

L'epica moderna di 300

Lettura critica della *graphic novel* e del film

MARCO MENICOCCHI

Abstract

Criticato per i suoi contenuti ideologici, *300*, nella sua versione filmica e disegnata, è stato accusato di essere un'opera reazionaria. Una serie di approfondimenti progressivi rivela la coesistenza di più livelli di lettura, non sempre coerenti. Sotto la patina reazionaria si celano suggestioni irrazionalistiche e volontaristiche che, a loro volta, sembrano essere espressione di una forte ansia di assoluto. Più che esaltare la violenza l'opera prefigura per l'occidente un bivio, forse impossibile, tra due diverse alienazioni.

Un film scandaloso

Sin dalla sua presentazione al Festival di Berlino nel 2006 il film *300*, del regista Zack Snyder e tratto dall'omonima *graphic novel* di Frank Miller, ha sollevato un nugolo di polemiche. Come noto, *300* narra la lotta che oppose Leonida e i 300 Spartani agli eserciti invasori di Serse. Ricorrendo a un tono epico, il film gioca sulla contrapposizione tra gli Spartani, campioni della libertà, e i Persiani, presentati come un'orda selvaggia che vorrebbe sommergere la Grecia e cancellare così i fondamenti della cultura occidentale. Gli Spartani combatteranno sino alla morte e si faranno massacrare pur di non arrendersi, in una sequela di scene violente, sanguinarie, ricche di corpi massacrati e lacerati, di sangue, di morte. Un film curato sino al più piccolo dettaglio, perfetto nel ritmo, con una fotografia cupa e raffinata e una colonna sonora capace di marcare il ritmo tenebroso e glorioso. Nella prima settimana di programmazione negli Usa ha incassato 70 milioni di dollari, un risultato spettacolare per un film che, a causa dei contenuti violenti, è vietato ai minori. Un successo di pubblico che, però, non ha convinto i critici. Questi hanno subito rilevato, in senso negativo, il carattere fortemente ideologico dei contenuti del film. Alcuni ne hanno sottolineato gli aspetti fascisti, quali l'esaltazione della violenza e del militarismo, l'odio e il disprezzo per il diverso. Altri hanno invece rimarcato le analogie tra il film e alcune attuali linee della politica estera americana, considerandolo come una sorta di giustificazione ideologica dello scontro di civiltà. In effetti il film sembra un'esaltazione nichilistica della morte, quasi che solo la violenza possa essere in grado di dare un

senso alla vita. Un'ammucchiata di corpi maschi e palestrati, di muscoli gonfi, di volti carichi d'odio pronti a dare, e a ricevere, colpi di lance, frecce, asce e tutto ciò che può essere inventato per lacerare, ferire, distruggere. E tutto questo con i buoni chiaramente evidenziati e i cattivi resi mostruosi, inaccettabili, repellenti.

Razzismo e violenza

Facile, pertanto, per alcuni critici rilevare come entrambe le opere, la *graphic novel* e il film, presentino un messaggio di disprezzo del diverso e di esaltazione della violenza. Questi due temi sono uniti: per essere uomini occorre conformarsi continuamente e senza eccezioni alle regole del gruppo, odiare i diversi e usare senza scrupoli la violenza. Strappato alla madre – con uno sguardo carico di tristezza che costituisce uno dei momenti più intensi del film – al fine di sottoporsi alle pratiche spartane di addestramento, il giovane Leonida dovrà uccidere un lupo: solo questo gli consente di esser considerato un uomo. Uno dei 300, Stelio, che ha “perso” il suo nome a causa della sua debolezza, lo ritrova proprio combattendo: il combattimento lo fa rinascere. E' la violenza che rende uomini. Violenza gratuita, come quella contro gli ambasciatori o contro i feriti avversari; violenza fine a se stessa, che giunge, alle Termopili, sino all'autodistruzione. Questa esaltazione del cameratismo, della *mannerbund*, dell'onore, dell'amore per la patria, si accompagna al disprezzo per i deboli, i nemici, gli “altri”. I buoni sono belli, onesti e sanno sacrificarsi; i cattivi sono brutti, deformi, malvagi, traditori. I buoni difendono la civiltà e la libertà; i cattivi sono schiavi e portatori di schiavitù. Qui viene ripreso uno

dei principi fondamentali della propaganda di guerra. La raffigurazione degli Spartani, infatti, non deriva da fonti classiche bensì dall'iconografia eroica tipica della retorica nazionalista nelle guerre della prima metà del secolo scorso. L'armonia e la forza degli Spartani in marcia, il loro entusiasmo, sono presi direttamente dalle cartoline propagandistiche della I Guerra Mondiale. Un classicismo inventato, retorico, che ha il contraltare nella demonizzazione dei nemici. La propaganda di guerra non conosce mezzi termini: gli avversari sono portatori di valori e stili di vita che distruggerebbero la civiltà. Questi moduli vengono utilizzati e spinti al massimo sia nella *graphic novel* che nel film: il campo persiano è decadente, luogo di un'orgia continua; i cattivi sono mostruosi, deformi, abnormi. Sono beffardi, irosi, prepotenti, ma fundamentalmente deboli e vili: la loro immancabile sconfitta ha soprattutto una motivazione morale.

