L'Età del Bronzo
Volume 1
Mille Navi
Copyright © 2001-2006 Eric Shanower
All rights reserved
Edizione originale Image Comics
© Copyright edizione italiana Free Books Srl, 2006

Andrea Materia *Direttore editoriale*
Francesco Spreafico *Coordinamento e supervisione*
Giovanni Agozzino *Traduzioni e lettering*
Michele Amadesi e Dario Mattaliano *Web editors*

FREE BOOKS srl
Via Vito Vincenti, 19
06012 Città di Castello (PG) - Italia
Tel. 075.851741
Fax 075.8510461
redazione@free-books.it
www.free-books.it (acquista online!)

Stampato nello stabilimento **Free Books Srl**
Città di Castello (PG) - Italia
Nel mese di marzo 2006

La storia
Mille navi
È stata pubblicata originariamente
Nella serie *Age of Bronze*
Dal numero 1 (11/1998) al numero 9 (11/2000).

"La rabbia sfrenata del tuo amore troppo cieco
Causerà dieci, cento, mille vedove affrante
Allora legati dolce Paride, alla tua prima scelta
Baciami e stringimi in queste verdi colline."

Enone e Paride, verso 17
Thomas Heywood, 1594

Grazie al coraggio e alla perseveranza della Free Books, forte del suo rapporto privilegiato con la IMAGE, approda oggi in Italia *Age of Bronze* di Eric Shanower, il pluripremiato fumetto sulla guerra di Troia.

Già, proprio un fumetto sulla guerra di Troia.

Introdurre l'ennesima versione di una delle storie più antiche di tutti i tempi, tentando allo stesso tempo di apparire un minimo originali, non è un'impresa facile. Fortunatamente, il fatto che *L'Età del Bronzo* sia un'opera sconfinata e bellissima, eroica e romantica, epica e sanguinosa, aiuta un po' nel tentativo.

Comunque, sintetizzare il significato del fumetto di Shanower come "un'altra rilettura della guerra di Troia" sarebbe altamente riduttivo.

Frutto di un lavoro preparatorio durato circa sette anni, *L'Età del Bronzo* non è un semplice fumetto storico, e nemmeno un surrogato dei (noiosi, diciamolo pure) libri scolastici: guerra, sentimento, politica, mito, amore, sesso, dramma e umorismo si fondono in un'unica, appassionante narrazione, per mezzo di un bianco e nero rigoroso ma dinamico. E non potrebbe che essere così: lo storytelling maturo e affascinante di Shanower proviene da anni di gavetta, ma anche dagli studi effettuati presso la prestigiosa *Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Art*. Lo stile dettagliato e d'impatto, però, non è l'unico pregio dell'opera di Shanower, che pensò di poter mettere su carta il suo personale racconto del conflitto tra Achei e Troiani dopo aver ascoltato la versione su nastro di un libro dedicato ai grandi conflitti. Lo stesso Shanower racconta:

"Nel Febbraio del 1991 mi venne in mente l'idea di raccontare la leggenda della guerra di Troia sotto forma di fumetto [...] *L'ispirazione venne dopo aver ascoltato l'audiolibro di The March of Folly: From Troy to Vietnam. Il capitolo su Troia mostrava come la guerra di Troia fosse la storia più interessante ed eccitante mai raccontata".*[1]

Shanower iniziò a documentarsi, in accordo con le grandi ambizioni del suo progetto: non limitarsi ai fatti de *L'Iliade*, ma ricostruire minuziosamente ogni avvenimento a partire dalla giovinezza di Paride (il troiano che scatenerà le ire degli Achei) fino alla fine del conflitto, mettendo in accordo opere e poemi contrastanti, molteplici versioni dei fatti e dei personaggi. Nell'autunno del 1998 venne pubblicato dalla IMAGE il primo comic book della serie *Age of Bronze:* un taglia e cuci volto ad armonizzare trenta secoli di opere e tradizioni, arricchito dalla visione del mondo classico dell'autore.

"Descriverò l'Età del Bronzo nella maniera più drammatica possibile, entrando nelle persona-

[1] I brani sono tratti da *"Shanower's Age of Bronze"*, intervista a Eric Shanower pubblicata su Comicon.com

lità dei personaggi e mostrando l'intera gamma delle loro emozioni e motivazioni. [...] *Sono presenti tutti i personaggi della tradizione: Agamennone, Achille, Odisseo, Ettore, e gli altri. Quando dico che narrerò l'intera storia, è esattamente quello che intendo dire: non lascerò fuori nulla. Non importa quanto il lettore sia familiare con la storia, sono sicuro che L'Età del Bronzo saprà stupirlo. Anche se mi tengo sempre molto fedele alle fonti, ho scoperto alcuni episodi abbastanza oscuri.*

Shanower ridona alla guerra di Troia una dimensione moderna e interessante, senza però rinunciare alla precisione e all'accuratezza delle fonti storiche e letterarie: dall'*Iliade* di Omero a *Troilo e Cressida* di Shakespeare, dalle tragedie di Eschilo alle poesie di Esiodo, ogni episodio riconducibile alla guerra di Troia viene inglobato e rinarrato nell'opera. L'accurata ricerca riguarda anche gli elementi scenografici: il disegno di ogni costume, palazzo, carro, nave, arma o armatura è basato sui reperti archeologici risalenti all'età del bronzo nella regione mediterranea. Da qui l'idea del titolo, che non deve però fuorviare: *L'Età del Bronzo* vuole essere storicamente attendibile, ma non didascalico. Vuole narrare il mito, l'armi e gli eroi, risultando al tempo stesso verosimile. Ne segue la scelta di mantenere le divinità sullo sfondo, presenze impalpabili che influenzano, ma non forzano, i destini degli uomini.

"Una particolarità de L'Età del Bronzo è che non userò gli dei come personaggi che influenzano direttamente le azioni. È una scelta coraggiosa, quando devi narrare la storia di Troia. Ma un importante aspetto della serie è quello di mostrare la natura umana e le motivazioni dei personaggi, senza che le loro azioni siano dettate da esseri sovrannaturali".

In ogni capitolo de *L'Età del Bronzo*, Eric Shanower maneggia abilmente materiali e documentazioni complesse, trasformando la "materia grezza" di poeti, studiosi e storici in un condensato di azione ed epicità. Senza rinunciare alla leggerezza e alla fruibilità propria di un mezzo di comunicazione, il fumetto, usato senza alcun complesso di inferiorità nei confronti di altri media più titolati, come teatro, poesia e romanzo.

In definitiva un'opera interessante e profonda, divertente e drammatica allo stesso tempo, che ha fruttato a Shanower fama e riconoscimenti importanti, come i due Premi Eisner (annate 2001 e 2003) nella categoria *miglior scrittore e disegnatore*. Basterebbe questo biglietto da visita per convincere anche i più recalcitranti lettori a dare un'opportunità a *L'Età del Bronzo* e ai suoi eroi: dal prode Achille allo scavezzacollo Paride, da Elena di Sparta, la più bella tra i mortali, a Eracle, terrore di Ilio... eppure c'è ancora altro, a partire dalla delicata trattazione dell'omosessualità nella civiltà greca, e di come *L'Età del Bronzo* sia diventato un fumetto culto tra la comunità gay. Ma ci sarà tempo per parlarne, magari in concomitanza con l'uscita del secondo volume.

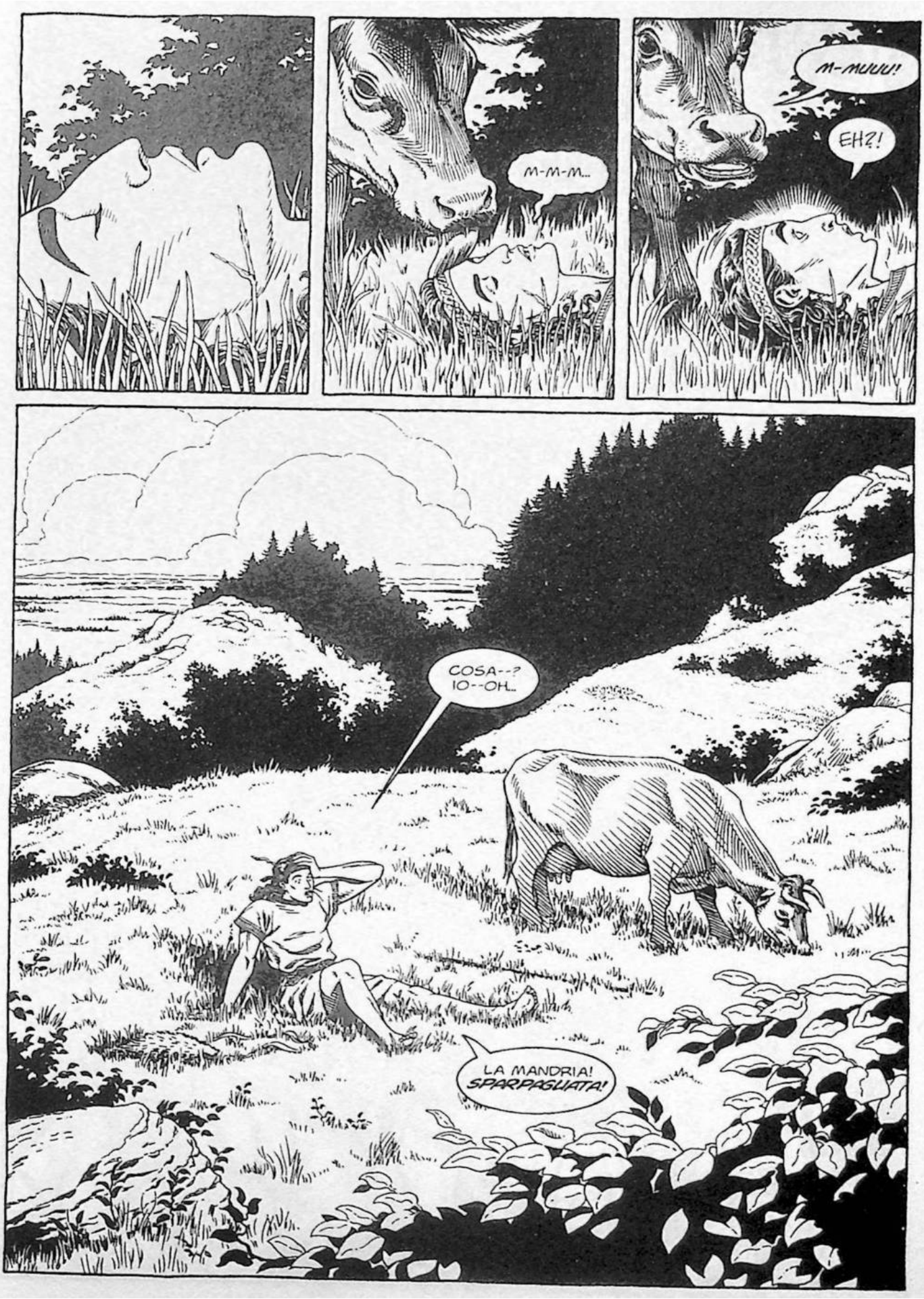
Note filologiche: A tutt'oggi, *Age of Bronze* consta di 22 numeri e uno Special, oltre che di due grandi paperback, *"A Thousand Ships"* e *"Sacrifice"*, che raccolgono i numeri 1/9 e 10/19. *A Thousand Ships - Mille Navi* è proprio il volume che la Free Books vi offre: oltre 180 pagine di fumetto, arricchito da mappe, liste dei nomi e da un esauriente apparato notazionale per chi vuole addentrarsi ancor di più nelle atmosfere classiche che caratterizzano la serie. Serie che dal novembre 1998 veleggia con tranquillità nel burrascoso mare dell'editoria USA, e che accompagnerà i lettori di mezzo mondo (*AoB* è tradotto in Spagna, Francia, Polonia e adesso anche in Italia) per molto altro tempo ancora.

