

**Angela Fiorinelli**

*I 'guerrieri' di Senofonte nell'Anabasi di Walter Hill  
(quando un regista di genere dei nostri giorni incontra uno  
scrittore di genere dell'antichità)\**

L'antico guerriero Senofonte aveva attraversato l'intera Asia Minore, e lo sa solo Iddio dov'era stato ancora, e tutto senza neanche una mappa. Anche le antiche popolazioni dei Goti riuscirono a portare a termine le loro spedizioni senza alcuna cognizione topografica. Marciare sempre avanti: è questo ciò che si definisce un'anabasi. È il riuscire a farsi strada in regioni sconosciute. Essere circondato dai nemici che stanno sempre lì in agguato, in attesa della prima occasione per tirarti il collo. Quando si ha una bella testa, come ce l'aveva Senofonte o tutta quella gente dei briganti giunti in Europa da chissà dove, dal mar Caspio o da quello d'Azov, a quel punto si riescono a compiere veri e propri prodigi di marcia.

J. Hašek, *Le vicende del bravo soldato Švejk durante la guerra mondiale*, trad. it. a cura di G. Dierna, Torino 2010, 317s.

**Abstract**

Starting from the sometimes hidden presence of the Ancient World in cinema, this paper aims at showing how a cult movie like *The Warriors*, directed by Walter Hill, has turned Xenophon's *Anabasis*, or the story of the Ten Thousand and their painful retreat, into a psychedelic trip across a dark New York City.

Partendo dalla presenza a volte nascosta del mondo antico nel cinema, questo articolo si prefigge di dimostrare in che modo un *cult movie* come *The Warriors*, diretto da Walter Hill, abbia trasfigurato l'*Anabasi* di Senofonte, ovvero la storia dei Diecimila e della loro difficile ritirata, in un viaggio psichedelico da un capo all'altro di un'oscura New York City.

*Battle of Cunaxa, 401 BC.*

*Over two millenniums ago, an army of Greek soldiers found themselves isolated in the middle of the Persian Empire.*

*One thousand miles from safety. One thousand miles from the sea. One thousand miles with enemies on all sides.*

*Theirs was a story of a desperate forced march. Theirs was a story of courage.*

*This too is a story of courage<sup>1</sup>.*

---

\* Ringrazio i valutatori anonimi per i preziosi suggerimenti che hanno arricchito il presente contributo.

<sup>1</sup> Queste parole (recitate dalla voce fuori campo dallo stesso regista) accompagnano le immagini, in stile fumettistico, che anticipano i titoli di testa del film nell'edizione *director's cut* del 2005 e dalle quali sembra prender forma la vicenda a cui si sta per assistere. Riproducono il *Classic Comic* letto da uno dei

Era il 1979 quando Walter Hill<sup>2</sup>, uno dei più importanti registi di 'genere'<sup>3</sup> del cinema americano, presentò alle platee cinematografiche *The Warriors* (in Italia: *I guerrieri della notte*, titolo che recupera la frase di lancio della pellicola presente sulla locandina originale – *These are the Armies of the Night*), un film che riadattava, e tradiva allo stesso tempo, l'*Anabasi* (Κύρου Ἀνάβασις)<sup>4</sup> dello storiografo Senofonte, una delle opere più cinematografiche<sup>5</sup> dell'intera letteratura greca.

---

giovani protagonisti del romanzo di Sol Yurick che sta alla base della pellicola. In esso, infatti, il giovanissimo Junior ci viene presentato come un vero e proprio divoratore di *graphic-novels* che, approfittando delle pause tra una fuga e l'altra, trova il tempo di spulciare il suo giornalino di fumetti in cui è narrata «la storia di antichi soldati greci, eroi che per tornare a casa dovevano superare molti ostacoli, ma che alla fine ce la facevano. Era una storia appassionante, era ormai la terza volta che la leggeva [...] Avevano dovuto combattere a ogni piè sospinto, ma ormai erano vicini a casa. Quegli eroi greci erano indubbiamente i più duri in un mondo di duri. [...] attraversarono deserti, valicarono montagne, marciarono nella pioggia e nella neve, continuando a combattere», YURICK (2007, 114-41). L'aggiunta introduttiva, insieme ad altre presenti in questa riedizione, risponde ad un'originaria scelta stilistica del regista, il quale, in un'intervista rilasciata a Giulia D'Agnolo Vallan e riportata nel volume monografico a lui dedicato dalla giornalista, ha affermato: «C'erano tre cose a cui tenevo particolarmente. La prima era dimostrare che la storia era un fumetto che prendeva vita: volevo creare un nucleo fumettistico, poi farne scaturire il film e dividerlo in capitoli per ricordarne costantemente la natura da "striscia disegnata". In secondo luogo volevo che fosse evidente che il film era ambientato nel futuro prossimo, non nel presente; doveva essere un generico "domani" [...] E la terza era essere chiari sulla radice storica della vicenda: ci sarebbe stata una breve introduzione letta da Orson Welles a spiegarla. [...] Ma lo studio non ne voleva sapere. [...] dissero di no a tutto: non ho potuto avere la didascalia, e nemmeno ciò che serviva a sottolineare l'aspetto fumettistico del film, perché ci sarebbe voluto tempo e sarebbe costato troppo. E non ho potuto nemmeno avere Welles»: D'AGNOLO VALLAN (2005, 37).

<sup>2</sup> Sceneggiatore per Sam Peckinpah (*Getaway!*, Usa, 1972) e John Huston (*The Mackintosh man/L'agente speciale Mackintosh*, Usa, 1973), ha esordito come regista con *Hard Times (L'eroe della strada*, Usa, 1975), seguito da *The Driver (Driver, l'imprendibile*, Usa, 1978). È autore di film quali: *The Long Riders (I cavalieri dalle lunghe ombre*, Usa, 1980); *Southern Comfort (I guerrieri della palude silenziosa*, Usa, 1981); *48 Hrs. (48 ore*, Usa, 1982); *Streets of Fire (Strade di fuoco*, Usa, 1984); *Crossroads (Mississippi Adventure*, Usa, 1986); *Read Heat (Danko*, Usa, 1988); *Johnny Handsom (Johnny il bello*, Usa, 1989); *Another 48 Hrs. (Ancora 48 ore*, Usa, 1990); *Geronimo, An American Legend (Geronimo*, Usa, 1993); *Wild Bill (id.*, Usa, 1995); *Last man standing (Ancora vivo*, Usa, 1996) e *Undisputed (id.*, Usa, 2002).

<sup>3</sup> Giona A. Nazzaro, nell'introduzione al volume dedicato al regista da Simone Emiliani e Mauro Gervasini, ha sottolineato il fatto che nelle sue pellicole Hill «oscilla tra un legame con la memoria storica e iconica del cinema americano e una urgenza segnica (che, in parte, al cinema classico è sconosciuta come l'estetica dei primi videogame e video musicali) alla quale affida il compito di ricordare il proprio mondo. [...] Un mondo violento, popolato da maschi armati sino ai denti che giocano alla guerra nella notte di sangue di una nazione. [...] nessuno ha saputo filmare la fine del cinema americano meglio di Walter Hill»: EMILIANI – GERVASINI (2001, 6-11). A tal proposito rinvio non solo al già citato volume della D'AGNOLO VALLAN (2005) ma anche a VENTURELLI (2008).

<sup>4</sup> Ἀνάβασις, letteralmente "viaggio dalla costa verso l'entroterra". Sul testo di Senofonte, che qui tratterò solo in relazione al film di Hill, rinvio a due titoli abbastanza recenti: LANE FOX (2004) e LEE (2007). Ho anche utilizzato alcune pagine informative di G. Agnello, *Agalmata tes Ellados*, Antologia di scrittori greci per il Ginnasio, Bologna 1994, pp. 225-66.

<sup>5</sup> Lo suggeriva Italo Calvino quando, all'inizio dell'*Introduzione* per l'*Anabasi* della Biblioteca Universale Rizzoli, tradotta da Franco Ferrari, scriveva: «L'impressione più forte che dà Senofonte, a leggerlo oggi, è di stare guardando un vecchio documentario di guerra, come ne vengono ripresentati ogni tanto sullo schermo o sul video. Il fascino del bianco e nero della pellicola un po' sbiadita, con crudi contrasti d'ombre e movimenti accelerati, ci viene incontro spontaneo [...]». CALVINO (1985, 5). Il testo

Partendo dall'omonimo romanzo di Sol Yurick (*The Warriors*, del 1965), a sua volta allegoria della vicenda narrata dallo scrittore-guerriero ateniese, Hill concepì un film crudo ed essenziale, che ha indubbiamente influenzato l'immaginario di molto cinema successivo<sup>6</sup> e che ancora oggi si lascia apprezzare per come riesce ad essere nello stesso tempo classico e moderno.

Manifesto dell'iperrealismo del regista (a ricavare un film dal libro sembra avesse già pensato Otto Preminger)<sup>7</sup>, *The Warriors* racchiude in sé la struttura narrativa del film di guerra, le cadenze e l'artificiosità di una *graphic-novel*, i silenzi, il «senso del fato e dell'ineluttabilità della violenza propria della grande tradizione del western»<sup>8</sup>, le atmosfere dell'horror e del thriller, i perigli del film d'avventura e l'inquietudine di fondo tipica delle pellicole sulle bande giovanili<sup>9</sup>. Tali elementi vengono rimpastati in una grande, notturna, coreografia rock in cui tutto è estremamente stilizzato e perfino la violenza ne risulta smorzata, «con movimenti di lotta che sembrano plastici, bloccati e immortalati nella loro propagazione»<sup>10</sup>. Non ci sono infatti spargimento di sangue né visibili conseguenze fisiche anche negli scontri più duri, che acquistano l'eleganza grafica e coreografica di un musical<sup>11</sup>.

