

Guerra e società nel mondo antico

Analisi e riflessioni dall'opera di Yvon Garlan

Abstract

L'opera di Yvon Garlan, edita nel 1985, *Guerra e società nel mondo antico* costituisce un'occasione per considerare il fenomeno 'guerra' al principio della storia dell'Occidente. Stati di conflitto e di guerra vera e propria non erano certo sconosciuti da altre culture e società precedenti, ma è fruttuoso per lo studioso di cose militari considerare in che modo la guerra sia stata iscritta all'interno di un complesso normativo (religioso, politico e giuridico) che ha costituito la base della sua evoluzione pratica e teorica successiva. In questa analisi verranno ripresi i temi principali dell'opera dello storico Yvon Garlan.

Struttura dell'articolo

Essenziale introduzione all'opera di Garlan

Parte 1: La guerra nei suoi aspetti estrinseci, leggi, diritti e relazioni

Parte 2: La guerra, svolgimenti e riti

Conclusioni

Essenziale introduzione all'opera di Garlan

Se noi oggi concepiamo lo stato e la guerra come due fenomeni interdipendenti è perché i due concetti si sono evoluti in questo modo. Ma non è sempre stato così: agli inizi della nostra civiltà la guerra non era un fatto puramente pubblico, non era un compartimento a sé della politica e non era ben distinto dal concetto di pace. Lo stato ha, come primo modo di identificarsi, un corpo di leggi le quali necessariamente prevedono le regole che devono gestire la guerra, in gran parte dei suoi dettagli. Come in ogni insieme di azioni pratiche, anche la guerra prevede una serie di taciti accordi e di leggi non scritte che ne gestiscono alcuni aspetti che non possono essere oggetto della legislazione statale, queste o sono norme generalissime alle quali bisogna cercare di adeguarsi il più possibile oppure sono regole stabilite per singoli eventi. La guerra prevede una società di riferimento e da questa si possono trarre molte, importanti considerazioni. Il lavoro di Garlan cerca di mettere in relazione guerra e società e la prima relazione che stabilisce è proprio quella della legge come corpus scritto e non scritto di regole che sanciscono un comportamento. La storiografia è analisi storica e questa non può essere svincolata da un preciso contesto, contesto che è spazio e tempo, relazioni di società e personalità specifiche.

Per quanto non sia sempre possibile fare una distinzione tra mondo greco e mondo romano ci proponiamo di mostrare i tratti distintivi delle singole civiltà qualora ci fosse la necessità di farlo, esattamente come fa lo stesso Garlan.

Parte 1

La Guerra e lo stato

Quale metodologia?

Il primo problema che considera Garlan è di carattere generale: qual'è la genesi della guerra e come questa deve essere studiata? Egli considera le varie metodologie possibili: bellicista, secondo la quale le relazioni tra stati del mondo antico furono di carattere sostanzialmente bellicose e ostili. La seconda metodologia è in opposizione polemica in confronto alla prima: le relazioni sarebbero state tendenzialmente tanto ostili quanto positive e quindi le posizioni tra i vari stati andrebbero studiate volta per volta. In fine propone il terzo metodo: lo studio della guerra a partire dalla sua genesi e quindi della sua evoluzione, senza per questo trascurare l'evoluzione delle istituzioni pubbliche: nella visione di Garlan 'guerra' e 'stato' divengono termini utilizzati per designare realtà piuttosto simili. Questa ultima posizione, pur essendo minoritaria, è la via che, secondo Garlan, rimane preferibile.

La guerra pregiuridica

La guerra si distingue in 'guerra' (fenomeno generale) e 'guerra civile'. Quest'ultima non è assimilabile alla prima, già secondo la visione degli antichi, e per questo Garlan non se ne occupa.