Mappa

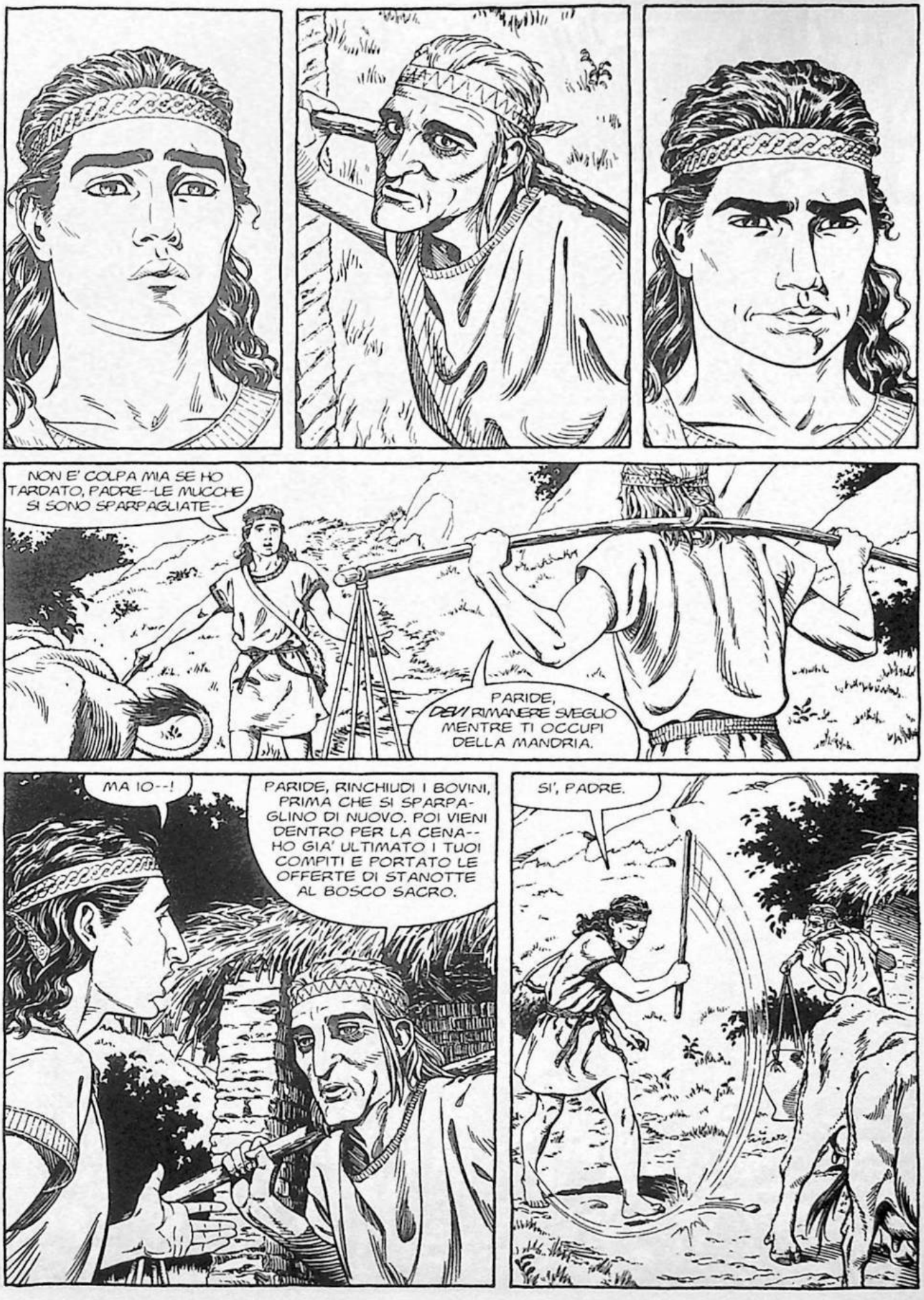
dell' **EGEO**

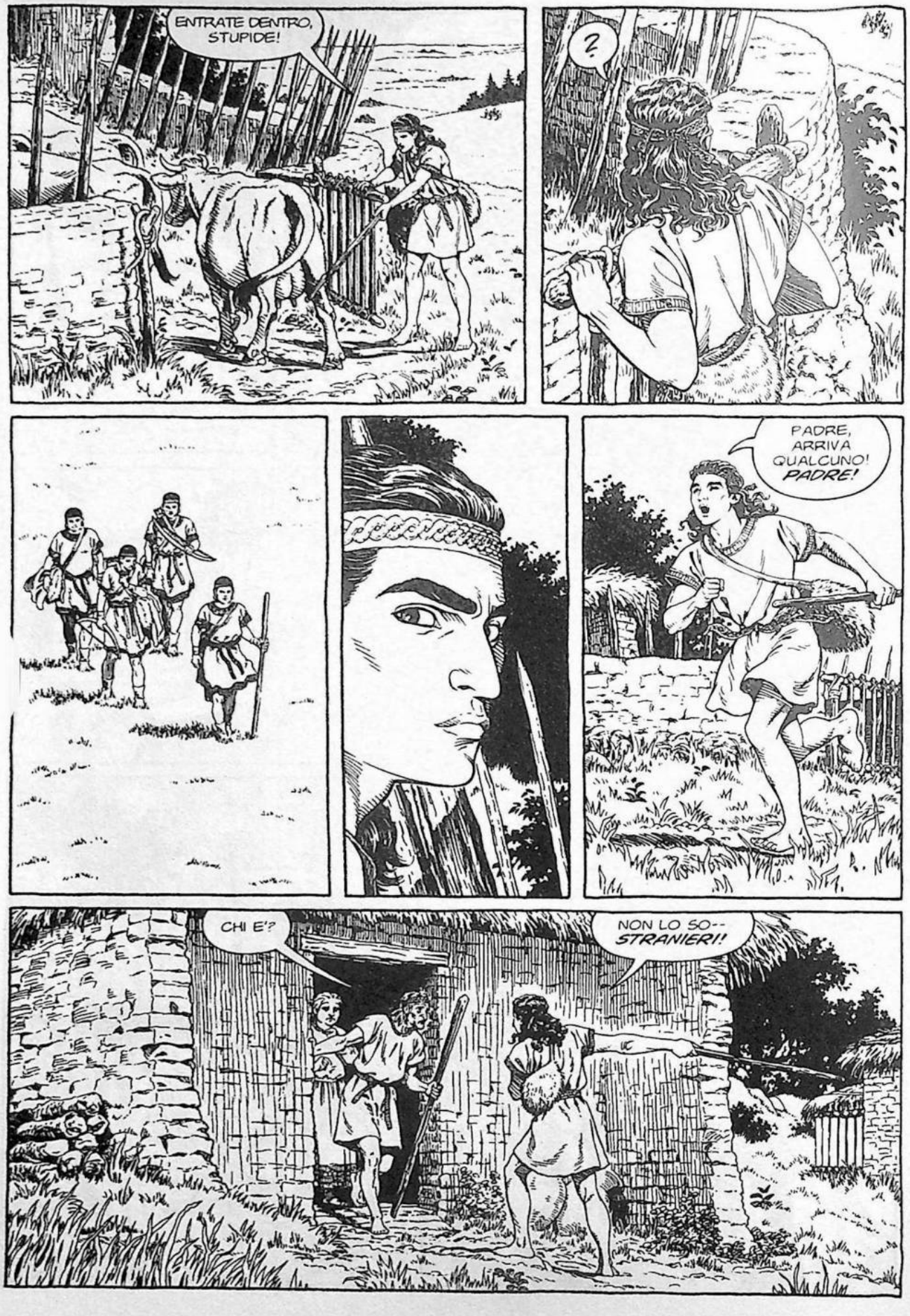
nell' **ETA' DEL BRONZO**

MAR MEDITERRANEO


M-M-M...
M-MUUU!
EH?!
COSA--? IO--OH...
LA MANDRIA! SPARPAGLIATA!

AVANTI! PIU' VELOCI, STUPIDE BESTIE!
TORNA QUI, TU!
VA BENE--PIANO! PIANO!
BENE-- COSI'...


NON E' COLPA MIA SE HO TARDATO, PADRE--LE MUCCHE SI SONO SPARPAGLIATE--
PARIDE, DEVI RIMANERE SVEGLIO MENTRE TI OCCUPI DELLA MANDRIA.
MA IO--!
PARIDE, RINCHIUDI I BOVINI, PRIMA CHE SI SPARPAGLINO DI NUOVO. POI VIENI DENTRO PER LA CENA--HO GIA' ULTIMATO I TUOI COMPITI E PORTATO LE OFFERTE DI STANOTTE AL BOSCO SACRO.
SI', PADRE.


ENTRATE DENTRO, STUPIDE!
?
PADRE, ARRIVA QUALCUNO! PADRE!
CHI E'?
NON LO SO-- STRANIERI!

SEI TU AGELAO, MANDRIANO DEL MONTE IDA?
IO SONO AGELAO.

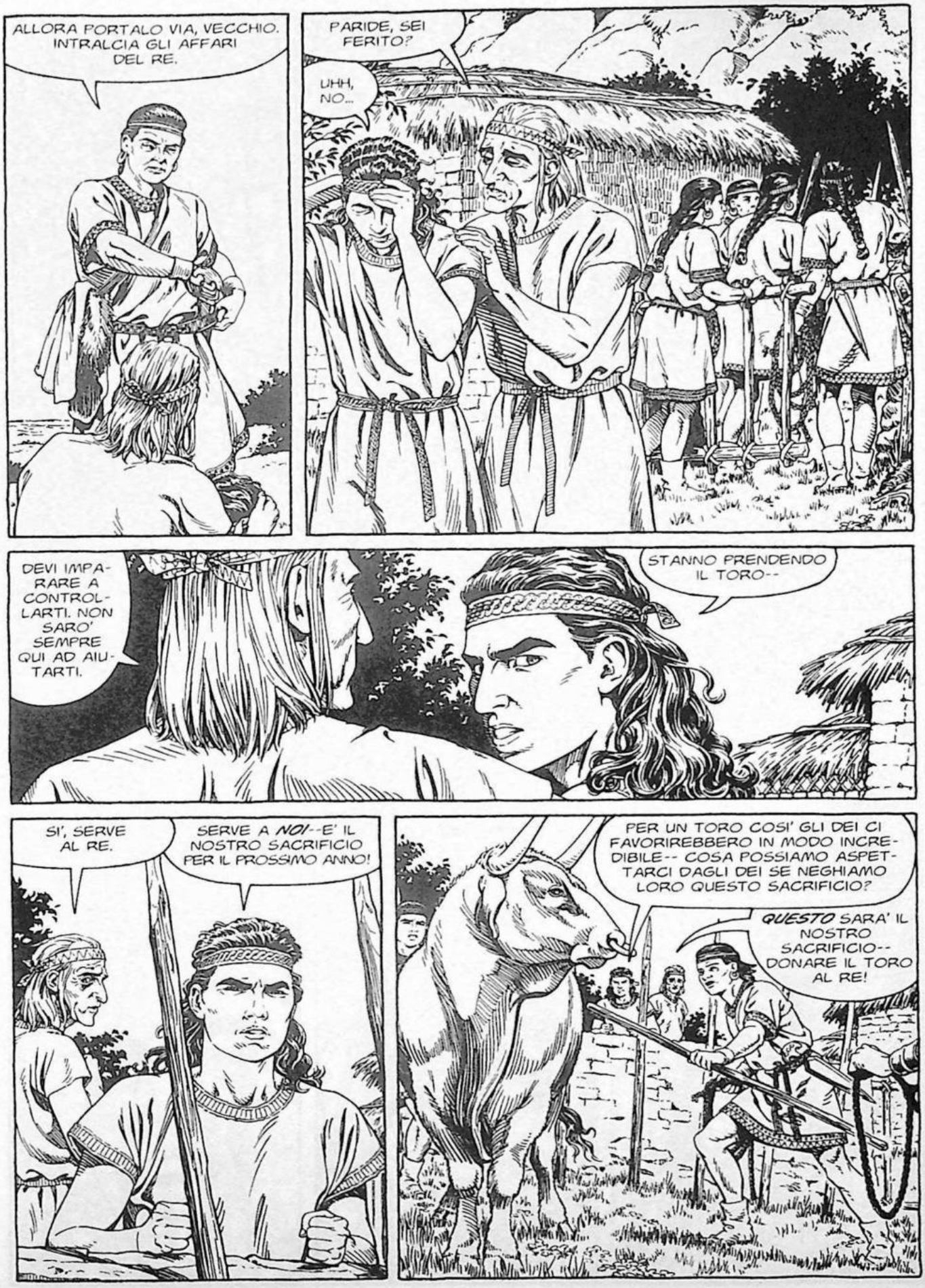
SIAMO SERVITORI DEL RE E VENIAMO IN SUO NOME. TU HAI UN BEL TORO BIANCO LATTE, RINOMATO IN TUTTO IL PAESE?
IO HO UN TORO BIANCO LATTE. NON STA A ME LODARE LA SUA QUALITA'.