L'omicidio degli indifesi, il rifiuto delle mediazioni politiche e culturali, il razzismo eugenetico contro il deforme Efialte – che in quanto deforme non può esser spartano – si trasformano in altrettanti motivi di grandezza: “*Non c'è posto per le debolezze, solo i duri e i forti possono definirsi Spartani*”. Gli eroi, in queste narrazioni dal tono epico, possono, e debbono, compiere azioni che solo agli occhi dei deboli possono apparire criminali. E' emblematico, a riguardo, il discorso che Leonida svolge con Efialte quando questi gli chiede di poter combattere con gli Spartani. Efialte vorrebbe riscattare il suo nome e quello dei genitori, scappati da Sparta per non aver eliminato il figlio deforme; Efialte ama Sparta e vorrebbe essere spartano. Da un punto di

vista tecnico nulla impedirebbe che Leonida accettasse il suo apporto: non tutti i combattenti sono opliti. Efielte potrebbe essere usato come esploratore, vista la sua conoscenza dei luoghi (e infatti sarà proprio lui che guiderà i Persiani alle spalle dei Greci). Ma Leonida, con tono distaccato e freddamente tecnico, indifferente al dolore di Efielte davanti alle sue parole, gli spiega che la sua deformità non gli consente di combattere con gli Spartani. La sua deformità lo pone fuori dal gruppo: non è degno di combattere a fianco dei camerati proprio in quanto deforme. La cosa migliore, per tutti, sarebbe stata che i suoi genitori invece di salvarlo per amore, lo avessero, come era loro dovere, eliminato da piccolo.

Sparta e gli Usa

Una seconda interpretazione critica ha preferito invece leggere nelle vicende raccontate dalle opere che stiamo esaminando una metafora di come gli Usa vedono se stessi. In questa prospettiva, naturalmente, gli Usa sono gli Spartani di Leonida che, da soli e in pochi, partono per la difesa della libertà minacciata dal male. L'allegoria, già presente nella *graphic novel*, che è del 1999, è accentuata nel film, a motivo verosimilmente del clima post 11 settembre. La Persia è il segno di tutta l'Asia, dell'islam, dell'Iran. Ma non solo: nel film vengono usate, in uno dei combattimenti, delle bombe a mano: ora è noto che la polvere pirica sia un'invenzione cinese ed è noto, parimenti, che molti esperti americani di geostrategia intravedono proprio nella Cina il prossimo avversario con cui gli Usa dovranno misurarsi.

Questi avversari sono malevoli ed infidi: dichiarano (loro) guerra all'Occidente ma si guardano bene dal combattere lealmente. Fanno ricorso a spie e traditori; usano frecce che colpiscono da lontano (come il terrorismo) ed evitano di combattere a viso aperto (l'élite persiana, gli Immortali, sono tutti a volto coperto da una maschera), lealmente. Qui gli autori (e non è l'unico caso), realizzano un *transfert* interessante proiettando nelle frecce persiane l'accusa di vigliaccheria. Accusa singolare se si pensa all'enfasi tecnologica posta, dagli apparati politico-militari americani, sulle armi intelligenti che colpiscono, ovviamente, da lontano. Infine gli avversari disprezzano le donne. L'unico soggetto femminile, Gorgo, è usata, violentata e svergognata dal tradi-

tore: la sua reazione le consente di riacquistare la dignità ma è chiaro che la dignità femminile è possibile unicamente a Sparta.

L'Europa è rappresentata da Atene. Gli Europei sono chiacchieroni, imbelli, costituiscono il lato deterioro dell'Occidente, coloro che non saprebbero cavarsela senza gli Spartani e che discutono quando c'è da agire ed obbedire. Naturalmente neanche il vero Occidente, Sparta, è privo di difetti. Gli Efori, il politico traditore, gli indecisi dell'Assemblea, vengono a significare quei deboli (democratici, traditori, sciocchi...) che, in buona ma più spesso in cattiva fede, indeboliscono l'Occidente lavorando di fatto per il nemico. Parlamentari liberali troppo attaccati alla lettera delle regole (alle antiche tradizioni), pacifisti e traditori al soldo del nemico e che, con le loro preoccupazioni morali e le loro pregiudiziali giuridiche, impediscono che venga fatto ciò che deve esser fatto: lottare. La vera Sparta, la civiltà occidentale, è quella degli eroi, di Leonida e non degli Efori traditori. Ammettere però delle debolezze e delle imperfezioni nel sistema è una delle figure retoriche con le quali si rafforza il messaggio. Equivale a dire che non tutto è perfetto ma che, nonostante queste imperfezioni riconosciute, il sistema è saldo. Concedere alcuni limiti serve ad attribuire concretezza e veridicità all'apologia del sistema.

La storia scomparsa

A fronte dei rilievi appena riassunti sia il regista, Zack Snyder, sia il disegnatore Frank Miller, hanno tentato improbabili difese, barricandosi dietro il principio dell'autonomia dell'arte e negando ogni riferimento ideologico e politico del film. In particolare, a loro avviso, l'ambientazione nella Grecia classica escludeva ogni possibilità di riferimenti all'epoca contemporanea. Il film voleva essere solo una trasposizione del fumetto, senza alcuna pretesa di realismo: di fatto una narrazione fantastica. Non un'esaltazione della guerra ma solo uno spettacolo, privo di qualunque messaggio ideologico. Accettiamo questa tesi e verifichiamo cosa sia svanito in queste opere, quali elementi storici siano stati deliberatamente cancellati dagli Autori. Vediamo cioè, rispetto alla realtà e a ciò che dicono realmente le fonti di riferimento, cosa è diverso nelle narrazioni del film e del fumetto. Proprio le differenze rispetto

alla storia, ciò che è rimosso rispetto alle fonti, può aiutarci a comprendere meglio il senso del racconto epico.