Il mondo omerico costituisce il principio dell'analisi sulla guerra. Nel mondo omerico non c'era ancora la presenza di uno stato forte che vincolasse e regolasse le questioni private. Non c'erano gli organi adatti alla gestione delle contese. Per questa ragione ci si trovava spesso a risolvere con la forza questioni private e prive di consistenza e importanza da un punto di vista pubblico. Così le regolazioni dei conti era un motivo di guerra al pari di qualsiasi altra contesa di natura generale. Il modo di combattere era fortemente individualistico, cioè fondato sull'agone e non sull'esercito, e ancora una volta, possiamo formulare la credenza giustificata che non ci fosse alcuna istituzione forte preposta alla regolamentazione delle cose della guerra. Il concetto che traiamo dal mito è quello dell'eroe, uomo dotato di poteri particolari che agisce in nome di idee di scarsa importanza e di scarso rilievo pubblico. Tutto questo ci suggerisce che tra mondo pubblico e mondo privato ci fosse una distinzione profonda.

Non esistono riflessioni vere e proprie sull'argomento 'guerra', almeno non assimilabili a quelle, pur scarse, disponibili oggi sulla piazza. La guerra nel mondo romano è un fatto che accompagna la vita di tutti i giorni e ciò è ben testimoniato dai principali storici romani. E come nel mondo greco è difficile stabilire fino a che punto, all'inizio, fosse distinta l'attività bellica dall'attività privata della gestione di contese private, all'interno di clan o famiglie: a Roma abbiamo l'esempio della guerra contro i *vei* della quale si occupa esclusivamente la *gens* Fabia. Negli ultimi due secoli c'è stata la tendenza che prosegue indisturbata anche nel nuovo: naturalizzare ogni elemento morale dalla realtà. Con il termine 'naturalizzare' intendiamo riprendere l'idea espressa dal grande filosofo americano Willard Van Orman Quine, secondo il quale ai problemi normativi epistemologici andasse sostituita una visione scientifica della conoscenza. Allo stesso modo, nella storiografia abbiamo assistito ad una rivisitazione del suo ruolo morale, laddove non v'è più nessun progetto ma solo fatti e, al più, una qualche genere di valutazione dell'evento da un punto di vista prettamente fattuale o sociale: la valutazione della storia da parte degli storici non è più fondata su valutazioni etiche ma su altri punti di vista, ammesso che ci siano. Così è stato in parte anche per la guerra, che siamo portati a considerare come un evento privo di connotazione morale: ad esempio, Stefano Bernini ha sostenuto, recentemente, che la guerra è un puro mezzo, la cui valutazione è sottodeterminata dal superiore fine politico. Nella guerra non vediamo uno scontro di dei, di valori ma solo di eserciti e potenze. Gli effetti della guerra sono di carattere economico e sociale ma non religioso, non in senso assoluto, perlomeno. Nell'antichità le cose andavano diversamente. Dobbiamo cercare di avvicinarci ad un mondo distante del quale non abbiamo conservato alcune categorie mentali, che si sono evolute o cambiate nel tempo. La guerra nel mondo antico aveva un triplice significato: valore religioso e morale, un valore rituale e solo per ultimo un valore politico. A conferma di questa tesi è il fatto che ogni guerra doveva antecedentemente essere vagliata dalle prefiche e orazioni e predizioni di oracoli e di indovini i quali avevano il compito di dire se una guerra era lecita o no agli occhi degli dei. Se è vero che oggi questa forma peculiare di divinazione è stata sostituita con forme più sofisticate, è chiaro che in questa volontà di scorgere il nocciolo spirituale del mondo si è sostituita un'intera visione del cosmo.

La storia è una continuità e non consente di considerare gli eventi storici come a se stanti. La società greca e romana sono ancora fortemente debitrice da alcune concezioni e riti della condizione pre-statale. È in questo ambito che si inseriscono le così dette 'guerre rituali'.

Le guerre rituali hanno la caratteristica di essere ripetute costantemente nel tempo e di svolgersi sostanzialmente negli stessi luoghi, come le operazioni rituali, di qualunque tipo esse siano, richiedono. Il rito richiede per esser ben eseguito, una regolarità sia temporale che spaziale. I casi celebri sono gli scontri di Argo e Sparta e di Calcide contro Eretria. Le guerre rituali erano un momento in cui si segnava l'ingresso dei nuovi cittadini alla 'città', i quali attraverso il rito di iniziazione giungevano alla matura età: la funzione sociale della cittadinanza attiva era, dunque, segnata da una forma peculiare di sacrificio, il quale era il riconoscimento della propria appartenenza (e inferiorità) di fronte alla propria comunità di appartenenza. Gli efebi (adolescenti) delle varie polis si scontravano tra loro e da questo scontro, ammessa la loro sopravvivenza, sarebbe arrivato il passaggio alla matura età.