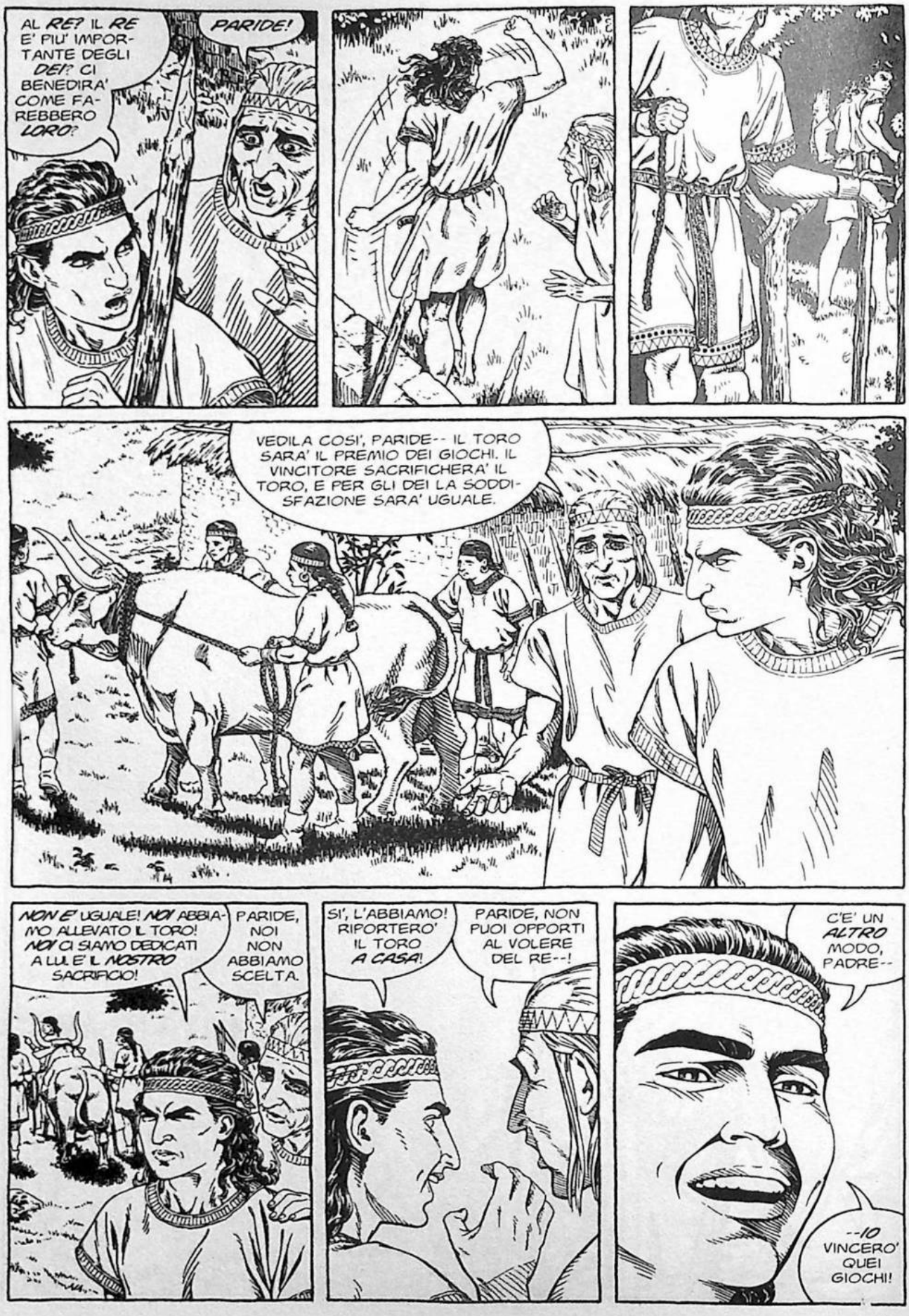
E' IL MIGLIOR TORO CHE SI SIA MAI VISTO! HA BATTUTO OGNI ALTRO TORO QUI--
PARIDE! SILENZIO!

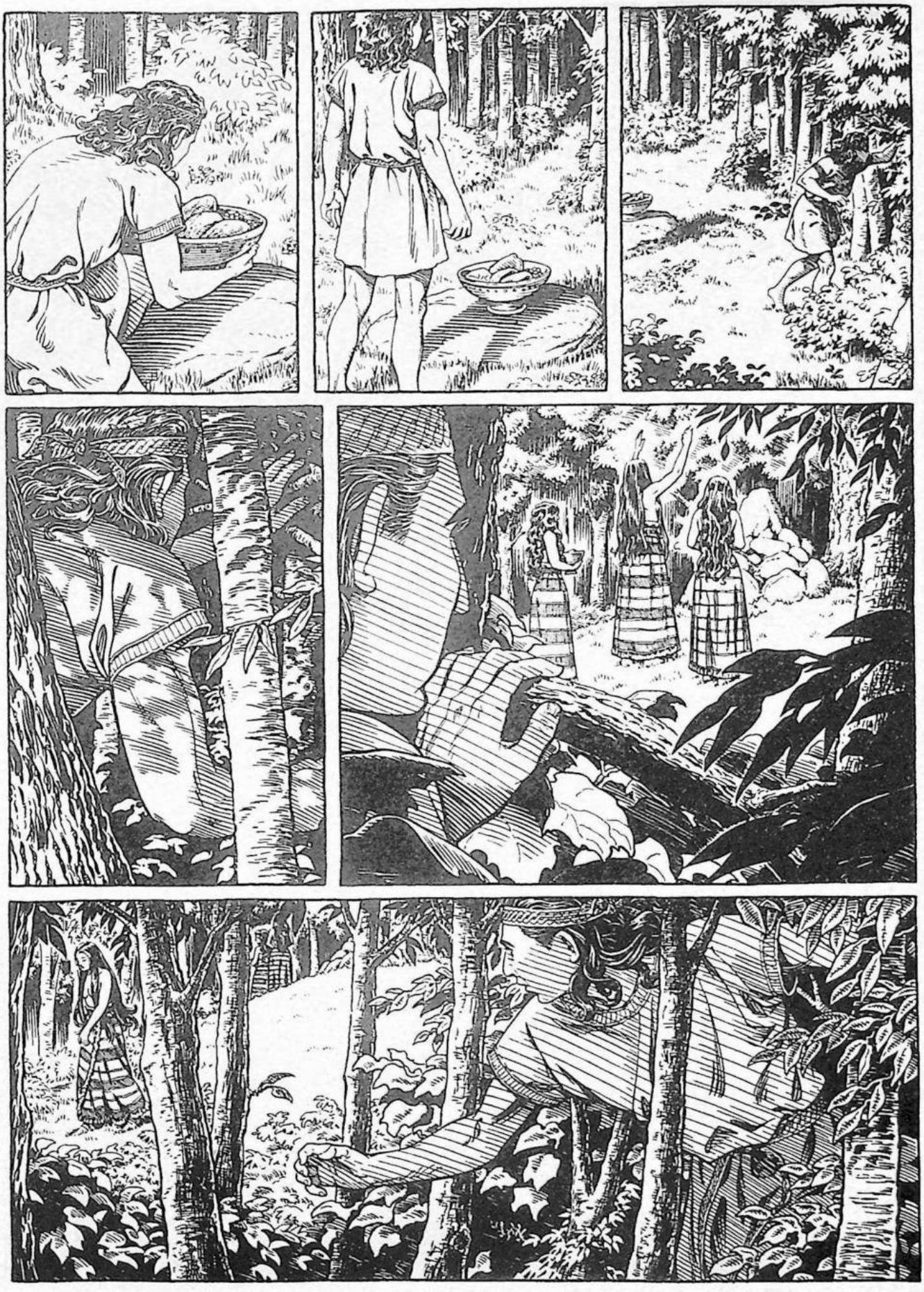
IL RE ESIGE IL VOSTRO TORO COME PREMIO PER I GIOCHI FESTIVI. OVVIAMENTE VI VERRA' DEDOTTO DALLE TASSE.
OFFRO AL RE QUEL CHE HO CON PIACERE. IL TORO E' DA QUESTA PARTE.

PADRE! NO!
PARIDE, PORTA QUESTO DENTRO A TUA MADRE.

DEVE ESSERE TENUTO DA SOLO.
MOLTO BENE. PRENDIAMOLO AL LACCIO.
E' UNA BELLEZZA!
NO!
FERMI!
UNGH!
WHACK
NO! LO UCCIDERETE!
uuhhh...
E'-- E'... MIO FIGLIO...


ALLORA PORTALO VIA, VECCHIO. INTRALCIA GLI AFFARI DEL RE.
PARIDE, SEI FERITO?
UHH, NO...
DEVI IMPARARE A CONTROLLARTI. NON SARO' SEMPRE QUI AD AIUTARTI.
STANNO PRENDENDO IL TORO--
SI', SERVE AL RE.
SERVE A *NOI*--E' IL NOSTRO SACRIFICIO PER IL PROSSIMO ANNO!
PER UN TORO COSI' GLI DEI CI FAVORIREBBERO IN MODO INCREDIBILE-- COSA POSSIAMO ASPETTARCI DAGLI DEI SE NEGHIAMO LORO QUESTO SACRIFICIO?
QUESTO SARA' IL NOSTRO SACRIFICIO-- DONARE IL TORO AL RE!


AL *RE*? IL *RE* E' PIU' IMPORTANTE DEGLI *DEI*? CI BENEDIRA' COME FAREBBERO *LORO*?
PARIDE!
VEDILA COSI', PARIDE-- IL TORO SARA' IL PREMIO DEI GIOCHI. IL VINCITORE SACRIFICHERA' IL TORO, E PER GLI DEI LA SODDISFAZIONE SARA' UGUALE.
NON E' UGUALE! *NOI* ABBIAMO ALLEVATO IL TORO! *NOI* CI SIAMO DEDICATI A LUI. E' *IL NOSTRO* SACRIFICIO!
PARIDE, NOI NON ABBIAMO SCELTA.
SI', L'ABBIAMO! RIPORTERO' IL TORO *A CASA*!
PARIDE, NON PUOI OPPORTI AL VOLERE DEL RE--!
C'E' UN *ALTRO* MODO, PADRE--
--IO VINCERO' QUEI GIOCHI!



CIAO, ENONE.
AH!
PARIDE, SEI--SEI UNO SCEMO! ME LO HAI QUASI FATTO CADERE!
LA VISIONE DELLA MIA FIGURA MASCOLINA TI FA FREMERE, BELLA NINFA?
OH, SMETTILA! DEVO PORTARE LE TUE OFFERTE ALLA GROTTA SACRA.
LE PRENDERA' UNA DELLE TUE SORELLE, ENONE.
LASCIALE E VIENI CON ME.
NO, IO-- NON OGGI.
MOLTO BENE, CAPISCO QUANDO NON SONO DESIDERATO.
PARIDE, ASPETTA! NON E' QUELLO CHE--
OGGI--C'E' UNA SPECIE DI TENSIONE NELL'ARIA.
MH. AFFASCINANTE.

I PRESAGI CONCORDANO-- PRESTO ACCADRANNO COSE IMPORTANTI. GUARDA, IL SOLE E LA LUNA APPAIONO NEL CIELO ALLO STESSO TEMPO-- PREANNUNCIA SEMPRE QUALCOSA.
GIUSTO...
LO SENTO ANCHE QUI... QUALCOSA. E CI SONO ALTRI PRESAGI DI CUI MI E' PROIBITO PARLARE.
TU SARAI ANCHE DOTATA NELLA DIVINAZIONE, MA SONO IO QUELLO CHE PUO' INTERPRETARE QUESTI PRESAGI-- QUALCOSA DI IMPORTANTE STA PER ACCADERE-- A ME!
LASCIO IL MONTE IDA! VADO A TROIA!
COSA?
PARIDE! DI COSA STAI PARLANDO?
PARIDE! PARIDE? DOVE SEI?
AHH!
AH!

IMBECILLE!
AH AH AH!
ORA, COSA SIGNIFICA CHE PARTI PER TROIA?
IERI SERA ALCUNI UOMINI DELLA CITTA' HANNO PRESO IL MIO TORO--
QUELLO DESTINATO AL SACRIFICIO?
SEMBRA CHE IL RE LO PRETENDA PER FARNE IL PREMIO PER I GIOCHI FESTIVI--COSI' STO PER ANDARE A TROIA PER VINCERLO.
PARIDE, NO-- COSA DICONO I TUOI GENITORI?
NON SONO D'ACCORDO, MA SANNO DI NON POTERMI FERMARE. COSI' MIO PADRE MI ACCOMPAGNERA'--E' GIA' STATO A TROIA.
MA LA FESTA--E' TRA TRE GIORNI APPENA!
SI', PARTIRO' ALL'ALBA.
NO! NON DEVI ANDARE!
COSA? PERCHE' NO? TORNERO' VITTORIOSO-- CON IL TORO!