Risalente al IV secolo a.C., l'opera dello storiografo greco narra, fino alla metà del II libro, della marcia verso il nord – da Sardi a Cunassa, in Mesopotamia – dei combattenti assoldati da Ciro il Giovane<sup>12</sup> al fine di detronizzare il fratello Artaserse II, re di Persia, e prenderne il posto.

---

dell'*Introduzione*, che appariva già nell'edizione BUR del 1978, trad. di E. Ravenna e prem. di E. Banfi, ma non in quella del 1964, trad. di E. Ravenna, è ristampato in CALVINO (1991, 30-35).

<sup>6</sup> Successivi a *The Warriors* sono infatti altri manifesti generazionali come: *The Outsider (I ragazzi della 56° strada)*, Usa, 1983) e *Ruble Fish (Rusty il selvaggio)*, Usa, 1983), entrambi di Francis Ford Coppola ed *Escape from New York (1997 - Fuga da New York)*, Usa, 1983) di John Carpenter.

<sup>7</sup> Come ricordato dallo stesso Yurick nella postfazione all'edizione italiana del suo romanzo: YURICK (2007, 215).

<sup>8</sup> EMILIANI – GERVASINI (2001, 7).

<sup>9</sup> Illustri predecessori di questo genere sono pellicole quali: *The wild one (Il selvaggio)*, Usa, 1954) di Laszlo Benedek, *Rebel without a cause (Gioventù bruciata)*, Usa, 1955) di Nicholas Ray, il pluripremiato *West Side Story* (Usa, 1961) di Robert Wise e il controverso *A clockwork orange (Arancia meccanica)*, Gran Bretagna, 1971) di Stanley Kubrick.

<sup>10</sup> EMILIANI – GERVASINI (2001, 24). Come sottolineato da Pauline Kael nella recensione del film apparsa su «The New Yorker» (riportata nella preziosa filmografia critica dedicata ai film del regista in appendice al volume della D'Agnoletto Vallan), «è il colore in sé ad essere violento [...] e irradia un caldo bagliore contro l'oscurità»: D'AGNOLETTO VALLAN (2005, 171).

<sup>11</sup> Nei canonici dizionari del cinema (come gli italiani Mereghetti e Morandini o l'americano Maltin), le schede sul film sottolineano proprio questi intrecci, parlando anche di trama da fumetto. Per usare ancora una volta le parole di Giona A. Nazzaro, «è con *I guerrieri della notte* che il cinema americano cosiddetto postmoderno entra nella sua fase sincretica: quella dove la tradizione (e non solo la memoria cinefila della tradizione testuale della storia del cinema) incontra la frammentazione delle forme contaminandosi con linguaggi a essa apparentemente estranei»: EMILIANI – GERVASINI (2001, 5).

<sup>12</sup> Figlio cadetto del re di Persia Dario II Noto e di Parisatide, nel 408 a.C. ottenne la carica di satrapo dell'Asia Minore. Morto Dario (404 a.C.), Artaserse, suo fratello maggiore, successe al padre. Spinto dalla madre, il satrapo cospirò contro di lui e quando Artaserse scoprì la congiura, solo l'intervento di

Il resto della narrazione rappresenta invece una vera e propria *κατάβασις*, intesa come "viaggio dall'entroterra verso la costa", dei diecimila mercenari, in un territorio impervio, circondati da popolazioni ostili e inseguiti dall'esercito nemico guidato da Tissaferne<sup>13</sup>.

Partendo dalla regione di Babilonia, attraverseranno l'Armenia e giungeranno a Trapezunte, nei pressi del Ponto Eusino, sulle rive del Mar Nero. Si spingeranno poi fino a Pergamo, dove, al seguito dello spartano Tibrone, si imbarcheranno per la Tracia, raggiungendo così l'agognata Grecia (401-399 a.C.).

Scritta in terza persona, sotto lo pseudonimo di Temistogetone Siracusano<sup>14</sup>, l'*Anabasi* nacque con l'intento di confutare l'omonima opera, per noi perduta, scritta da Sofeneto di Stinfalo (un ufficiale arcade che aveva preso parte alla spedizione), all'interno della quale, verosimilmente, non era stato reso il giusto merito al ruolo svolto da Senofonte nel motivare, riorganizzare e ricondurre in patria i soldati<sup>15</sup>.

Allo stesso tempo diario di guerra – in cui l'autore rievoca la tormentata ritirata dei mercenari, guidati da lui stesso, improvvisatosi comandante, attraverso le regioni dell'Iraq e dell'Armenia – e giornale di viaggio<sup>16</sup>, l'*Anabasi* raccoglie date, nomi, cifre e distanze con una tale cura<sup>17</sup> da far pensare ad annotazioni prese nel corso del viaggio e rielaborate al momento della redazione del testo.

A dispetto di ciò, sotto l'influsso della filosofia socratica e della retorica di stampo isocrateo, l'opera di Senofonte si allontana dall'obiettivo primario canonico del genere

---

Parisatide salvò Ciro dalla morte. Divenuto in seguito alleato degli Spartani, contribuì alla vittoria di Egospotami (405 a.C.), riportata da Lisandro sugli Ateniesi e coadiuvato dai soldati ellenici si riarmò contro il fratello (402 a.C.).

<sup>13</sup> In seguito alla sua cattiva condotta, fu sostituito da Ciro nella carica sia di satrapo di Sardi che di comandante delle forze militari in Asia Minore. Dopo aver denunciato ad Artaserse le macchinazioni del fratello, venne premiato dal re di Persia con il reintegro nella satrapia della Lidia e nel comando supremo delle forze persiane.

<sup>14</sup> Lo stesso Senofonte, nelle *Elleniche* (III I, 2), indica con questo nome l'autore, riassumendo il contenuto dell'opera.

<sup>15</sup> Le motivazioni che stanno alla base della composizione dell'opera sono dunque prevalentemente apologetiche, dal momento che la volontà dell'autore non è tanto quella di risultare obiettivo agli occhi del lettore, grazie all'espedito del mascheramento della sua identità, quanto quello di riscattare la sua figura. Ai tempi della composizione si trovava infatti in esilio per essersi battuto, al fianco dello spartano Agesilao, contro la coalizione greca – della quale faceva parte la stessa Atene – nella battaglia di Coronea (394 a.C.). Militò molto probabilmente tra i cavalieri, il che dovette influire sulle sue scelte politiche conservatrici di stampo filo-spartano. Appoggiò sicuramente il regime dei Trenta Tiranni e, quando, dopo la fine della guerra del Peloponneso (431-404 a.C.), Trasibulo restaurò la democrazia, per sottrarsi al poco congeniale clima politico, preferì abbandonare volontariamente Atene. È per questo che nella primavera del 401 a.C. lo troviamo in Asia, prima ad Efeso e poi a Sardi, invitato dal tebano Prosseno, a cui era legato da vincoli di ospitalità.

<sup>16</sup> Lo storiografo greco dovette evidentemente tener presenti opere perdute come *I soggiorni* di Ione di Chio o il resoconto sulle esplorazioni geografiche di Scilace di Carianda.

<sup>17</sup> Fondamentale nello stabilire ciò è stato il lavoro svolto da MANFREDI (1986), il quale, seguendo le indicazioni fornite da Senofonte, ha ripercorso il viaggio dei Diecimila, dimostrando la sostanziale attendibilità di quanto da lui riportato.

storiografico, e cioè quello di indagare e informare, per giungere, invece, a intrattenere il lettore, rendendolo partecipe di vicende più o meno romanzate, in cui i personaggi sono definiti esclusivamente dal punto di vista morale. Senofonte in sostanza è autore di una storia avvincente e piacevole da leggersi<sup>18</sup>, nella quale non bisogna puntare alla ricerca del vero, alla documentazione attenta e rigorosa, alla volontà di determinare le cause prime degli avvenimenti. Una storia, insomma, ben lontana dal modello tucidideo.

Perseguendo lo stesso fine dello storiografo greco, la sceneggiatura, di David Shaber e Walter Hill, converte l'opera di Yurick in una narrazione d'impianto teatrale, una tragedia urbana, in cui vengono perfettamente rispettate le tre unità del teatro aristotelico.

### **Il luogo** – New York, *sometime in the future...*

I titoli di testa scorrono veloci come i binari della metropolitana sotto un tappeto di sintetizzatori (opera di Barry De Vorzon), mentre, attraverso il montaggio sincopato di David Holden – che alterna i preparativi alla partenza al tragitto percorso dal metrò – lo spettatore viene a sapere dalle parole (un vero e proprio prologo) di Cleon, che poi scopriremo essere uno dei *Warriors*<sup>19</sup> (*Guerrieri*, appunto), che Cyrus, capo della gang più influente della città, i Riffs<sup>20</sup>, ha indetto, nel quartiere del Bronx, un raduno notturno tra le delegazioni delle bande che si spartiscono il dominio della città.

