

 **MIMESIS / CLASSICI CONTRO**



N. 7

Collana diretta da *Alberto Camerotto e Filippomaria Pontani*

COMITATO SCIENTIFICO

Gerard Boter (Vrije Universiteit Amsterdam)
Carmine Catenacci (Università G. D'Annunzio Chieti-Pescara)
Joy Connolly (New York University)
Carlo Franco (Venezia)
Francesca Mestre (Universitat de Barcelona)
Laurent Pernot (Université de Strasbourg)
Luigi Spina (Antropologia del Mondo Antico Siena)



UOMINI CONTRO

Tra l'*Iliade* e la Grande Guerra

a cura di

Alberto Camerotto, Marco Fucecchi, Giorgio Ieranò

Il volume è pubblicato col contributo dell'Università Ca' Foscari Venezia, del Dipartimento di Studi Umanistici, dell'Associazione Italiana di Cultura Classica Venezia e delle Gallerie d'Italia – Palazzo Leoni Montanari Vicenza.

Il progetto *Teatri di guerra (Classici Contro)* rientra nel programma ufficiale per le Commemorazioni del Centenario della Prima Guerra Mondiale, Presidenza del Consiglio dei Ministri - Struttura di Missione per gli Anniversari di Interesse Nazionale.

MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)
www.mimesisedizioni.it
mimesis@mimesisedizioni.it

Collana: *Classici contro*, n. 7
Isbn: 9788857538754

© 2017 – MIM EDIZIONI SRL
Via Monfalcone, 17/19 – 20099
Sesto San Giovanni (MI)
Phone: +39 02 24861657 / 24416383
Fax: +39 02 89403935

INDICE

PREMESSA	7
<i>Alberto Camerotto, Marco Fucecchi, Giorgio Ieranò</i>	
NEMICI VERI E INVENTATI NELLA GRECIA ANTICA	17
<i>Marco Bettalli (Università di Siena)</i>	
HOSTIS	27
<i>Maurizio Bettini (Università di Siena)</i>	
PARADIGMI DEL 'NEMICO': ULISSE E ANNIBALE, OVVERO L'ALTRA FACCIA DI NOI STESSI	37
<i>Marco Fucecchi (Università di Udine)</i>	
CHI È IL BARBARO? I DISASTRI DELLA GUERRA SULLA COLONNA TRAIANA	51
<i>Giuseppe Pucci (Università di Siena)</i>	
LE PIÙ ANTICHE IMMAGINI DELLA GUERRA: PENSARE E COMUNICARE IL CONFLITTO NEL MONDO SUMERO-AKKADICO	67
<i>Lucio Milano (Università Ca' Foscari Venezia)</i>	
DIALOGARE TRA NEMICI	95
<i>Andrea Cozzo (Università di Palermo)</i>	
VINCITORI E VINTI: DA OMERO A EURIPIDE	107
<i>Luigi Battezzato (Università del Piemonte Orientale)</i>	
CON ECUBA O CON GLI ACHEI? LE MADRI, GLI ORFANI, I SOLDATI	121
<i>Giorgio Ieranò (Università di Trento)</i>	
LA GUERRA DI TROIA HA AVUTO LUOGO. LE SCENE DEL TEATRO E I RETROSCENA DELLE GUERRE: ORO, VIOLENZE, MENZOGNE	131
<i>Anna Beltrametti (Università di Pavia)</i>	

LE TRINCEE DI POLINICE (1917-1933) <i>Sotera Fornaro (Università di Sassari)</i>	145
LE DITA TAGLiate DELLE DONNE GRECHE. FEMMINILE, GUERRA E CITTADINANZA <i>Marcella Farioli (Université Paris-Est)</i>	157
LE DONNE, LA PACE, IL TEATRO. DRAMMATURGHE AMERICANE NEGLI ANNI DELLA NEUTRALITÀ (1914-1917) <i>Bruna Bianchi (Università Ca' Foscari Venezia)</i>	175
LE SCRITTRICI ITALIANE E LA GRANDE GUERRA <i>Ricciarda Ricorda (Università Ca' Foscari Venezia)</i>	193
TEATRO NEL TEMPO DELLA GRANDE GUERRA <i>Paolo Puppa (Università Ca' Foscari Venezia)</i>	209
RENATO SERRA E LA GUERRA: LA DIMENSIONE CONTEMPLATIVA NELLE LETTERE DA SAN VITO AL TAGLIAMENTO E NEL DIARIO DI TRINCEA <i>Paolo Leoncini (Università Ca' Foscari Venezia)</i>	227
WITTGENSTEIN E LA GUERRA <i>Luigi Perissinotto (Università Ca' Foscari Venezia)</i>	247
GUERRA ALLA GUERRA! L'ANTIMILITARISMO DI KURT TUCHOLSKY <i>Susanna Böhme-Kuby (Università Ca' Foscari Venezia)</i>	261
MITI INADEGUATI. IL CINEMA COME TEATRO DELLA GRANDE GUERRA <i>Roberto Danese - Fabrizio Loffredo (Università di Urbino)</i>	269
BLOWIN' ON THE WAR. IL NEMICO INVISIBILE NELLA GUERRA DI STANLEY KUBRICK <i>Fabrizio Borin (Università Ca' Foscari Venezia)</i>	275
COSTRUIRE PER DISTRUGGERE: PENSARE E CANTARE LA GUERRA <i>Giorgio Brianese (Università Ca' Foscari Venezia)</i>	291
TRA LO SCAMANDRO E IL PIAVE. SANGUE, MITI E MISTIFICAZIONI SULLE CORRENTI DEL FIUME <i>Alberto Camerotto (Università Ca' Foscari Venezia)</i>	309

LUCIO MILANO
(Università Ca' Foscari Venezia)

LE PIÙ ANTICHE IMMAGINI DELLA GUERRA: PENSARE E COMUNICARE IL CONFLITTO NEL MONDO SUMERO-AKKADICO

1. *Scenari di guerra*

È dalla Mesopotamia del terzo millennio a.C. che provengono alcune delle più antiche immagini letterarie e iconografiche della guerra, di *teatri di guerra*: da una Mesopotamia caratterizzata da un avanzato processo di urbanizzazione e da una stratificazione sociale già molto complessa.

Nella più arcaica cultura sumerica la «regalità» (nam-lugal) è concepita come un'istituzione connaturata al principio del conflitto armato: la *Lista Reale Sumerica* la descrive come un istituto di origine divina («scesa dal cielo»), che si fa strada nel tempo e nello spazio trasferendosi da una dinastia ad un'altra, da una città a un'altra, per lo più attraverso passaggi cruenti, marcati da una sconfitta militare¹. Della regalità possiamo così seguire nella Lista le *magnifiche sorti e progressive*, sotto il segno di un avvicendamento di regni e di sovrani, dai più antichi ai più recenti.

La guerra, in questa chiave, ha un senso: si identifica con il senso della storia. Ci dobbiamo però chiedere in che modo questa visione delle cose si rapporti alla comune, contemporanea percezione delle guerre guerreggiate, dei suoi artefici, di chi le dichiara e di chi le subisce. Di tutto questo la *Lista Reale Sumerica* non ci dice. Quali sono gli scenari di guerra? E quale l'idea della sorte di vincitori e vinti? È davvero un orizzonte piatto, quello del conflitto, un paradigma binario in cui figurano vittoria o sconfitta, o non c'è forse posto per una dimensione *sociale*, in cui l'atteggiamento o la sorte degli attori servano ad articolare il senso della guerra?

Viene in mente a questo proposito il passo di un bel romanzo di Amos Oz in cui il protagonista si interroga sulla morte del figlio, caduto in

1 Th. Jacobsen, *The Sumerian King List* (AS 11), Chicago 1939. Su questo testo si veda oltre, § 3.

guerra, pensando a un famoso verso del poeta Nathan Alterman: «Forse una volta ogni mille anni la nostra morte ha un senso». Ma il dubbio, il dubbio sollevato da un autorevole amico, si annida nel suo animo:

Il fantasma di Shaltiel mi sta piantato in gola. Shaltiel diceva che secondo lui chi muore in questo mondo, non solo i caduti di tutte le guerre, anche chi muore per un incidente o di malattia e financo di vecchiaia, tutti i morti sono uguali da sempre e per sempre, tutti muoiono assolutamente invano².

Noi siamo abituati ad attribuire un senso alla morte molto più spesso che ogni mille anni. Ma c'è da chiedersi che senso attribuissero alla morte, e soprattutto alla morte in battaglia, le antiche civiltà orientali di cui qui vogliamo occuparci.

C'è da chiederselo per una ragione molto semplice: che le nostre fonti, nelle diverse lingue parlate tra i monti Zagros e il deserto arabico, in duemila anni di storia, descrivono spesso gli effetti sconvolgenti delle guerre: le distruzioni, la desolazione, l'abbandono, l'ingiustizia, la fine di tutto; ma ignorano il sentire dei singoli, la testimonianza, il ricordo, o quelli che noi chiameremmo i 'valori' o le 'virtù' messi in campo. Questo vale sia per i vincitori che per i vinti.

Le fonti sulla guerra e sui nemici sono soprattutto celebrative e ufficiali, provengono dalle corti o dalle scuole scribali: non abbiamo lettere private che ne parlino, non abbiamo diari, non abbiamo resoconti storiografici che non siano quelli dettati dal re o dagli ambienti della propaganda regia. E quindi, che cos'è la guerra per le civiltà del Vicino Oriente antico? Chi e che cosa sono i nemici? Dove e perché una guerra comincia, dove e perché finisce? Che funzione ha? E poi, che modalità assume? Si tratta di tanti episodi o di un 'sistema'?

