno portato la Grecia alla guerra con la Persia. In bilico fra semplificazione narrativa e realtà storica, Miller dipinge Leonida come un re solo, che va contro il volere degli efori, sommi sacerdoti messi dagli stessi Spartani a guardia delle azioni dei due re.

Sulla rocca dove si riuniscono gli efori, Leonida cerca inutilmente di spiegare le ragioni della guerra, senza ottenere il consenso di cui ha bisogno. A Sparta neanche un re può essere sopra la Legge e pertanto se dalla bocca degli efori uscirà un no Leonida dovrà abbassare la testa: il verdetto passa attraverso la consultazione dell'oracolo, la più bella giovane donna spartana, che danza in trance sinuosa ed elettrizzante come le donne del locale di Sin City. Leonida è costretto ad abbandonare la rocca degli Efori

incassando il no dell'Oracolo: dietro questo no però c'è l'oro che un emissario di Serse dona agli Efori...

Trovata hollywoodiana di Miller? Leggendo delle abitudini "religiose" dell'antica Grecia si capisce che non è così. I greci, infatti, credevano negli dei e negli oracoli, ma spesso manovravano questi ultimi in tutti i modi per perseguire i propri fini. Per bocca di Plutarco, Agesilao, altro re di Sparta, prima di una battaglia, dovette sollevare il morale dei suoi uomini, sfiduciati per il gran numero degli avversari. Il re si scrisse sul palmo della mano al rovescio la parola "vittoria" e fece un sacrificio. Quando l'indovino gli diede il fegato della vittima lui lo tenne sulla mano fino a farvi comparire la parola vittoria ed infondere coraggio ai suoi uomini. Non poche volte i re foraggiavano generosamente gli oracoli per avere appoggio nell'intraprendere guerre o altro. Leonida, re impavido, non si scoraggia e lascia comunque Sparta alla guida dei suoi



300 soldati; nelle due pagine dell'addio alla sua patria, Miller inserisce due rimandi a famose frasi tramandate nei racconti della vita e delle usanze di Sparta. Gorgo, la moglie di Leonida, con sguardo truce degno della migliore Elektra (il personaggio inventato da Miller in Daredevil, e figlia di un diplomatico, per combinazione, greco) dice al marito di tornare con il suo scudo o sopra il suo scudo (era infatti tradizione che i morti in guerra fossero riportati in città deposti sui loro scudi). Inoltre, riprendendo

un racconto di Plutarco nel quale il re diceva alla moglie prima di partire "Sposa un brav'uomo e metti al mondo bravi figli", Miller mette in bocca al suo Leonida una stringata Sparta ha bisogno di figli come risposta alla domanda Cosa possiamo fare. Qui finisce il flash back, ed il racconto ritorna sulla marcia di avvicinamento al passo delle Termopili: ripartiti alla prima luce dell'alba, gli Spartani incontrano gli Arcadi, compagni nella battaglia e superiori in numero.



Di fronte alle "fastidiose lamentele" di questi ultimi sullo scarso numero di soldati, 300 appunto, Miller riprende un altro famoso episodio. Nel racconto di Plutarco, Agesilao, nella stessa situazione, diede ordine a tutti i soldati alleati di sedersi ed agli spartani di sedersi vicini. Poi chiese ai vasai di alzarsi, poi ai commercianti, e via via tutte le professioni. Alla fine si erano alzati tutti tranne gli spartani, ovvero gli

unici soldati. "Visto, amici? Sono molti di più i soldati che mandiamo noi che quelli che mandate voi". Analogamente Leonida, dopo aver chiesto agli Arcadi quale fosse la loro professione, chiede ai suoi valorosi 300 quale è il loro lavoro: la risposta è data da 300 mani che si alzano a brandire le lance, sono 300 soldati, più di quanti ce ne siano fra gli Arcadi. Nelle altre città greche, infatti, gli opliti erano sì soldati armati di scudo e

armatura metallica, ma acquistavano queste cose con i propri mezzi. Erano soldati non professionisti, che erano reclutati solo ed esclusivamente per le battaglie.