Cleon. [...] Cyrus sent an emissary this afternoon to make sure. And Cyrus don't want anybody packed or anybody flexing any muscle. So I gave him my word that the Warriors would uphold the truce. Everybody says that Cyrus is the one and only.

---

<sup>18</sup> Lo stile chiaro e semplice di tale scrittura trovò numerosi consensi nell'antichità, facendo di Senofonte un modello di purezza della prosa attica, nonostante la lingua da lui adottata risulti aperta tanto a inflessioni doriche e ioniche (molto probabilmente retaggio della sua esperienza cosmopolita), quanto a neologismi - caratteristiche che faranno di lui un anticipatore della *koiné* ellenistica. Tali peculiarità linguistiche, unite al substrato apologetico che percorre l'intera narrazione, fanno dell'*Anabasi* il corrispettivo greco del *De bello Gallico* di Cesare.

<sup>19</sup> Banda di Coney Island che si distingue per i gilet in pelle ricoperti di stemmi che riproducono simboli appartenenti alla cultura dei nativi americani. Il racconto di Yurick, ambientato negli anni '50, ce li presenta abbigliati invece con «camicie di cachemire blu col colletto abbottonato, pantaloni neri di cotone attillatissimi e cappelli di paglia a tesa stretta con i loro distintivi: il marchio della Mercedes-Benz [...] i giubbotti, corti secondo la moda, abbottonati fino al collo. [...] Gli scomodi stivaletti, elasticizzati ai lati, scintillavano al sole», YURICK (2007, 22s.)

<sup>20</sup> Gang di soli afroamericani il cui territorio è Gramercy Park. Specializzati in arti marziali, all'inizio del film ci vengono presentati con casacche di un arancione simile a quello delle vesti tipiche dei monaci Shaolin.

Sembrano le parole pronunciate da Clearco di Sparta, capo riconosciuto dell'armata greca, per convincere i suoi mercenari a combattere al fianco di Ciro (*Anab.* I 3, 4s.):

E quando Ciro mi chiamò, risposi con voi alla sua chiamata, per aiutarlo in caso di necessità e per ricambiarlo dei favori che avevo ricevuto da lui<sup>21</sup>.

Esule dalla sua città natale, dove lo attendeva una sicura condanna capitale per i crimini commessi quando ricopriva la carica di armosta a Bisanzio, Clearco aveva trovato protezione presso il satrapo di Sardi. La riconoscenza e la stima per Ciro furono, dunque, motivazioni più che valide per trascinare lui e i suoi uomini in una simile impresa. Dotato di una notevole capacità oratoria, sapeva bene quali argomentazioni adottare per far leva sugli animi degli uomini al suo seguito (*Anab.* I 3, 6):

Io ritengo che voi per me siete la patria, gli amici, gli alleati, e sono convinto che con voi sarò sempre degno di stima ovunque mi troverò, mentre se restassi privo di voi non sarei in grado né di aiutare un amico né di difendermi da un nemico. State pur certi che verrò ovunque voi andrete.

I titoli di testa continuano a scorrere e un'altra informazione viene fornita allo spettatore. Al raduno potranno andare solo nove delegati, scelti tra i più valorosi. Unica condizione: niente armi.

Soltanto nove guerrieri si recano dunque nel Bronx – e non sette, come nel racconto di Yurick<sup>22</sup>: Cleon, Swan, Ajax, Snow, Cowboy, Rembrandt, Cochise, Vermin e Fox.

Nove erano anche i condottieri ellenici riunitisi al soldo di Ciro: Senia l'Arcade, Prosseno il Beota, Sofeneto di Stinfalo, Socrate l'Acheo, Pasione di Megara, Clearco di Sparta, Menone il Tessalo, Soside il Siracusano e Sofeneto l'Arcade. Ognuno di loro, con i rispettivi eserciti, portava con sé una precisa caratterizzazione etnica, particolare che non li rende diversi dai nove Guerrieri.

In quel miscuglio di razze che è New York<sup>23</sup>, appare più che plausibile ritrovare nella banda di Coney Island membri di estrazione portoricana (Rembrandt) e afroamericana (Cleon e Cochise), magari dai tratti orientali (Snow). Tale

---

<sup>21</sup> Uso la traduzione di FERRARI (1985). Segnalo anche la recente traduzione, con introduzione e note, di CELESTE (2006).

<sup>22</sup> I Dominatori sono, in ordine di scala gerarchica: Arnold, il Padre; Hector, lo Zio (il vice) del gruppo, capace di mantenere saldi i nervi in ogni situazione; Hinton, l'artista; Tonto, il forzuto, sempre pronto ad attaccar briga; Bimbo, 17 anni, messaggero, armiere e tesoriere della gang; Dewey, 16 anni e Junior, 14 anni, la mascotte.

<sup>23</sup> Un interessante contributo sulla New York del film di Hill, con opportuni riferimenti all'*Anabasi* e alla mitologia greca, è di DESSER (2007).

differenziazione risulta appropriata ai fini di una vicinanza al modello greco, ma distanza il film dal soggetto di Sol Yurick.

Innanzitutto, nel romanzo la vicenda ha luogo la notte del 4 luglio, l'Independence Day americano, data quanto mai simbolica per mettere in atto una rivoluzione.

In secondo luogo, i sovversivi protagonisti, per la maggior parte minorenni in fuga dai servizi sociali e dalle loro famiglie, sono quasi tutti di colore. Questo aspetto, insieme alla scelta di affidare il ruolo dell'eroe ad un bianco, oltre all'edulcorazione della vicenda in sé, ha fatto storcere il naso a più di un critico<sup>24</sup>, che ha attribuito una simile scelta di sceneggiatura al tentativo di rendere la pellicola più popolare, più commerciale e quindi più fruibile da un vasto pubblico, facendo venir meno gran parte dell'impatto rivoluzionario del libro.

Lo stesso Hill però ha giustificato tali variazioni, sottolineando il fatto che «il taglio sociologico alla *Blackboard Jungle*<sup>25</sup> e affini, era già stato usato da chiunque avesse girato qualcosa su una gang; trovo interessante, invece, l'idea di non guardare a una banda in termini di problema sociale, ma sotto un altro punto di vista, quello del loro eroismo inteso nell'accezione classica del termine»<sup>26</sup>.

Mentre le altre gangs si dirigono verso il Bronx, i binari della metropolitana continuano a scorrere sempre più velocemente, sottolineando la distanza percorsa dai Guerrieri per arrivare al luogo del raduno.

L'immenso territorio appartenente all'impero persiano si riduce dunque ad una città che per l'eterogeneità dei suoi abitanti si offre come lo sfondo ideale in cui ambientare una simile vicenda. Illuminata dalla fotografia "imperfetta"<sup>27</sup> di Andrew Laszlo (che avvicina la città «a una qualsiasi città/mito del passato [...] in cui il raduno diventa rappresentazione/spettacolo e dove viene commesso il sacrificio del messia – Cyrus») <sup>28</sup> e per lo più rappresentata nella sua parte sotterranea, notturna, ostile, in cui gli unici rumori che si sentono sono i passi degli inseguitori e i treni della metropolitana che sfrecciano in lontananza, la Grande Mela dei Guerrieri «represents one of the most genuinely interesting and creative takes on the city's imagined persona and its imaginery possibilities»<sup>29</sup>, fungendo da scenario quasi apocalittico per una vicenda di terrore urbano, in cui la ruota panoramica del Luna park di Coney Island segna il punto di partenza e di arrivo della storia.

---

<sup>24</sup> Secondo Tim Rood, Hill «alters the original novel in a number of ways, and most of these changes seem to remove the tensions that make Yurick's novel interesting»: ROOD (2004, 188).

<sup>25</sup> Diretto da Richard Brooks (Usa, 1955), in Italia è stato distribuito con il titolo de *Il seme della violenza*.

<sup>26</sup> D'AGNOLO VALLAN (2005, 33).

<sup>27</sup> D'AGNOLO VALLAN (2005, 93s.).

<sup>28</sup> EMILIANI – GERVASINI (2001, 23).

<sup>29</sup> DESSER (2007, 124).

**Il tempo** – La vicenda si dipana durante un'unica notte (e quindi al di sotto del limite canonico delle 24 ore), in un'atmosfera dark e spettrale illuminata dalle luci artificiali della metropolitana, dai colori aggressivi delle divise delle varie gangs (opera dei costumisti Bobbie Mannix e Mary Ellen Winston) e dagli spray usati per scrivere sui muri il proprio marchio.

Cleon. I want you to hit everything in sight. I want anybody to know the Warriors were there!

Terminerà all'alba, lungo le sponde del fiume Hudson.

**L'azione** – L'azione comprende la caccia e la fuga su e giù per le stazioni della metropolitana. La caccia è preceduta dall'intenso discorso tenuto al raduno da Cyrus, volto ad infiammare i convenuti con promesse di rivoluzione.

Cyrus. Can you count suckers? I say the future is ours ... if you can count!

Crowd. Come on, Cyrus. We're with you!

Crowd. Go ahead, bro'!

Cyrus. Now look what we have here before us. We've got the Saracens sitting next the Jonas Street Boys. We've got the Moon Runners, right by the Van Courtland Rangers. Nobody is wasting nobody. That ... is a miracle! And miracles is the way things ought to be!

Crowd. Yeah!

Crowd. All right.

Crowd. I heard that!