Data la scarsità delle fonti ci si può chiedere da cosa sia suggerita questa interpretazione: sembra che non ci fosse motivo di considerare tali guerre come propedeutiche verso lo scontro armato vero e proprio, non vi era l'intento di addestrare i giovani al combattimento e alcune forme simboliche, come il taglio di capelli degli argivi e degli Spartani, indicano la necessità di marcare alcuni tratti specifici e identificativi delle società, il ripetersi di queste guerre nel tempo, il bisogno di costituire una forza sociale compatta. I giochi panellenici come le olimpiadi sembra che fossero delle forme di combattimento simili a quelle dei combattimenti rituali.

Contese private, il brigantaggio e la pirateria

Il fenomeno delle guerre private nel mondo omerico è solo uno dei fenomeni di questo tipo: il brigantaggio e la pirateria sono concettualmente e storicamente fenomeni assimilabili. Nel mondo omerico sia il brigantaggio che la pirateria sono fenomeni diffusi. Sono fenomeni diffusi che non sono causa di svalutazione politica e morale: i pirati non erano considerati del tutto come dei signori della guerra dediti alla distruzione perché, assai spesso, essi costituivano un elemento integrativo dell'economia di una certa regione. E' pur vero, inoltre, che nel tempo antico è molto difficile distinguere i pirati dai mercanti. I fenici, i grandi navigatori dell'antichità, sono considerati dai greci in modo ambiguo: essi non distinguono con precisione il ruolo del marinaio fenicio, se fosse pirata piuttosto che mercante.

Il fenomeno della pirateria si diffuse in tutto il bacino del mediterraneo. Quando in Grecia si incominciarono a formare le polis, come 'stati sovrani indipendenti' il fenomeno della pirateria necessitava di una regolamentazione. Infatti è naturale che all'interno dello stato l'unico arbitro della giustizia e l'unico amministratore della violenza è lo stato stesso e questo non può tollerare la violenza che non sia la sua. Per questa ragione, e anche per tutelare i viaggi dei mercanti riconosciuti effettivamente dalle polis, acquisendo così un ruolo definitivo e distinto da quello del collega avventuriero, la pirateria ebbe una prima dura battuta d'arresto.

Data l'ampiezza del fenomeno e la grande quantità di uomini che vivevano nel mondo della pirateria, si crearono veri e propri centri di raccolta di pirati e interi stati appoggiavano la pirateria. Da uomini che svolgevano delle attività proprie e individuali la pirateria viene messa al bando così che, da quel momento in poi, si assocerà la pirateria con quel fenomeno di criminalità organizzata a cui abbiamo ormai associato definitivamente il termine.

Le città greche da sole non furono in grado di debellare del tutto la pirateria, che viene eliminata definitivamente esclusivamente dalla potenza romana in ascesa, per mano di Gneo Pompeo. Infatti per Roma si trattava di rendere libere le acque dagli assalti dei pirati per consentire una sempre più capillare gestione manageriale, economica e sociale dell'impero che sempre più aveva gli occhi rivolti verso oriente.

Si distinguono per tanto tre momenti fondamentali del fenomeno del brigantaggio: (1) la nascita, (2) crescita, evoluzione e consolidamento dello stato delle polis con la conseguente dichiarazione di illegalità della pirateria (problema del monopolio della violenza e preservazione degli interessi del tessuto reticolare commerciale), (3) fine della pirateria per mano dei romani.

Diritto di rappresaglia, diritto di naufragio

Il problema della nascita del diritto ci riporta al problema della nascita dello stato come garante dell'ordine e della gestione pubblica delle contese. Le contese private, il brigantaggio e la pirateria sono bandite dalle nuove strutture statuali per via del progressivo espandersi delle necessità e possibilità della nuova entità politica. Sarebbe fuorviante e scorretto considerare come lo stato precedente allo sviluppo di uno stato, quale che sia, come una condizione hobbesiana nel quale lo stato di natura è semplicemente un'assenza totale di diritto.