Cominciamo dall'uccisione degli ambasciatori. La fonte è Erodoto che, effettivamente, racconta come gli Spartani abbiano commesso questa empietà. Tuttavia Erodoto continua narrando il castigo che la città riceve dagli dei proprio per aver commesso un simile crimine. Gli Spartani riconoscono allora il loro errore e, per espiarlo, inviano a Serse due loro rappresentanti affinché vengano sacrificati dal sovrano persiano. Due vittime sacrificali deliberatamente inviate per ristabilire un'equità che gli Spartani avevano colpevolmente fatto saltare. Secondo le fonti, dunque, l'uccisione degli ambasciatori è una colpa da espiare (e che viene espiata) e non una gloria, un segno distintivo di Sparta, come se la cultura spartana potesse caratterizzarsi dal rifiuto del dialogo con gli ambasciatori. E' da notare che mentre il film, sia pure debolmente, motiva l'uccisione degli ambasciatori con un'offesa personale alla sposa di Leonida, nella sua opera Miller dà per scontato che l'assassinio sia coerente con la cultura di Sparta. Questa Sparta di Leonida è possibile solo al prezzo dell'evaporazione del racconto di Erodoto.

Lo stesso Serse, che nelle narrazioni di Snyder e Miller è presentato come una figura dal carattere monolitico, determinato, ossessionato, quasi, dal suo desiderio di potere, è raccontato da Erodoto in modo ben diverso. Erodoto, infatti, ne descrive i dubbi e le lacerazioni interiori, il suo Serse ha una dimensione umana e cerca di resistere alle sollecitazioni dei suoi consiglieri, alcuni dei quali sono traditori Greci, che insistono perché invada la Grecia. Solo dopo molti tentennamenti e ripensamenti si decide ad agire. I Greci, in particolare gli Ateniesi, hanno più volte illustrato nelle tragedie il dramma persiano, le lacerazioni vissute dal Re dei Re prima di decidere la guerra e poi durante la sconfitta. I Greci si guardavano dal demonizzare i loro avversari. Anche questo lato umano di Serse sparisce nelle opere di Miller e Snyder: rimane di lui solo una caricatura disumana, o meglio: disumanizzata dagli Autori.

Quanto alla guerra che Serse porta in Grecia, sembra un fatto privato tra Sparta e i Persiani. Spariscono, ad esempio, tutti quei Greci che si schierarono dalla parte dei Persiani (Tebe!) ma spariscono anche quelli che, insieme agli Spartani, sono i protagonisti della guerra antipersiana: gli

Atenesi. Degli Ateniesi si dice solo che sono dei filosofi effeminati e vengono citati, unicamente e con ironia, quale termine di paragone negativo rispetto a Sparta: se neanche gli Ateniesi imbelli hanno accettato di piegarsi ai Persiani figuriamoci se può farlo Sparta; se i Persiani sono scappati a Maratona davanti agli Ateniesi con i loro “*eleganti gonnellini*”, figuriamoci cosa possono fare davanti a dei veri combattenti come gli Spartani. Tutto il contributo militare ateniese è cancellato. La vittoria di Maratona è liquidata con una battuta, quella di Salamina non è nemmeno citata. Lo stesso contributo ateniese a Platea è rimosso completamente. Platea, con cui si chiudono entrambe le versioni di 300, sembra essere una battaglia solo spartana: su trentamila Greci vi sono diecimila Spartani. Il contingente Ateniese e quello degli alleati si dissolvono nel nulla: a salvare la Grecia sono solo gli Spartani. Apparentemente gli Arcadi, che militano a fianco degli Spartani (e con forze ben superiori a quelle di Leonida: alla sorpresa del capo degli Arcadi che chiede perché Sparta abbia inviato solo il contingente di Leonida, il re spartano replica facendogli notare che i soli veri soldati di professione sono i suoi) sembrerebbero testimoniare un apprezzamento del contributo militare dei non Spartani. Tuttavia anche qui, rispetto ad Erodoto, molto si dissolve sullo sfondo. Secondo Erodoto, alle Termopili, appena resosi conto dell'aggiramento avversario, Leonida ordina a tutti gli alleati di ritirarsi. La ritirata non è allora, come presenta il film, una scelta al limite della codardia presa dagli Arcadi, bensì un ordine del capo militare della spedizione. Ordine, peraltro, cui 700 Tespiani si rifiutano di aderire: rimarranno con gli Spartani alle Termopili, a farsi massacrare anche loro dai Persiani. 700 Tespiani che disegnatore e regista fanno sparire, al fine di lasciar emergere solo l'eroismo spartano. Un eroismo certo glorioso che tuttavia non può far dimenticare una serie di clamorosi errori strategici compiuti da Leonida. La posizione delle Termopili era infatti di assoluto valore strategico per i Persiani, che dovevano a tutti i costi superare il monte Eta prima dell'arrivo del grosso spartano. Tuttavia il massiccio è aggirabile da numerosi passi secondari, presto scoperti dai Persiani i quali, dopo i primi inutili assalti frontali scelsero, ovviamente, di trovare il modo di aggirare il passo principale. Questi valichi secondari potevano esser difesi per qual-