HO--HO PAURA...
NON PIANGERE! DOVRESTI ESSER FIERA DI ME.
NON TRISTE.
VOGLIO SOLO DIRTI ADDIO.
ENONE.

OH!
NO! OH, NO, DIO ONNIPO-TENTE, NO!
COOSA?
EEE' GIA' L'ALBA?
PARIDE! PARIDE, ASCOL-TAMI!

DEVO TORNARE A CASA.
NO, ASCOLTA! IL DIO MIO PADRE MI HA INVIATO UNA VISIONE!
UNA VISIONE?!
SE VAI A TROIA NON TORNERAI A CASA.
TORNERO' TRA CINQUE GIORNI!
NO! NON LO FARAI! HO VISTO GUERRA E FUOCO--ORRORE DOPO ORRORE!
BASTA, ENONE--HAI FATTO UN BRUTTO SOGNO, E' TUTTO. E' QUASI L'ALBA-- MIO PADRE STARA' ASPETTANDO.
--TU VENIVI FERITO--
NON VOGLIO SENTIRE DI PIU', ENONE. STO ANDANDO...
--FERITO MORTALMENTE--
PARIDE!

PARIDE, TORNA INDIETRO!
VA BENE, PARIDE, VAI! MA *RICORDATI* DI ME! RICORDA CHE TI *AMO!*
RICORDATI DI ME QUANDO VERRAI *FERITO!* SONO *LA SOLA* CHE PUO' GUARIRTI!
...LA SOLA...

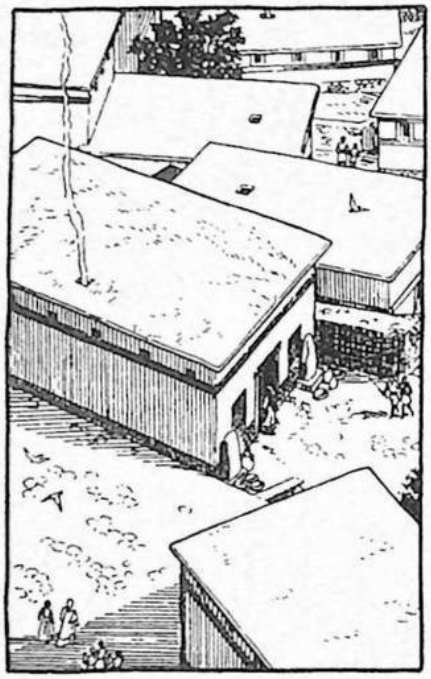
I BAGAGLI SONO PRONTI.
LA SUA COPERTINA.
LO SO.
E' ANCORA COSI' VIVIDA--QUELLA MATTINA.
LO SO.
DOVE SONO VOLATI GLI ANNI?
LO SO. LO SO. NOSTRO FIGLIO E' UN UOMO ORA

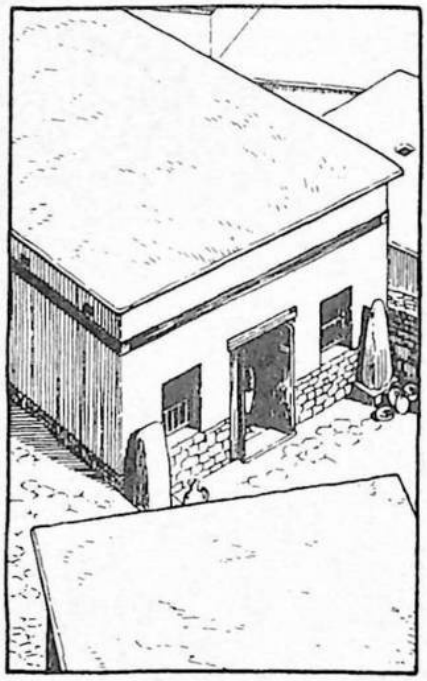
PARE SIA GIUNTO IL TEMPO CHE LUI CONOSCA LA VERITA'.
LA VERITA' E' CHE LUI E' NOSTRO FIGLIO!
IL SUO SANGUE E' PIU' NOBILE DEL NOSTRO.
NO! LORO NON L'HANNO VOLUTO!
NO, MA--
E GLI DEI FECERO SI' CHE SOPRAVVIVESSE!
SI', E CE LO HANNO DONATO. E' NOSTRO!
FORSE... FORSE HAI RAGIONE. A OGNI MODO, NON SO DOVE TROVEREI IL CORAGGIO PER DIRGLIELO.
DIRE COSA A CHI?
PARIDE!
DIRTI CHE TUA MADRE PIANGE A VEDERTI ANDAR VIA.
TORNEREMO TRA CINQUE GIORNI, MADRE.
LO--LO SO... NON FARE CASO A ME. CHE MALE POSSONO FARE CINQUE GIORNI?

TROIA.
PADRE, E' MAGNIFICA! PERCHE' NON SIAMO MAI VENUTI PRIMA?
ehm --NON NE ABBIAMO MAI AVUTO MOTIVO_
TI PREGO, PARIDE, NON ATTIRARE L'ATTENZIONE. ALCUNI APPROFITTANO DELLA GENTE DI CAMPAGNA CHE VIENE PER LA FESTA.
LI' SULLA COLLINA-- E' DOVE VIVE IL RE?
SI', QUELLI SONO I PALAZZI DEL RE E DELLA SUA FAMIGLIA-- E I TEMPLI.

E' LI' CHE SI TROVA IL MIO TORO?
NO, NELLA CITTA-DELLA NON C'E' POSTO PER ANIMALI DI GRANDE STAZZA.

A OGNI MODO, PARIDE, NON ABBIAMO NIENTE DA FARE LI'. LA CASA DI MIO CUGINO E' NELLA PARTE BASSA DELLA CITTA'.





DIO, DAMMI LA FORZA...

...IL VENTO INIZIA A SOFFIARE. UNA TEMPESTA SI AVVICINA E NON RIESCO A VEDERNE LA FINE.

L'INDOMANI.
DEIFOBO!
DEIFOBO!
DEIFOBO!
DEIFOBO!
DEIFOBO!
VELOCE, PADRE! STO PERDENDO I GIOCHI!
NON SONO IO QUELLO CHE SI E' SVEGLIATO TARDI, PARIDE.
LA GARA DEI CARRI E' GIA' FINITA! STANNO CELEBRANDO IL VINCITORE!
SEMBRA CHE ABBIA VINTO UNO DEI PRINCIPI. NON IMPORTA. NON AVRESTI POTUTO PARTECIPARE SENZA CARRO E CAVALLI. LA PROSSIMA E' IL PUGILATO, SE RICORDO BENE.
PUGILATO! POSSO PARTECIPARVI! PRESTO!
VAI AVANTI, PARIDE. TI RAGGIUNGERO'.

BUONA FORTUNA!
PRESTO...
SCUSATEMI... SCUSATEMI... NON VEDEVO UNA FOLLA COME QUESTA DA *ANNI!*
AH! LA GARA DI PUGILATO STA INIZIANDO... MA DOV'E' PARIDE?
ECCOLO LI'!
PARIDE, COSA E' SUCCESSO?
QUANDO HO PROVATO A PARTECIPARE, MI HANNO CHIAMATO *CAMPAGNOLO.* E TRE DI LORO MI HANNO ATTERRATO.
SENZA PROVOCA-ZIONE?
BEH... LI HO CHIAMATI SNOB PRIMA CHE MI SPINGESSERO-- MA LORO *SONO* DEGLI SNOB!

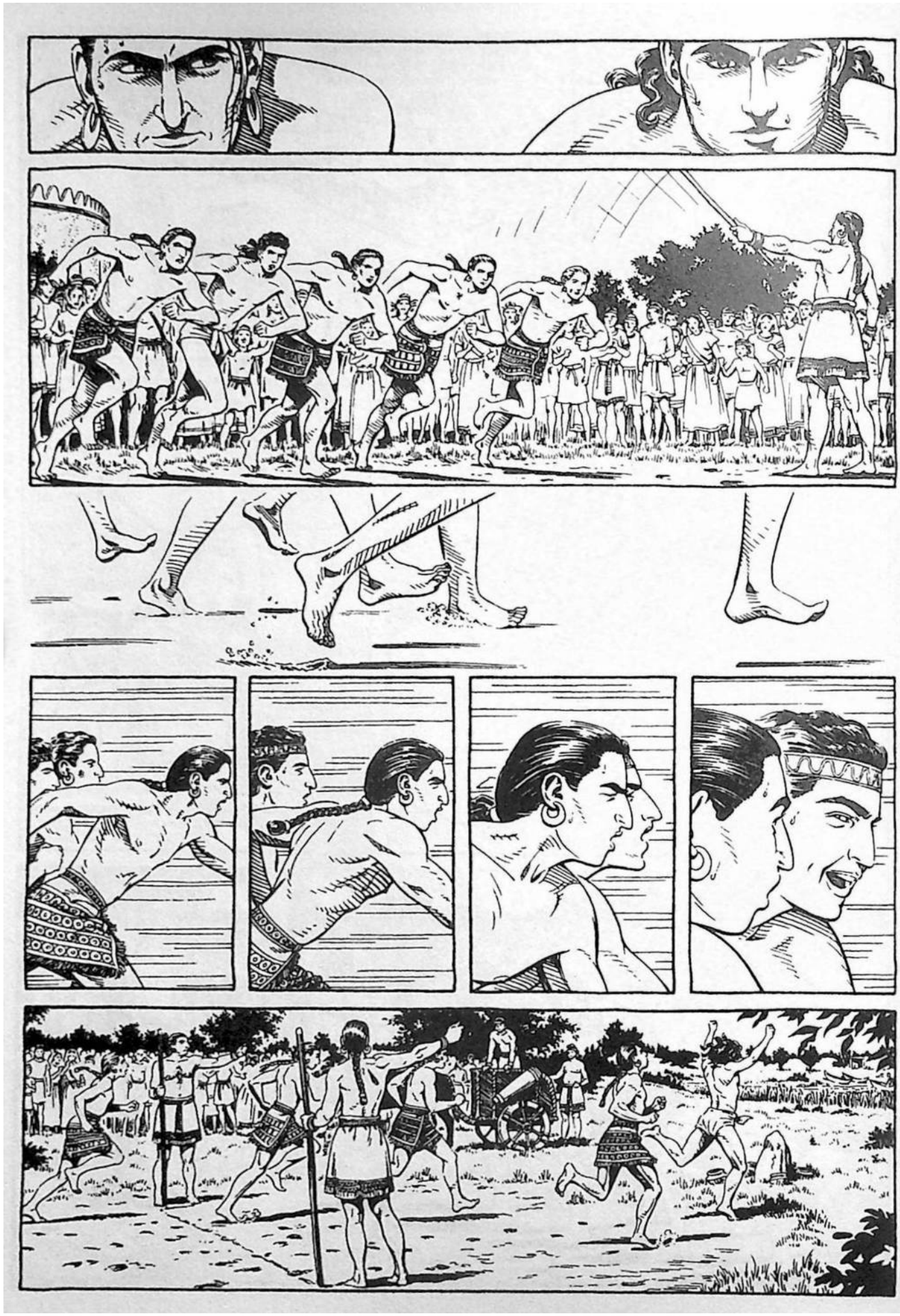
PARIDE, NON SIAMO SUL MONTE IDA--QUESTA GENTE DI CITTA' NON E'--
NON MI IMPORTA! SE VOGLIO VINCERE, DEVO COMPETERE!
ASPETTA! FORSE POSSO PARLARE CON QUALCUNO...
CONOSCI QUALCUNO ABBASTANZA INFLUENTE?
SE CONOSCO QUALCUNO INFLUENTE--!? GUARDA LAGGIU', PARIDE...
...E' PRIAMO, IL RE DI TROIA. PRIMA CHE NASCESSI, MI CHIAMAVA REGOLARMENTE PER NOME.
ACCANTO A LUI ECUBA, SUA MOGLIE. ANCHE LEI MI CONOSCE.
TU CONOSCI IL RE, PADRE?! NON L'HAI MAI DETTO--
CONOSCO TUTTI LORO -- BEH, LA MAGGIOR PARTE.
NON CONOSCO QUEL PRINCIPE STRANIERO, QUELLO CON LA BARBA, MA GLI ANZIANI TROIANI CHE STANNO DIETRO DI LUI--
PANTOO E ANTIMACO... POI LAMPO, CLIZIO, TIMETE, ICETAONE, E UCALEGONTE.
LAGGIU' C'E' CALCANTE, SACERDOTE DEL DIO DEL SOLE--E TEANO, SACERDOTESSA DELLA DEA DELLA SAGGEZZA. NON SO CHI SIA L'ALTRA SACERDOTESSA-- E' TROPPO GIOVANE.
PADRE, PERCHE' HANNO DELLA CENERE SUL CAPO?