La marcia riprende fino a raggiungere le "hot gates", come leggiamo scritto in rosso su uno sfondo di pagina interamente nero. Nella (?) realtà tramandata nei secoli Sparta, di comune accordo con gli alleati greci, aveva deciso che il punto dove bloccare il nemico era il Passo delle Termopili, ovvero il passaggio obbligato per raggiungere la Grecia venendo dalla Tessaglia, e pertanto si era deciso di far confluire le truppe di tutti gli eserciti alleati proprio lì. Le Termopili sono in realtà terme, la parola in greco significa "porte calde", e indica sia le sorgenti termali, sia le gole strette e scoscese che formano gli unici passaggi da cui è possibile accedere a tale luogo: le due porte, quella Orientale e quella Occidentale, in greco Pylai. Gli alleati di Sparta erano Tegea, Mantinea,

Orcomeno, Corinto, Fliunte, Micene, Tebe nonché l'Arcadia e la Beozia per un totale 3.900 opliti seguiti dagli scudieri che costituivano la fanteria leggera.

Serse stava raggiungendo le Termopili nel luglio del 480 attraversando l'Ellesponto (lo stretto dei Dardanelli) su un ingegnoso ponte di barche al secondo tentativo, poiché si narra che il primo fosse stato distrutto ed i progettisti barbaramente trucidati come esempio per quelli del secondo. Nel frattempo la flotta degli alleati, sotto il comando dell'ateniese Temistocle bloccava la flotta persiana. Infatti, il secondo albo si chiude con l'immagine delle navi persiane parzialmente bloccate e distrutte in mare, in un vento carico di acqua di mare che sembra pioggia. Nel bianco e nero di Sin City Miller aveva giocato a lungo con gli effetti visivi della pioggia; qui il compito dell'effetto pioggia è delegato alla matita bianca di Lynn Varley che lascia i suoi segni sullo sfondo nero.



Il terzo albo introduce diversi espedienti narrativi che hanno fatto storcere la bocca a più persone. Il nocciolo della questione è: è

più giusto raccontare una vicenda a sfondo storico soltanto narrando i fatti, oppure cercando di costruirvi attorno e dentro un

qualcosa di "originale"? Ovvero, fino a dove può spingersi un racconto (fumetto, film o libro che sia) quando decide di calarsi in una vicenda storica? Dobbiamo premettere che i fatti realmente accaduti sono ammantati di leggenda, le fonti sono spesso contraddittorie, sia fra di loro sia, addirittura, per la configurazione geografica del territorio. Lo stesso libro di Manfredi, così come quello di Pressfield, dei quali abbiamo parlato precedentemente, prendono spunto dalla vicenda per raccontare una storia di fantasia.