che giorno con poche forze. Fu errore di Leonida scegliere per questo compito le truppe più raccoglieticce ed infide, che fuggirono davanti ai primi Persiani, concentrando il grosso delle sue forze ove non servivano più. Il risultato dell'aggiramento fu il crollo del fronte greco. La scelta spartana di sacrificarsi fu un gesto importante sul piano simbolico ma, a quel punto, irrilevante militarmente. Tutto questo, naturalmente, in 300 non c'è e resta solo il tradimento di Efiatte. Se Efiatte è il traditore, la vera causa del fallimento spartano sono però gli Efori: sono le loro scelte corrotte a impedire che la città si stringa tutta attorno a Leonida e a costringerlo a partire con forze insufficienti. Agli Efori, nel film, si aggiunge un politicante corrotto (del tutto assente nella *graphic novel*) che, venduto ai Persiani, si impegna a screditare Leonida davanti all'assemblea spartana. Un'invenzione deliberata, anche se legittima, che però lascia manifestare un'autonomia femminile, quella della moglie di Leonida (che prima difende il marito in assemblea e poi uccide il traditore), del tutto improbabile persino a Sparta ove, come noto, la condizione femminile era decisamente migliore rispetto, ad esempio, ad Atene. Ma torniamo agli Efori, sacerdoti corrotti che approfittano squallidamente del loro potere religioso. Sono presentati come un sacerdozio a vita mentre erano, in effetti, una carica annuale e in nessun modo ostacolarono l'azione militare spartana. Tutta Sparta, stando alle fonti, fu concorde nel ritenere opportuno di consentire ai soldati di partecipare alle Carnee (celebrazioni di grande importanza) e di ritardarne la partenza sino alla fine del periodo festivo. Il rispetto delle festività rituali (si pensi alle Olimpiadi, durante le quali erano sospese le guerre) e dei periodi in cui era lecito guerreggiare era una pratica usuale in Grecia. La decisione spartana di inviare comunque, nonostante la festa, un'avanguardia (i 300 di Leonida) per rendere pubblica davanti a tutta la Grecia la scelta della città di unirsi alla guerra antipersiana rende evidente proprio la volontà spartana di non tirarsi indietro. Proprio l'eccezionalità della decisione di inviare 300 soldati nonostante la festa dimostra quanto tutta Sparta fosse concorde nella guerra. Di nuovo, tutto questo sparisce e la marcia dei 300 è ridotta a iniziativa del solo Leonida.

Sia il film che la *graphic novel* si concludono con l'assalto spartano a Platea, un

attacco che, suggeriscono implicitamente le nostre narrazioni, porterà alla distruzione dell'esercito persiano e, dunque, all'inaugurazione di un'età nella quale, con la vittoria della Grecia (“*l'unica speranza di ragione e giustizia che abbia il mondo*”, afferma Delio) trionferà il bene. Questa età di ragione e pace, un'età dell'oro, così come viene adombrata, cancella dall'orizzonte gli eventi che seguiranno: la Guerra del Peloponneso e le lunghe, violente lotte fratricide tra Greci. Va infine considerato l'uso delle caratterizzazioni sessuali. La figura di Serse è presentata con forti elementi di ambiguità sessuale e una serie di segnali alludono alla sua omosessualità: Serse è omosessuale, un “diverso” pertanto, la cui cura del corpo, opposta a quella rigorosa e atletica degli Spartani, richiama la mollezza e la lussuria. Il campo persiano, poi, è il luogo dei piaceri e della sensualità. Assai diversa la situazione a Sparta. Nell'opera di Miller, al momento dell'arrivo dell'ambasciatore persiano (anche lui tratteggiato da gay ma molto meno bello di Serse), le donne spartane presenti all'evento sono seminude ed espongono senza pudore i loro corpi, come del resto fanno i maschi. Più che sensualità c'è indifferenza. Nel film queste donne spariscono mentre acquista rilievo la figura di Gorgo, la fedele sposa di Leonida. La relativa emancipazione delle donne spartane era nota in Grecia (ed era motivo di scandalo per gli Ateniesi). Nel fumetto, pertanto, la libertà (ma non la lussuria) delle donne spartane si contrappone alla mollezza e all'implicita omosessualità persiana. Nel film la fedeltà e la capacità di sacrificio di Gorgo si oppone oltre che all'omosessualità anche alla lussuria dei Medi. Qui la storia, più che dissolta, è invertita di segno. E' noto, infatti, che proprio i Greci avevano una forte tolleranza per gli amori omoerotici, una tolleranza che non risulta, invece, tra i Medi. Analogamente, proprio a Sparta era ambientata, da una serie di miti, l'invenzione dell'amore anale a scopo anti-concezionale. In questo modo la realtà greca è trasferita all'esterno, tra gli avversari: ciò che storicamente era la normalità in Grecia, nelle opere considerate, sparisce per essere proiettata, con segno negativo, tra i Persiani. Chiaramente, occorre riconoscere che ogni narrazione romanzata ha sempre un limitato rispetto della realtà storica e non potrebbe essere altrimenti. Un autore ha tutto il diritto, soprattutto in un'opera di taglio deliberatamente epico, di tralascia-

re tutti gli elementi storici che non gli occorrono e, perfino, di alterare eventualmente quelli che ritiene opportuno adattare al suo scopo. Non si legge *Guerra e Pace* pretendendo che rispetti la realtà storica dell'età napoleonica in Russia. D'altra parte, però, proprio questa evaporazione della storia assume un particolare connotato ideologico e giustifica le accuse dei critici, sopra considerate, alle narrazioni di Miller e Snyder. Tuttavia, riconoscere salomonicamente da una parte il diritto degli Autori a uscire dalla storia per presentare, come affermano, una narrazione puramente fantastica, e dall'altra il diritto dei critici di evidenziare i contenuti reazionari di queste opere non comporta un effettivo passo in avanti. Il successo delle due versioni di "300" non dipende certo dai contenuti ideologici che queste opere veicolano e poiché, indubbiamente, queste narrazioni piacciono, occorrerà ammettere che esse dicono qualcosa di vero per noi: debbono contenere una loro verità. Per comprenderla occorrerà prendere sul serio il carattere epico della narrazione e ciò che resta dall'evaporazione della storia che si è appena rilevata.