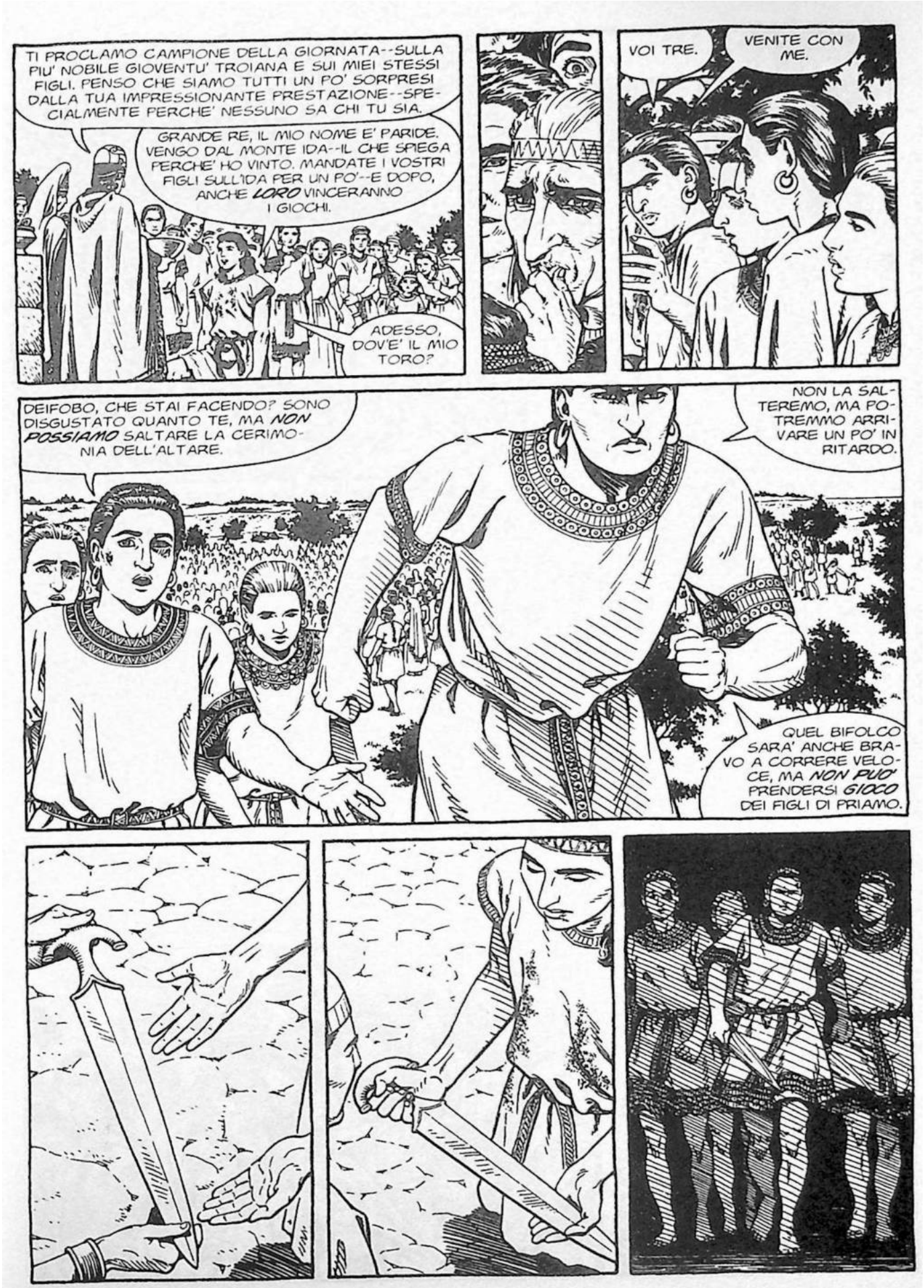
E' UN RITUALE DI LUTTO. E' A QUESTO CHE I GIOCHI SONO DEDICATI. ENONE DEVE AVERTI SPIEGATO--
GUARDA! RIMANE SOLO UN PUGILE!
ASPETTA!
EHI, TU! NON E' FINITA!
CHI--?
AH!
E' QUEL BIFOLCO! PRENDETELO!

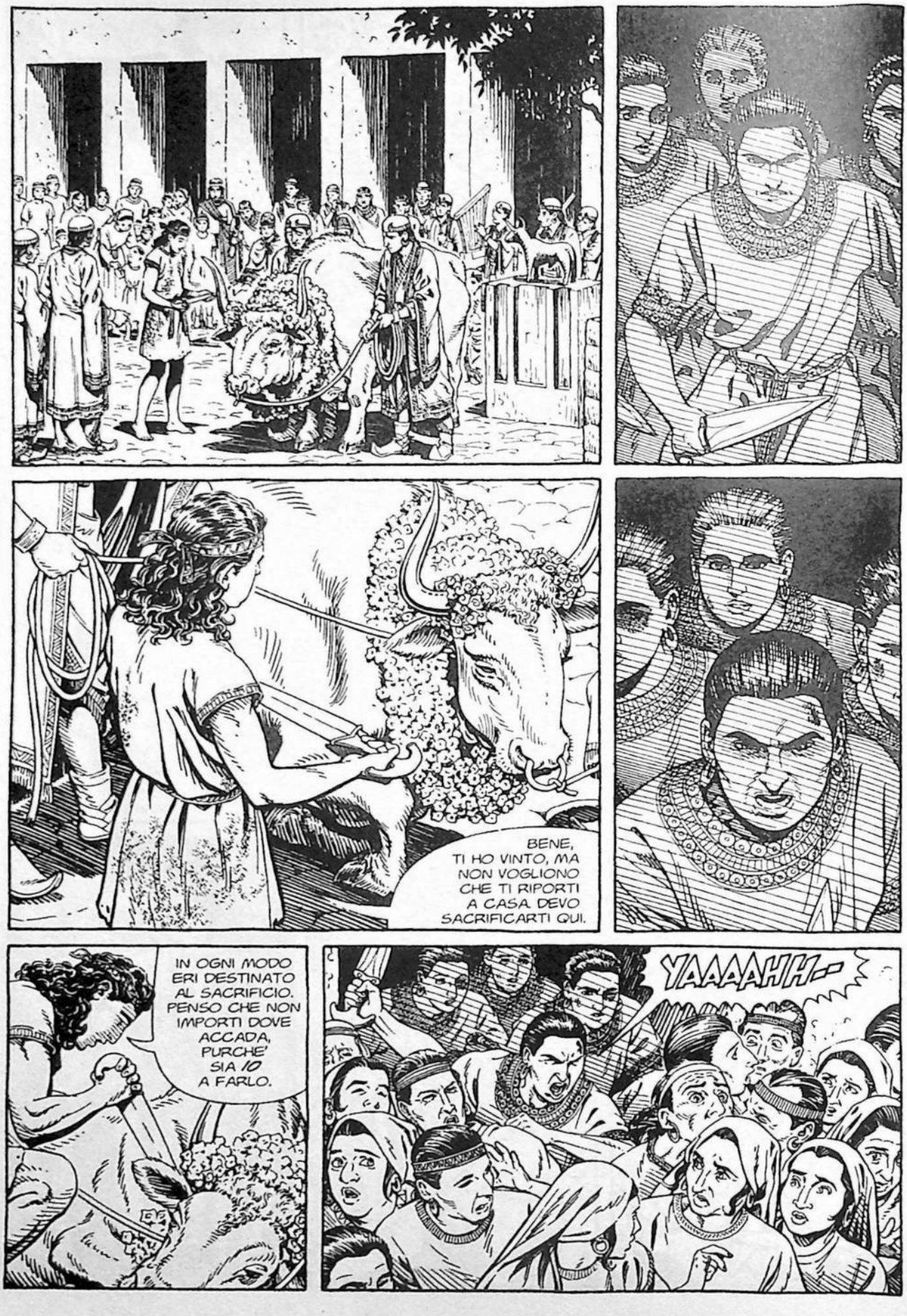
VI FARO' VEDERE CHE RAZZA DI "BIFOLCO" SONO!
BIFOLCO, EH?
PADRE, IO *PROTESTO!* ERAVAMO ESAUSTI QUANDO QUESTO *BIFOLCO* SI E' INTROMESSO -- NON SA *NULLA* DEL PUGILATO!

LO AVETE SFIDATO, DEIFOBO--VI HA BATTUTI TUTTI. IL PREMIO DEL PUGILATO E' SUO. NON PROTESTARE TROPPO FORTE--NON E' PRINCIPESCO.
VA BENE, PADRE. LA MIA PROTESTA SARA' SILENZIOSA. MI RITIRO DAI GIOCHI--
--E COSI' ANCHE I MIEI FRATELLI! ELENO, POLITE, TROILO! NON PARTECIPATE ALLA CORSA!
?
?
?
HAI VINTO DUE PREMI OGGI, DEIFOBO. QUESTA CORSA E' L'ULTIMA OPPORTUNITA' DI VINCERNE UN TERZO. SEI CERTO DI RITIRARTI? SI STANNO SCHIERANDO ADESSO.
SONO CERTO.
SONO PARTITI!
TROPPO TARDI, DEIFOBO.
NON STUZZICARLO, PRIAMO.
POSSO DIFENDERMI DA SOLO, MADRE.
GUARDA COME VA IL "BIFOLCO"!
IMPOSSIBILE! SI E' PORTATO AVANTI!
STA VINCENDO!
HA VINTO!

I FIGLI DI PRIAMO SFIDANO IL VINCITORE DELLA CORSA, A UN'ALTRA CORSA. HA BATTUTO I FIGLI DEI NOBILI--
--VEDIAMO COME SE LA CAVA CONTRO I PRINCIPI!
Z!
STO ANDANDO A VINCERE IL MIO TERZO PREMIO, PADRE.
VOI TRE! E' TEMPO DI DIMOSTRARE IL VOSTRO SANGUE REALE!
IO POSSO BATTERLO!
NON POSSO CREDERCI!
FORZA, TROILO, NON POSSIAMO TIRARCI INDIETRO ADESSO!




TI PROCLAMO CAMPIONE DELLA GIORNATA--SULLA PIU' NOBILE GIOVENTU' TROIANA E SUI MIEI STESSI FIGLI. PENSO CHE SIAMO TUTTI UN PO' SORPRESI DALLA TUA IMPRESSIONANTE PRESTAZIONE--SPECIALMENTE PERCHE' NESSUNO SA CHI TU SIA.
GRANDE RE, IL MIO NOME E' PARIDE. VENGO DAL MONTE IDA--IL CHE SPIEGA PERCHE' HO VINTO. MANDATE I VOSTRI FIGLI SULL'IDA PER UN PO'--E DOPO, ANCHE LORO VINCERANNO I GIOCHI.
ADESSO, DOV'E' IL MIO TORO?
VOI TRE.
VENITE CON ME.
DEIFOBO, CHE STAI FACENDO? SONO DISGUSTATO QUANTO TE, MA NON POSSIAMO SALTARE LA CERIMONIA DELL'ALTARE.
NON LA SALTEREMO, MA POTREMMO ARRIVARE UN PO' IN RITARDO.
QUEL BIFOLCO SARA' ANCHE BRAVO A CORRERE VELOCE, MA NON PUO' PRENDERSI GIOCO DEI FIGLI DI PRIAMO.