Il diritto è possibile, se c'è l'idea precisa dell'identità cittadina, cioè il concetto pregiuridico di appartenenza ad una comunità regolamentata. Inizialmente le dispute venivano risolte senza l'intervento di una struttura amministrativa che facesse capo ad una forma statale, come si è già detto. Il che non significa che non sussistessero delle norme vincolanti e effettive.

Una delle regole non scritte era il principio secondo il quale se io subisco un torto allora sono anche autorizzato a risarcirmi. Questo diritto era esercitato secondo l'arbitrio della persona e per questo non era sempre soggetto all'approvazione di chi doveva risarcire. Per questo si innescavano continuamente delle faide. Quando lo stato divenne completo garante delle contese

dei cittadini vi fu un primo tentativo per imporre l'uso di leggi alternative a quelle consuetudinarie. Il passaggio non fu senza problemi, laddove l'esercizio del diritto passava da un piano puramente privato ad uno nel quale ci fosse un intermediario non direttamente connesso agli stati di interesse causanti lo stato di conflitto.

Un'altra forma di diritto non scritto e sui cui, successivamente, si inserirà l'istituzione statale, è il diritto di naufragio. Le navi e la tecnologia del mondo greco non erano certo tali da garantire alle navi una buona autonomia e una buona affidabilità. L'abilità dei singoli marinai era un fattore decisivo, laddove l'elemento umano risalta laddove l'elemento tecnologico vien meno. I problemi nascevano dal fatto che le navi, non disponendo di grande capacità di autonomia sul medio e lungo raggio, e potendo sempre incorrere in gravi problemi legati alle condizioni climatiche, si trovavano talvolta in condizione di dover attraccare in un territorio non vincolato alle leggi della propria comunità. Le navi infatti necessitavano di soste per tutta la notte e di eventuali riparazioni. In questi momenti di sosta più o meno forzata, perché poteva anche capitare che la nave colasse direttamente a picco, poteva succedere che gli abitanti locali decidessero di usufruire a loro piacimento del carico della nave e dei naviganti. La nave veniva saccheggiata e i mercanti offerti alle divinità oppure ridotti in schiavitù. Ma da un certo momento in poi si incominciò ad avere rispetto per i naufraghi. Questo diritto, appunto il diritto di naufragio, era un accordo non scritto al quale tendenzialmente ci si doveva attenere. Questo però non poneva vincoli o garanzie sufficienti, si fondava sul riconoscimento di un'usanza che non sempre riusciva a vincere la forza dello stato di interesse costituito dai vantaggi del saccheggio e dell'usufrutto eventuale della manodopera. Per tutto il periodo di dominio romano sul Mediterraneo è da escludersi una rigorosa osservanza di questo diritto. Ancora una volta, la presenza dello stato forte fa sì che questo problema fosse più limitato di quello che invece era nei periodi di scarso controllo.

Diritto di iniziativa, diritto internazionale e diplomazia

Se questi erano diritti non scritti e che ponevano prescrizioni solo a privati, diverso è il caso della nascita del diritto internazionale. Il diritto di iniziativa nasce spontaneo ed è in qualche modo direttamente correlato con la nascita delle istituzioni statali. Questo diritto veniva esercitato da una assemblea la quale stabiliva l'inizio e la fine della guerra. L'assemblea era convocata periodicamente in modo da decidere come e quando continuare o terminare il conflitto. Contrariamente a quello che si può ritenere, il popolo aveva una grande importanza all'interno della politica estera dello stato. In particolare nell'Atene democratica l'assemblea aveva una importanza determinante. A Roma erano i comizi centuriati che avevano il potere di sancire l'inizio o la fine della guerra.