La parola chiave è forse proprio questa: sistema. Quello che da storici le nostre fonti ci permettono di indagare è il sistema di simboli e di mentalità che guidano la scelta di fare o non fare la guerra, ma soprattutto il modo di rappresentarla nelle sue forme e nei suoi attori.

Nelle pagine che seguono si passeranno in rassegna alcuni testi e alcune immagini, tratte soprattutto dal mondo sumero-akkadico del III millennio a.C., che possono aiutare in questa ricerca: idee, stereotipi e comportamenti di quelle *élite* che la guerra la facevano, la provocavano o la subivano e spesso la temevano.

2 Amos Oz, *Giuda* (trad. dall'ebraico di Elena Loewenthal), Milano 2014, p. 196.

2. *La guerra produce devastazione nello spazio pubblico*

La guerra è innanzitutto esperienza collettiva. La desolazione che ne deriva non è mai confinata allo spazio, fisico e psicologico, del singolo individuo, ma coinvolge lo spazio pubblico, la città come sede della divinità poliade, da cui dipendono ordine e gerarchie sociali e il complesso di attività che ne riproducono, staticamente, l'esistenza³. La guerra è dunque rottura di un paradigma, che comporta esiti estremi (annientamento più che devastazione) ed è paradigma essa stessa: perché è un evento che funziona come un sistema, da cui nulla si salva se non attraverso il ristabilimento dell'ordine divino. Quest'ultimo si manifesta secondo coordinate spazio-temporali che disegnano, in un certo senso, il ritmo della storia: il dio che ha abbandonato il suo luogo abitato da morte e desolazione deve essere messo in grado di tornarvi, perché la vita riprenda uguale a prima; e può farlo se richiamato attraverso rituali e azioni liturgiche che esercitino su di lui una "pressione" amica, trainata dalla devozione dei fedeli.

Il genere letterario (prevalentemente in lingua sumerica) del *Lamento sulla città* è probabilmente quello che meglio esemplifica il quadro appena descritto⁴. Nel *Lamento per la città di Ur*⁵, composto durante

3 Per lo studio dell'ideologia della guerra nelle società vicino-orientali antiche la migliore opera di riferimento è quella di M. Liverani, *Guerra e diplomazia nell'antico Oriente*, Roma-Bari 1994. Sull'impatto sociale della guerra si vedano da ultimo I saggi raccolti da D. Nadali - J. Vidal (edd.), *The Other Face of the Battle. The Impact of War on Civilians in the Ancient Near East* (AOAT 413), Münster 2014.

4 La definizione del *Lamento* come genere letterario è un tema controverso: cfr. S. Tinney, *The Nippur Lament*, Philadelphia 1996, pp. 11-25; P. Michalowski, *The Lamentation over the Destruction of Sumer and Ur* (MC 1), Winona Lake 1989, pp. 4-9. Resta fondamentale lo studio di H.L.J. Vanstiphout, *Some Thoughts on Genre in Mesopotamian Literature*, in K. Hecker, W. Sommerfeld (edd.), *Keilschriftliche Literaturen. Ausgewählte Vorträge der XXXII RAI* (Münster 8.-12.7. 1985), Berlin 1986, pp. 1-11. Per un'analisi comparativa, estesa alle letterature del Mediterraneo antico e del mondo classico, si veda J. Jacobs, *The City Lament Genre in the Ancient Near East*, in M.R. Bachvarova, D.M. Dutsch, A. Suter (edd.), *The Fall of Cities in the Mediterranean: Commemoration in Literature, Folk-Song, and Liturgy*, Cambridge (Cambridge University Press) 2016, pp. 1-12.

5 Per il testo (testo composito e traduzione) si veda *The Electronic Text Corpus of Sumerian Literature* (numero di catalogo 2.2.2): <http://etcsl.orinst.ox.ac.uk/catalogue/catalogue2.htm>. La traduzione è stata da me in parte rielaborata. Un'ottima traduzione letteraria è quella di Th. Jacobsen, *The Harps That Once...*, New Haven-London 1987, pp. 447-474.

la dinastia di Isin, nel possibile tentativo di ridare prestigio alla capitale del grande regno neosumerico distrutto qualche generazione prima e legittimazione alla nuova dinastia, protagonista è il dio Nanna, che dopo aver abbandonato la città e il suo tempio alla furia degli invasori è richiamato dai fedeli a riprendere il suo posto:

Oh Nanna, il cui sguardo penetrante mira diretto ai cuori, possa la gente che ha sofferto questa Tempesta malvagia mostrarsi pura di fronte a te. Posano i cuori della tua gente che sta nel Paese mostrarsi puri di fronte a te. Oh Nanna, nella tua città rimessa in piedi possa tu essere lodato come meriti (Il. 434-437).

Il lamento (tecnicamente *balag* «lamento sulle corde dell'arpa») si dipana attraverso la descrizione degli effetti della Tempesta che ha distrutto il paese, tra le reazioni degli dei che uno dopo l'altro l'abbandonano e il *refrain* dei gemiti che si levano dalla popolazione.

Ma è soprattutto lo scenario dello spazio urbano a dotare di senso ciò che appare peraltro insensato. La distruzione, infatti, è decretata da una decisione divina, che è tuttavia contraddittoria, involuta o inespressa e che non lascia spazio alla rassegnazione («Ho versato le mie lacrime davanti ad An, ho rivolto la mia supplica ad Enlil: 'Che la mia città non venga distrutta – li ho implorati – Che Ur non venga distrutta e la sua gente non lasciata morire!' Ma An non ha cambiato parere; Enlil non ha alleviato la mia pena con un 'È bene così, e così sia!'», Il. 144-150).

A parlare è invece lo “sguardo sulla città”, una percezione collettiva del senso di morte che si materializza nei cumuli di cadaveri, nel sangue e nella vivida rappresentazione della strage (Il. 207-240):

Allora la Tempesta fu allontanata dalla città, una città ridotta a un cumulo di rovine. Fu allontanata dalla città del Padre Nanna, ridotta a un cumulo di rovine – il popolo geme! Allora la Tempesta fu allontanata dal Paese – il popolo geme! La sua gente insudiciava i suoi dintorni, come fossero (spazi abbandonati di) cocci. Vi erano brecce nelle sue mura – il popolo geme! Cadaveri erano ammassati sui suoi bastioni e sui camminamenti. Sui suoi viali processionali erano sparse teste (mozzate). In tutte le strade di transito erano ammassati cadaveri. Nei luoghi (aperti) in cui si svolgevano le danze del Paese, la gente era ammassata in pile. Avevano fatto scorrere il sangue giù per i rigagnoli come rame o stagno (fuso). I suoi cadaveri, come grasso al sole, si scioglievano.

Le teste dei suoi uomini trucidati con l'ascia non erano state coperte con un panno. Come una gazzella presa in trappola le bocche mordevano la polvere. Uomini abbattuti da una lancia non erano stati avvolti con bende: giacevano nel loro sangue come nel luogo in cui le loro madri li avevano par-

toriti. I suoi uomini che erano stati finiti con un colpo di mazza non erano stati bendati con una nuova benda. Benché non fossero ubriachi, il loro collo ricadeva sulla spalla. Chi aveva portato un'arma, da un'arma era stato schiacciato – il popolo geme! Chi aveva cercato di fuggirne, dalla Tempesta era stato soverchiato – il popolo geme! Il debole e il forte di Ur morivano di fame. Madri e padri che non avevano lasciato le proprie case erano stati consumati dal fuoco. I piccoli che giacevano tra le braccia delle madri erano stati portati via come pesci dall'acqua. Da bambinaie che stringevano forte, la stretta veniva aperta.

Il senso del Paese scomparve – il popolo geme! Il raziocinio del Paese fu inghiottito da una palude – il popolo geme! La madre scappava davanti agli occhi del suo bambino – il popolo geme! Il padre si voltava davanti al suo bambino – il popolo geme! Nella città la moglie fu abbandonata, il bambino fu abbandonato, i beni sparsi all'intorno. Le genti dalla testa nera (= i sumeri) furono portate via dalle loro fortezze. La loro regina come un uccello spaventato se ne andò dalla sua città: (la dea) Ningal come un uccello spaventato se ne andò dalla sua città. Tutti i tesori accumulati nel Paese furono deturpati. A tutti i magazzini, che abbondavano nel Paese, fu posto fuoco. Nelle sue pozze (il dio) Gibil (= il Fuoco) continuò incessantemente a fare il suo lavoro.

Il «senso» del Paese (dím-ma kalam-ma), il «raziocinio» del Paese (galga kalam-ma) sono i due termini chiave nell'ermeneutica di questo testo. Ci aiutano a capirli gli equivalenti lessicali akkadici (*temu, milku*) che in contesti letterari ed epistolari coprono la sfera semantica della comprensione e del giudizio, della valutazione e del criterio con cui si guarda al futuro. L'attenzione si concentra sullo spazio pubblico, cittadino: non sui soggetti, non su singoli episodi. A esplicitare il senso (e il risultato) della guerra è *quello che si vede*, la distruzione dell'ordine, degli elementi essenziali che caratterizzano una città, proprio nei suoi termini istituzionali: le sue mura difensive e il suo tessuto sociale. È un mondo rovesciato: non ci sono madri che mettono al riparo i figli, ma genitori che li lasciano al loro destino.