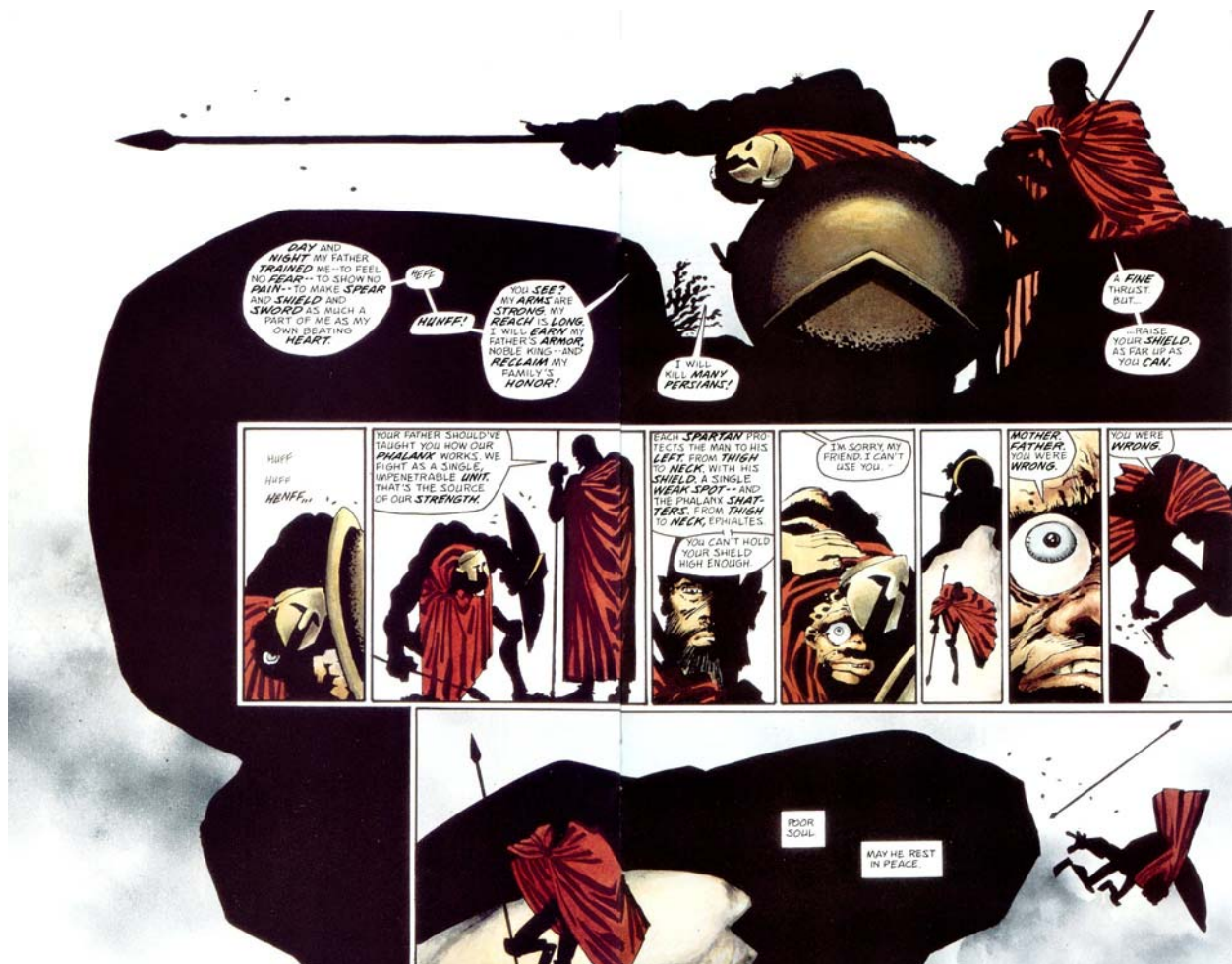
Anche Miller introduce, nel terzo albo, un elemento di fantasia che diventa l'ago della bilancia della vicenda; lo vediamo già in copertina, orrendo e sfigurato: Efilate, il "mutante" della miniserie 300, se si vuole a tutti i costi paragonare la Sparta di Miller al fumetto contemporaneo. Gobbo e deforme, dall'alto delle rocce assiste ad una serie di vicende, raccontate come al solito da Miller con continui rimandi alla storia ed alla leggenda. Un gruppo di Persiani tenta di avvicinarsi all'accampamento spartano: abbiamo già conosciuto l'ospitalità degli Spartani ed anche in questo caso il risultato è lo stesso, e il piccolo drappello è barbaramente trucidato. Le minacce del portavoce di Serse non toccano Leonida, ed essi vengono impalati, ed il venire a conoscenza che i nemici in armi sono centinaia di migliaia, sotto gli ordini del Generale Mardonio, non fa che stimolare l'orgoglio spartano a combattere.

Plutarco racconta che durante la battaglia Leonida, alla frase "non riusciamo neanche a vedere il sole tanto sono fitte le frecce dei barbari!" rispose "Meglio così: potremo combattere all'ombra". Erodoto, invece, sostiene che la stessa battuta sia stata detta da Diocene, per nulla spaventato dalla forza dell'esercito persiano. Miller, a

sua volta, anticipa questa battuta e la mette in bocca a Stilios, un giovane soldato, in risposta alle ultime parole dell'ambasciatore persiano. Il re Leonida però, nonostante gli alleati abbiano eretto un muro per creare un passaggio obbligato nel passo, teme che il proprio manipolo di uomini possa essere aggirato. Calandosi nello spirito della Sparta dell'epoca, Miller ci fa vedere a tutta pagina come nel muro ricostruito dagli alleati spuntino teste e piedi del drappello di Persiani venuti a negoziare la resa dei Greci: questa è Sparta aveva detto Leonida al primo ambasciatore persiano ricevuto e ucciso! Si racconta che a questo punto Serse, venuto a conoscenza del numero dei nemici, scoppiò in una risata.

Nella nostra storia, invece, Efilate chiede di poter essere ascoltato dal suo re, anche se gli altri soldati lo esortano a togliersi dalla vista di Leonida, insultandolo: "mostro" è la parola che esce dalla bocca del capitano dell'esercito spartano che sta discutendo con il suo re su come affrontare un esercito così sproporzionatamente potente.

Leonida ascolta quanto Efilate ha da dire: esiste un passo che potrebbe permettere ai Persiani di prendere gli alleati alle spalle. La richiesta di Efilate di poter combattere al fianco dei 300 però viene respinta da Leonida, e quest'ultimo, nonostante abbia già mostrato segni di intolleranza alle leggi di Sparta, è costretto a spiegare che la falange armata e compatta dei suoi uomini fa sì che ognuno protegga con il proprio scudo il compagno alla sua sinistra: la deformità di Efilate penalizzerebbe i suoi compagni. Il breve dialogo fra l'asciutto Leonida e il verboso Efilate è reso in due pagine quasi totalmente in bianco e nero. Le figure dei due personaggi si stagliano nere come la pece contro un cielo leggermente nuvoloso.