Una volta che una qualche forma di diritto internazionale incomincia ad essere utilizzato all'interno di contesti interstatali, si sviluppa una nuova dimensione problematica: la politica estera necessita di emissari e diplomatici, capaci di rappresentare gli interessi della propria comunità, che facciano da intermediari tra le varie forze in campo. Nel periodo omerico sappiamo che esisteva un governo di tipo oligarchico legato fortemente all'aristocrazia e al re. Il corpo diplomatico era, così, composto da familiari o fiduciari delle famiglie al potere. Questi uomini erano chiamati 'Therapontes'. All'interno di questo sistema, fondato quasi esclusivamente sul concetto della politica come il risultato di decisioni di un certo clan familiare, non erano previste delle forme di controllo sui diplomatici. Costoro dovevano limitarsi alla ripetizione di un messaggio, in modo che fosse chiaro e preciso e, naturalmente, fedele alle consegne.

Nel periodo classico invece troviamo un miglioramento del corpo diplomatico: si pone la necessità di conoscere la volontà degli altri stati, non più quindi una relazione tra privati ma tra enti pubblici, così con l'istituzione dell'assemblea pubblica cittadina i diplomatici furono sottoposti al duplice controllo sui modi e sulle consegne. I diplomatici da adesso in poi furono scelti in base ad alcune importanti capacità: chiarezza nel parlare, intelligenza, saggezza.

Nel periodo ellenistico si ha un degrado della vita politica pubblica, con prevedibili conseguenze anche sul piano dell'apparato diplomatico, così che i diplomatici stessi ritornano ad essere fiduciari del re. Capitava a volte che i re stessi, qualora non si fidassero a sufficienza dei loro messi, si investissero della carica di ambasciatori.

Le leggi di guerra, la vittoria e i trofei

Non esistevano codici scritti o non scritti che sancissero il comportamento ideale delle truppe e dell'andamento corretto degli scontri. Nel mondo antico esistevano solo alcune massime molto generali alle quali ci si sforzava di attenersi. Molto in generale, queste massime costituivano un parziale tentativo di regolare la violenza in modo da non determinare distruzioni definitive. Per il rispetto delle massime furono istituite alcune pene.

Le immunità erano appannaggio di alcune categorie di persone investite da particolari ruoli sociali o politici, così pure erano previste delle immunità per particolari eventi o archi temporali prefissati: tutti i luoghi sacri erano inviolabili, sacerdoti, indovini ed esecutori di sacrifici, che rientravano nella categoria adibita all'amministrazione del culto, erano anch'essi inviolabili. Gli spettatori dei giochi panellenici, i soldati che si arrendevano (i quali dovevano posizionarsi secondo pose ben precise), gli araldi e gli ambasciatori erano figure che godevano dell'immunità. Gli araldi, in particolare, erano considerati inviolabili e in caso di uccisione l'atto era considerato particolarmente grave.

Uno dei problemi della guerra fu stabilire chi fosse il vincitore per poter sancire un termine al combattimento. Per vittoria si intendeva il controllo del territorio, nei casi di battaglie terrestri o navali. Se si trattava di un assedio la vittoria simbolica era rappresentata dalla devastazione delle terre circostanti alle mura cittadine, che, data la tecnologia militare, rimanevano di difficile accesso. Ma rimaneva evidente il problema di stabilire univocamente il vincitore: l'esempio migliore in questo senso è la battaglia di Pirro, durante la quale non si riuscì a determinare chi fosse ad aver avuto la meglio.

Il vincitore di una battaglia aveva la possibilità di legittimare la sua vittoria attraverso la costruzione di un trofeo. Il trofeo era una piccola statuetta antropomorfa composta da oggetti reperiti nel campo di battaglia. Come tutto nella guerra antica, anche il trofeo aveva il suo importante valore religioso: esso era simulacro di una forza positiva la quale era favorevole solo nella guerra ma doveva dissolversi una volta che questa fosse conclusa. Questo spiega perché i trofei non fossero fatti con materiali più duraturi. Per ogni scontro armato era previsto un trofeo, per questo motivo durante la guerra del Peloponneso ci fu un moltiplicarsi di trofei.

Diverso fu l'uso del trofeo a Roma. Questo veniva costruito e portato in città al ritorno dell'esercito, e in fine veniva portato fin sul Campidano. Con l'uso romano questo simbolo, collegato al mondo divino-religioso, perde i suoi connotati sacri. Prima viene associato al generale vincitore, successivamente all'imperatore. Solo con il cristianesimo il trofeo torna ad avere quel connotato sacro che aveva avuto nel mondo greco.