Di fronte a uno scenario di questo genere l'unico, plausibile antidoto è rappresentato da una prospettiva omologa e contraria, quella di un'idea di «giustizia» che raddrizzi il mondo. Si tratta della prospettiva sapienziale esplicitata ad esempio dal *Lamento per la città di Nippur* composto al tempo del re Išme-Dagan di Isin⁶: il quale re, dopo la distruzione della città e l'abbandono del suo principale tempio, l'Ekur, dal parte del dio Enlil, diventa lo strumento del dio per la sua rinascita, per ristabilire

6 S. Tinney, *The Nippur Lament*, cit.

l'ordine, «la giustizia del paese» (níg-si-sá kalam-ma). Gli ovili e le stalle sono ricostruiti, le pecore e le capre tornano ad essere gravide, il bene si sostituisce al male⁷. Ancora una volta sono gli spazi pubblici i protagonisti della «restituzione» (ki-bi ... gi₄)⁸: quelli che rimandano al tessuto sociale nel suo insieme. La città, che era stata razzata, è «restituita alla sua sede originaria» (cioè rimessa in piedi), i tesori, dilapidati e sparsi al vento, restituiti ai rispettivi templi, i riti le attività che vi si svolgevano prima della distruzione ristabiliti anch'essi⁹, fino alla decisione di Enlil di riempire di nuovo le mense di pane. Allo spazio desolato della guerra subentrano la visione (tutt'altro che escatologica, ma al contrario tangibile e terrena) e il tempo dei comportamenti “normalizzati”: «il giorno in cui» il figlio rispetta il padre, il debole è pari al potente, il figlio minore rispetta le parole del maggiore; «il giorno in cui» non si fanno prigionieri, i traffici sono ordinati, non si pronunciano insulti, non si commettono sacrilegi, e così via¹⁰.

È una visione altrettanto ottimistica di quella che troviamo nella quinta sezione (kirugu) del *Lamento per Sumer e Ur*¹¹, di qualche decennio più recente della composizione precedente, quando la Tempesta inviata da Enlil e dagli altri dei per distruggere lo stato della III dinastia di Ur, già evocata all'inizio dell'opera, si ritrae per colpire gli stessi invasori, precludendo al ristabilimento di un mondo ordinato. Con la differenza (lo ha notato Michalowski a proposito della quarta sezione)¹² che qui viene enunciata in termini inequivocabili e specifici la giustificazione di tanto disastro: se per decreto divino la Tempesta degli invasori ha annientato un impero, ciò non deriva da una colpa o da un empio comportamento, ma dal fatto che la «regalità» non è *per sempre*; e non per sempre può dimorare in una stessa città. La caduta, e con essa, la guerra, sono quindi inevitabili:

Il giudizio dell'assemblea non può essere rovesciato, la parola di An e di Enlil non conosce rovesciamento. Ad Ur fu in effetti assegnata la regalità (nam-lugal), ma non fu assegnata una durata (bala) eterna. Fin da sempre, da

7 *Ibid.*, ll. 254-261.

8 Per questa espressione, tipica delle iscrizioni reali, ma anche di alcuni tipi di preghiere vd. W.W. Hallo, *Individual Prayer in Sumerian: The Continuity of a Tradition*, «Journal of the American Oriental Society» 88, 1968, pp. 71-89.

9 *Ibid.*, ll. 267-282.

10 *Ibid.*, ll. 284 ss.

11 P. Michalowski, *The Lamentation over the Destruction of Sumer and Ur*, cit. ll. 483-519.

12 *Ibid.*, pp. 14-15.

quando fu fondato il paese fino al momento in cui la popolazione si fu moltiplicata, chi ha mai visto una durata della regalità che potesse primeggiare (per sempre)?¹³ La durata della sua regalità era stata davvero lunga, ma si era esaurita. Oh mio dio Nanna, non fare altri sforzi, abbandona la tua città!¹⁴

3. *Prospettiva orizzontale e prospettiva verticale*

Si tratta in realtà dello stesso criterio di fondo su cui si basa la *Lista Reale Sumerica*¹⁵ nella sua redazione più tarda (verso la fine della dinastia di Isin), grosso modo contemporanea ai *Lamenti per le città* che abbiamo appena esaminato. Nella visione storiografica della *Lista* la regalità scende dal cielo e prende posto in una città (la prima è Eridu, la più meridionale tra le grandi città sumeriche) per la durata variabile di un'intera dinastia, che può contare un numero anch'esso variabile di sovrani. Di qui la regalità si sposta in un altro luogo: un centro «è messo da parte» (šub) a favore di un altro («Eridu fu messa da parte, la sua regalità fu portata a Bad-tibira»). Prima che la regalità si insedi nella città di Kiš, nel nord della Babilonia, si verifica il Diluvio, che «spazza via (tutto)».

Il Diluvio rappresenta chiaramente una cesura redazionale e non solo narrativa, perché dopo di esso il passaggio della regalità da città a città è imputato a una sconfitta militare. La trasmissione del potere viene inoltre ad avere andamento ciclico perché la regalità tocca con diverse dinastie diversi centri per tornare poi al punto di partenza. Il passato è dunque ricostruibile come una concatenazione di cicli ricorrenti.

Il ritorno della regalità in una stessa sede, a distanza di un certo numero di cicli, definisce una linea orizzontale in cui la dimensione del tempo è un elemento marginale, circoscritto all'indicazione del numero di anni di regno di un sovrano e di una dinastia. A definire invece una prospettiva verticale è il dato estrinseco della successione delle dinastie, buona parte delle quali storicamente attestate, ma agglutinate l'una all'altra secondo una sequenza fittizia: o meglio, intenzionale e corrispondente a una ricostruzione tendenziosa del passato¹⁶.

13 Sull'espressione sag-bi-šè ... è, «take precedence», cfr. *ibid.*, p. 99 ad 368.

14 *Ibid.*, ll. 366-370.

15 Cfr. nota 1.

16 Sull'idea di circolarità del tempo e sulla struttura sinusoidale della *Lista reale sumerica* si veda J.-J. Glassner, *Chroniques mésopotamiennes*, Paris 1993. La

La pressoché totale inattendibilità storica di parte della *Lista* (in particolare le dinastie presargoniche)¹⁷ e la sua complessa storia redazionale, frutto di aggiunte, inclusioni ed esclusioni di dinastie, fino a quella di Isin, regnante al tempo dell'ultima stesura, dimostrano che la sua funzione dipende strettamente dal suo impianto ideologico: il postulato è che la regalità e il potere siano elementi fluidi, nel tempo e nello spazio: l'una e l'altro sono destinati a trasferirsi e non durano per sempre; sono condizionati da intenzioni divine ed è l'ineluttabilità della guerra a determinarne le vicende. Una tale costruzione non può essere stata elaborata che dopo il crollo dei due grandi imperi che si succedono nella seconda metà del III millennio: quello di Akkad prima e, a un secolo circa di distanza, quello della III dinastia di Ur, spazzato via in pochi decenni dagli eserciti elamiti e dalle pressioni concentriche di popolazioni «incivili» (Gutei e Amorrei). È chiaro che la percezione di questi eventi, con la frammentazione politica che ne deriva e la nuova centralità degli stati cittadini, ha delle conseguenze sulla dimensione psicologica della guerra; e, come si è visto in particolare nel *Lamento per Nippur*, tende sempre più ad individuare nello spazio urbano, nella singola città distrutta, il teatro delle sciagure e, al tempo stesso, il luogo della rinascita.

Ma questa – è importante notarlo – è una visione inedita rispetto al passato. Infatti il più antico manoscritto noto della *Lista Reale Sumerica*¹⁸, identificato da P. Steinkeller non molti anni orsono e anteriore al crollo della III dinastia di Ur (data infatti alla seconda metà del regno di Šulgi, c. 2050 a.C.) presenta un'idea della trasmissione della regalità drasticamente diversa da quella delle redazioni più tarde, risalenti alla dinastia di Isin. Manca infatti la sezione precedente al Diluvio; e la “storia” comincia con la dinastia di Kiš («La regalità essendo discesa dal cielo, Kiš fu re»). La circolarità è del tutto assente: a partire dalla sequenza dei re di Kiš, che regnano per migliaia di anni, il processo di

tendenziosità è dimostrata in primo luogo dal fatto che diverse dinastie storicamente attestate sono omesse dalla sequenza.

- 17 Come osservato da G. Marchesi, la grande maggioranza dei sovrani presargonici elencati nella *Lista Reale Sumerica* non è attestata nell'onomastica sumero-akkadica del III millennio: *The Sumerian King List and the Early History of Mesopotamia*, in M.G. Biga - M. Liverani (edd.), *ana turri gimilli. Studi dedicati al Padre Werner R. Mayer, S.J. da amici e allievi*, Roma 2010, pp. 231-248.
- 18 P. Steinkeller, *An Ur III Manuscript of the Sumerian King List*, in W. Sallaberger, K. Volk, A. Zgoll (edd.), *Literatur, Politik und Recht in Mesopotamien. Festschrift für Claus Wilcke*, Wiesbaden 2003, pp. 267-292.

trasmissione è lineare e conduce diretto fino alla dinastia di Akkad (che ci è ben nota dalle iscrizioni reali e per la quale le durate dei regni nella *Lista* si fanno più attendibili), per toccare infine, dopo alcune altre città, quella di Ur.

La memoria dei grandi stati territoriali di dimensione sovra-cittadina o sovra-regionale, quali erano stati Kiš e Akkad, riduce l'impatto del tema della guerra nella visione del passato: nella mitica ricostruzione delle successioni dinastiche è solo dopo migliaia di anni che Kiš cede alla sconfitta; ed è solo dopo centinaia di anni che lo stesso accade ad Akkad. Al contrario, l'introduzione dell'elemento ciclico nella ricostruzione "storiografica" successiva – sopravvenuta col crollo degli imperi e testimoniata dalle redazioni tarde della *Lista* – produce necessariamente un'amplificazione, per via ripetitiva, dello stesso tema. A parità (possiamo supporre) di drammi e di devastazioni che si moltiplicano nella realtà, i conflitti, o almeno quei conflitti che nella *Lista Reale Sumerica* pongono fine a una dinastia, per attribuire il potere a un'altra, sono una sorta di sotto-testo nel primo caso, mentre diventano un esplicito, periodico, quasi ossessivo riferimento, nel secondo.