300: una lettura mitica

Forse per evitare di dover discutere le fonti principali cui si richiamano film e fumetto (Erodoto, soprattutto, e Plutarco), le autoassoluzioni degli Autori non hanno chiamato in causa il termine "mito" per definire il contenuto delle loro opere. Il termine è stato però utilizzato da alcuni critici che, ancora una volta in senso negativo, hanno definito le narrazioni di fumetto e film un *mito tecnico*, una mitologia falsa. La mitizzazione delle vicende e dei personaggi servirebbe proprio a produrre, e a coprire, i discutibili contenuti ideologici del film (e, prima, della *graphic novel*). Ora, senza voler negare i caratteri ideologici di *300*, varrebbe la pena di prendere sul serio questa accusa tanto più che, innegabilmente, sia il film che l'opera di Miller presentano uno dei caratteri riconosciuti dell'affabulazione mitica: incantano. Film e *graphic novel*, infatti, "prendono", promuovono forti sentimenti identificativi, sono emotivamente coinvolgenti. Proviamo allora considerare queste due opere come due varianti dello stesso mito e a leggerle come leggeremmo un mito, utilizzando le categorie di natura/cultura (e di crudo/cotto/bruciato) proposte da Lévi-Strauss.

Il film inizia con i 300 spartani in marcia. Solo uomini armati: lance, scudi, elmi, senza bagagli. E senza vestiti, praticamente: gli uomini indossano, oltre alle armi, unicamente il mantello rosso: combattenti allo stato puro. Nei disegni di Miller le aste delle lance sono sproporzionate in volume: un carattere fallico deliberatamente scelto a sottolineare la mascolinità dei 300. Impresione rafforzata dalle riprese nelle quali la lancia appare dietro lo scudo a costituire il simbolo della mascolinità. Il riposo dei soldati, sempre nei disegni, con i corpi l'uno sull'altro, quasi accoppiati con le loro lance, rievoca lo stile dei fumetti erotici: la virilità è connessa con il carattere militare. Il vero uomo è il combattente.

Questi combattenti si confrontano con una serie di antagonisti e ogni volta viene aggiunto qualcosa a questo modello di umanità. Il primo antagonista è il lupo. Il giovane Leonida, anticipando la tattica che userà alle Termopili, lo costringe a incastrarsi in una strettoia. Il lupo è la natura allo stato puro, l'anti-umanità. A suo fronte Leonida rappresenta la premessa per il superamento della natura ma non ancora la cultura realizzata: infatti, poiché è una prova iniziatica, il fanciullo Leonida pur avendone la disponibilità naturale ("*il suo fisico perfetto*" lo definisce Delio, il narratore) non ha ancora l'elemento culturale: gli mancano il mantello e le vere armi.

Il secondo passo per costruire il modello è la contrapposizione agli ambasciatori. L'incontro si gioca su una serie di opposizioni binarie. Se gli Spartani hanno il fisico perfetto, i Persiani sono mostri. Il viso iperdecorato (anelli, piercing) dell'ambasciatore e i volti coperti della scorta si oppongono al fisico perfetto e alla nudità degli Spartani. I Persiani hanno un'incerta sessualità ("*Le nostre donne troveranno sicuramente un profumo che sarà di tuo gusto*" suggerisce ironicamente uno Spartano all'ambasciatore), gli Spartani sono maschi senza dubbio. I Persiani propongono un'universalità (l'impero) astratta, contro la concretezza spartana.

Soprattutto si oppongono la violenza verbale dei Persiani e quella fisica degli Spartani. Se il lupo era sub umano (crudo), gli ambasciatori sono super-umani, eccessivi (bruciati). Per i Persiani ogni resistenza è inutile, la realtà è data e sarebbe "naturale" sottomettersi. Gli Spartani oppongono un "voluto" che giunge sino all'empietà: non ci sono regole naturali da rispettare e tutto ciò

che è naturale, come il lupo, deve essere cancellato: "*E' un'empietà, è una pazzia*" grida l'ambasciatore; "*E' Sparta*" replica Leonida prima di gettarlo nel pozzo.

Non ci sono regole naturali ma ci sono regole: quelle di Licurgo che occorre rispettare. E per rispettarle Leonida, che non ha accettato di donare acqua e terra ai Persiani, dona oro agli Efori. Deformi, mostruosi, abitano su montagne inaccessibili agli Spartani ma non alle spie persiane e ai traditori. Sono bramosi d'oro (di cui non è chiaro che cosa possano fare) ed espressione di una sessualità eccessiva e dubbia ("*porci incestuosi*", chiedono per sé le fanciulle più belle). Se gli ambasciatori si richiamavano a una ragione "naturale", gli Efori si richiamano a una tradizione e allo pseudo-*logos* di un oracolo (donna!). A questa cultura falsa Leonida, che aveva rifiutato la ragionevolezza degli ambasciatori ma che chiedeva una lettura "ragionevole" delle mappe, può opporre la sua "ragione". Gli Efori sono pseudo-Spartani, come lo è un altro antagonista, Efiatte. Costui ha armi e scudo ma non ha il fisico ("*il fisico perfetto*" lo ha Leonida); è solo e non ha reparto. Gli Efori hanno il "reparto", il collegio sacerdotale, ma non hanno le armi. Il volere degli spartani abbatte gli ambasciatori; quello velleitario di Efiatte e quello interessato degli Efori finiscono per accordarsi con i Persiani. Se il lupo è la natura, qui abbiamo una cultura appena messa al fuoco, certo non "cotta".

Apparentemente gli Arcadi sono dalla parte della cultura. Sono alleati e combattono lealmente. Ma non sono guerrieri sino in fondo. Infatti fanno altri lavori e, se l'uomo perfetto è il combattente, non sono perfetti. Infatti si ritireranno al momento supremo, senza che questa ritirata riesca a salvarli dalla catastrofe. Sono "*chiassosi arcadi*": dei bambini. Un'umanità incompleta.

Gli ultimi antagonisti sono i Persiani e Serse. I primi in forma di folla anonima e mostruosa, il secondo singolarmente. Per i Persiani tornano i caratteri mostruosi già descritti. Sono minacciosi, anonimi (gli Immortali tutti eguali e senza volto), formiche (e come tali vengono trattati i loro feriti), schiavi, sub umani di cui non vale nemmeno la pena occuparsi una volta cessato il pericolo. Li accompagnano altri mostri, gli elefanti, da cui non si distinguono poi troppo. Tanto vicini alla natura e lontani dalla cultura, che possono trasformarsi nel materiale con cui realizzare i muri difensivi.