Il trionfo della vittoria era manifestato in maniera particolare a Roma: ogni qual volta che un generale otteneva la vittoria sul campo poteva reclamare il trionfo. Qualora gli fosse negato, poteva comunque fare le *supplices*, le preghiere di ringraziamento agli dei, e poteva venir acclamato dall'esercito come *imperator*. Il trionfo verrà poi istituzionalizzato dagli imperatori i quali potevano invocarlo ogni qual volta gli aggradava e farne l'uso che più ritenevano idoneo per la loro autocelebrazione.

Diritto di conquista, spartizione dei beni, comportamento dei vincitori

Il vincitore aveva la possibilità di usufruire in modo assoluto del territorio e dei cittadini dello stato conquistato. Questa pratica era consentita non appena venivano ottemperati gli obblighi religiosi, prima pratica da espletare non appena riportata la vittoria. La giustificazione di questo diritto è data per scontata nel mondo antico anche dalle grandi personalità storiche o filosofiche: Senofonte, Platone, Aristotele, Tito Livio ci lasciano importanti testimonianze scritte sulla legittimità del diritto di disporre del vinto da parte del legittimo vincitore. All'interno delle disposizioni possibili per i vincitori erano previsti anche interventi sul piano del culto: i vincitori potevano a loro piacimento determinare la cessazione un rito, potevano 'catturare gli dei' come potevano spostarli e assoggettarli riponendoli nel loro pantheon.

Il problema immediatamente successivo alla vittoria era la spartizione del bottino. Questa procedura variava al variare delle epoche e degli eserciti. Nell'età omerica si tendeva a fare una distribuzione generale dei beni conquistati, secondo la volontà del capo che supervisionava la spartizione.

Nell'età classica, con il principio dell'egualitarismo cittadino, si tendeva a dare più importanza all'equa distribuzione dei beni, in ogni caso gran parte del bottino veniva incamerato all'interno delle casse statali.

I vincitori cercavano di non distruggere i beni produttivi della civiltà assoggettata, per quanto possibile ad un esercito, sia per rispetto che per trarre vantaggio. Per quel che riguarda ogni altra parte dell'attività di dominio del vincitore, questa non aveva limiti né sui beni né sui cittadini assoggettati i quali non erano visti che come una merce di scambio. I cittadini conquistati venivano *de facto* privati dei diritti politici in quanto sconfitti e, per tanto, completamente affidati alle disposizioni dei vincitori il cui stato di diritto si era conquistato sul campo di battaglia.

Parte 2

Gli aspetti specifici della guerra

Leggi e guerra

1) La guerra era un evento religioso e politico allo stesso tempo. Questo faceva sì che le due componenti si unissero in una combinazione specifica. Alcune pratiche religiose erano indispensabili per la guerra, senza le quali non si sarebbe avuto il combattimento. Ad ogni fase prevista gli antichi facevano corrispondere una serie di riti precisi. Occorreva che si svolgessero dei riti propiziatori volti a verificare l'adeguatezza della guerra o meno.

2) Per dichiarare guerra occorrevo dei 'motivi validi', perché in caso contrario si sarebbe incorso in severe punizioni divine: ancora una volta l'elemento religioso si interfaccia sia sul piano delle azioni (elemento rituale) che delle decisioni (elemento politico). Innanzi tutto occorreva un *casus belli* che fosse ragion sufficiente del conflitto. I casi di una guerra "giusta" erano diversi: invocazione della difesa di dei (empietà e ingiustizia nei confronti di un dio), risarcimento di un danno ricevuto dalla collettività (attacco al proprio territorio, ai propri cittadini etc.), richiesta di tutelare un accordo di difesa degli alleati (attacco a questi, invasione del territorio, interessi degli alleati violati etc.). Come si vede questi motivi coprono un vasto dominio di possibilità, che tradursi alla bisogna, in ragioni di offesa.