4. *Testi e immagini: la grammatica dei simboli*

Altra è naturalmente la guerra negli spazi celebrativi della propaganda regia. Difficile dire se la propaganda semplicemente sottenda o miri a costruire, attraverso testi ed immagini, quella che è stata indicata come una diffusa "cultura della guerra", più attinente al mondo del possibile che al mondo della realtà effettiva¹⁹. Vero è che fin dal periodo protodinastico le iscrizioni reali e un ricco repertorio figurativo (documentato da bassorilievi, glittica ed elementi di arredo di vario genere) ci parlano di guerra non solo sotto il profilo evenemenziale – puntuali notizie su imprese, vittorie o episodi di sottomissione del nemico – ma come un sistema complesso di azioni strutturate, da cui emergono, sotto forma di un sofisticato simbolismo, sia gli attori, sia il sistema di regole che li muove²⁰.

19 Cfr. D. Nadali, *El poder de la guerra: ¿Es posible hablar de "cultura de la guerra" en el Cercano Oriente antiguo?*, «Anuario digital» N° 27, Escuela de Historia. Revista Digital N° 6, Facultad de Humanidades y Artes, 2015, pp. 40-50.

20 La bibliografia su questo argomento è ampia. Importanti osservazioni metodologiche si trovano nel breve articolo di J.S. Cooper *Mesopotamian*

Certo, sarebbe cruciale avere un'idea precisa della collocazione, del contesto e della destinazione di questi testi e immagini, che invece per il III millennio a.C., tra il protodinastico e la fine della III dinastia di Ur, in effetti non abbiamo²¹; anche se, in qualche caso, abbiamo preziosi indizi su come testi e immagini, a noi giunti in forma frammentaria o preparatoria, fossero stati in realtà concepiti per la loro forma finale (il che accresce ovviamente la necessità di cautela nelle nostre interpretazioni). Per esempio, un'iscrizione reale, forse da attribuire a Ur-nanše (il fondatore della I dinastia di Lagaš, c. 2500 a.C.), incisa su una lastra di pietra, è molto plausibilmente un esercizio preparatorio in vista dell'approntamento di una stele che avrebbe visto associata al testo un'immagine del sovrano sconfitto, sul tipo di un'altra stele oggi conservata a Baghdad, nell'Iraq Museum²². L'iscrizione descrive, oltre alla realizzazione di templi e statue per varie divinità, la guerra mossa da Ur-Nanše contro Ur e Umma²³; e termina riportando il testo di una didascalia («L'uomo di Umma»), che presuppone la presenza di questo personaggio rappresentato in bassorilievo sulla stele.

Il resoconto della guerra si basa in questo testo su tre elementi chiave: l'uscire in battaglia contro un avversario omologo («l'uomo di Ur» e «l'uomo di Umma») identificato come il re «nemico»; la cattura di prigionieri identificati per nome (gli ufficiali nemici); e infine, elemento di grande impatto visivo, l'elevazione di «cumuli di cadaveri» – un topos destinato a grande fortuna, perché incarna al tempo stesso il simbolo tangibile della vittoria e la possibilità di contare le vittime, secondo una ragioneria della morte che quantifica il risultato e provoca l'umiliazione degli sconfitti.

Historical Consciousness and the Production of Monumental Art in the Third Millennium B.C., in A.C. Gunter (ed.), *Investigating Artistic Environments in the Ancient Near East*, Washington DC 1990, pp. 39-51, che ha aperto la strada alla successiva ricerca (di altri e sua) sul tema.

- 21 Su questa problematica si veda G. Marchesi, N. Marchetti, *Royal Statuary of Early Dynastic Mesopotamia* (MC 14), Winona Lake 2011 (spec. il cap. 5: Kingship and the Visual Communication in the Early Dynastic Period).
- 22 J.S. Cooper, *Sumerian and Akkadian Royal Inscriptions, I. Presargonic Inscriptions*, New Haven 1986, pp. 24-25 (trad.) e p. 25 n. 7. Per il testo sumerico vd. H. Steible, *Die altsumerischen Bau- und Weihinschriften, I*, Wiesbaden 1982, pp. 112-116. Il caso è speculare a quello delle copie delle iscrizioni su stele dei re di Akkad redatte, a partire dall'originale ancora visibile, su tavolette d'argilla alcuni secoli dopo, con indicazione delle didascalie di immagini che sono per noi perdute.
- 23 È possibile che si tratti in realtà di due distinte iscrizioni, la prima da attribuire a Ur-nanše (realizzazioni monumentali), la seconda (dove il nome del re è in rottura) a un altro sovrano.

È evidente che dei tre elementi appena considerati, quello dei prigionieri e quello del cumulo dei cadaveri, siano assieme un'epitome della vittoria militare. Ma la cosa più interessante è che essi funzionano come la grammatica di un sistema che prescinde da un impianto narrativo. L'insistenza del messaggio è cioè sui segni, non sullo svolgimento più o meno dettagliato degli eventi. La guerra non è narrata o raccontata, ma è affidata a un repertorio di immagini simboliche che ciascun destinatario (sia egli un lettore, un ascoltatore o un osservatore) dovrà definire, arricchire o declinare secondo la personale esperienza.

Nella "Placca dei prigionieri" (Fig. 1), straordinario documento proveniente da una collezione privata, reso noto e pubblicato un paio d'anni fa²⁴, testo e immagini parlano, pur da una diversa prospettiva, questo stesso linguaggio. Si tratta della più antica iscrizione storica finora nota dall'area mesopotamica, conservata plausibilmente per i due terzi delle dimensioni originali, su una placca di alabastro verde. All'iscrizione corrisponde, sull'altra faccia della placca, quella anteriore, una decorazione a bassorilievo che presenta due figure maschili incedenti verso sinistra entro una cornice. Il luogo d'origine del pezzo è quasi certamente la città di Kiš, come è desumibile da indizi interni dell'iscrizione e dal confronto con il pannello in ardesia dal Palazzo A della stessa Kiš; la datazione proposta dall'editore è il Protodinastico II (2750-2600), sebbene non sia da escludere un'assegnazione alla fine del Protodinastico I. Le due figure maschili hanno la testa rasata, barba e basette incisi nella pietra e realizzati probabilmente in bitume. Sono figure identiche, se non per le armi che tengono in entrambe le mani: un arco e un oggetto (una sorta di manganello) lievemente ricurvo per l'uno; un'asta e lo stesso tipo di oggetto ricurvo per l'altro. Il gesto è quello dell'offerta, destinata a un terzo individuo (forse una divinità), perduto nella rottura dell'oggetto e quindi non accertabile. La tipologia dell'abito che indossano, una tunica plissettata nella parte inferiore, è completamente sconosciuta e non aiuta a caratterizzarli: è solo un'ipotesi che rappresentino alti ufficiali nell'atto di consegnare trofei di guerra.

L'iscrizione della faccia posteriore integra il messaggio iconografico: è infatti una lista di prigionieri di guerra (šaga) con le città di provenienza (25 sono quelle conservate nel testo) e il numero dei prigionieri per ciascuna città. Il totale fornito alla fine è di 36.000, numero tondo ma verosimile, data l'entità molto variabile dei contingenti riferiti ai diversi

24 P. Steinkeller, *An Archaic 'Prisoner Plaque' from Kiš*, «Revue d'Assyriologie et d'archéologie orientale» 107, 2013, pp. 131-157.

centri conquistati. I prigionieri sono assegnati alla coltivazione di diverse aree di palmizi, ciascuna contraddistinta dal nome di un funzionario. Le loro città di provenienza coprono un territorio vastissimo (dalla Babilonia alla regione della Diyala, all'Assiria all'oltre-Tigri). La parte conclusiva del testo recita (con alcune incertezze interpretative):

36.000 prigionieri.

Per il riempimento dei granai e la preparazione dei sacchi di grano.

(Monumento in) pietra realizzato a Kiš.

Zababa è il dio dell'umanità.

Amar-ŠID (è) lo scriba.

Da un punto compositivo l'iscrizione giustappone due blocchi di testo: lista dei prigionieri e rubrica finale. Pur trattandosi di un testo storico che rievoca, nella sua porzione figurativa, una vicenda politico-militare di prima grandezza, probabilmente avvenuta durante un lungo periodo di tempo – il predominio di Kiš sull'intera area mesopotamica, finora solo indirettamente documentato –, la trama degli avvenimenti è assente²⁵. Le immagini rievocano un'offerta; il testo una dislocazione di migliaia e migliaia di prigionieri di guerra. La guerra è ancora una volta un teatro muto, che emerge attraverso i suoi simboli e i suoi riflessi sociali.

5. La guerra-narrazione e lo scenario rituale

Non che non vi siano descrizioni narrative di “teatri di guerra” in epoca protodinastica, ma vale la pena di approfondire di che cosa esattamente si tratti. In proposito, l'esempio più noto e citato è costituito dai numerosi testi che descrivono il conflitto tra Lagaš e Umma per il controllo del confine tra i due stati²⁶. Il conflitto, che conosciamo quasi solo da fonti di Lagaš, ha lunga durata e accompagna la storia dell'intera dinastia per oltre un secolo, dal regno di Ur-nanše a quello di Urukagina. Il più ampio resoconto sulla controversia, che riguarda una striscia di

25 Giustamente Steinkeller osserva che il numero di 36.000 prigionieri deve riferirsi non a un solo episodio di guerra, ma a una serie di campagne militari, che portarono Kiš a una egemonia su un'area di vastissime proporzioni (*ibid.*, pp. 145-151).