Cyrus. You're standing right now with nine delegates from a hundred gangs. And there's over a hundred more. That's 20.000 hard-core members – 40.000, counting affiliates, and 20.000 more, not organized, but ready to fight. 60.000 soldiers! Now there ain't but 20.000 police in the whole town. Can you dig it?

Crowd. Yeah!

Cyrus. Can you dig it?

Crowd. Yeah!

Cyrus. Can you dig it?

Crowd. Yeah!

Cyrus. Now, here's the sum total. One gang could run this city. One gang! Nothing would move without us allowing it to happen. We could tax the crime syndicates, the police, because we've got the streets, suckers! Can you dig it?

Crowd. Yeah!

Crowd. Right on!

Cyrus. The problem in the past has been the man turning us against one another. We've been unable to see the truth, because we've been fighting for ten square feet of ground. Our turf, our little piece of turf. That's crap, brothers. The turf is ours by right because it's our turn! All we have to do is keep up the general truce. We take over one borough at the time. Secure our territory! Secure our turf!

Because it's all our turf!



Anche Ismael Rivera (*alter ego* di Cleon nel racconto di Yurick), «l'Uomo con l'Idea», per usare le parole del suo ideatore, ha come fine quello di prendere il trono di New York ma, a differenza di Cyrus, vuole farlo a discapito di un diverso "Nemico comune" ovvero «gli Adulti, il mondo degli Altri, quelli che li umiliavano. Tribunali, prigionieri, scuole e case come galere: li umiliavano in ogni modo. [...] Quelli che si accaparravano le cose belle del mondo, lasciando solo le briciole [...] E i peggiori erano quelli che si facevano passare per loro amici: gli assistenti sociali, gli insegnanti, le sedicenti guide morali»<sup>30</sup>.

La gang viene dunque ad assumere quasi le caratteristiche di una famiglia. Ed è intorno ad essa, alla sua ritualità e al rispetto della sua scala di valori che si svilupperà tutta la trama, non a caso «the only names which individual Warriors have, and the only group with which any of them are ever heard to identify, is that which the gang provides. [...] the only home ever identified by them is just the gang's territory – Coney Island»<sup>31</sup>.

Allo stesso modo, Ciro il Giovane, durante la rassegna notturna<sup>32</sup> dei soldati, rivolge loro un'orazione ricca di *pathos*, in cui, ricorrendo a tecniche proprie della retorica politico-militare, la *captatio benevolentiae* viene supportata dall'esaltazione della virtù guerriera dei Greci, ma anche dalla promessa di ingenti remunerazioni in caso di un felice esito della loro impresa (*Anab.* I 7, 2-11).

Ciro convocò i generali e i capitani degli Elleni e si consultò con essi sulla tattica da eseguire, poi li rincuorò con queste esortazioni: "O Elleni, non è certo per mancanza di uomini che vi ho condotto come miei alleati, ma perché ritengo che voi siate più forti e più valorosi di tanti barbari. Per questo vi ho arruolato. Ora però dovete dimostrarvi degni dell'indipendenza che vi siete conquistata e per la quale io mi congratulo con voi. [...] Se voi sarete uomini e la mia avventura andrà a buon fine, chi di voi vorrà rimpatriare farà in modo che se ne torni suscitando l'invidia dei cittadini [...]. Badate, signori miei, che il mio impero, l'impero dei miei avi, si estende a mezzogiorno fin dove gli uomini non possono vivere per l'ardore del sole, e a settentrione per il gelo. Tutte le regioni intermedie fra questi due estremi sono governate dai fedeli di mio fratello. Se vinceremo, saremo noi a dovere rendere i nostri amici padroni di queste terre. Perciò, in caso di successo, non tanto temo di non aver ricchezze a sufficienza da donare a ciascuno dei miei fidi, quanto di non aver amici a sufficienza ai quali donare". [...] Mentre i soldati si armavano, se ne fece la conta: fra gli Elleni 10.400 opliti e 2.500 peltasti; 10.000 invece i barbari che seguivano Ciro, oltre a circa 20 carri falcati<sup>33</sup>. Si diceva che i

<sup>30</sup> YURICK (2007, 44)

<sup>31</sup> ROTH (1990, 135).

<sup>32</sup> Considerato che l'azione si sarebbe svolta, in terra irachena, nel mese di agosto, e le condizioni di calura durante il giorno, tale scelta da parte di Ciro risulta quanto meno avveduta.

<sup>33</sup> Secondo Senofonte (*Anab.* I 2), questa era, nello specifico, la composizione dei Diecimila: 4000 opliti al seguito di Senia l'Arcade; 1500 opliti e 500 armati alla leggera con Prosseno il Beota; 1000 opliti con

nemici fossero 1.200.000, con 200 carri falcati, oltre a 6.000 cavalieri comandati da Artaserse<sup>34</sup>.

All'apice dell'esaltazione, dovuta alle urla di acclamazione dei convenuti, parte un colpo di pistola in direzione di Cyrus, che muore all'istante, ucciso a tradimento da Luther, psicotico capo di una gang minore, i Rogues, di Hell's Kitchen.

Abbigliati con uniformi in pelle, borchie e catene, costoro ricordano, per lo stile, i Macroni<sup>35</sup>, che, secondo Senofonte, «portavano scudi di vimini, lance e tuniche fatte di pelli e si incoraggiavano a vicenda e lanciavano pietre» (*Anab.* IV 8, 3).

Secondo Paul Roth, «the gun, in contrast with the baseball bat, is an instrument whose basic use is destructive. [...] it represents, at least, a type of responsibility which is still unwanted. [...] The gun, unlike all the other gang weapons, has no connotation or use as a plaything; it is the product of those who are both socially and individually advanced»<sup>36</sup>. In quest'ottica, Luther «possesses a gun precisely because his manhood is in question»<sup>37</sup>.

Una fine ben più nobile toccò invece a Ciro il Giovane, il quale, a Cunassa (401 a.C.), perì sul campo di battaglia, nel disperato tentativo di eliminare con le sue stesse mani il fratello Artaserse, vanificando il successo tattico dei suoi soldati.

Senofonte, all'interno del racconto, dà vita ad una sorta di elogio funebre del principe defunto, attraverso il quale, assumendo un Persiano a modello dell'ideale ellenico del valore guerriero che si combina al vigore fisico e morale dimostra di aver già superato la contrapposizione tra Greci e non Greci, aderendo pertanto ad una visione del mondo che sarà propria dell'ellenismo (*Anab.* I 9, 1 e *Anab.* I 9, 28s.):

Così dunque morì Ciro, il più degno di regnare e di comandare, per unanime riconoscimento di tutti coloro che risultano averne avuto personale conoscenza.

Nessuno fu mai amato da un numero più grande di persone, elleniche o barbare che fossero.

---

Sofeneto di Stinfalo; 500 opliti con Socrate l'Acheo; 300 opliti e 300 peltasti con Pazione il Megarese; 1000 opliti, 800 peltasti traci e 200 arcieri cretesi con Clearco; 1000 opliti e 500 peltasti con Menone il Tessalo; 300 opliti con Soside il Siracusano e 1000 opliti con Sofeneto l'Arcade. Risulta alquanto singolare il fatto che, pur essendo passata alla storia come l'armata dei Diecimila, la formazione ellenica ammontava in realtà a circa 12.900 unità.

<sup>34</sup> Le cifre dei contingenti di Ciro e di Artaserse forniteci da Senofonte sono chiaramente esagerate in eccesso e in difetto, come spesso accade nella storiografia antica. Tale disparità trova la sua ragion d'essere nella volontà di esaltare il valore dei Greci a dispetto della rilevanza numerica dei nemici.

<sup>35</sup> Antichi abitanti delle coste nord orientali del Ponto.

<sup>36</sup> ROTH (1990, 136).

<sup>37</sup> ROTH (1990, 144).

Ciro viene così ad incarnare una sorta di «*manager ante litteram*, peraltro provvisto di senso etico, capace di gestire con profitto di tutti il potere di cui dispone»<sup>38</sup>. Secondo un modello epico di virtù, morendo alla stregua di un eroe omerico dopo essersi battuto valorosamente, raggiunge con la morte stessa l'eterna gloria.

Cosa che invece non avviene per il Cyrus di Walter Hill. Costui, all'inizio del film, ci viene presentato alla stregua di un santone<sup>39</sup>.

Cowboy. What do you know about Cyrus?  
Cochise. Magic! Whole lot of magic!

Cowboy. What do you know about Cyrus?  
Rembrandt. He's the one and only.

Subito dopo la sua morte però, viene così rievocato dai Guerrieri fuggitivi:

Vermin. Big Cyrus, he was going to run the whole city. What crap that was!  
Cochise. Cyrus was right about one thing. It's all out there. All we've got to do is just figure out the way it go stealing.  
Snow. Sounds great. All you've got to do is figure out what's worth stilling.

Dopo l'omicidio e con l'arrivo della polizia, il panico si impadronisce di tutti i convenuti.

Questa, d'altra parte, la situazione descritta da Senofonte (*Anab.* II 5, 32):

Non passò molto tempo che ad un medesimo segnale quelli che erano entrati furono arrestati e quelli che erano rimasti fuori vennero massacrati.

L'assassino di Cyrus, riconosciuto da Fox, uno dei Warriors, per ritorsione, fa ricadere la colpa dell'omicidio su Cleon, il quale viene immediatamente linciato in quanto presunto colpevole.