Il confronto storico ci conferma che verso l'VII secolo a.C. furono per la prima volta formate le falangi di opliti, formazioni compatte e ordinate, che avanzavano al coperto della muraglia degli scudi e della selva di lance. Ognuno cercava di proteggere il lato destro del corpo dietro lo scudo del vicino, e per questo motivo spesso la falange aveva la tendenza ad appoggiare a destra.

Efialte, rimasto solo, si lancia da una rupe; il suo sogno di essere accettato, come soldato e come uomo di Sparta, è naufragato, il reietto è stato ancora una volta respinto. L'esperto re però tiene conto delle sue parole e fa sì che un piccolo gruppo di alleati stia alla guardia del passo segnalato da Efialte. Nel frattempo le legioni di Serse si avvicinano e, sotto un cielo improvvisamente giallo, l'esercito di Sparta può sentire la terra tremare sotto i piedi di migliaia di soldati persiani. Serse,

secondo Erodoto, era riuscito ad organizzare un esercito a Sardi per un totale di due milioni di uomini, e una flotta di milleduecento navi, raccogliendo truppe da tutti i popoli in quel momento sotto la dominazione persiana: l'esercito più grande mai visto fino a quel momento. Ai più, in seguito, queste cifre sono sembrate spropositate. Resta però la voglia di chi raccontava di indicare l'enormità dell'esercito persiano, soprattutto in confronto a quello degli alleati. L'ultima immagine dell'albo ci mostra la falange dei 300, compatta e pronta a sostenere l'urto dell'attacco: Leonida, con un'esclamazione che i detrattori di Miller hanno presto bollato come "alla John Wayne", grida venite a prenderci!. In diversi racconti storici, però, leggiamo che quando i Persiani chiesero di consegnare le armi, quasi sul finire della battaglia, Leonida gridò "venite a prenderle".

Il divertimento di Miller nello scegliere come e quando utilizzare rimandi storici è palese, e lui stesso lo scrive nella pagina della posta del quarto albo originale.

*"non c'è niente di meglio che mettere insieme una sceneggiatura con le migliori frasi scritte*

*per te – dalla storia".*

Ma, appena completati i tre quinti della storia, ci rendiamo conto che il ritmo si sta facendo incalzante e che presto sarà battaglia.



Come preannunciato, nel quarto numero, in quasi tutto l'albo, la battaglia è quello che troviamo: dura, cruda e non censurata. Corpi ammassati sui quali gli Spartani camminano come fosse cosa normale, nemici trapassati, lanciati giù dalle rocce, massacrati in una serie di tavole che, con il calare della notte, si scuriscono e si tingono del sangue dei morti. Il primo giorno di battaglia è un piccolo capolavoro di tattica e addestramento guerriero. Sparta, nello stretto passo delle Termopili, riesce a caricare l'enorme esercito persiano: indietreggiando per poi attaccare, dovendo fronteggiare solo un numero limitato di nemici per volta (data l'impraticabilità del

luogo), i 300 fanno a pezzi chiunque spunti dalle Termopili. Le migliaia di frecce persiane si spezzano sugli scudi spartani e le lance e le spade spartane seminano la distruzione nelle fila nemiche. Senza pietà, "semplicemente" facendo quello per il quale sono stati addestrati e cresciuti, i 300 regalano a Leonida ed agli alleati la prima vittoria.

I toni delle tavole tendono ancora verso il giallo, siamo nel pomeriggio ed il corpo del non più giovane ma sempre tonico Leonida mostra i segni della battaglia: un ambasciatore vuole che Leonida raggiunga l'accampamento persiano. Qui Miller narra un episodio mai avvenuto: il re Serse che

incontra Leonida.

Seppure non avvenuto nella realtà questo episodio si basa in ogni caso su basi abbastanza verosimili. Serse, sul suo (questo sì volutamente inverosimile) enorme trono sorretto da cento schiavi, ci appare statuario e arabeggiante. Al pragmatismo schietto e ironico di Leonida, Serse contrappone (eterna lotta...) la forza del denaro e del potere. Se Leonida accetterà di inginocchiarsi davanti a lui, accettandolo come Re ma restando a capo di Sparta, come avevano fatto i re delle nazioni ora assoggettate alla Persia (da qui il titolo di Re dei Re), Sparta sarà alleata della Persia e tutte le altre città della Grecia dovranno inginocchiarsi a Sparta.