BENE, TI HO VINTO, MA NON VOGLIONO CHE TI RIPORTI A CASA. DEVO SACRIFICARTI QUI.
IN OGNI MODO ERI DESTINATO AL SACRIFICIO. PENSO CHE NON IMPORTI DOVE ACCADA, PURCHE' SIA *IO* A FARLO.
YAAAAHH--

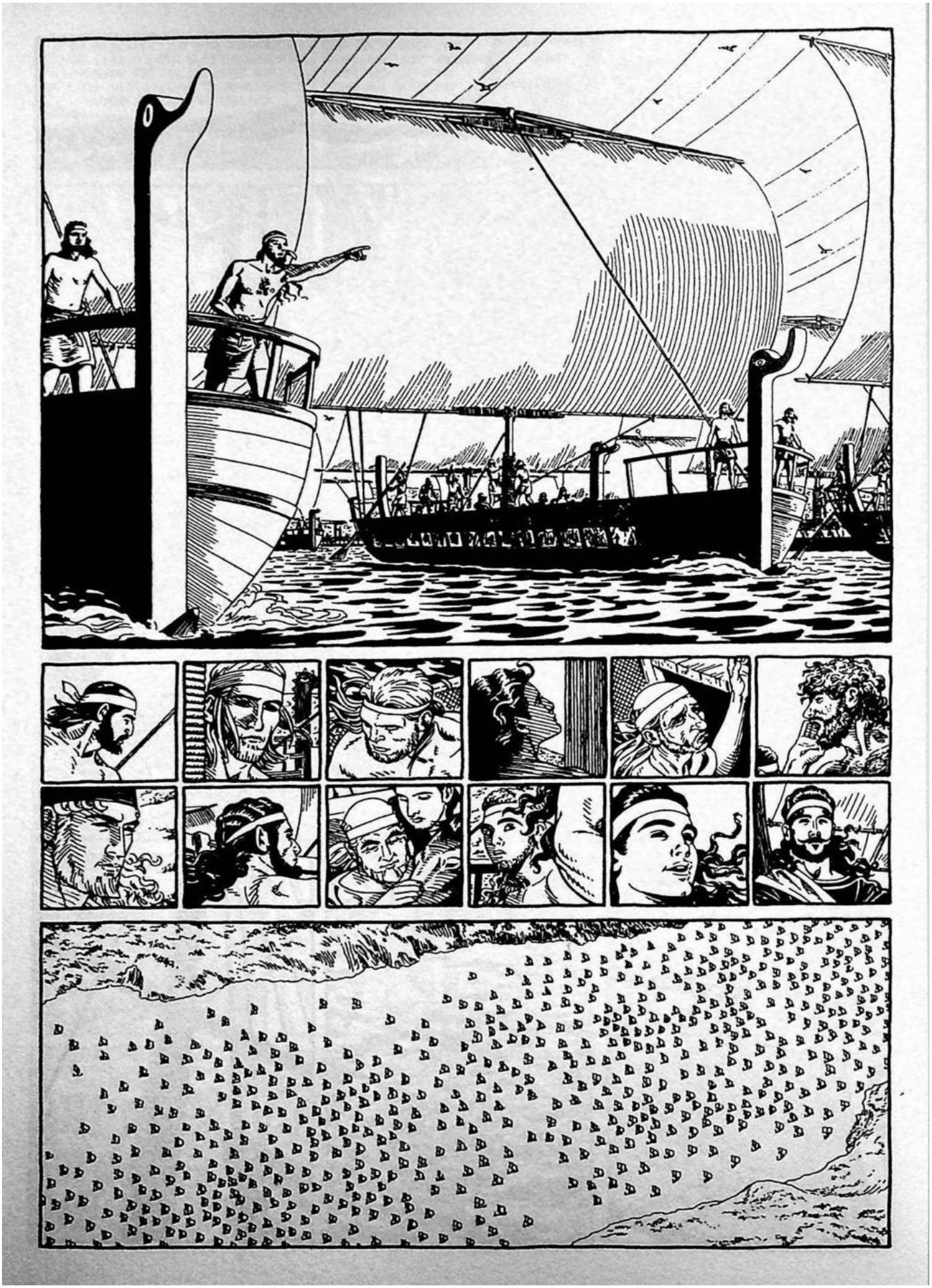
AAAAAA!
?
ASPETTA! E' DEL TUTTO IRREGOLARE!
IL SANTUARIO DELL'ALTARE NON TI SALVERA'!
DEIFOBO! FERMATI!
FATEMI PASSARE--
--FATEMI PASSARE! GRANDE RE!
FERMI-- TUTTI!
DEIFOBO! STAI ESAGERANDO!
EHI!
chunk!

GRANDE RE, QUEL GIOVANE--IL CAMPIONE DELLA GIORNATA--E' TUO FIGLIO!
COSA?
OH!
AGELAO!
AGELAO?! IO NON--
GRANDE RE--
--QUI C'E' LA COPERTA IN CUI ERA AVVOLTO QUANDO--
AH!
DEIFOBO! FERMATI!
MADRE?
FIGLIO MIO!
MIO ALESSANDRO..
UH?
ASPETTATE UN ATTIMO--
IL SUO NOME E' PARIDE.
SI'...

PADRE, CHE SUCCEDE? NON CAPISCO--
PERDONAMI, PARIDE. NON TE L'HO MAI DETTO. MI DISPIACE...
SEI UN PRINCIPE DI TROIA.
COSA--?
IL GIORNO CHE NASCESTI, MI FU ORDINATO DI PORTARTI SUL MONTE IDA E LASCIARTI MORIRE. LO FECI--MA CINQUE GIORNI DOPO RITORNAI E TI TROVAI VIVO, ALLATTATO DA UN'ORSA.
ERA UN SEGNO DEGLI DEI CHE TU DOVESSI VIVERE. RASSEGNAI LE MIE DIMISSIONI AL RE--TAGLIAI OGNI RAPPORTO CON TROIA--E TU DIVENTASTI MIO FIGLIO.
QUESTA E' LA PROVA-- QUESTA COPERTA-- CONSERVATA PER SEDICI ANNI. NON C'E' SANGUE SU ESSA-- NESSUN SEGNO DI VIOLENZA O DEL TEMPO--
SI', LUI E' MIO FIGLIO...
NO... uff...
SILENZIO.
ASCOLTATE, TUTTI! IL MIO FIGLIO A LUNGO DISPERSO E' STATO RITROVATO. ACCOGLIETE PARIDE, PRINCIPE DI TROIA!
BENE, DEIFOBO, ORA CHE IL "BIFOLCO" E' UN PRINCIPE-- E NOSTRO FRATELLO-- NON E' UN OLTRAGGIO CHE SIA IL CAMPIONE DELLA GIORNATA, GIUSTO?
UH

PRIAMO ED ECUBA SONO I TUOI GENITORI, PARIDE.
SCANSATI, AGELAO. PARIDE, VIENI ACCANTO A ME.
FERMI!
...VI PREGO...
OH, NO.
GRANDE RE E PADRE--E TU, VENERABILE MADRE--PRIMA CHE LO ACCOGLIATE NELLA VOSTRA CITTA', ASCOLTATE! SE PARIDE VIVE, TROIA E' DESTINATA A PERIRE TRA LE FIAMME!
CASSANDRA! GIUSTO IN TEMPO PER SALUTARE IL TUO RITROVATO FRATELLO NELLA TUA INIMITABILE MANIERA!
PARIDE, TI PRESENTO TUA SORELLA CASSANDRA, SACERDOTESSA DEL DIO DEL SOLE. PERDONA LE SUE FOLLIE--NESSUNO LE PRENDE SERIAMENTE.
PRENDIMI PURE IN GIRO, PADRE--QUESTE PAROLE NON SONO MIE! GLI DEI PARLANO ATTRAVERSO ME!
POPOLO DI TROIA! IL MARCHIO DI FUOCO HA ARSO DI NASCOSTO PER TANTI ANNI! ADESSO LE SUE FIAMME BRUCERANNO ALTE! SORGI, O TROIA! SPEGNETE L'INFERNO PRIMA CHE VI CONSUMI TUTTI!
CASSANDRA, QUESTO E' TROPPO.

NO, PADRE, NON E' TROPPO... NON FINCHE' NON MI *ASCOLTI!*
RICORDA COSA SOGNO' MIA MADRE ECUBA PRIMA DI DARE ALLA LUCE PARIDE-- SOGNO' DI PARTORIRE UN MARCHIO ROVENTE CHE SPARGEVA FUOCO SOPRA LA CITTA' E LA DISTRUGGEVA!
RICORDA LE PAROLE DEL TUO PRIMO FIGLIO, ESACO, NATO DA ARISBE TUA PRIMA MOGLIE, QUANDO INTERPRETO' IL SOGNO DI ECUBA PER TE: "IL FIGLIO CHE STA PER NASCERE SARA' IL DESTINO FUNESTO DI TROIA!"
ALLORA AVEVI ASCOLTATO, PADRE. PER SALVARE IL TUO POPOLO, ORDINASTI LA MORTE DEL NEONATO! MA IL MANDRIANO, AGELAO, *FALLI'* NEL SUO COMPITO. IL LAVORO NON E' FINITO! ASCOLTA LE MIE PAROLE, PADRE-- *TERMINA* IL LAVORO *ADESSO!*
TU, CASSANDRA! *TU* SEI LA FIGLIA CHE SEMINA ZIZZANIA A TROIA! MI *VERGOGNO* DI TE! PREFERIREI VEDERE TROIA IN ROVINA PIUTTOSTO CHE PERDERE QUESTO MERAVIGLIOSO NUOVO FIGLIO A CAUSA DELLE *TUE* COSIDDETTE PROFEZIE! TORNA AL TUO TEMPIO PRIMA CHE TI CI FACCIA *RINCHIUDERE!*
MORTE! LA MORTE ARRIVA A TROIA! UNA TEMPESTA DA *COSTE STRANIERE!* LA PROGENIE DI UN *CAVALLO!* VEDO SGORGARE SANGUE DAGLI ARTI DEI MIEI FRATELLI--MIO PADRE *MASSACRATO* DOVE ADESSO SI ERGE! *FIAMME! FIAMME* OVUNQUE!



POSTFAZIONE

Mille Navi è il primo dei sette volumi previsti della serie intitolata *L'Età del Bronzo*, che narrerà la storia completa della guerra di Troia – dai giorni in cui Paride pascolava i buoi alle pendici del monte Ida fino alla fine della guerra, con gli eroi che tornano a casa.

COME INIZIÒ

La guerra di Troia mi assalì all'improvviso.

Solitamente ascolto degli audio-libri quando inchiostro o disegno. Nel febbraio 1991, stavo ascoltando *The March of Folly: from Troy to Vietnam* di Barbara W. Tuchman e fui catturato dal capitolo sulla guerra di Troia. Sebbene quel capitolo ora mi sembri incredibilmente breve, a quel tempo mi aprì una porta verso un mondo affascinante.

Non proprio un nuovo mondo. Benché non avessi mai letto l'*Iliade* di Omero (e quando lo feci, rimasi stupito nel sapere che invece di tutta la storia della guerra di Troia, l'*Iliade* racconta solo una piccola parte di storia, non menzionando neanche l'episodio più importante, il Cavallo di Troia!), da piccolo avevo letto alcune versioni per bambini della storia di Troia. Di uno che lessi in sesta (corrispettivo americano della prima media, *NdT*), ho un ricordo più nitido degli altri – *The Trojan War* di Olivia Coolidge, probabilmente perché aveva una copertina che colpiva. Ma la guerra di Troia non mi era mai sembrata qualcosa di particolarmente speciale. Era un mito greco interessante, una leggenda, un eccitante libro d'avventure, né più né meno coinvolgente di migliaia di altre storie. Ma il libro della Tuchman mi fece finalmente realizzare che la storia della guerra di Troia poteva diventare un comic-book veramente affascinante.

Magari un giorno lo farò, pensai, ma prima devo finire questo, fare quello... Buttai giù un paio di note sulla guerra di Troia su un pezzetto di carta, le misi nel mio archivio delle idee, e tornai immediatamente ai lavori dell'epoca.

Ma la guerra di Troia non mi lasciava in pace. Anche quando avevo il naso tra i libri per un progetto di fumetto poi abortito sull'Antico Egitto, la guerra di Troia spuntava da dietro l'angolo, facendomi segni, bussandomi sulla spalla e dicendomi "Ehi, guarda un po' qui". Per l'autunno del 1991 avevo abbandonato l'Antico Egitto e iniziato le ricerche sulla guerra di Troia.

LA STORIA

Una cosa che mi fece interessare fortemente alla guerra di Troia fu lo sviluppo della storia attraverso i millenni. Così tanti scrittori, poeti, artisti e drammaturghi – grandi e meno grandi – hanno aggiunto, raffinato, rivelato, o lasciato il loro segno nella storia in qualche maniera, fino al punto che le modifiche e le divergenze sembravano infinite. La sfida di forzare tutte queste disparate versioni in una *storyline* continua e coerente mi affascinava – e continuo a credere che questa sia la parte più interessante del lavorare su *L'Età del Bronzo*.

Mi piacerebbe raccontare un paio di esempi del genere di cose in cui mi sono imbattuto mentre stendevo il soggetto e scrivevo la sceneggiatura.

POSTFAZIONE

Uno dei più famosi miti greci è la storia del Vello d'Oro. In questo mito l'eroe Giasone e i suoi compagni, gli Argonauti, partono per la Colchide alla ricerca del Vello. Medea, figlia del re della Colchide, si innamora di Giasone e fugge con lui.

Teseo, il grande eroe Ateniese, si sarebbe unito agli Argonauti, se non fosse stato intrappolato nell'Ade, il regno dei morti, all'epoca. Ma la cosa strana è che lui incontrò Medea anni prima, quando era un ragazzo. Il padre di Teseo, il re di Atene, aveva una vecchia megera come consigliera. Il suo nome era Medea, e fu portata lì dalla Colchide molti anni prima, da Giasone e gli Argonauti.