All'interno del film, il personaggio di Cleon, il cui nome richiama alla mente il celebre ateniese Cleone<sup>40</sup>, svolge lo stesso ruolo del generale spartano Clearco nel corso della sua breve ma significativa apparizione nell'opera dello storiografo ateniese. Senofonte lo descrive in questi termini (*Anab.* II 6, 7-12):

Come altri dilapidava i propri beni negli amori o in altri piaceri, così lui era disposto a dissiparli per la passione della guerra. [...] Sapeva instillare in chiunque lo circondasse l'idea che fosse opportuno dar retta a Clearco. [...] Anzi era solito dire,

---

<sup>38</sup> CELESTE (2006, XXXI).

<sup>39</sup> Secondo ROTH (1990, 135), «the character of this magic is twofold: to realize the adolescent wish to replace the adult and the wish to be adults».

<sup>40</sup> Esponente del partito democratico radicale e sostenitore della guerra a oltranza con Sparta, si oppose a Pericle e a Nicia. Fu oggetto inoltre di una celebre parodia ad opera di Aristofane ne *I Cavalieri* (424 a.C.).

a quanto si racconta, che un soldato deve temere il proprio generale più dei nemici.  
[...] Perciò i soldati si sentivano verso di lui come i ragazzi verso il maestro.

Morto Ciro, si aprono lunghissime trattative tra Clearco e Tissaferne che si concludono con un accordo in base al quale l'esercito greco avrebbe fatto ritorno in patria scortato da quello persiano. Tissaferne però, all'altezza del fiume Zapata, cattura e sopprime la maggior parte dello stato maggiore greco. È così che, insieme a Clearco, l'esercito greco perde Prosseno il Beota, Menone il Tessalo, Agia l'Arcade e Socrate l'Acheo.

Cleon invece esce di scena alla maniera di Oronta, uno degli infedeli di Ciro: «mai più nessuno vide Oronta vivo o morto, e mai nessuno seppe dire con cognizione di causa come morì» (*Anab.* I 6, 11).

Swan. Everybody make it?  
Fox. Just Cleon's missing.  
Cochise. Fuzz must have got him.  
Swan. Did you see him get busted?  
Cochise. I've seen him, then he wasn't there no more. I was haulin' ass! [...]  
Cowboy. Ok, what are we gonna do now?  
Swan. We're going back.  
Vermin. Well, tell us how?! Fucking Coney Island must be fifty to a hundred miles from here.  
Swan. Is the only choice we've got.  
Cochise. Yeah, real simple. Except that every cop in the city is looking to bust our heads!  
Swan. We've got something else to think about.  
Cowboy. And what?  
Snow. The truce. Is it still on?  
Vermin. If it ain't, we're gonna have to bop our way back.  
Cowboy. Shit, I wish we was packed!  
Swan. If this truce is off, anything could hit us between here and that train. If you get separated, make it to the platform at Union Square. That's where we change train.

I Guerrieri, senza il loro capo, disarmati, con tutte le altre bande alle calcagna e la polizia (che assume anch'essa le caratteristiche di una banda – quella dei Fuzz/Elmetti, appunto) sulle loro tracce, dovranno dunque riuscire ad attraversare la città, da nord a sud, per ritornare nel loro quartiere.

Come acutamente sottolineato da Paul Roth: «The problems which worry the movie's characters – who to follow? how does one learn what is valuable? how does one choose between the demands of a peer group and the demands of a wider society? – are those which become of central importance at the juncture in life when one is teetering on the near edge of adulthood. The Warriors engage, [...] in a symbolic journey, traversing the distance from adolescence to adulthood. [...] For their journey –

the world they actually traverse – is a dreamscape consisting of an adolescent's fears and concerns [...] in which adults have effectively disappeared both in fact and in terms of filling any obvious roles in the lives being portrayed»<sup>41</sup>.

C'è nell'opera greca, come nel film, un continuo senso di tensione, di ansia del ritorno e la regia, a tratti claustrofobica (basti pensare che la maggior parte delle scene sono ambientate al chiuso della metropolitana, all'interno di vagoni, di cunicoli o di bagni), contribuisce a questo «gioco combinato di attese, di tempi morti, quasi sospesi»<sup>42</sup>.

Una tensione efficacemente resa già da Senofonte, il quale, in più punti, ricrea con maestria l'atmosfera di *suspense*, di attesa e di silenzio carico di angoscia, che precede il momento in cui si avverte la presenza del nemico (*Anab.* I 10, 16s.; *Anab.* III 1, 1s. e *Anab.* II 1, 21).

Allora gli Elleni si fermarono, deposero le armi e si riposarono. Però erano stupiti che Ciro non si facesse vedere e che oltretutto non fosse arrivato nessuno da parte sua: infatti non sapevano della sua morte, ma congetturavano che si fosse allontanato nell'inseguimento del nemico o che si fosse spinto innanzi per occupare qualche postazione favorevole; perciò erano incerti se restare lì facendosi portare i bagagli o far ritorno al campo.

Gli Elleni si trovarono in grave difficoltà, tanto più se consideravano che erano come sulla porta del re, circondati da ogni lato da molte popolazioni e città nemiche [...]. L'Ellade era lontana non meno di diecimila stadi, non disponevano di alcuna guida per il ritorno, fiumi inattraversabili avrebbero comunque sbarrato loro la via nel bel mezzo di un'eventuale marcia verso la patria [...]. Insomma erano rimasti soli.

Ma c'è una altra cosa che il re ha dato ordine di riferirvi, e cioè che fino al momento in cui resterete qui vi sarà tregua per voi, ma non appena avvanzerete o vi ritirerete, guerra.

Senza dimenticare un celebre passo in cui lo storiografo ateniese adotta nella narrazione verbale quella che la tecnica cinematografica conosce come zoomata – ovvero il passaggio dal campo lungo (il cosiddetto campo americano) a quello medio, fino a giungere al primo piano – e lo fa nel momento in cui i lettori/spettatori, attraverso

---

<sup>41</sup> ROTH (1990, 133-34).

<sup>42</sup> EMILIANI – GERVASINI (2001, 24). Secondo Lorenzo Esposito, il film «finge velocità nella coazione a ripetere. [...] Letteralmente un "hard time", dove il corpo messo a rischio, l'adrenalina, il dolore, la solitudine, costituiscono la superficie di una perdita fatale, irrevocabile. Tutto ciò che nel cinema americano anni Settanta era mirabilmente cormaniano, cioè ipervisivo e visionario, in Hill diventa *fiato*, cadenza, la ricerca non tanto dell'immagine quanto del suo incedere. [...] Una lentezza liquida tesa sempre al piano sequenza. Un respiro silenzioso che grida memoria e ricordo. Una rabbia e una severità senza l'iperrealismo elettrico di un Siegel, ma con il fondo molle e scivoloso della notte, e con il medesimo senso del nero e della morte. Un cuore d'ombra»: D'AGNOLO VALLAN (2005, 169s.).

gli occhi dei mercenari di Ciro, partecipano all'entrata in scena dell'esercito persiano distinguendone gradatamente i vari reparti (*Anab.* I 8, 8).

E ormai era mezzogiorno e i nemici non apparivano ancora; ma all'inizio del pomeriggio si scorse un turbine di polvere, simile a una nube candida, e più tardi una foschia diffusa per largo tratto della pianura. Via via che si avvicinavano, il bronzo cominciò a lanciare i suoi barbagli e si poterono distinguere le lance e le schiere.

*Meanwhile...*<sup>43</sup>

... la notizia dell'assassinio di Cyrus è ormai arrivata alla radio: sono stati i Guerrieri a fare ciò. Bisogna vendicarsi. Bisogna trovarli e fermarli in qualsiasi modo. Spetterà poi a Masai, subentrato alla guida dei Riffs, infliggere loro la giusta punizione.

Comincia la caccia e la colonna sonora – il cui «valore emozionale»<sup>44</sup> risponde all'esigenza, tipicamente hilliana, di ricercare «nel ritmo il vuoto del senso»<sup>45</sup> – sottolinea la tensione dell'inseguimento.

*No Where to Run* di Arnold McCuller fa da sottofondo alla prima parte della fuga dei Guerrieri. Il ritornello, che ripete ossessivamente «non c'è nessun luogo dove tu possa fuggire, nessun luogo dove tu possa nasconderti», ricorda incredibilmente Senofonte (*Anab.* II 5, 7): «chi è in guerra con gli dei non c'è fuga così veloce che lo possa trarre in salvo, non c'è tenebra in cui possa trovare scampo dal pericolo, non c'è fortezza ove ripararsi».

La dinamica della fuga dei Guerrieri rassomiglierà a quella di una partita di baseball, in cui i treni della metropolitana, vere e proprie ancore di salvezza, saranno le basi, la polizia fungerà da arbitro e la D.j., che scandirà l'azione in diretta, da commentatrice. Quest'ultima, 'mediatizzando' la vicenda proprio mentre essa stessa avviene, svolge quasi la stessa funzione di un coro tragico.

Sempre secondo Roth, infatti, il film «self-consciously plays upon a tri-level analogy between gangs, tribes, and sports teams. [...] Each gang brings nine members – the same number, as any American viewer knows, as is on a baseball team. The gang colors are, clearly, uniforms. Each is associated with a distinct territory and possesses traditional rivals. The meeting spot to which they all travel is an outdoor sports facility. The first gang confronted by the Warriors during their struggle to return home is the Turnbull A.C. (Athletic Club). There is also a confrontation with a group named the

---

<sup>43</sup> La didascalia fa parte anch'essa della versione *director's cut* e accompagna la tavola da fumetto che compare ad indicare il primo cambio di scena.