Ma Leonida, sbruffone e sarcastico, risponde che gli Spartani stanno divertendosi come non mai e che questa storia dell'inginocchiarsi non lo convince molto... Serse, ammantato di ori e anelli, è sempre rappresentato più in alto di Leonida: quando non è la sua altezza a far sì che guardi lo Spartano (nudo o quasi sotto il logoro mantello) rivolgendo lo sguardo verso il basso è Miller che lo colloca nella parte alta della vignetta.

Ed è proprio dall'alto delle rocce del Passo delle Termopili che Serse assiste alla sconfitta (ed è la prima notte di battaglia) dei suoi Immortali: così chiamata, la falange armata più forte dell'esercito persiano, quella composta essenzialmente da Persiani sotto il comando di Idarne, cozza massicciamente contro un muro di cadaveri di precedenti falangi ammassato dagli Spartani. I 300, in valorosa resistenza, impregnano la terra del sangue degli Immortali, "testandone" il nome, come dice Miller. Il cielo, fattosi scuro, vede il profilo della battaglia stagliarsi fra schizzi di sangue e lance che trafiggono i nemici. Sono vignette a due pagine, istantanee di una battaglia fiera, cruda e dolorosa. Alla fine gli Immortali devono ritirarsi, Leonida crede davvero di poter tenere il Passo per molto tempo.

Nella realtà storica quello che Miller ci descrive è accaduto veramente: gli attacchi

dei Persiani sono stati respinti dal piccolo esercito spartano andando avanti e indietro (e utilizzando il fatto di poter schierare una fanteria leggera contro armature pesanti) nel passo. Si chiude così il penultimo albo della miniserie, regalandoci l'immagine del redivivo Efielte che, scopriamo, non era morto cadendo dalla rupe ma era sopravvissuto, pronto a covare vendetta contro gli Spartani.

L'ultimo albo si nasconde dietro una copertina dalla struttura e dal disegno elementare: su uno sfondo nero schizzi di sangue raggiungono l'elmo di Leonida. E' il preludio alla fine. Come già segnalato ci troviamo di fronte ad un autore che, in passato, per veicolare il suo messaggio non si è fatto specie, nello sviluppo della trama, di far morire il proprio eroe. Qui il sacrificio è addirittura di 300 eroi, 300 soldati di Sparta. Il secondo giorno inizia e finisce come il primo: la leggera legione spartana ricaccia indietro i pesanti soldati persiani, il Passo delle Termopili è ancora inviolato e diventa passaggio obbligato, ma insuperabile, per le truppe di Serse. Efielte nel frattempo è a colloquio questi, e il tradimento si compie: il deforme reietto spartano giura fedeltà al Re di Persia, mentre due splendide ancelle ancora danzano attorno a lui con movenze in chiaroscuro, già famose per aver dipinto Nancy, una delle affascinanti donne di Sin City. Serse apprezza le informazioni di Efielte, capisce che così può prendere i Greci alle spalle e concede al traditore quella dignità di uomo (...voglio un uniforme, chiede Efielte, Fatto, risponde Serse) anche se sottomesso al Re (...voglio solo che ti inginocchi). Nella storia tramandataci, il terzo giorno un greco tradì veramente gli alleati, indicando ad Idarne dove far passare i suoi Immortali per poter attaccare i greci da due lati.

La notizia che qualcuno ha tradito arriva all'accampamento spartano, e sono gli ultimi dialoghi che leggiamo. C'è da prendere una decisione e Leonida non sembra per nulla intimorito dagli eventi: è certo, il re spartano, di andare incontro ad

una morte sicura, ma vuole fare in modo che questa serva a qualcosa. Non può mostrare segni di cedimento davanti ai suoi uomini che l'hanno seguito in cento battaglie, che hanno visto morire i propri fratelli ed i propri padri al loro fianco. La legge di Sparta impedisce ai soldati di ritirarsi: basterebbe questo a far decidere Leonida, ma le cose vanno diversamente. In due pagine fitte di pathos Leonida manda indietro il messaggero dell'Arcadia, dicendogli di far ritirare tutti gli altri eserciti: questo permetterà loro di organizzare meglio la difesa delle città una volta che Serse avrà passato le Termopili. Sparta, grazie ai suoi 300 valorosi soldati accenderà un fuoco che brucerà nei cuori degli uomini liberi nei secoli a venire.

Sparta sarà il baluardo che rallenterà gli Immortali, non perché la sua Legge impone ai 300 di non ritirarsi, ma poiché così decide Leonida. Nella realtà storica, come nell'albo di Miller, il sacrificio degli Spartani coprì la ritirata degli altri greci e permise la preparazione della battaglia navale di Salamina.