Capite il paradosso? Come avrebbe potuto Teseo da ragazzo incontrare Medea alla corte del padre, se lei sarebbe arrivata solo molti anni dopo? Ma, vi chiederete, tutto questo cosa ha a che fare con la guerra di Troia?

Bene, tutti i miti greci sono interconnessi.

In *Mille Navi*, Priamo narra la storia del Sacco di Troia da parte di Eracle. Qualche tempo dopo, il grande eroe acheo Eracle accompagnò Giasone e gli Argonauti per una parte della loro ricerca del Vello d'Oro. Lungo il viaggio si fermò a Troia, e salvò la figlia del re da un mostro, in cambio di una ricompensa. Ma il re di Troia negò la ricompensa, e così Eracle saccheggiò Troia con un piccolo esercito. Il sacco avvenne quando Priamo era ancora un ragazzino. Poiché Priamo è un uomo anziano durante la guerra di Troia, sappiamo che il sacco di Troia da parte di Eracle accadde molte decine di anni prima.

Ma Teseo, prima di essere intappolato nell'Ade mentre gli Argonauti cercavano il Vello, rapì Elena che era ancora bambina. Questo fa sì che Elena fosse una bambina mentre Priamo era un ragazzino, ma Elena non è una vecchia durante la guerra di Troia.

Confusi? Non vi biasimo. E la storia va avanti. La mitologia greca è disperatamente intricata e contraddittoria. E provo un piacere speciale nel provare a districarla. Alcune cose sono proprio impossibili da risolvere – prendo una decisione e scarto gli episodi che non si conciliano con essa. In *Mille Navi*, ho dovuto decidere l'età dei personaggi – Elena, Priamo, e così via – e ho semplicemente evitato di fissare una data per la spedizione degli Argonauti in Colchide.

Ecco un'altra sfida incontrata nel creare la storia: Troilo e Cressida. Le antiche fonti *scritte* non parlano di Troilo, eccetto una volta, la semplice menzione del nome nell'*Iliade* di Omero. Ma le antiche fonti *artistiche* – perlopiù pitture su vasi – rivelano un episodio ricco e dettagliato – forse sviluppato a partire dalla citazione dell'*Iliade*, o forse antecedente all'*Iliade* e parte di una storia che Omero dava per scontato che conoscessero tutti. Cressida non è mai citata nelle fonti antiche. Cressida è, per quanto se ne sa, un'invenzione del dodicesimo secolo dopo Cristo, e appare per la prima volta in *Roman de Troie* di Benoit de Sainte-Maure.

Scrittori successivi hanno sviluppato una storia completamente nuova per Troilo, che ha il suo apice nella tragedia *Troilo e Cressida* di William Shakespeare. Questa linea di sviluppo ha molto poco a che vedere con il mito greco e molto in comune, invece, col concetto di amor cortese sviluppato nel medioevo. I temi trattati sono del tutto estranei a Omero e agli altri antichi narratori della storia. Ma la storia di Troilo e Cressida è conosciuta ed è parte vitale della tradizione

della guerra di Troia. Non avevo idea di come la mia versione avrebbe potuto evitarla. Io non volevo evitarla, comunque.

Capito che problemi ho dovuto affrontare? Magnifico.

DOVE SONO GLI DEI GRECI?

Ogni era racconta la leggenda della guerra di Troia in maniera un po' diversa. È naturale. L'*Iliade* di Omero vede gli dei intervenire direttamente – partecipando anche ad alcune battaglie. Io sono andato oltre, spingendo gli dei fuori scena – non una mossa originale da parte mia, è una cosa che passa o torna di moda a seconda dei secoli – ma è una decisione credo importante in questo ventunesimo secolo, in quanto molti fanno presto a rivolgersi a entità superiori per ricevere risposte o per scaricare colpe.

Ho deciso di sottostimare l'elemento sovrannaturale proprio per enfatizzare l'elemento umano. Gli unici elementi fantastici che ho mantenuto sono i sogni e le visioni. E se ci pensate, non sono necessariamente soprannaturali come possono apparire a primo acchito. Tutti sognano. Molta gente ha allucinazioni. Altra è convinta di avere delle visioni. Gente in tutto il mondo crede di comunicare con le divinità – si chiama preghiera. Così ho lasciato che sogni e visioni restassero – sono cose molto umane, in realtà.

Ma non divinità in carne e ossa.

A causa di questo, ho dovuto interpretare la storia in modi che quei lettori che hanno familiarità con le versioni tradizionali potrebbero trovare strani. Per esempio, prendete il noto episodio conosciuto come il Giudizio di Paride, in cui Paride è chiamato per scegliere la più bella tra tre dee. Avevo bisogno di presentare questo episodio senza introdurre i personaggi delle tre dee. Non ho dovuto cercare tanto lontano. Durante il secondo o terzo secolo dopo Cristo, Darete di Frigia scrisse la sua *Excidio Troiae Historia* (Storia della distruzione di Troia), in cui Paride sogna il suo giudizio. Questa versione degli eventi condisce molte delle versioni medievali della leggenda di Troia, e mi ha permesso di avere una fonte in cui Paride afferma che quest'episodio sia un sogno.

NUOVE IDEE DALLE VECCHIE

Un'altra decisione che il lettore potrebbe contestare è rendere Paride un mandriano durante il suo periodo pastorale, piuttosto che un pastore di pecore, come è stato più spesso rappresentato. Ci sono poche fonti – per esempio le *Heroides XVI* di Ovidio, o *Il Ratto di Elena* di Colluto – che rappresentano Paride come un pastore di buoi, e sono le basi della mia rappresentazione, ma c'è di più. Uno dei motivi per cui ho usato mucche invece che pecore riguarda la primissima tavola di *Mille Navi*. Avevo pianificato che Paride si svegliasse dal suo sogno del Giudizio in quel momento. La sua visione da sogno della dea Afrodite sarebbe sfumata nel volto di una mucca – una mucca invece che una pecora perché gli occhi di mucca in passato erano simbolo di bellezza, e Paride nel suo sogno avrebbe giudicato Afrodite la dea più bella. L'idea del Giudizio come sogno si è sviluppata in maniera diversa durante il lavoro. Ma le mucche sono rimaste per mostrare che Paride si trova a suo agio tra i bovini, per rafforzare la credibilità delle azioni che Paride compie per recuperare il suo toro.

Ho dovuto prendere decisioni simili a ogni passo del mio rinarrare la storia. La mia intenzione in *Mille Navi* non è quella di inventare, ma di rinarrare, così ho fatto del mio meglio per basare tutto su fonti preesistenti.

Talvolta ho dovuto ampliare molto gli episodi per rendere la storia comprensibile. In primo luogo, l'episodio della Pazzia di Odisseo si rifiutava di svilupparsi. È un episodio importante e divertente, ma sembra piuttosto bizzarro e senza senso in tutte le versioni antiche. Ho dovuto cercare al di fuori di quell'episodio per trovare un modo per portarlo alla vita. La mia risposta è stata introdurre il cane, Argo. Ma non fraintendete – non ho inventato nulla. Argo è stato introdotto nell'*Odissea* di Omero, Libro 19, come fedele compagno del re di Itaca prima della sua partenza per Troia. I lettori possono non concordare sul fatto che l'assenza di Argo negli episodi precedenti della Follia renda questa nuova versione una revisione della storia, ma poiché i pezzi erano già lì e dovevo solo metterli assieme, difenderò la presenza del cane come più che ragionevole.

L'ARCHEOLOGIA

Sebbene la storia sia l'aspetto più importante de *L'Età del Bronzo*, è solo uno degli aspetti. L'altro aspetto importante sono i disegni. Sapevo già dall'inizio di volere che la mia riproposizione della guerra di Troia apparisse più accurata possibile.

Così feci ricerche archeologiche su Troia e la Grecia della tarda età del bronzo. Niente di lontanamente esauriente come l'archeologia dell'Antico Egitto, c'è ancora molto materiale da coprire. Il mio entusiasmo si rifiutò di scemare, comunque, e presto realizzai che avevo profuso abbastanza impegno nel voler realizzare un fumetto sulla guerra di Troia da affrontare quella pesante impresa fino alla fine.

Volevo che la mia versione della storia apparisse diversa dallo stereotipo del mito greco. Non volevo che i miei personaggi si pavoneggiassero in giro – come sono stati immortalati in varie epoche – vestiti con versioni romantiche delle classiche armature greche, andando a zonzo tra colonne con capitelli corinzi dei classici templi greci. Le mie versioni dei personaggi sarebbero state più realistiche, vestite e calate nell'ambiente dell'Egeo nella tarda età del bronzo – meno familiare dello stereotipo anacronistico, ma, spero, più interessante proprio per la sua non familiarità.

Per molti decenni, gli archeologi hanno condotto scavi per trovare reperti della tarda età del bronzo. Alcune delle località della storia esistono ancora. Ogni anno migliaia di persone visitano la città di Troia, nell'odierna Turchia, dove possono osservare le mura trovate al livello di scavo Troia VI, la cui datazione risale all'epoca della guerra di Troia (sebbene alcuni studiosi pensino che quella datazione appartenga a Troia VII).

Micene si erge ancora orgogliosamente sulla sua collina, e ha dato il suo nome alla cultura vissuta durante l'età del bronzo Greca – Micenea. Potete ancora vedere la grande sala di Agamennone (o almeno la porzione che non è ancora franata dalla collina). La Pilo di Nestore è probabilmente la meglio conservata tra tutte le località Micenee, essendo sopravvissute rovine delle mura, pitture, terrecotte, e scritture. Questi luoghi hanno trovato un posto all'interno di *Mille*

Navi, sebbene la ricostruzione delle parti perdute sia frutto delle mie congetture.

Per altre località ho avuto meno riferimenti archeologici sulla base dei quali disegnare. Vi sono rovine Micenee su una collina vicino Sparta, ma chi può dire se siano mai state parte del palazzo di un re chiamato Menelao? E se Licomede avesse avuto un palazzo costruito in cima al villaggio di Sciro, esso è scomparso da tempo. Per disegnarlo ho preso ispirazione in massima parte dalle rovine di Akrotiri, sull'isola greca di Tera, l'odierna Santorino.

Ma come rendere i personaggi simili a coloro che un tempo vissero in questi luoghi?

Determinare l'aspetto dei greci – o come li chiama Omero, degli Achei – non è stato un problema. I dipinti e le sculture in legno e in pietra sopravvissute mostrano le vesti e il tipo di capelli in voga tra le persone che hanno abitato la Grecia nella tarda età del bronzo, e ho fatto del mio meglio per incorporarle. Nessuno sa per certo che aspetto potesse avere Agamennone – se sia mai esistito veramente – ma spero che la faccia che gli ho dato – basata sulla più famosa delle maschere d'oro del circolo di tombe reali di Micene – sia perlomeno plausibile, se non probabile.

Ma come disegnare i Troiani? Le rovine della città di Troia esistono ancora – proprio come le rovine delle maggiori città Micenee. Ma non abbiamo nessuna raffigurazione umana direttamente riconducibile a un troiano. Sembra che Omero e gli scrittori successivi presentino i Troiani come molto simili agli Achei. Avrei potuto seguire Omero e disegnare i miei Troiani come appartenenti alla cultura Micenea.

Ma non sembrava corretto. In una storia con un così grande cast, volevo la maggior differenziazione visiva possibile. I Troiani dovevano apparire diversi dagli Achei. Ma come? Ho cercato un po' in giro per trovare una risposta, ma senza ottenere granché. Iniziai a studiare l'Età del Bronzo della Tracia, a nord di Grecia e Troia, ma nemmeno i Traci facevano al caso mio. Durante le mie ricerche ebbi modo di imbattermi in alcune fonti che riguardavano il grande impero degli Ittiti, che fiorì in Turchia pressappoco allo stesso tempo in cui la civiltà Micenea fiorì in Grecia. Dovrei disegnare i Troiani come gli Ittiti, mi chiesi? Devo ammettere che ero molto riluttante all'idea di esplorare un ramo completamente nuovo della ricerca. In quel momento arrivò – quasi non cercata – l'opportunità di fare una domanda all'unico uomo che avrebbe potuto darmi la risposta definitiva al mio dubbio sull'aspetto dei Troiani.

GLI SCAVATORI

Quell'uomo è Manfred Korfmann, che ha compiuto degli scavi a Troia. Ma il prof. Korfmann non fu il primo a scavare a Troia.