<sup>44</sup> EMILIANI – GERVASINI (2001, 10).

<sup>45</sup> Come evidenziato da Lorenzo Esposito, nella sua recensione del film (D'AGNOLO VALLAN [2005, 169]).

Baseball Furies. A fight occurs with a gang which, although unnamed, nonetheless is led by a person on roller skates (Roller Derby?). In the final confrontation of gangs, the Riffs [...] appeared armed with, among other things, hockey sticks. [...] The progress of the Warriors towards their goal is broadcast over the radio; their progress is marked by their ability to defeat different teams. Victories and defeats are described using standard sports metaphors»<sup>46</sup>.

I villaggi dell'impero persiano divengono pertanto quartieri, alla cui guardia sono poste delle bande, rappresentazioni di alcune delle numerose popolazioni con cui vengono a contatto i mercenari ellenici. E così che ai Carduchi, ai Macroni, ai Mossineci, ai Calibi e agli Armeni si sostituiscono, in una sorta di «metamorfosi del Male»<sup>47</sup>, nell'ordine, i Turnbull AC's, gli Orfani, le Baseball Furies, le Lizzies e i Punks<sup>48</sup>.

L'unica soluzione possibile è restare uniti, non disperdersi. Finché saranno insieme, i mercenari porteranno, in qualche modo, con sé la patria mentre i Guerrieri avranno una speranza maggiore di salvezza<sup>49</sup>.

Un attento studioso di cinema come David Desser ha riscontrato nella fuga dei Guerrieri dalle bande rivali una latente "vietnamizzazione" del film. A suo modo di vedere infatti, nel loro essere «a small group of displaced "soldiers" making their way through hostile territory – where the "natives" know the terrain better than they, natives defending their turf from uniformed invaders – the Warriors may recall the young U.S. soldiers in Southeast Asia, unfamiliar with the landscape, too young to know much better»<sup>50</sup>. Ma, come dimostra il recente volume di Rood, in cui le vicende narrate nell'*Anabasi* vengono messe a paragone con momenti a dir poco cruciali per la storia americana<sup>51</sup>, l'universalità dell'opera di Senofonte è tale da consentire al lettore di modellarne i contenuti a seconda del contesto a cui si intende rapportarli (sia esso la guerra civile americana, il secondo conflitto mondiale o la più recente guerra in Iraq).

---

<sup>46</sup> ROTH (1990, 134-42).

<sup>47</sup> EMILIANI – GERVASINI (2001, 25). I due autori hanno inoltre evidenziato il carattere quasi "vampiresco" delle gangs, «incapaci di uscire alla luce del sole [...] ma in piena efficienza durante la notte».

<sup>48</sup> Tra le altre bande (quasi esclusivamente frutto della fantasia degli sceneggiatori e non di Yurick) che si intravedono o quantomeno sono citate all'interno del film, figurano: gli Electric Eliminators e i loro giubbotti gialli; i Jonas Street Boys; i Van Courtland Rangers e infine i Moon Runners. Alcune di queste gangs si distinguono, oltre che per i costumi, anche per l'accurato lavoro di *face-painting* svolto dai truccatori Frank Bianco e Mike Maggi.

<sup>49</sup> A detta dello stesso Yurick infatti, «il senso nascosto del testo, per così dire – era che la banda, dopo la rivolta contro l'ordine "divino" delle cose, è caduta nella profondità più recondita e deve "innalzarsi" per tornare nella loro patria (si pensi alla *Divina Commedia* o al *Germinal* di Zola). Ciò intendeva riflettere la tradizionale, mitica e rituale discesa agli inferi e l'ascesa a un qualche sorta di perdono, che poi si rivela altrettanto insopportabile»: YURICK (2007, 212).

<sup>50</sup> DESSER (2007, 128).

<sup>51</sup> ROOD (2010).

Adesso è Swan (interpretato da Michael Beck, la cui carriera cinematografica si è inspiegabilmente arenata in produzioni di scarsa qualità) a guidare i Guerrieri. Moderno Senofonte, il giovane guerriero ha in sé il carisma di Clearco – il quale «continuò a impartire gli ordini, e gli altri a ubbidirgli, pur non avendolo nominato esplicitamente loro capo: in effetti constatavano che era il solo a possedere la mentalità del capo, mentre tutti gli altri apparivano troppo inesperti» (*Anab.* II 2, 5) – e la saggezza dello scrittore-guerriero<sup>52</sup>.

Swan. When we get there, that's when we've made it.

Swan. No matter what he says, nobody lip off. Nobody get hot. I'm gonna see what I can do.

Ajax. When did you turn into a fucking diplomat?

Cowboy. Yeah, you ain't exactly the State Department type!

I frequenti discorsi di incitamento a proseguire che Senofonte, «the 'storyteller', the 'soldier of peace'»<sup>53</sup>, tiene al contingente perduto riescono sempre a scuotere i suoi compagni.

Le sue parole fanno leva non solo sulla volontà di sopravvivenza che è in loro ma soprattutto sul senso dell'onore insito in ciascun combattente che si rispetti (*Anab.* III 1, 43):

Coloro che al cospetto dei nemici cercano di salvare a ogni costo la pelle, per lo più fanno la fine più miserabile e vergognosa, mentre coloro che si calano nella lotta con la consapevolezza che la morte è un dato inevitabile della condizione umana, e si cimentano per morire con nobiltà, costoro vedo che arrivano con maggiore frequenza alla vecchiaia dopo aver trascorso un'esistenza felice.

Swan, figlio di una società post-Vietnam e post-hippies, nel corso della vicenda assumerà sempre più i contorni di un vero e proprio antieroe romantico.

Swan. You know, you're just part of everything it's happening tonight, and it's all bad.

---

<sup>52</sup> L'entrata in scena dello scrittore nella sua stessa opera è sicuramente incisiva: «c'era nell'esercito un certo Senofonte di Atene, che partecipava all'impresa senza essere né generale né comandante né un semplice soldato» (*Anab.* III 1, 4). Senofonte, con intenti evidentemente encomiastici, fa leva inoltre sul significato religioso della sua partenza (prima il colloquio con Socrate e poi il responso dell'oracolo di Delfi), raccontando di un sogno premonitore che funge da vera e propria investitura di comando (*Anab.* III 1, 5-15). Come giustamente evidenziato ancora una volta da Calvino, «Senofonte ha il grande merito, in termini morali, di non mistificare o idealizzare la sua posizione o quella dei suoi uomini. [...] egli è consapevole di essere a capo di un'orda di parassiti in una terra straniera, e che le genti "barbariche" di cui hanno invaso le terre sono nel giusto non i suoi uomini»: CALVINO (1985, 23), citato anche in ROOD (2004, 192).

<sup>53</sup> ROOD (2004, 185).



È lui il personaggio cardine del film, l'unico per il quale il ritorno a casa segnerà una maturazione, conscio ormai del fatto che «the adolescent fantasy is no longer one in which life appears pleasurable. Part of what is bad, then, is that the dream must be given up; Swan has confronted the fact that such a world is one in which he does not want to live»<sup>54</sup>.

A contendergli il comando è Ajax, il più aggressivo tra i Guerrieri, colui il quale usa la violenza come strumento di affermazione della propria personalità.

Ajax. I only got one question. Who named you leader? I got as much rights to take over as you.  
Fox. It was Cleon's choice: Swan's War Chief.

Non a caso, Ajax verrà arrestato dopo aver tentato di sedurre una poliziotta in borghese.

L'impulsivo Guerriero non può non richiamare alla mente il valoroso Aiace che uscì sconfitto dalla contesa con il saggio Odisseo (Swan) per il possesso delle armi di Achille (la *leadership* della gang).

Anche Senofonte dovrà fronteggiare numerosi tentativi di sabotaggio volti a screditarlo e quindi ed esautorarlo del potere che andrà acquistando sempre più nel corso dell'impresa. Poco prima dell'arrivo in patria sarà costretto perfino a difendersi dall'accusa, rivoltagli da uno degli Arcadi, di arricchirsi, con i doni di Seute<sup>55</sup>, ai danni dei Lacedemoni (*Anab.* VII 6, 7-10).

I Guerrieri affrontano per primi, dunque, i Turnbull AC's, i cui membri, a bordo di un furgone e armati di spranghe, non riuscendo ad agguantare i fuggitivi, ormai saliti sul primo metrò in corsa, sembrano quasi prendere a modello i Carduchi, i quali «accendevano molti fuochi all'intorno sui monti» (*Anab.* IV 1, 11) come segnale di guerra, provocano un incendio in metropolitana per arrestarne la fuga.

È la volta poi degli Orfani, di Tremont, e del loro diafano capo.

Orphan. Maybe are to show me your invitation?  
Swan. How do you figure?  
Orphan. Well, you came arming down here, invading our territory – no permits, no parley.  
Swan. We're not invading and I'm parleying right now  
Fox. We're just at that big meeting up in the Bronx. We're going home on to Coney. Sorely the train is messed up by the fire and dumps us here.

---

<sup>54</sup> ROTH (1990, 140).