Prima che la battaglia finale abbia inizio c'è tempo per altre due piccole divagazioni. Leonida sente il bisogno di chiamare in disparte Dilios, che durante la storia più volte aveva deliziato i suoi compagni durante le notti negli accampamenti con i suoi racconti epici. Nell'ultimo aveva narrato la vittoria delle città greche contro l'esercito persiano di Dario, padre di Serse; laddove perfino gli "smidollati" Ateniesi (episodio di Maratona) erano riusciti a vincere i Persiani, come avrebbero potuto perdere gli Spartani? Dilios viene incaricato da Leonida di riportare una scitala, un messaggio cifrato, a Sparta. Leonida gli salva la vita perché vuole che la storia dei 300 sia raccontata dalla sua voce al mondo intero: era questa una promessa che aveva fatto a Serse, quella di non morire invano.

Questo espediente ci permette di conoscere la storia attraverso la voce narrante di Dilios, ed è lo stesso espediente utilizzato da Manfredi per far tornare a Sparta i suoi personaggi nel romanzo citato

nelle precedenti puntate. Nei racconti di Plutarco, Leonida, sapendo che non avrebbero accettato comunque un trattamento di favore, diede una scitala a ciascuno dei più giovani e li mandò dagli Efori, volendoli salvare. Avrebbe voluto risparmiare la vita anche a tre anziani: questi capirono le sue intenzioni e non vollero prendere le scitale: il primo disse che era lì per combattere, non per portare messaggi, il secondo osservò che sarebbe stato più utile rimanendo lì, ed il terzo disse che voleva essere il primo a entrare in battaglia, e non l'ultimo.

Sempre per bocca di Plutarco, Leonida, in preparazione dell'ultimo scontro con i Persiani, ordinò ai suoi soldati di fare colazione, avvertendoli che avrebbero cenato nell'Ade. E mentre gli alleati lasciano il campo di battaglia, le stesse parole escono dalla bocca del Leonida tratteggiato da Frank Miller, nell'ultimo momento di tranquillità prima della fine, sotto un cielo impolverato dai colori sbiaditi di Lynn Varley. Una doppia pagina praticamente vuota è la pausa che Miller si concede nella narrazione, il respiro che dobbiamo prendere prima di affrontare la battaglia finale. Dalla roccia sulla sinistra si affacciano, nei loro laceri mantelli rossi, gli Spartani, ultimi ostacoli all'avanzata della Persia nella penisola greca. Sentiamo, grazie alla colorazione, incombere la paura sotto il sole che muore. Il terzo giorno Efielte indica agli Immortali il passaggio per prendere i 300 alle spalle. I Tespiesi, rimasti al passo, sono baragliati. Attraverso le fessure dell'elmo di Leonida, a capo della sua falange stretta in posizione difensiva, vediamo arcieri persiani e Immortali a sbarrare la strada di fronte ed alle spalle dei 300.

Siamo all'epilogo. Viene concessa a Leonida ed agli Spartani una resa che a Serse sembrerebbe onorevole (300 contro migliaia), ma che è inconcepibile per gli Spartani. Leonida non ha paura: in una doppia vignetta ricorda il suo scontro con il lupo da bambino e capisce di essere pronto a morire. Esce dal gruppo compatto dei 300