Il primo a compiere scavi a Troia – l'uomo comunemente conosciuto come il suo scopritore – fu Heinrich Schliemann, riconosciuto come il padre della moderna archeologia, colui che rivelò al mondo rapito i vari livelli di Troia sulla collina di Hissarlik, nella Turchia del Nord, nel 1870, e che successivamente fece scavi a Micene e in altri luoghi. Il secondo "scavatore" di Troia fu Wilhelm Dorpfeld, che assistè Schliemann e continuò gli scavi a Troia dopo la sua morte.

POSTFAZIONE

Nel 1930 Carl W. Blegen iniziò a scavare a Troia, ma dal momento in cui si trasferì per fare scavi a Pilo, gli scavi a Troia cessarono per molti decenni. Nel 1988 un nuovo team internazionale di archeologi iniziò dei nuovi scavi. Il Prof. Manfred Korfmann dell'università di Tubinga in Germania guidava – e continua a guidare – quegli scavi, aiutato da molti altri archeologi e scienziati. Egli supervisiona gli scavi dell'età del bronzo mentre C. Brian Rose supervisiona il periodo successivo e gli scavi di epoca romana.

IL PROFESSORE MANFRED KORFMANN

Nel febbraio 1997, il prof. Korfmann prese parte alla conferenza "World of Troy" allo Smithsonian Istitution di Washington, DC. Feci in modo di esserci, determinato a tornare a casa con le risposte ad alcuni miei specifici dubbi, il più importante dei quali era l'aspetto dei Troiani. Durante la sua affascinante carrellata di diapositive sull'architettura di Troia VI e Troia VII – riassunta con troppa, troppa velocità per i miei gusti – il Prof. Korfmann suggerì che i Troiani dell'età del bronzo appartenevano a una cultura luvia nel raggio di influenza dell'impero Ittita. Dopo la carrellata, lo avvicinai – ero nervoso. E un po' a buon diritto, perché mi portavo dietro un grosso supporto grigio, di metallo e polistirolo espanso, che conteneva gran parte della mia gamba sinistra – ero ancora convalescente dalla rottura di un ginocchio di un paio di mesi prima.

Ora, Manfred Korfmann è uno studioso serio. Ha ripetuto più e più volte che i suoi scavi a Troia non sono guidati da una qualche visione romantica della guerra di Troia. È a Troia non per trovare un riscontro alle leggende, ma per studiare quel che c'era davvero.

Così ero lì, totalmente intimidito dall'essere faccia a faccia con quel grande uomo – quell'uomo che seguiva le orme delle leggende – di Schliemann, Dorpfeld, Blegen – per fargli una domanda che sicuramente gli sarebbe parsa bizzarra. Ma dovevo conoscere la sua opinione. Così, senza spiegare *perché* volevo saperlo, *sicuramente* senza spiegare che stavo preparando una versione a fumetti della guerra di Troia, chiesi al Prof. Korfmann che aspetto avessero i Troiani dell'età del bronzo. Mi suggerì di prendere come modello quel che resta della cultura Ittita. Grazie dal profondo della mia anima di cartoonist, Prof. Korfmann. Ecco il perché i Troiani di *Mille Navi* sono basati sugli Ittiti. (E se ho interpretato o presentato male qualcosa – i Troiani, gli Ittiti, o il Prof. Korfmann stesso – la colpa è mia, non sua.)

PERCHÉ TUTTO QUESTO ENTUSIASMO?

Ci sono tre grandi domande che girano attorno al soggetto della guerra di Troia.

Sono:

1) Chi – o cosa – era Omero?
2) Heinrich Schliemann era un ciarlatano?
3) Quanto della storia della guerra di Troia è storicamente accurato?

Molte persone hanno discusso questi punti per molto tempo, e le discussio-

ni continuano anche adesso – in maniera accesa. E nessuna di queste riguarda realmente *Mille Navi*, credo.

La prima domanda in realtà è composta da tante domande. Omero era un uomo, molti uomini, una donna? Omero creò la sua opera in un attimo di ispirazione divina, o era semplicemente uno scrivano? Compose le sue opere oralmente, o era uno scrittore? Per quel che mi riguarda, non importa. Abbiamo l'*Iliade* e l'*Odissea* di Omero. Questo è quel che importa.

Alla seconda domanda, quella che riguarda Heinrich Schliemann, non ho alcun desiderio di rispondere. Troppo controversa, al giorno d'oggi. Meno male che la risposta è oltre agli obiettivi di *Mille Navi*.

Rimane la terza domanda.

La guerra di Troia ha veramente avuto luogo?

Mi interessa più questa delle prime due domande. Credo che ci siano stati conflitti armati nel Mediterraneo orientale, durante l'età del bronzo. Credo che il sito di Hissarlik, in Turchia, sia Troia. Ma ci fu una guerra di Troia? Una grande armata proveniente dalla zona che ora il resto del mondo chiama Grecia sferrò un attacco alla costa meridionale di quel che adesso chiamiamo Dardanelli? Probabilmente non lo sapremo mai con certezza. Ma in realtà non riguarda *Mille Navi* molto più delle prime due domande.

Quel che veramente importa, e che non è riportato nelle tre precedenti domande, è quanto la storia della guerra di Troia sia *umanamente* accurata. Credo che la risposta a questa domanda sia stata provata dalla longevità della storia – circa ventotto secoli. La storia parla alla nostra nuda umanità, avendo a che fare con cose piccole e grandi allo stesso tempo, questioni come amore, lussuria, morte, la percezione di sé e l'individuo in relazione col mondo. In che altro modo questa storia avrebbe potuto affascinare così tanta gente in tutti questi secoli? In che altro modo avrebbe potuto essere continuamente rinnovata da un'era alla successiva, narrata e rinarrata, definita nei dettagli, abbellita nei vecchi episodi, e arricchita di episodi nuovi?

Chiamatela come volete – mito, leggenda, fantasy, fiction storica, soap opera, revisione – ecco a voi la storia, di nuovo. Una nuova versione, per un nuovo secolo.

ERIC SHANOWER
SAN DIEGO
MARZO 2001
eric@hungrytigerpress.com

Glossario dei Nomi

Acaia in generale, la regione che corrisponde all'odierna Grecia
Acheo appartenente alla regione che corrisponde all'odierna Grecia
Achille figlio di Peleo e Teti, principe di Ftia
Agamennone re di Micene, Sommo re degli achei
Agatone principe di Troia, il figlio più giovane di Priamo ed Ecuba
Agelao un mandriano
Agirte compagno di Diomede
Aiace ("il grande") figlio di Telamone, principe di Salamina
Alcimo compagno di Achille
Aliterse veggente di Itaca
Amurru paese a sud di Troia, approssimativamente l'odierna Siria
Andromaca principessa di Tebe
Anio re di Delo
Antenore anziano di Troia
Antimaco anziano di Troia
Argo (1) la nave di Giasone e degli Argonauti, (2) il cane di Odisseo, (3) la regione sotto il comando di Diomede
Arianna principessa cretese rapita da Teseo
Arisbe prima moglie di Priamo
Arzawa paese a sud di Troia
Asfalione servitore del palazzo di Menelao
Assiria impero a sud-est di Troia
Atena dea della saggezza e della guerra
Atene città in cui un tempo regnava Teseo
Atreo padre di Agamennone e Menelao
Atridi Agamennone e Menelao, figli di Atreo
Attica regione dell'Acaia che include Atene
Aulide baia in cui si raccoglie l'esercito
Automedonte guidatore del carro di Achille
Babilonia paese a sud-est di Troia, approssimativamente l'odierno Irak
Beozia regione che include Aulide
Calcante sacerdote Troiano
Callisto donna sedotta da Zeus
Cassandra figlia di Priamo ed Ecuba, veggente, gemella di Eleno
Castore fratello di Elena, gemello di Polluce
Catreo nonno materno di Agamennone, fu re di Creta
Chirone centauro maestro del giovane Achille
Cifo regione governata da Guneo
Cinira re di Cipro
Cipro isola in cui regna Cinira

Clitemnestra moglie di Agamennone, sorella di Elena
Clizio anziano di Troia
Colchide ricca terra a est
Cressida figlia di Calcante
Creta isola in cui regna Idomeneo
Creusa figlia maggiore di Priamo ed Ecuba
Cromio figlio di Priamo ed Ecuba
Dardania reame di Anchise
Deidamia figlia maggiore di Licomede di Sciro
Deifobo principe di Troia, figlio di Priamo ed Ecuba
Delo isola sacra al dio del sole
Delfi località del più importante oracolo acheo
Diomede re di Argo
Dolopi una tribù achea
Ecuba moglie principale di Priamo
Egitto paese del Nilo, oltre il mare a sud di Troia e dell'Acaia
Elaide figlia di Anio di Delo
Elena moglie di Menelao
Eleno principe di Troia, figlio di Priamo ed Ecuba, gemello di Cassandra
Ellesponto tratto di mare che collega il Mar Nero al Mar Egeo
Enea principe di Dardania, cugino di Ettore
Eno figlia di Anio di Delo
Enone primo amore di Paride
Epopeo figlio di Poseidone, re di Sicione
Eracle il più grande degli eroi achei
Ermione figlia di Menelao ed Elena
Esaco un veggente, figlio di Priamo e Arisbe
Esione sorella di Priamo, moglie di Telamone, madre di Teucro
Etra serva di Elena, madre di Teseo
Ettore principe di Troia, figlio maggiore di Priamo ed Ecuba
Eupompe "sorella" di Teti
Europa principessa Fenicia rapita da Zeus
Euribate compagno di Odisseo
Ezione re di Tebe Ipoplacia
Fenice tutore e compagno di Achille
Filomela figlia di Priamo ed Ecuba
Fisadia serva di Elena, sorella di Piritoo
Ftia regione governata da Peleo
Giasone capo degli Argonauti
Guneo re di Cifo
Hatti impero degli Ittiti, a est di Troia
Icaro padre di Penelope, fratello di Tindaro
Icetaone anziano di Troia

Ida monte a sud di Troia
Idomeneo re di Creta
Iliona figlia di Priamo ed Ecuba
Iolao re di Filacia
Itaca isola governata da Odisseo
Laerte padre di Odisseo
Lacedemone (1) regione che include Sparta, governata da Menelao, (2) proprio della regione di Lacedemone
Lampo anziano di Troia
Laodice figlia di Priamo ed Ecuba
Laomedonte fu re di Troia, padre di Priamo
Licia regione governata da Sarpedone
Licomede re di Sciro
Medea principessa della Colchide, amante di Giasone
Menelao re di Lacedemone, fratello di Agamennone
Micene la città di Agamennone
Mirmidoni il seguito di Achille, sudditi di Peleo
Nauplia area governata da Nauplio, padre di Palamede
Neleo padre di Nestore
Neoptolemo figlio di Achille e Deidamia
Nereidi ninfe del mare, "sorelle" di Teti
Nestore anziano re di Pilo
Nitteo un re di Tebe, padre di Antiope
Odisseo re di Itaca
Onfale regina della Lidia e amante di Eracle
Palamede principe di Nauplia, cugino di Agamennone
Pandaro fratello di Calcante, zio di Cressida
Pantoo anziano di Troia, padre di Polidame
Paride un povero mandriano
Patroclo amico di Achille
Peleo re di Ftia, padre di Achille
Pelio monte in cui abita Chirone
Penelope moglie di Odisseo
Peribea moglie di Telamone, madre di Aiace il grande
Pilo regione governata da Nestore
Pirra nome di Achille travestito da donna
Pirro vero nome del figlio di Achille e Deidamia
Plistene figlio di Elena e Menelao
Podarce nome originario di Priamo
Polissena figlia di Priamo ed Ecuba
Polite principe di Troia, figlio di Priamo ed Ecuba
Polluce fratello di Elena, gemello di Castore
Poseidone dio dell'oceano e del terremoto

Priamo re di Troia
Salamina regione governata da Telamone
Sarpedone re della Licia
Sciro isola governata da Licomede
Sidone città sulla costa di levante
Sparta città governata da Menelao
Spermo figlia di Anio di Delo
Taltibio araldo di Agamennone
Teano sacerdotessa troiana, figlia di Antenore
Tebe città governata da Ezione
Telamone re di Salamina, padre di Aiace il grande
Telemaco figlio di Odisseo e Penelope
Tersite cugino di Diomede, dal temperamento sanguigno
Teseo eroe acheo, fu re di Atene
Teti influente principessa achea, madre di Achille
Teucro fratellastro di Aiace il grande, figlio di Telamone ed Esione
Timete anziano di Troia
Tindaro padre di Elena
Tlepolemo re di Rodi, figlio di Eracle
Tracia regione a nord-ovest di Troia
Trasimede figlio di Nestore
Troilo principe di Troia, figlio di Priamo ed Ecuba
Ucalegonte anziano di Troia
Zeus dio del tuono e del cielo