<sup>55</sup> Re di Tracia che riuscì a conquistare il trono con l'aiuto dei mercenari superstiti, guidati da Senofonte.

Orphan. I don't know what you're talking about, man! How could this big meeting be if the Orfans wasn't there.

Fox. I think you didn't miss anything. It was a lot of ass, a lot of heads got busted...

Orphan. You think the Orfans ain't with it? You think the Orfans ain't well known?

Swan. We didn't say that.

Orphan. We've got a heavy rep. You mess with us and you'll find our out.

Costoro, per ritornare alla metafora sportiva, «are, literally and figuratively, colorless; they have no uniform to speak of. Also [...] are described as not being in the same league with the other gangs»<sup>56</sup>.

Gli incolori Orfani rappresentano una sorta di ibrido tra i primitivi Mossineci e gli astiosi Macroni tratteggiati dallo scrittore-guerriero. I primi colpiscono per i loro costumi tutt'altro che morigerati (*Anab.* V 4, 33s.):

Da quelle parti tutti, uomini e donne, hanno la pelle candida. Perciò tutti i partecipanti alla spedizione erano concordi nel considerare questa gente la più barbara, la più lontana dai costumi ellenici. In mezzo alla folla compivano atti che altri compirebbero solo in privato, mentre quand'erano soli si comportavano come se si trovassero in presenza di altri.

I secondi invece, grazie alla mediazione di un peltasta di origini macrone, si dimostrano disponibili alla negoziazione (*Anab.* IV 8, 5-7):

“E allora” incalzò Senofonte “chiedi perché si sono schierati di fronte a noi con intenzioni ostili”. E quelli risposero: “Perché voi avete invaso il nostro territorio”. Allora i generali invitarono il peltasta a dichiarare che non avevano intenzione di arrecare alcun danno, ma che erano reduci dalla guerra contro il re e non desideravano altro che tornare nell'Ellade, e a questo scopo intendevano raggiungere il mare. Gli indigeni chiesero se erano disposti a offrire garanzie su quanto dicevano. Al che fu risposto che erano pronti a darne e a riceverne.

Anche il diafano leader degli Orfani infatti si dichiara disposto a lasciarli passare ma poi fa la sua comparsa Mercy, ragazza spregiudicata affiliata alla gang di Tremont, che fomenta lo scontro tra le due bande, finché il pallido capofila, da lei criticato in quanto eccessivamente remissivo, non decide di porre una condizione al libero passaggio dei Guerrieri.

Orphan. Take your colours off and walk through.

Swan. We don't do that!

Fox. It's just our mark, it don't mean we're at war.

---

<sup>56</sup> ROTH (1990, 144).

Orphan. Go as a civilians, ok. You go as soldiers I gotta come down on you. And take off your colours.

Togliersi i colori per attraversare la città significherebbe rinnegare la propria appartenenza, il proprio codice di regole, sfaldare la propria unione e i Guerrieri sanno bene cosa rispondere ad una simile richiesta:

Swan. Fuck you!

Le divise assumono dunque la stessa valenza che, di fronte ad una simile richiesta da parte di Tissaferne, avevano le armi dei mercenari di Ciro (*Anab.* II 1, 8-10):

Ora che ha vinto e ha ucciso Ciro, il re vi ordina di consegnare le armi e di recarsi alla sua porta dove non è escluso che troviate clemenza. [...] Allora l'arcade Cleanore, che era il più anziano dei presenti, rispose che avrebbero preferito morire piuttosto che consegnare le armi.

Preso in ostaggio la ragazza, i Guerrieri, che nel corso della vicenda daranno prova di «un'insita predisposizione alla non-violenza»<sup>57</sup>, riescono a scappare, evitando così lo scontro.

*They escape, but ...  
Holy Shit!!!  
The Baseball Furies!!!*<sup>58</sup>

A questo punto, sulla strada dei Guerrieri si frapongono le Baseball Furies, gang di Riverside Park. Vestiti come i giocatori della squadra dei New York Yankees e truccati alla maniera dei Kiss, usano come armi delle mazze da baseball. Rinomati per la loro brutalità, richiamano i temibili Calibi, i quali, ricorda Senofonte, «portavano corazze di lino lunghe fino al basso ventre, e al posto delle strisce di cuoio appendevano alla corazza fitte cordicelle ritorte. Indossavano poi schinieri, caschi e uno spadino alla cintura, corto come la sciabola lacone, col quale sgozzavano i nemici su cui riuscivano a mettere le mani» (*Anab.* IV 7, 16).

*Swan, now alone...*

Arrestato Ajax e finito sotto un treno della metropolitana Fox (dopo una lotta corpo a corpo con un poliziotto), il gruppo si sfalda. Swan rimane da solo con Mercy, mentre

---

<sup>57</sup> EMILIANI – GERVASINI (2001, 26).

<sup>58</sup> Cf. n. 43.

altri tre membri della banda (Vermin, Cochise e Rembrandt), giungono a Union Square, dove vengono abbordati da un gruppetto di ragazze. Anche loro sono una banda: le Lizzies.

Perfino in un'opera così avara di figure femminili di un certo spessore come l'*Anabasi*, ad un certo punto, il comandante Chirisofo, separatosi insieme ai suoi uomini dal resto dei mercenari, giunto in Armenia, «arrivò a un villaggio, dove trovò, davanti al bastione, delle donne e delle ragazze che erano uscite per andare ad attingere acqua alla fonte. [...] essi penetrarono dentro il bastione seguendo le donne con le brocche e si diressero verso il capo del villaggio» (*Anab.* IV 5, 9s.).

Molto probabilmente però, nell'intenzione degli sceneggiatori, il riferimento principale è alle Sirene tentatrici che con i loro irresistibili richiami cercano di arrestare il ritorno a casa di Odisseo e dei suoi compagni (*Od.* XII 166-200).

Per assurdo, infatti, i veri pericoli per i Guerrieri giungono esclusivamente da donne: prima Mercy, poi la poliziotta in incognito e infine le Lizzies. Nel mondo quasi esclusivamente maschile (per non dire misogino) del cinema di Walter Hill – degno allievo del suo maestro, Sam Peckinpah<sup>59</sup> – l'equilibrio perfetto di questa sorta di cameratismo maschile può essere infranto solo dalla comparsa di «a woman who has the kind of masculine qualities possessed by the hero's male buddies»<sup>60</sup>.

### *Union Square*

Finalmente riuniti, i fuggitivi devono affrontare, nei bagni pubblici della metropolitana, i Punks, gang di Manhattan, i cui membri vestono alla maniera dei giocatori di Hockey. Sgominata con facilità anche quest'ultima banda, i Guerrieri possono finalmente tornare nel loro territorio. Prima di mettere piede nuovamente a Coney Island però c'è un'altra prova lungo i binari dell'età adulta.

Sintomatica di ciò è infatti l'ultima scena che si sviluppa all'interno di uno dei vagoni della metropolitana, quando, ad una fermata, salgono a bordo due giovani coppie, evidentemente di ritorno da un ballo scolastico. L'arruffata Mercy «is daunted when confronted with the trappings of a socially acceptable rite of passage. Swan [...] retrains her as she instinctively moves to straighten her hair. Swan's touch here acknowledges both the woman's feelings as an individual and her undeniable association with him. Swan retrains her [...] so as not to defer social myth, and thus compromise the importance of what they have done, i.e., to have literally fought their

---

<sup>59</sup> Film come *The Wild Bunch* (*Il mucchio selvaggio*, Usa, 1969) e soprattutto *Straw Dogs* (*Cane di Paglia*, Usa, 1971) rappresentano un fulgido esempio di tale cinema al maschile.

<sup>60</sup> DESSER (2007, 131).

way through to adulthood. [...] Swan accepts her as a family member, as someone who is now part of his family»<sup>61</sup>.

Un semplice gesto, carico di significato, segna dunque l'appartenenza di Mercy al mondo di Swan.

Anche Senofonte si rende artefice di un'azione altrettanto carica di significato. Un'autentica dimostrazione di appartenenza al destino dei suoi mercenari (*Anab.* III 4, 46-49):

Senofonte passava a cavallo accanto ai suoi uomini e così li esortava: "O valorosi, sappiate che ora lottate per l'Ellade, per i vostri figli, per le vostre spose. Basta un piccolo sforzo ora e non dovremo più combattere per il resto del viaggio". Ma Soterida di Sicione gli disse: "Non siamo alla pari, o Senofonte: tu viaggi a cavallo, mentre io mi danno l'anima a portare questo scudo". Appena udì queste parole, Senofonte balzò giù da cavallo, spinse Soterida fuori dalla fila e presogli lo scudo si mise a marciare più in fretta che poteva; per giunta portava la corazza da cavaliere, sicché era stremato. Perciò esortava quelli davanti a procedere un po' più piano, quelli dietro a mettersi accanto a chi, come lui, non ce la faceva più. Gli altri soldati presero allora a dar botte e a tirare sassate a Soterida, e a schernirlo, finché lo costrinsero a riprendere lo scudo e a procedere a piedi.

Il suo discendere dal cavallo per marciare insieme agli altri soldati non solo è un modo per mettere a tacere il dissidente Soterida ma, soprattutto, per mettere in chiaro il fatto che con loro e come loro sta affrontando le fatiche di quel viaggio, nel disperato tentativo di raggiungere la definitiva salvezza.