Diverso il caso di Serse. Se i Persiani sono, come il lupo, crudi, se gli Efori sono appena cotti e gli ambasciatori bruciati, cenere, Serse è il miele, ciò che è mangiabile senza cottura, praticamente un dio. Alto, bello, a suo modo benevolente, ha i segni della cultura ma sistemati in modo assurdo. Nudo, come gli Spartani, è adornato di gioielli; asessuato od omosessuale, è circondato di giovani donne. La sua dimensione è quella del paradiso o, comunque, di un luogo inarrivabile agli umani. Inarrivabile in tutti i sensi: la lancia di Leonida lo sfiora appena. Serse offre ai suoi servi piaceri, onori, lussuria, potere, tutto ciò che è desiderabile. Ma i suoi servi non sono uomini, non hanno volto infatti. I suoi servi possono vivere nel piacere ma sono privati della loro umanità: Serse scende da un enorme carro usando i corpi senza volto dei servi, ridotti a gradini. Gli Spartani lo dicono chiaramente: è una lotta tra gli uomini, i liberi, e gli schiavi di Serse. La sua dimensione è inaccettabile, una tentazione ma una tentazione disumanizzante. I suoi Persiani-belve fanno tremare la terra: “*pronti a divorare la piccola Grecia*”, pronti a distruggere “*i soli uomini liberi che il mondo abbia mai conosciuto*”. La loro avanzata somiglia molto al temibile, mitico, “*ritorno dei morti*”, che rischia di travolgere le barriere che preservano l'identità e la cultura. Per esorcizzare questo pericolo occorrerà un sacrificio: la morte dei 300.

Il film è dunque giocato su una serie di opposizioni tendenti a distinguere gli Spartani dai loro antagonisti (tralasciando per brevità il traditore e la regina Gorgo). Sono opposizioni che utilizzano vari registri riassunti nella tabella.

Il doppio segno di Efiante in alcuni codici si riferisce a prima e dopo il tradimento. La fecondità spartana è esemplificata dal matrimonio di Leonida.

La normalità spartana è, ovviamente, espressa dalla colonna spartana. Ma questa colonna disegna la normalità umana

secondo il film? L'analisi strutturale, appena svolta, non è in grado di aprirci tutti i significati. Occorrerà contestualizzare la narrazione. Cominciamo da una domanda: se 300 è un mito, è un mito di chi? Quale cultura, quale comunità lo narra? Chiaramente è una narrazione tutta occidentale e l'ambientazione nella Grecia classica equivale all'ambientazione nel tempo mitico. Ambientare il racconto nel tempo mitico significa dire che gli Spartani, con il loro ideale di uomo-combattente, non sono ciò che il mito vuole proporre come adatto ai tempi nostri bensì ciò che era “*in quei tempi*”! Gli Spartani non sono il modello ideale di riferimento per l'attualità ma una dimensione superata. Non a caso, del resto, la morte cancella tutto. Ma se gli Spartani non sono il modello ideale per noi occidentali, allora chi sono? E chi è Serse?

Gli Spartani non siamo noi occidentali ma sono ciò che noi siamo stati e che non possiamo più essere. Un tempo passato e irrecuperabile che, come tutti i passati, si carica di fascino e rimpianto. Un tempo in cui tutto era in ordine, i codici morali certi, il corso della vita stabile. Un tempo affascinante ma irripetibile: il suo esito è infatti la morte. Diciamo allora che gli Spartani sono lo specchio del nostro passato. Al fascino mortale del passato si oppone la tentazione, altrettanto mortale, di un possibile avvenire. Serse, con il suo universo di piaceri, ove manca il lavoro, con l'abbondanza è sfavillante dei beni, con il suo impero astrattamente universale, è il modello della globalizzazione consumista. Il tollerante Serse pretende una sola cosa: di accettare il sistema. Fatto questo non ha altre verità da chiedere e da offrire: è il relativismo allo stato puro, gli è indifferente tutto. Non ha codici morali, non ha verità: aperto alla diversità sessuale, a ciò che è abnorme, all'assurdo. Promette benessere e distribuisce schiavitù, le sue ricchezze, sempre a portata di mano,

sono continuamente irraggiungibili. La sua ragionevolezza è la ragione strumentale, che riduce tutto a utile e, a questo punto, dietro la massa dei suoi eserciti si intravede la folla anonima dei consumatori. Il suo impero universale è quello del mercato, della globalizzazione capitalista. Questo è lo spettro mortale che si profila all'orizzonte dell'Occidente: ciò che l'Occidente rischia di essere.

Gli Spartani sono indifferenti alla vita ma tengono a tutto il resto; Serse non tiene a nulla ed è egualmente indifferente alla vita. Tra un passato irripetibile ed un futuro inaccettabile l'Occidente è sospeso. Il mito allora, come sovente accade ai miti, più che rivelare copre, nasconde. Cela una contraddizione, tutta interna all'Occidente, rispetto alla quale non ha soluzioni da offrire. Non a caso il mitofilm non ha conclusione: l'assalto finale a Platea degli Spartani ripropone tutto, ancora ma a parti invertite.

La “filosofia” dei 300

Abbiamo visto come le letture critiche di cui la *graphic novel* e soprattutto il film sono stati oggetto contengano indubbi elementi di verità. Tuttavia non solo queste stesse letture, occorre riconoscerlo, sono fortemente ideologizzate ma hanno anche il torto di ridurre a mera apologia e propaganda delle opere che, per quanto discutibili, certo non possono essere considerate riduttivamente. La lettura mitica ha evidenziato come le cose siano assai più complesse. Proviamo ora, spostando l'attenzione dal piano politico a quello culturale, a vedere se sia possibile recuperare un messaggio di queste opere. Proviamo a ricostruire, cioè, l'universo filosofico implicito che è dietro la Sparta di Leonida.