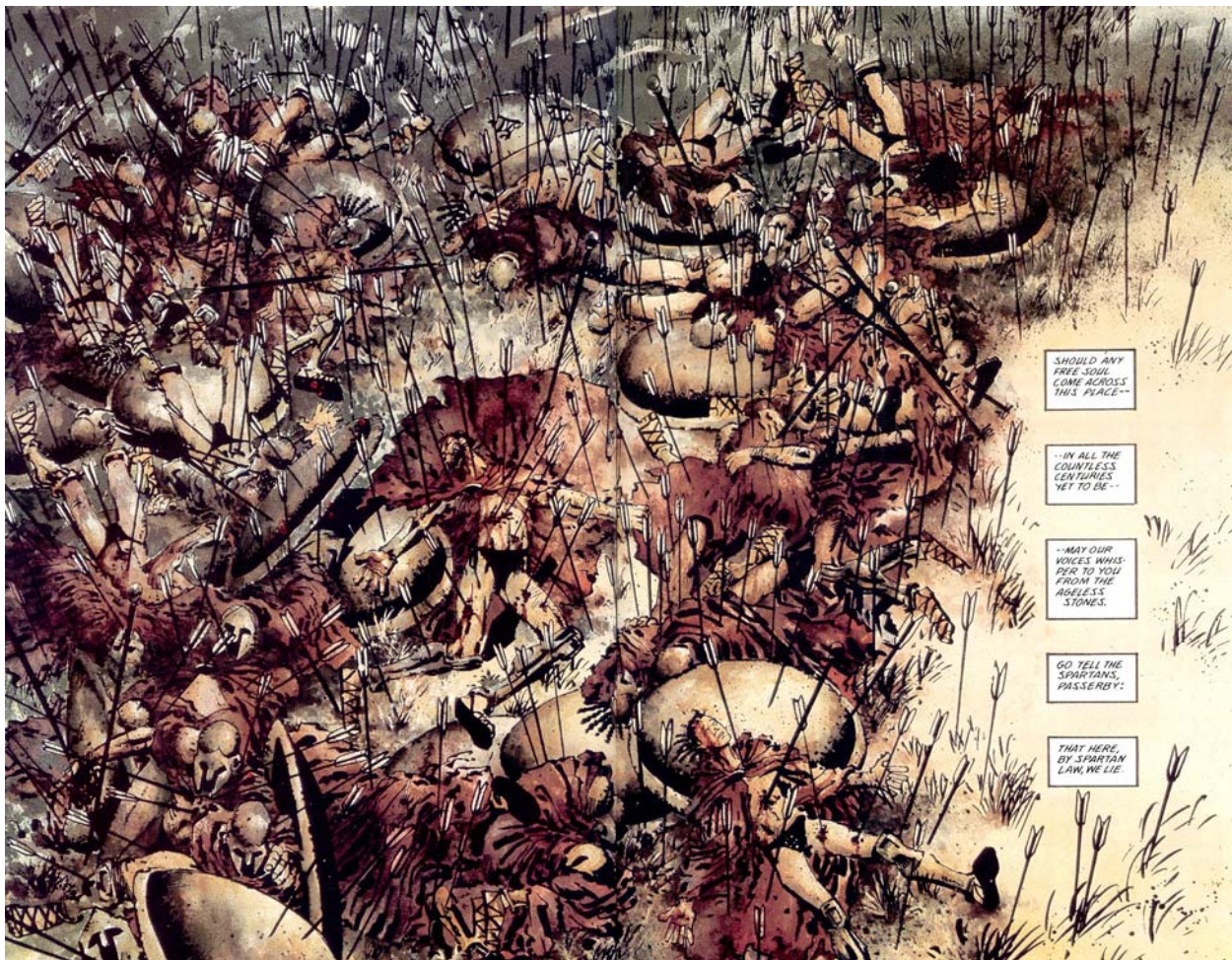
e si inchina davanti a Idarne. Nel momento in cui questo accade una lancia trafigge Idarne. Leonida non si inginocchierà mai davanti a nessuno, ma morirà combattendo. Il grido che esce dalla bocca del re nella pagina successiva, mentre centinaia di frecce gli vanno incontro è *Serse, muori!*

Il suo bersaglio è il Re dei Re. Plutarco ci ha raccontato che Agesilao (un re spartano) affermava che solo gli uomini intelligenti hanno coraggio e possono essere di aiuto per la vittoria, perciò nella battaglia di Mantinea chiese di attaccare solo Epaminonda. Stesso atteggiamento ritroviamo nel Leonida di Miller: la testa di Serse vale la vittoria per Leonida. La sua lancia però si staglia sullo sfondo di un cielo

chiaro con nuvole dorate, lascia il suo braccio che spunta fra il sangue dei suoi uomini martoriati dalle frecce nemiche, e raggiunge solo sfiorando il volto di Serse. E' la fine. Sommerso dai corpi dei suoi uomini morenti in un'aria riempita dalle frecce che cadono trapassando occhi e carne, Leonida dedica i suoi ultimi pensieri alla moglie Gorgo.

Mia regina. Moglie mia. Amore mio. Sii forte.  
Addio.

Finisce qui, con una panoramica dall'alto di 300 eroi morti, la loro storia. Ma qui inizia anche la leggenda. Per bocca di Dilios, che compare nelle ultime pagine, scopriamo cosa accadde dopo il sacrificio epico degli Spartani e le sorti della battaglia che è seguita.



SHOULD ANY  
FREE SOUL  
COME ACROSS  
THIS PLACE--

--IN ALL THE  
COUNTLESS  
CENTURIES  
YET TO BE--

--MAY OUR  
VOICES WHIS-  
PER TO YOU  
FROM THE  
AGELESS  
STONES.