### *Morning came...*

... e i Guerrieri, privi di tre membri, approdano ad una deserta Coney Island. È di fronte a questo spettacolo desolato che Swan, presa coscienza dello squallore che circonda l'agognato "suolo patrio" visto alla luce del sole, privo del fascino della penombra notturna, rivolgendosi a Mercy, dice

Swan. This is what we fought all night to get back to!?

Contrariamente ai tratti quasi onirici della vicenda rappresentata, infatti, «lo sfondo preserva un realismo rorido e cupo, un contrasto che sottolinea la differenza tra il regno eroico dell'immaginazione dei protagonisti e la fosca realtà delle loro vite»<sup>62</sup>.

È a questo punto che «Hill completes Swan's transformation from gang-banger to mythic warrior and knight errant»<sup>63</sup>. Finalmente uscito dal labirinto della metropolitana,

---

<sup>61</sup> ROTH (1990, 140s.).

<sup>62</sup> Dave Kerr in D'AGNOLO VALLAN (2005, 170).

la disillusione che anima il suo personaggio, novello Teseo, lascia spazio alla *compassione* per il suo destino e quello di Mercy, guardando negli occhi della quale troverà un'ancora per il futuro<sup>64</sup>.

Swan. Maybe I'll just take off.  
Marcy. You know, I like travelling too.  
Swan. Where have you ever been?  
Marcy. I've never been anywhere. I just know I'd like it.

Il momento dell'arrivo dei mercenari di Ciro a Trapezunte, alla fine della parte più drammatica del viaggio, è venato da ben altri sentimenti e rappresenta il momento più commovente ed emozionante dell'*Anabasi*. La visione della distesa azzurra del mare infonde sicurezza, coraggio e speranza tra gli stremati superstiti<sup>65</sup> che si abbracciano commossi, come fratelli nella gioia (*Anab.* IV 7, 22-25):

Quando i primi giunsero sulla cima e videro il mare, si levò un grido altissimo, udendo il quale Senofonte e gli uomini della retroguardia pensarono a un attacco nemico [...] ma di lì a poco udirono i soldati che gridavano "Il mare, il mare" e diffondevano questa parola di bocca in bocca. A questo punto tutti si misero a correre [...] Quando furono tutti sulla vetta, presero ad abbracciarsi fra loro e coi generali e i comandanti. Avevano le lacrime agli occhi.

Resta ancora un ostacolo da superare per i Guerrieri. È Luther, il folle capo dei Rogues.

Swan. When we see the ocean we figure we're home, we're safe.  
Luther. This time, you got it wrong.  
Swan. Why did you do it? Why did you waste Cyrus?  
Luther. No reason. I just like doing things like that.

La follia anarchica di costui ricorda in alcuni aspetti la *forma mentis* di Menone il Tessalo – «il calunniatore» (*Anab.* II 5, 28) – colui il quale non ci pensò due volte a riferire delle fittizie trame che, a suo dire, Clearco stava allestendo ai danni di Tissaferne e del suo esercito. Menone, infatti, «desiderava comandare per prendere di più, desiderava onori per guadagnare di più. [...] Pensava che la via più breve per realizzare i propri desideri fosse quella dello spergiuro, della falsità, dell'inganno. Onestà e sincerità per lui non erano altro che stupidità. Era chiaro che non nutriva affetto per nessuno; e se diceva di essere amico di qualcuno, voleva dire che stava

---

<sup>63</sup> DESSER (2007, 134).

<sup>64</sup> «Swan, in fact, has already acknowledged that he is ready to surrender one family in order to have another»: ROTH (1990, 141).

<sup>65</sup> I morti sul campo di battaglia furono relativamente pochi se paragonati al numero di soldati deceduti per assideramento perché costretti a marciare e a dormire sulla neve. Senza contare gli episodi di bulimia (*Anab.* IV 5, 7s.) dovuti ai patimenti della fame avvertiti nel corso del drammatico passaggio attraverso le catene montuose anatoliche.

tramando qualcosa contro di lui. [...] E se cercava di raggiungere il primo posto nell'amicizia con qualche personaggio, pensava di dover conseguire questo risultato calunniando chi appunto occupava quel posto» (*Anab.* II 6, 21-26)<sup>66</sup>. Non a caso il destino gli riserverà una fine a dir poco indecorosa: sottoposto ad atroci torture per quasi un anno, morirà infatti alla stregua di uno schiavo.

Per fortuna giungono anche i Riffs, guidati da Masai. Grazie alla rivelazione di un testimone ora conoscono il nome del vero assassino di Cyrus e sono pronti a rendere il giusto merito ai Guerrieri

Masai. You Warriors are good, real good<sup>67</sup>.  
Swan. The best.

Analogamente ai membri dell'Areopago greco, i Riffs, nell'economia della vicenda, assolvono dunque alla funzione di «giudici supremi, incarnazione horror di un potere supremo, non una potenza del male, ma una entità comunque capace di chiudere il nemico in una "gabbia claustrofobica" e di far aderire completamente la comunicazione massmediologica al proprio punto di vista prospettico»<sup>68</sup>.

La notte, come la fuga per la sopravvivenza, è ormai finita e i Guerrieri possono finalmente tornare alle loro vite ma, come sottolineato da Roth, «although apparently victorious on the beach, the scene is, upon reflection, merely a stunning confirmation of the defeat of the fantasy and of the overall nightmarish quality which the fantasy has assumed. For, as Swan says, he thought that when he saw the ocean, he was home. But the presence of the Rogues, and the dramatic appearance of the Riffs's horde, make it clear that a home is not a haven, at least not anymore. [...] it reveals the emptiness and the desolation of the myths which have sustained the movie's protagonists»<sup>69</sup>.

Il sole già splende sulla superficie del fiume Hudson mentre sui titoli di coda risuonano le note di *In the City* di Joe Walsh, le cui parole racchiudono il senso di un intero film:

Somewhere out on that horizon,  
out beyond the neon lights,  
I know there must be somethin' better,  
but there's nowhere else in sight.  
It's survival in the city,  
when you live from day to day.  
City streets don't have much pity,  
When you're down, that's where you'll stay,

---

<sup>66</sup> Tale raffigurazione di Menone però non sembra coerente con quella del Menone, anch'egli tessalo, cui è intitolato uno dei dialoghi platonici.

<sup>67</sup> «Lealtà e senso di giustizia. Segni etici dichiaratamente western»: EMILIANI – GERVASINI (2001, 26).

<sup>68</sup> EMILIANI – GERVASINI (2001, 25).

<sup>69</sup> ROTH (1990, 141).

in the city.  
I was born here in the city,  
with my back against the wall.  
Nothing grows and life ain't very pretty,  
no one's there to catch you when you fall.  
Somewhere out on that horizon,  
faraway from the neon sky,  
I know there must be somethin' better,  
and I can't stay another night.

*The end*

Così si conclude l'*Anabasi* di Walter Hill. Altri e pericolosi incontri attendono invece i guerrieri di Senofonte che, tra ammutinamenti ed accuse reciproche, giungeranno a Pergamo di Misia, dove, al seguito di Tibrone, si avventureranno in una nuova guerra (*Anab.* VII 8, 24):

Nel frattempo arrivò Tibrone, prese il comando dell'esercito, lo aggregò alle truppe elleniche di cui già disponeva e cominciò la guerra contro Tissaferne e Farnabazo.



*riferimenti bibliografici*

CALVINO 1985

I. Calvino, *Introduzione*, in F. Ferrari (a cura di), *Senofonte. Anabasi*, Milano, 5-10.

CALVINO 1991

I. Calvino, *Perché leggere i classici*, Milano.

CELESTE 2006

O. Celeste (a cura di), *Senofonte. Anabasi*, Siena.

D'AGNOLO VALLAN 2005

G. D'Agnolo Vallan, *Walter Hill*, Torino.

DESSER 2007

D. Desser, "When We See the Ocean, We Figure We're Home". *From Ritual to Romance in The Warriors*, in M. Pomerance (ed.), *City that Never Sleeps: New York and the Filmic Imagination*, Rutgers University NJ, 123-35.

EMILIANI – GERVASINI 2001

S. Emiliani – M. Gervasini, *Walter Hill*, Alessandria.

FERRARI 1985

F. Ferrari (a cura di), *Senofonte. Anabasi*, Milano.

LANE FOX 2004

R.J. Lane Fox (ed.), *The Long March: Xenophon and the Ten Thousand*, New Haven-London.

LEE 2007

J.W.I. Lee, *A Greek Army on the March: Soldiers and Survival in Xenophon's Anabasis*, Cambridge-New York.

MANFREDI 1986

V.M. Manfredi, *La strada dei diecimila. Topografia e geografia dell'Oriente di Senofonte*, Milano.

ROOD 2004

T. Rood, *The Sea! The Sea! The Shout of the Ten Thousand in the Modern Imagination*, London.

ROOD 2010

T. Rood, *American Anabasis: Xenophon and the Idea of America from the Mexican War to Iraq*, London.

ROTH 1990

P.A. Roth, *The Virtue of Violence: Dimensions of Development in Walter Hill's The Warriors*, «Journal of Popular Culture» XXIV/3 131-45.

VENTURELLI 2008

R. Venturelli, *Walter Hill*, in G.P. Brunetta, *Dizionario dei registi del cinema mondiale*, vol. I, Torino, 858-60.

YURICK 2007

S. Yurick, *I guerrieri della notte*, trad. it. Roma.