26 La bibliografia su questa documentazione è amplissima. Si veda per tutti J.S. Cooper, *Reconstructing History from Ancient Inscriptions: The Lagash-Umma Border Conflict*, 3rd rev. ed., Malibu 2002.

terra particolarmente fertile chiamata Guedena appartenuta a Lagaš e concessa in affitto a Umma, è conservato in versioni molto simili su due oggetti di argilla comunemente detti «coni» (benché la forma sia alquanto diversa). Vi si parla di un accordo originario siglato sotto l'autorità del re di Kiš e poi infranto dal re di Umma a prezzo di una guerra; di una successiva pacificazione, rotta da una nuova guerra, per il mancato pagamento dell'affitto da parte di Umma; del pio atteggiamento del re di Lagaš nei confronti delle divinità e dell'empietà dei gesti del suo avversario. Con maledizioni finali che includono l'auspicio di un assassinio del re di Umma a seguito della ribellione dei suoi sudditi. Il resoconto è stilato da Enmetena, quinto re della dinastia di Lagaš, ma non copre che una fase della guerra: la quale, nel suo sviluppo conclusivo, vide presumibilmente una risoluzione favorevole a Umma, con la sconfitta del re Urukagina e la fissazione di confini, che sono elencati con grande dettaglio da due documenti (un vaso e una tavoletta di pietra) di provenienza ummaita.

Il conflitto tra Lagaš e Umma si colloca certamente in un periodo di profonda rielaborazione di categorie concettuali relative alla pratica e alla funzione della guerra: al modo, in sostanza, di guardare alla guerra. I conflitti hanno una causa («Giš, il governante di Umma, agì con arroganza: spezzò quella stele e avanzò nella piana di Lagaš»); hanno bisogno di essere razionalizzati e calibrati sul piano dei costi e dei benefici (l'insolvenza di Umma è di proporzioni colossali, aggravate per di più dagli interessi composti, ma il danno è affrontato quando si è molto protratto nel tempo); permettono inoltre di misurare l'empietà dell'avversario sul metro della distanza dei suoi iniqui comportamenti dai comportamenti corretti («Aveva abbandonato sessanta pariglie di asini sulla riva del canale Lumagirnun e lasciate le ossa dei suoi uomini sparse nella pianura. Egli (Enmetena) elevò tumuli funerari per loro in cinque luoghi»)²⁷.

Il paradigma è complesso e per questo richiede di essere “raccontato” attraverso una narrazione dove i dettagli (come le sessanta pariglie di asini o i molti riferimenti toponomastici) sono ricorrenti e gli elementi simbolici sono ulteriormente arricchiti ed esplicitati. Molto significativamente, questo tipo di approccio al “resoconto di guerra”

27 Lo stesso episodio, proprio per il suo carattere emblematico, è utilizzato, anche se in modo apparentemente incongruo, in iscrizioni più tarde: per es. nel testo delle cosiddette “Riforme di Urukagina” (cfr. in part. J.S. Cooper, *Sumerian and Akkadian Royal Inscriptions*, cit., p. 77, La 9.3).

non resta confinato al mondo mesopotamico, ma già qualche decennio dopo la fine della dinastia di Lagaš lo troviamo applicato, secondo la sensibilità locale, al mondo siriano di età presargonica (c. 2350 a.C.), e in particolare ai centri di Mari e di Ebla²⁸: segno che esso riflette istanze ideologiche largamente condivise.

Il rapporto tra il sovrano e il suo dio, da cui dipendono le sorti della guerra tra Lagaš e Umma, è un elemento centrale. Ancor più e ancor meglio che nel testo di Enmetena questo risulta dalla *Stele degli Avvoltoi* (Fig. 2), che illustra una più antica fase del conflitto. Il monumento in pietra, che ha per protagonista Eanatum, terzo re della dinastia, combina il testo con immagini scolpite a bassorilievo su entrambe le facce, secondo un programma iconografico che aggiunge alla porzione scritta particolari significativi.

C'è innanzitutto la rappresentazione di un esercito in armi²⁹. L'esercito è in effetti schierato in due diverse formazioni, che si riferiscono probabilmente alla marcia di avvicinamento al campo di battaglia e al combattimento vero e proprio: la prima, con il sovrano su carro cerimoniale, che precede soldati con le lance sollevate e appoggiate sulla spalla, raffigurato mentre brandisce la sua lancia; la seconda con il sovrano in testa, che guida a piedi le sue truppe ordinate in "falangi", dove lancieri e scudieri sembrano essere rappresentati secondo prospettive integrate. C'è poi la presenza dominante (per dimensioni e disposizione nello spazio) del dio Ningirsu, sulla faccia posteriore della stele, nell'atto di stringere la rete in cui si dibattono i nemici catturati. Il riferimento è a un apparato militare strutturato, con le sue regole e i suoi simboli, dove il nemico (parola che il testo non usa!) è presentato in carne ed ossa, come prigionieri disordinatamente ammassati nella

28 Tra i documenti degli archivi di Ebla ve ne sono diversi, per esempio la "Lettera di Enna-Dagan" o il cosiddetto "Dossier sull'affare di 'Adu" che adottano immagini letterarie, o tecniche narrative, simili a quelle di cui si sta qui parlando. Si tratta per lo più di documenti di provenienza o di ispirazione mariota, poi trasmessi a Ebla, dove Mari gioca appunto il ruolo di tramite. La "Lettera di Enna-Dagan" è una lista di conquiste militari sotto forma di itinerario geografico; il dossier di 'Adu una memoria su un caso di voltafaccia politico, forse in vista della stipulazione di un trattato. Cfr. rispettivamente P. Fronzaroli, *I testi di cancelleria: i rapporti con le città (Archivio L.2769) (ARET XIII)*, Roma 2003, pp. 35-42 e L. Milano, *Le dossier éblaïte sur l'affaire de 'Adu*, «Eothen» 10, 1999, pp. 133-148.

29 I. Schrakamp, *Krieger und Waffen im frühen Mesopotamien: Organisation und Bewaffung des Militärs in frühdynastischer und sargonischer Zeit*, Marburg 2010.

rete, o teste mozzate sospese al becco di avvoltoi (sul colmo della stele).

Il testo, benché lacunoso, non parla tuttavia di eserciti e non parla di morti. Parla sostanzialmente di due uomini e di un dio: due sovrani, quello di Lagaš e quello di Umma, che si affrontano in una guerra di confine e il dio Ningirsu che guida il primo alla vittoria. Il re Eanatum è detto nascere dal seme di Ningirsu ed è allattato da una dea; già alla nascita è alto quasi tre metri, ha statura eroica e da eroe è destinato a combattere nel corso della battaglia contro il suo rivale. È colui che formula la dichiarazione di guerra, ponendo a sua giustificazione il debito accumulato dal re di Umma sull'affitto del territorio di confine. Ma è anche colui che prima di combattere in singolar tenzone riceve in sogno, di notte, la visita del dio Ningirsu: il quale si accosta alla sua testa e gli annuncia all'orecchio la vittoria («Il dio-Sole splenderà al tuo fianco, sulla tua fronte sarà imposta una corona»). Nonostante venga colpito da una freccia, Eanatum, inferocito come può esserlo un eroe, sconfigge l'avversario e lo costringe a giurare, secondo un rituale molto elaborato, la sua sottomissione e la sua rinuncia al possesso della terra di confine. Le consuete maledizioni completano il rituale, mentre il testo si conclude con il formulario tipico delle iscrizioni reali in cui si esaltano con tono celebrativo le conquiste di un re devoto a tutte le divinità del suo paese.

La Stele degli Avvoltoi è emblematica di una concezione marcatamente ritualizzata della guerra: nel testo essa si risolve nel rapporto privilegiato e diretto, attraverso l'esperienza onirica, tra il re e il dio poliade (che è anche suo padre); nel paradigma iconografico enfatizza invece l'aspetto istituzionale³⁰, l'esercito e i rituali della vittoria, sotto l'egida di un dio vincitore che si impadronisce dei nemici. Elementi letterari sono incastonati nel resoconto storiografico, dove la parte preponderante del testo è dedicata proprio a quei giuramenti che devono esaltare la centralità di alcune personalità come garanti del patto sottoscritto tra gli uomini.

Va notato che nello Stendardo di Ur (Fig. 3), il celebre intarsio su tavola di almeno un secolo e mezzo più antico, dove pure sono rappresentati specularmente l'esercito in armi con carri e fanteria durante il combattimento e, sull'altra faccia, il cerimoniale della vittoria (che

30 È significativa in proposito l'ipotesi che la rappresentazione (secondo due prospettive combinate) della "falange" nella Stele degli Avvoltoi riproduca realisticamente il numero dei soldati: 66 soldati disposti in 11 file di 6 soldati ciascuna. Cfr. D. Nadali, *How Many Soldiers on the 'Stele of the Vultures'? A Hypothetical Reconstruction*, «Iraq» 76, 2014, pp. 141-148.

prevede cortei, musica e banchetto), manca invece del tutto il tema del re-eroe e della sua relazione col dio. Che sembra quindi essere un tema legato alla problematizzazione dell'idea di conflitto nella fase finale del protodinastico, quando guerre come quelle descritte dai testi di Lagaš pongono la questione dell'autonomia cittadina, del rispetto concordato e sancito dei confini e del ruolo attivo e probabilmente nuovo che in questa prospettiva viene richiesto alla divinità tutelare del sovrano.