In entrambe le opere, *graphic novel* e film, sembra manifestarsi una contraddizione tra il rifiuto della ragionevolezza, operato da Leonida, e il suo ripetuto richiamarsi alla Ragione. La ragionevolezza, ad esempio, è quella sostenuta dai Persiani e da loro intesa quale sinonimo di realismo. L'ambasciatore persiano afferma: “*Non siate sfuggente, non siate stupido, non ve lo potete permettere*”. Davanti agli Efori corrotti che chiedono di ascoltare l'oracolo però Leonida afferma: “*Preferirei che ascoltaste la ragione*”. La folla dei Persiani si prepara “*a soffocare l'unica speranza di ragione e giustizia che il mondo abbia mai avuto*”. D'altra parte, però, Leonida va loro incontro irragionevolmente da solo con

Codice	Lupo	Spartani	Ambasciatori	Efori	Efiante	Persiani	Serse
vestiario	-	-	+	+	+	+	-
Oro-gioielli	-	-	+	+	-	-	+
Armi	-	+	-	-	+/-	+	-
Frecce	-	-	-	-		+	-
Lussuria feconda	-	-	-	+	+/-	-	-
Sessualità feconda	-	+	-	-	-	-	-
Perfezione fisica	-	+	-	-	-	-	+

la sua guardia personale, in pratica per svolgere una missione suicida.

E' chiaro, pertanto, che quando si oppone e quando difende la ragione Leonida ha in mente cose diverse. La ragione che viene rifiutata è quella della razionalità strumentale, il Principio di ragione sinonimo di Principio di realtà. La razionalità equivale alla codardia. La razionalità è quella di Serse, *“voce untuosa come l'olio caldo sul cuoio consunto, profonda come il rombo di un tuono”* che lo richiama alla ragionevolezza di un compromesso o che, ancora prima dello scontro finale, rammenta al suo avversario che ormai la battaglia è decisa e che dovrebbe rendersene conto. A lui Leonida oppone la forza della volontà: *“La battaglia è finita quando lo dico io”*. Un volontarismo irrazionale, cieco, più forte di ogni ragionevolezza, una posizione che rammenta Nietzsche, o anche Sorel. Ciò che è chiamato razionalità è solo una metafisica decadente, che scambia per verità quello che è invece solo debolezza. E' questo l'errore in cui cadono anche gli Arcadi, che scoperto l'arrivo alle spalle dei Persiani propongono una triplice scelta: ritirata, resa o morte. Una scelta facile per gli Spartani che non possono nemmeno prendere in considerazione la possibilità di ritirarsi o di arrendersi. Affidandosi alla razionalità strumentale gli Arcadi si ritireranno, senza rendersi conto che la loro ragionevolezza è solo un'illusione metafisica: sorpresi dai Persiani guidati da Efialte verranno massacrati. Un'inevitabilità che sfugge anche ad Efialte il quale, vanamente, grida ai Persiani di fermarsi e desistere dall'uccisione degli inermi in fuga: *“Inutile massacrarli”*, grida l'infelice, *“Non c'è ragione”*. Di fronte all'ultimo appella alla ragione di Serse, osservando il mondo dalla prospettiva dell'elmo calato sugli occhi, Leonida si spoglia di tutto e tornato nudo come un bambino, come nelle *Tre Metamorfosi* nietzscheane, scaglia la lancia contro l'avversario.

La lotta contro la ragione va di pari passo con il rifiuto di ciò che è tradizione, storia: gli Efori, *“sacerdoti degli antichi dei”* sono *“porci incestuosi che persino un re deve corrompere e implorare”*. I loro obblighi religiosi sono solo scuse e le loro cerimonie sacre poco più che una maschera della loro lussuria. Gli Efori, e le loro tradizioni, sono *“residui dei tempi antichi”*, delle *“tenebre”*, *“residui marci e ammuffiti di tradizioni vecchie, beffarde, stupide”*. Gli dei, per Leonida, sono morti, la tradizione non ha valore di per

sé e non vi è motivo per rispettarla. Quando l'ambasciatore si accorge di ciò che sta per accadere grida: *“Nessuno, né greco né persiano minaccia un ambasciatore”*, *“E' un'empietà, è una pazzia”*. L'ambasciatore confida nel rispetto del diritto delle genti, degli usi tradizionali. Ma diritto consuetudinario e tradizione sono spariti. Questo significa la risposta di Leonida: *“E' Sparta”*. Anche il secondo ambasciatore, alle Termopili, davanti al muro realizzato con i cadaveri degli esploratori persiani si attende la tradizionale accoglienza. Ricco, adorno di gioielli, violento (frusta i suoi servi neri), chiede vanamente attenzione mentre gli Spartani lo ignorano, raccontando l'apologo del vecchio alle Olimpiadi, che non riusciva a trovare un posto per sedersi sino a quando tutti gli Spartani si alzano per cedere il loro sedile. L'ambasciatore pretende, come è uso, di avere attenzione ma quando grida: *“Dovete ascoltarmi”* gli viene tagliato il braccio. Gli Spartani non rispettano nulla di ciò che è consacrato dalla tradizione: per loro non c'è altra realtà che quella scelta da loro medesimi. E la realtà è definita dall'azione. E' l'azione a produrre la realtà e il suo senso: di fronte ai primi massacri, le risate e la gioia spartana si uniscono al terrore persiano e mentre i feriti vengono massacrati con indifferenza Leonida commenta: *“Per gli dei, che splendido inizio”*. L'inizio splendido non è la vittoria né il massacro dei nemici: l'inizio splendido è la guerra, la sua capacità di trasformare, distruggere, creare. La guerra crea distruggendo: è prerogativa dei forti accettare questa verità e ciò che essa comporta, ovvero la morte. L'atmosfera cupa dei disegni di Miller, accuratamente riprodotta dalla fotografia del film, prefigura il finale tragico avvolgendo ogni evento dell'attesa della morte. Leonida sa benissimo a cosa va incontro con la sua scelta: di fronte al naufragio di alcune navi persiane i Greci ridono contenti ma Leonida, con tono dolce e amaro insieme, commenta: *“Pensano davvero che abbiamo qualche possibilità”*. Da parte sua non ha dubbi: ha cancellato il pensiero di Gorgo, la donna che ama: *“una donna, una moglie, che è già solo un ricordo”* e si prepara alla morte. Proprio la morte, però, costruisce il senso della vita. Davanti alla prospettiva della morte *“ognuno guarderà nella sua anima”*. Per due volte, prima nella marcia *“verso l'abisso”* e poi, al momento dello scontro, la prospettiva della morte imminente spalanca le porte al senso