GO TELL THE  
SPARTANS,  
PASSEBY:

THAT HERE,  
BY SPARTAN  
LAW, WE LIE

La storia riporta che, dopo aver vinto alle Termopili, Serse puntò su Atene, abbandonata nel frattempo dai soldati e dalla popolazione intera, e la devastò. Nel

frattempo la flotta ateniese si era rifugiata a Salamina, là dove infuriò una battaglia che nello stesso anno costrinse Serse ad abbandonare Atene ed a ritirarsi in Beozia.



Successivamente, i Persiani furono di nuovo sconfitti in mare (479, Micalca) e per terra (Platèa). Questo è il valore del sacrificio dei 300: la salvezza del mondo moderno contro l'avanzare della Persia. I cinque albi della miniserie si chiudono (come in un film) sulle immagini degli Spartani che caricano in battaglia, cosa per la quale sono nati, sono stati selezionati e sono cresciuti.

Nelle opere di Frank Miller non dobbiamo cercare la perfezione anatomica, non troveremo un disegno "perfetto": cercheremo, e troveremo spesso, l'emozione che questo grande storyteller sa darci. Miller è sempre coinvolto dalle storie che racconta, riesce ancora a trasmettere a chi legge la sua voglia di narrare ed il divertimento che prova ancora nel disegnare. Le scansioni delle vignette, quasi mai ripetitive, sono il risultato di una voglia sempre grande di cercare nuove risposte interpretative alla domanda: "Come raccontare una storia?". La miniserie 300 non si discosta, in questo, dai lavori precedenti. Anzi, trattandosi di un progetto covato per tanto tempo, probabilmente li supera nella voglia che dimostra l'autore di renderci partecipi di una grande storia, di una grande avventura. Sembra (e forse è davvero così) che l'Autore senta la necessità di prenderci per mano e portarci su quel passo a rendere onore ai 300. Per crudezza, realismo, ambientazione ed epilogo la miniserie 300 si colloca ben al di sopra del fumetto medio statunitense contemporaneo. Probabilmente il vincolo della narrazione storica (il soggetto non è "originale", ovviamente, e non necessita di interpretazioni attraverso un secondo o terzo grado di lettura - in fondo è la storia di una battaglia) non ci permette di collocarla fra i capolavori del fumetto moderno, ma sullo scaffale dei "buoni" fumetti certamente.

Nel cercare di illustrare ai lettori di fumetti,

persi fra cyber-mutanti e supereroi con dieci uscite mensili regolari, il mito di Sparta, Miller compie una doppia operazione: celebra Sparta per il sacrificio dei 300 sul Passo delle Termopili ma, contemporaneamente, la "narra" senza ometterne i lati negativi.

Si può leggere tanto sulla battaglia delle Termopili e, grazie a chi ne ha fatto film e fumetti (o "romanzi grafici", traduzione letterale del termine "graphic novel", che riteniamo senza dubbio decisamente più appropriato all'opera di Frank Miller), ora se ne può anche vedere. Se ci si lascia andare alla lettura, se ci si lascia ipnotizzare dal suono del flauto che scandisce le marce degli Uguali spartani, se si chiudono gli occhi pensando ad un'epoca così lontana non solo per ovvi motivi anagrafici... Se ci si immerge in questo miscuglio affascinante di storia, mito, leggenda, eroismo, sofferenza, sangue e polvere... quello che resta, dopo tutto questo, è una indefinita ed appannata sensazione di riconoscenza, la stessa che ha armato la penna di Frank Miller e tutti gli altri che ne hanno scritto. Resta in noi l'idea, neanche tanto lontana da una verità della quale non potremo mai comunque avere controprova, che senza il sacrificio, volontario o meno, dei trecento leoni spartani, la Grecia sarebbe stata facile terra di conquista per gli Immortali di Serse, disegnando un futuro (ovvero l'attuale presente) chissà quanto diverso.

E se ci troviamo ancora, a distanza di duemila e cinquecento anni, ad appassionarci al racconto delle gesta di questi uomini, è perché l'invito del poeta Simonide scritto sulla lapide posta sul passo delle Termopili viene continuamente raccolto...

**Va' o passeggero  
narra a Sparta  
che noi qui morimmo  
in obbedienza alle sue leggi**



**Edizione statunitense**

300 Miniserie di 5 numeri - 24 pagine spillate, colore - Dark Horse - Maggio/Settembre 1998

**Edizione italiana**

300 Graphic Novel - 92 pagine cartonato, colore - Play Press - Settembre 1999