6. Il nemico è oggetto “senz'anima”

In tutti i contesti che abbiamo per ora esaminato il nemico sconfitto e ucciso sembra essere un oggetto per così dire senz'anima. Raramente nominato come tale nelle iscrizioni reali, egli è piuttosto rappresentato sotto forma di cumuli di cadaveri insepolti (immagine rovesciata, per la nostra sensibilità contemporanea, delle fosse comuni): l'espressione tecnica sumerica, poi passata nell'immaginario akkadico, è quella di «colline» di cadaveri, cioè mucchi, come quelli che vediamo nella Stele degli Avvoltoi, che nell'intenzione del vincitore siano segnacolo nel paesaggio extra urbano e monito ai sopravvissuti. Possiamo solo intuire la presenza di “soggetti nemici” dietro la seriazione di città e paesi sconfitti che compaiono nelle iscrizioni reali (sumeriche e akkadiche) del III millennio, stereotipa celebrazione della figura del sovrano e dell'estensione del suo dominio. La tecnica della seriazione è di per sé un veicolo di significato, che tende ad azzerare la personalità del nemico nella pura e semplice contabilità dei luoghi conquistati, delle città sottomesse, delle razzie, dei saccheggi e dei bottini.

Alla stessa categoria descrittiva appartengono pure le teste mozzate, mezzo per contare i nemici uccisi riducendoli a misura, a parametro quantitativo della vittoria ottenuta sul campo³¹. Il caso della Stele degli Avvoltoi è unico nel suo genere perché mostra non la conta delle teste, ma la loro profanazione: portate via dai rapaci in volo, queste teste resteranno insepolti e disperse, tolte dal mucchio e fatte cibo per gli uccelli. Ma in altri casi potranno essere invece trofeo per il vincitore, esposte sul carro reale, come mostra ad esempio l'iconografia dei

31 Cfr. J.-J. Glassner, *Couper des têtes en Mésopotamie*, in S. D'Onofrio, A.C. Taylor (edd.), *La guerre en tête* (Cahiers d'Anthropologie Sociale 2), Paris 2006, pp. 47-55; R. Dolce, “Perdere la testa”. *Aspetti e valori della decapitazione nel Vicino Oriente antico* (Collana di Studi Archeologici 3), Roma 2014.

due sigilli di un re di Mari (Išqi-Mari, c. 2400 a.C.)³², dove troviamo l'immagine di una testa mozzata al centro della cassa del carro, trainata da un equide e senza auriga, e insieme figure di soldati uccisi la cui testa è divorata dai rapaci.

Contrariamente tuttavia a quanto diventerà comune prassi in epoche successive, e soprattutto durante l'impero assiro (dove peraltro la quantificazione delle teste alla fine della battaglia continuerà ad avere ampia attestazione iconografica)³³, l'ostentazione delle teste mozzate è un elemento episodico nel panorama figurativo di epoca protodinastica. Tra gli elementi di intarsio in marmo recuperati nel palazzo G di Ebla (c. 2350 a.C.), che dovevano essere composti in un pannello celebrativo di vittorie militari, ve ne sono alcuni che mostrano un soldato, con una corta tunica, nell'atto di recuperare dal terreno delle teste mozzate afferrandole per i capelli. Uno dei soldati ha sulle spalle una gerla da cui spuntano altre teste, sostenuta da una spessa fettuccia che gli corre sulla fronte; un altro ha una sorta di sacca che è sorretta da un'asta poggiata sulla spalla, pronta forse ad ospitare altre teste, oltre al bottino raccolto sul campo di battaglia (Fig. 4)³⁴. Non c'è il minimo pathos; potrebbero apparire scene di consueto orrore se non sapessimo in realtà che il loro registro stilistico è altamente simbolico: non è accanimento sul nemico, ma quantificazione della vittoria, a prescindere dal fatto che le teste ai piedi dei due soldati, assai più grandi di quelle stipate nella gerla, possano rappresentare o meno personaggi di rango³⁵.

32 D. Beyer, *Les sceaux de Mari au IIIe millénaire: observations sur la documentation ancienne et les données nouvelles des Villes I et II*, «Akh Purattim» 1, 2007, pp. 231-260.

33 Si vedano i numerosi esempi documentati dai rilievi del Palazzo Nord e del Palazzo Sud-Ovest di Ninive (VII sec. a.C.).

34 Gli intarsi provengono dall'Unità Ovest del Complesso Centrale (vano L.4436). Altri soggetti rappresentati negli intarsi sono quello del soldato che finisce con la spada il nemico caduto ai suoi piedi; che sospinge il prigioniero legato per i polsi dietro la schiena; o che trattiene un prigioniero a testa in giù tenendolo per i polpacci. Il nemico è sempre rappresentato nudo. I raffronti stilistici più significativi sono quelli con la tradizione di Kiš. Cfr. P. Matthiae, *Masterpieces of Early and Old Syrian Art: Discoveries of the 1988 Ebla Excavations in a Historical Perspective*, «Proceedings of the British Academy» 75, 1989, pp. 25-56; Id., *Nouvelles fouilles à Ebla en 1987-1989*, «Comptes Rendus de l'Académie des Inscriptions et Belles-Lettres» 1990, pp. 384-431.

35 Così R. Dolce, «Perdere la testa», cit., pp. 35-37.

Vi è uno scarto culturale evidente tra questa scena e quella che vediamo riprodotta nei bassorilievi del Palazzo sud-ovest di Ninive, più di mille anni dopo³⁶: la drammatica rappresentazione della testa del sovrano elamita Teumman, decapitato dagli assiri nel corso di una battaglia (è la battaglia di Til Tuba in Elam nel 653 a.C.). La testa è dapprima mozzata, poi esibita, portata al galoppo verso la reggia di Ninive e infine appesa a un albero accanto alla pergola dove serenamente brindano Assurbanipal e la regina³⁷. Di analogo, epico tenore è la serie di passaggi descritti dall'epigrafe che rievoca la fuga, la cattura e la doppia decapitazione del sovrano elamita e di suo figlio Tammaritu, illustrati da una delle lastre della sala XXXIII del Palazzo sud-ovest: «Teumman, re dell'Elam, fu ferito in una aspra battaglia. Tammaritu, il suo figlio maggiore, lo prese per mano ed essi fuggirono per salvarsi la vita. Si nascosero nel mezzo di una foresta. Con l'incoraggiamento di Assur e Ištar io li uccisi. Mozzai le loro teste uno di fronte all'altro»³⁸.

Nel caso di Ebla, al contrario, non vi è ostentazione, ma quantificazione. E rientra senz'altro in questo ambito anche la prassi cerimoniale di ricompensare lautamente, con tessuti e oggetti preziosi, la consegna al palazzo di teste mozzate, attestata a più riprese nei suoi archivi amministrativi. Così è per la testa del re di Kakmium, ma anche per le teste di sovrani di minore importanza o di semplici nemici³⁹.

36 Cfr. J.M. Russel, *The Writing on the Wall. Studies in the Architectural Context of Late Assyrian Palace Inscriptions* (MC 9), Winona Lake 1999, pp. 156-199.

37 Un affascinante analisi di questa sequenza iconografica e in generale sul rapporto tra guerra, punizione e rappresentazione del corpo è quella di Z. Bahrani, *Rituals of War: the Body of Violence in Mesopotamia*, New York 2008.

38 D.D. Luckenbill, *Ancient Records of Assyria and Babylonia, Vol. II: Historical Records of Assyria from Sargon to the End*, Chicago 1927, p. 393 § 1029. L'epigrafe si riferisce alla porzione di scena della Lastra n. 3 (Sala XXXIII) in cui Teumman viene decapitato; la fuga per la mano del figlio è rappresentata nella lastra precedente (n. 2, Sala XXXIII). Cfr. J.M. Russel, *The Writing on the Wall*, cit. p. 170, fig. 53 e, rispettivamente, p. 173 fig. 56. Per il rapporto tra le immagini e il processo redazionale delle relative epigrafi cfr. P. Gerardi, *Epigraphs and Assyrian Palace Reliefs: the Development of the Epigraphic Text*, «Journal of Cuneiform Studies» 40, 1988, pp. 1-35.

39 Cfr. da ultimo M.V. Tonietti, *'Ich will den Kopf des Jochanaan', or the Head of the King of Kakmium*, «Revue d'Assyriologie et d'archéologie orientale» 107, 2013, pp. 159-172.

7. *La prospettiva akkadica: guerre asimmetriche e umiliazione del nemico*

Con la formazione dell'impero akkadico (c. 2350-2150 a.C.) qualcosa di significativo accade riguardo al modo di rappresentare i teatri di guerra. Non è la scala, né la struttura dell'impero a determinare il cambiamento, ma principalmente una nuova mentalità e un nuovo sistema di valori. Altrettanto importante è il rapporto con le popolazioni "straniere": con il nemico straniero, di volta in volta intercettato nel corso della progressiva estensione dell'impero, o con lo straniero divenuto partner di imprese commerciali in aree vicine e lontane dal centro del potere⁴⁰. Se con Naram-Sîn il re si fa dio è perché egli incarna fisicamente le prerogative di un dio. È il suo corpo a parlare in questo senso, un corpo "erotizzato" (come ha sostenuto Irene Winter)⁴¹, il corpo del condottiero che assomma le qualità degli eroi mitologici – avvenenza, coraggio, primazia –, che si fa strada tra luoghi impervi davanti ai suoi soldati e i cui nemici cadono combattendo su montagne scoscese, non più simboli neutri della sconfitta subita. Lo stesso paesaggio si umanizza di fronte all'incedere del sovrano: per la prima volta, nella *Stele della Vittoria* di Naram-Sîn (Fig. 5), troviamo segni di un paesaggio connotato, in cui si riconosce la vegetazione "altra" della regione in cui si combatte, la quercia tipica dell'area lullubita (sui monti Zagros, nella porzione nord-orientale del Kurdistan iracheno)⁴². Il monumento dovette sembrare quasi contemporaneo, in una prospettiva ideologica, al re elamita che lo trafugò quasi un millennio dopo (probabilmente da Sippar) per portarlo nella sua capitale, a Susa, aggiungendo all'iscrizione originale sulla sommità della stele⁴³, una propria epigrafe celebrativa. I suoi tempi (c. 1200 a.C.) erano infatti quelli di una rinnovata popolarità per la narrazione epica delle gesta di un sovrano.