della vita. Con toni lirici Leonida rivela come la sua partecipazione alla vita, il suo sentirsi vivo (il vento sulla pelle, l'odore del mare, i profumi, la luce del sole...) venga esaltato dal pensiero della morte. Solo chi si prepara alla morte può comprendere il senso della vita e solo la morte rende la vita degna di esser vissuta. Alludendo forse ad Heidegger, Miller scrive: *“Fissando la morte negli occhi Leonida ride”*. Il suo unico rimpianto è *“poterne sacrificare così pochi”*.

Ansia di assoluto

Questi accenni nichilistici, tuttavia, non debbono trarre in inganno. Al di là dell'irrazionalismo, del volontarismo estremo e delle suggestioni nietzscheane, dietro le opere di Miller e Snyder si cela un'ansia di assoluto. La lotta di Leonida e degli Spartani, la scelta di seguire il dovere sino al sacrificio, sono espressione di un codice morale oggettivo, di una *“Ragione”* che è estranea, e superiore, alle tradizioni arbitrarie e al relativismo morale. Esistono valori oggettivi, immutabili, rispetto ai quali ogni cedimento è tradimento: *“noi non sacrifichiamo la Legge alla volontà e al capriccio degli uomini”*, afferma Leonida. Come rifiuta le nuove tradizioni persiane, così Leonida disprezza le vecchie tradizioni degli Efori: sono tutte irrazionali ed arbitrarie, espressione di soggettivismo, di relativismo. Questo spiega anche il motivo per cui Leonida non può accettare la razionalità strumentale quale è offerta da Serse: si tratta di una ragione troppo *“umana”*, troppo terrena, intrisa di soggettivismo. Antiutilitarismo, antirelativismo, valori assoluti: più che Nietzsche ed Heidegger, qui Miller e Snyder sembrano chiamare in causa Platone e il suo Stato ideale. L'utilitarismo, come le tradizioni, è solo una forma di soggettivismo arbitrario e tanto Serse quanto gli Efori fanno la figura dei sofisti di fronte a Socrate. I valori non cambiano, non possono cambiare a seconda dei desideri soggettivi. Per questo Leonida rifiuta la collaborazione di Efialte, perché *“oggettivamente”* è estraneo a Sparta, nonostante *“soggettivamente”* desideri con tutto se stesso di esser spartano. Analogamente Gorgo, al momento della partenza, avendo compreso che i Greci vanno verso uno scontro impari, gli porge lo scudo ricordandogli che i valori sono più importanti della vita: *“O con questo o sopra di questo”*. Lo scudo è il segno di questo codice che non può essere abbandonato, a costo

della morte. Va rilevato che Gorgo, nel chiamare il marito, non usa il nome, personale ed individualmente identificativo, ma lo chiama, usando il vocativo, "Spartano", includendolo, cioè, in una dimensione ontologica che va al di là e al di sopra dei singoli, e accettando che da quel momento Leonida non sia più una persona ma un ruolo.

A Platea, Delio, il sopravvissuto delle Termopili, grida prima della carica: "Salveremo il mondo da tradizioni vecchie, antiquate, stupide (...) e daremo inizio a un futuro più luminoso (...) preparatevi alla guerra", e gli Spartani vanno all'attacco "Per la vittoria!". La guerra creatrice può finalmente far piazza pulita degli arbitri e realizzare il

mondo della verità. O la verità o la morte: vivere senza la verità equivale ad essere già morti. La contrapposizione tra liberi e schiavi, che torna ripetutamente, allora non è solo espressione di valori politici ma rammenta la tradizionale contrapposizione nella filosofia greca tra gli svegli e i dormienti, tra chi ricerca al di là dell'apparenza e chi si accontenta di vedere le cose come sono presentate dai sensi e dall'abitudine.

Conclusioni

Per essere compreso 300, e per comprendere i motivi per i quali indubbiamente ha un così forte impatto emotivo, occorre una serie di approfondimenti progressivi. Come ogni autentica narrazione

epica, presenta vari livelli di lettura non necessariamente recuperabili a una coerenza unitaria. Narrazione fantastica, messaggio reazionario, mito, irrazionalismo, tutto questo celano una profonda ansia di assoluto e un drammatico bisogno di certezze. Certezze che, al momento, l'Occidente, sospeso tra la tentazione di un passato illusorio e la logica alienante di un futuro massificante, non sembra essere in grado di offrire.

Webgrafia

http://www.wumingfoundation.com/suoni/Wu_Ming_1_Lezione_su_300_02052007.htm (visitato 22/7/2007)

<http://www.cineboom.it/rubriche.php?ID=44&c=6> (visitato (22/7/2007))