40 Sulla dimensione di questi traffici si veda il quadro di sintesi proposto da B.R. Foster, *The Age of Agade. Inventing Empire in Ancient Mesopotamia*, London - New York 2016, pp. 178-187.

41 *Sex, Rhetoric and the Public Monument: the Alluring Body of Naram-Sîn of Agade*, in N. Kampen (ed.), *Sexuality in Ancient Art*, Cambridge 1996, pp. 11-26.

42 I.J. Winter, *Tree(s) on the Mountain. Landscape and Territory on the Victory Stele of Naram-Sîn of Agade*, in L. Milano, S. de Martino, F.M. Fales, G.B. Lanfranchi (edd.), *Landscapes: Territories, Frontiers and Horizons in the Ancient Near East*, Padova 1999, pp. 63-76.

43 Per l'iscrizione (E2.1.4.31) cfr. D.R. Frayne, *Sargonic and Gutian Periods (2334-2113)* (The Royal Inscriptions of Mesopotamia. Early Periods, Vol. 2), Toronto 1993, pp. 143-144.

Sul corpo “maschio” di Naram-Sîn convergono le linee che dal basso della stele scandiscono strutturalmente, secondo una progressione ottica multidirezionale, il teatro della sua impresa⁴⁴: con i soldati che salgono ordinatamente, con le loro insegne, sul declivio della montagna, gli avversari trucidati sul lato opposto, modellati su linee prevalentemente discendenti, e infine, al vertice, la figura imponente e sovradimensionata del re di Akkad, dal corpo e i fianchi flessuosi, che indossa una tiara provvista di corna (come la dea Ištar)⁴⁵, rivolto verso la montagna che si presuppone scalerà fino alla cima. È una visione del tutto inedita rispetto alle rappresentazioni di una vittoria militare che conosciamo dalle epoche precedenti: ai nemici colpiti dalle frecce, accasciati o in caduta libera lungo il lato della montagna, fanno riscontro altri nemici in posizione eretta, in atteggiamento supplice, di cui si intuisce la prossima fine.

La percezione di questi corpi nemici – per noi, non meno che per i contemporanei sudditi di Naram-Sîn – è tutt’altro che di “corpi senz’anima”. È la stessa analisi compositiva a suggerirlo, seguendo i punti di forza che portano a focalizzare lo sguardo sugli elementi più intensamente legati alla disfatta dei vinti e alla grandezza del vincitore: nemici che precipitano o supplicano, il sovrano che guarda davanti a sé il volume della montagna. Il nemico può essere pericoloso, ma è vincibile sotto l’egida delle divinità, che simbolicamente dominano dall’alto (le tre stelle); la via può essere difficile, ma la scalata realizzabile. La vittoria è associata alla personalità, fisicamente esibita, di un sovrano capace di iniziativa.

Questa nuova ideologia – manifesta nella Stele della Vittoria – trova puntuale riscontro nelle iscrizioni reali della dinastia di Akkad e fa leva su tre elementi principali: la straordinaria dilatazione geografica del teatro delle conquiste (riflessa nell’adozione dell’epiteto programmatico di «re delle quattro regioni» nella titolatura reale di Naram-Sîn); la cattura di

44 Lo studio iconografico e iconologico di L. Nigro, *Per una analisi formale dello schema compositivo della Stele di Naram-Sîn*, «Contributi e Materiali di Archeologia Orientale» 4, 1992, pp. 61-100, è un’ottima guida a un’interpretazione problematica del monumento.

45 Cfr. in proposito le osservazioni di G. Selz, *The Divine Prototypes*, in N. Brisch, *Religion and Power: Divine Kingship in the Ancient World and Beyond*, Chicago 2008, pp. 13-31. Uno stampo in pietra mostra Naram-Sîn e Ištar, affrontati, su un alto piedistallo che simboleggia il tempio della dea in Akkad. La dea tiene con una mano il re-dio e con l’altra, legati per il naso, con una corda, dei prigionieri che simboleggiano il suo dominio terreno. Due di essi sono montagne personificate, gli altri due probabilmente re stranieri (cfr. B.R. Foster, *The Age of Agade*, cit. pp. 201-202 e fig. 9.8).

grandi quantità di prigionieri di guerra⁴⁶, lasciati in vita e talvolta segregati in campi di lavoro; la politica di umiliazione del nemico. Durante una campagna militare di Rimuš contro Ur e Kazallu i soli prigionieri di Kazallu sono quasi 6.000 e gli uomini trucidati all'interno della città 12.000 (quasi tutti, possiamo immaginare); ma in altri casi il vanto consiste nell'aver fatto prima uscire gli uomini dalla città per poi ucciderli («Espulse 14.100 uomini dalle città di Sumer e li trucidò»)⁴⁷.

D'altra parte, la rappresentazione del nemico umiliato – come nel caso del re di Uruk Lugalzagesi, catturato in battaglia da Sargon ed esposto in ceppi alla Porta di Enlil⁴⁸ (è probabilmente lui il personaggio colpito in testa dal sovrano all'interno della rete nella *Stele di Istar*) – non è solo tema letterario celebrativo, ma anche elaborato tema iconografico della propaganda regia. Lo vediamo documentato nella cosiddetta *Stele di Nasiriya* (anch'essa di età akkadica e proveniente dal mercato antiquario, Fig. 6): dove in un registro compaiono una serie di prigionieri nudi, con mani e braccia legate e le teste bloccate tra i pioli di una lunga scala orizzontale che li costringe in fila, e nel registro inferiore dignitari che recano il bottino conquistato. Lo stesso tema è declinato in maniera alquanto differente nella *Stele della Vittoria* di Rimuš (Fig. 7), o almeno nei pochi frammenti superstiti⁴⁹: con scene che combinano diversi episodi, dall'uccisione del nemico alla cattura del prigioniero, privilegiando l'aspetto del confronto diretto tra protagonisti, con puntuale attenzione iconografica alla caratterizzazione etnica attraverso l'abbigliamento e l'acconciatura. Qui il supplice ucciso è forse un re sumerico, il re di Ur⁵⁰, con i capelli sciolti (a sottolineare la sua caduta di rango), colpito dalla mazza di Rimuš, che ha dietro di sé un altro prigioniero legato (forse il governatore di un'altra città sconfitta). I particolari dell'acconciatura di personaggi sumerici sono anche evidenti in due frammenti di stele di Sargon, dove pure sono rappresentati prigionieri imbrigliati nella rete e, rispettivamente, sospinti da un soldato⁵¹.

46 I.J. Gelb, *Prisoners of War in Early Mesopotamia*, «Journal of Near Eastern Studies» 32, 1973, pp. 70-98; da ultimo P. Steinkeller, 2015.

47 Cfr. D.R. Frayne, *Sargonic and Gutian Periods*, cit., p. 48 (E2.1.2.4 ll. 30-37).

48 *Ibid.*, p. 10 (E2.1.1.1 ll. 23-31).

49 Per l'attribuzione e la ricostruzione del monumento e dell'iscrizione che vi è alla base vd. B.R. Foster, *The Sargonic Victory Stele from Telloh*, «Iraq» 47, 1985, pp. 15-30.

50 Questa l'ipotesi di L. Nigro, *La Stele di Rimush da Telloh e l'indicazione del rango dei vinti nel rilievo reale accadico*, «Scienze dell'Antichità» 11, 2001-2003, pp. 71-93.

51 Si tratta di Louvre Sb 2 (dove è rappresentata la rete) e Louvre Sb 3 (prigioniero e soldato).

La guerra, benché si svolga su un terreno che nella propaganda non lascia prospettiva al nemico, è tuttavia rischiosa. Tanto più è così perché i popoli soggiogati sono spesso lontani e incivili: popoli-bestia, come è il caso dei Gutei, sui quali la memoria filtrata dalla tradizione storiografica e la letteratura favolistica di età successive⁵² sviluppano stereotipi legati all'immagine del nemico temibile e infido. Nella *Maledizione di Akkad*, un testo letterario sumerico che ha per tema l'ascesa dell'impero di Akkad e la sua caduta sotto il re Naram-Sîn⁵³, viene riservata ai Gutei una delle più crude caratterizzazioni di un popolo-altro («non classificati tra gli umani, non calcolati come parte del paese: un popolo che non conosce legami, con istinti da uomo ma intelligenza da cane e aspetto di scimmia: Enlil li condusse fuori dalle montagne»⁵⁴). Queste orde non organizzate, montanari degli Zagros che partecipano al collasso finale dell'impero akkadico, rappresentano, al di là del pretesto pseudo-storiografico, il sintomo della rischiosità delle guerre asimmetriche: su questa percezione del rischio si fonda gran parte della storiografia post-akkadica⁵⁵, che identificherà Naram-Sîn con la figura del sovrano empio, punito per la sua disobbedienza alla divinità. La *Maledizione di Akkad* riassume il senso di sgomento di fronte alla vicenda di un re invincibile che si gioca il favore del dio Enlil sull'altare della sua arroganza: ciò che ne deriva è la sua personale caduta, la fine di un impero e la distruzione dell'intero paese. È l'epilogo sapienziale al nostro *teatro di guerra*: il teatro si sposta ancora una volta – come in molti degli esempi che abbiamo analizzato – dalla guerra “combattuta” alla guerra “pensata”: alla ricerca dei criteri per giudicare l'operato umano.

52 Cfr. J. Goodnick Westenholz, *Legends of the Kings of Akkade* (MC 7), Winona Lake 1997.

53 Si tratta di un testo unico nel suo genere, benché condivida caratteri e fraseologia dei *lamenti sulle città* e dei testi storico-letterari: cfr. J.S. Cooper, *The Curse of Agade*, Baltimore – London 1983, in partic. pp. 20-36.

54 J.S. Cooper, *ibid.*, pp. 56-57 (ll. 155-157).

55 Su questa problematica si veda in specie M. Liverani, *Model and Actualization: The Kings of Akkad in the Historical Tradition*, in M. Liverani (ed.), *Akkad. The First World Empire. Structure, Ideology and Traditions* (History of the Ancient Near East, Studies 5), Padova, 1993, pp. 41-63.

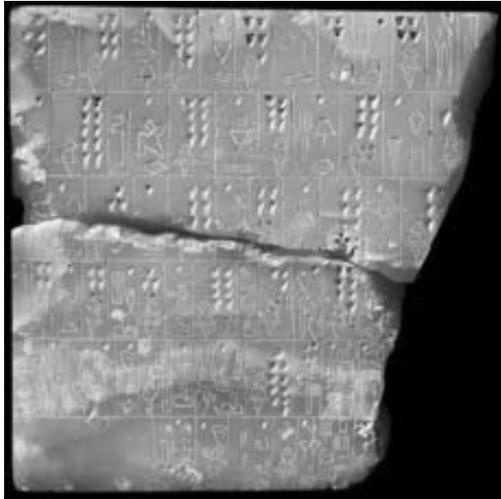


Fig. 1. Placca dei Prigionieri, presumibilmente da Kiš
(Fonte: <http://cdli.ucla.edu/P453401>)

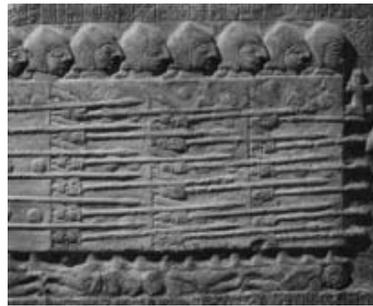
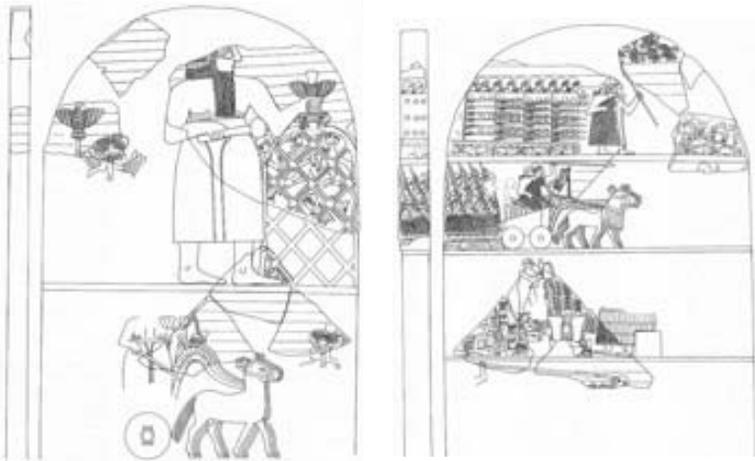


Fig. 2. Stele di Eanatum da Telluh e particolari (Louvre AO 50, alt. m. 1,8).
Disegno C. Wolff, da U. Seidl, RIA 11, pp. 312-313.

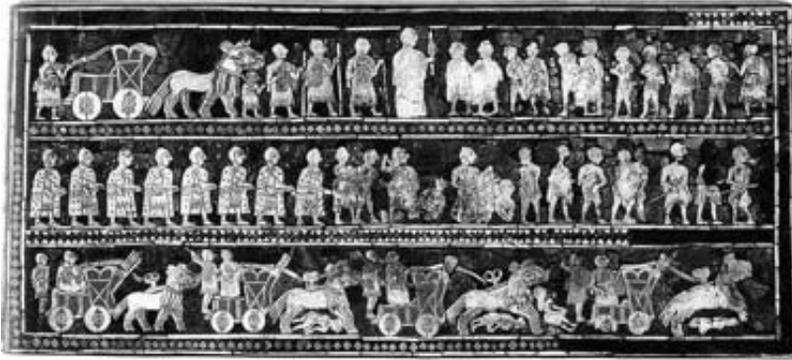


Fig. 3. Lo stendardo di Ur, da Ur (lato della guerra) (British Museum 121201.
Alt. cm 21,6)



Fig. 4 Intarsi da Ebla, Palazzo G (alt. cm 13,1 – 13,7)



Fig. 5. Stele della Vittoria di Naram-Sîn, da Susa (Louvre AO Sb 47, alt. cm 94)

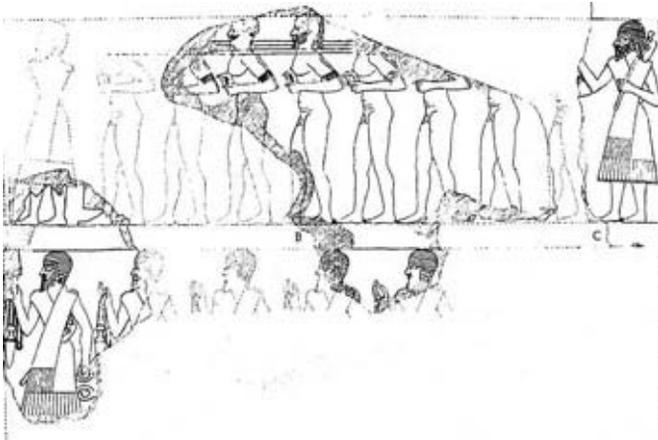


Fig. 6. Stele di epoca akkadica, dalla regione di Nasiriya
(Iraq Musem 59 205, alt. cm 21,2)

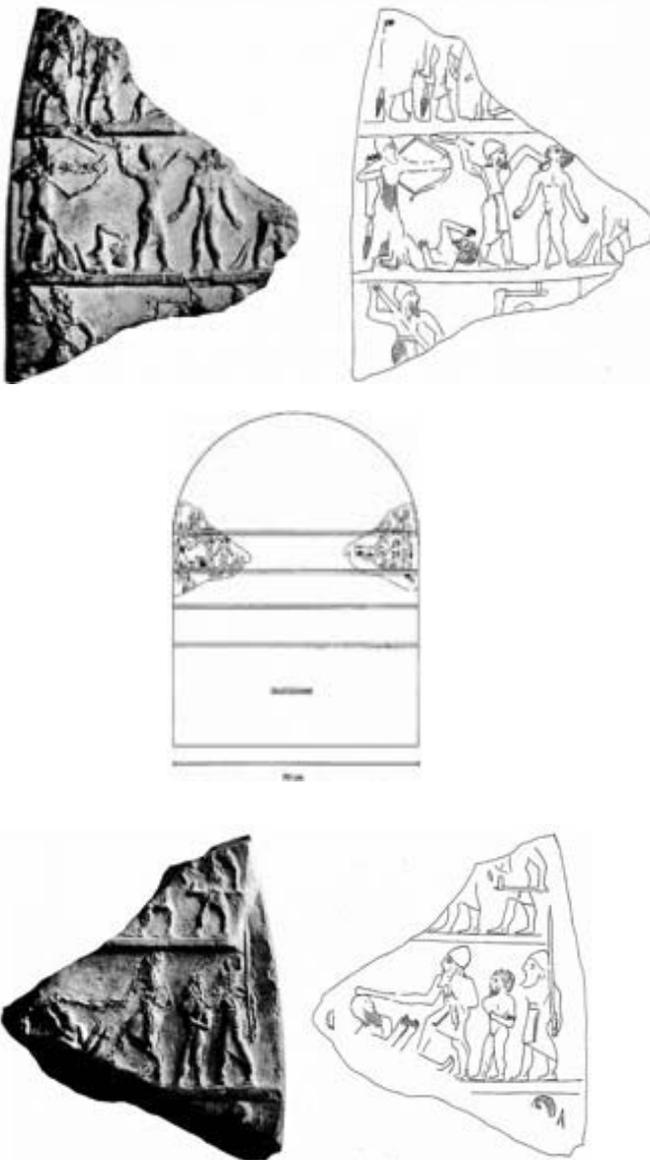


Fig. 7. Stele della Vittoria di Rimuš, da Telloh (Louvre, AO 2678).
 Disegno L. Di Blasi, da L. Nigro, «Sc. Ant.» 11, 2011-2013, p. 75.



CLASSICI CONTRO

Collana diretta da *Alberto Camerotto e Filippomaria Pontani*

1. Alberto Camerotto e Filippomaria Pontani, *Classici Contro*
2. Alberto Camerotto, *Gli occhi e la lingua della satira. Studi sull'eroe satirico in Luciano di Samosata*
3. Alberto Camerotto e Sandro Carniel (a cura di), *Hybris. I limiti dell'uomo tra acque, cieli e terre*
4. Alberto Camerotto e Filippomaria Pontani, *L'esilio della bellezza*
5. Alberto Camerotto e Filippomaria Pontani, *Nuda Veritas. Da Omero a Orson Welles*
6. Alice Bonandini, Elena Fabbro e Filippomaria Pontani, *Teatri di guerra. Da Omero agli ultimi giorni dell'umanità*
7. Alberto Camerotto, Marco Fucecchi e Giorgio Ieranò, *Uomini contro. Dall'Iliade alla Grande Guerra*

*Finito di stampare
nel mese di aprile 2017
da Digital Team - Fano (PU)*