Come si vede questi *casus belli* sono tutti incentrati sul doppio binario: da un lato si sostanziano sul concetto di 'lesione di un soggetto' riconosciuto come soggetto di un diritto, quale che ne sia la sua forma. Dall'altro si fondano sull'antichissimo diritto di rappresaglia, del quale abbiamo già parlato. Il ruolo preponderante dell'elemento religioso e rituale unisce esigenze epistemiche (predittività), morali (punizioni divine) e superstiziose (fatalità), ma comprendeva anche l'esigenza psicologica di fornire sicurezza ai cittadini proprio dalle condizioni aleatorie della guerra.

3) Se un popolo intendeva instaurare uno stato di guerra mediante argomentazioni giustificative fondate sui *casus belli* considerati, allora era indispensabile effettuare una dichiarazione ufficiale per mezzo dell'apparato diplomatico preposto. I diplomatici dovevano riportare le richieste dello stato e dovevano ascoltare le dichiarazioni degli stati prossimi nemici. Poteva comunque capitare che si combattesse senza che ci si dichiarasse diplomaticamente guerra. Questo caso era chiamato aveva una sua peculiare denominazione: 'guerra senza proclamazione araldica'.

4) Una volta ritornati gli ambasciatori (qualora non fossero state soddisfatte le richieste) si procedeva con i riti previsti alla dichiarazione di guerra: questi erano di diverso genere e per lo più specifici per città. Per esempio si facevano varcare i confini nazionali da un agnello il quale rappresentava simbolicamente la fine a cui il nemico sarebbe andato incontro.

A Roma il culto precedente allo scontro era affidato a dei sacerdoti specializzati, i feciali. Questi dovevano compiere un complesso rito. Successivamente il valore del rito andò sempre più a perdere di valore, anche perché i feciali dovevano compiere i riti quando erano in gioco i confini della città. Quando la grandezza di Roma era divenne di considerevole estensione, il rito preliminare perse la sua valenza propiziatoria e, per tanto, furono delegati dei senatori per svolgere dei riti diversi e più semplici, con valore religioso meno riconosciuto: al rito

sopravvisse la superstizione. Questo quando le specializzazioni del diritto internazionale si erano andate sempre più a rafforzare e specializzare.

5) La guerra non necessariamente era un unico avvenimento, poteva venire interrotto per un periodo molto variabile. Si poteva interrompere anche per diversi motivi e per tanto si hanno diverse forme di stipulazione di sospensione-fine della guerra: tregua, trattato e capitolazione.

La tregua era una sospensione delle ostilità temporalmente determinata di lunghezza molto variabile (poteva durare giorni piuttosto che anni). Ci si poteva accordare anche direttamente sul campo di battaglia ed era possibile anche la presenza di un terzo per aumentare le probabilità di trovare una risoluzione accomodante per i contendenti.

Il trattato era una sospensione definitiva della guerra. Era un accordo tra le parti in causa, non necessariamente bilaterale, laddove potevano aversi più potenze coinvolte: al termine di ogni trattato veniva eseguito un rito religioso che suggellava l'accordo rendendolo vincolato agli dei.

La capitolazione costituiva il termine forzato di una guerra, che vedeva uno dei due contendenti costretto ad una resa incondizionata. Lo sconfitto si rimetteva pienamente nelle mani del vincitore, con le conseguenze che abbiamo precedentemente illustrato. La capitolazione era possibile anche, ovviamente, per mezzo del completo sterminio dell'avversario. Il vincitore, una volta preso atto della capitolazione, espletava i riti religiosi che prevedevano dei giuramenti. Per i romani si parla di *deditio in fidem* qualora la capitolazione fosse implicita e di *dectio in dictionem* se esplicita.

6) Il problema di fondo di tutta la questione che riguardava i trattati, le tregue e tutto ciò che nella diplomazia si basava su patti e accordi, è che rimaneva latente la possibilità di rottura degli stessi attraverso degli atti di semplice ostilità in tutte le sue varie forme (offesa agli dei, violazione degli accordi...). Senza che ci potessero essere delle ripercussioni particolari su colui che aveva infranto il patto. Sappiamo anche pochi furono i patti violati: è vero che da una parte la presenza di ostaggi poneva comunque dei limiti ma, in Grecia soprattutto, gli ostaggi venivano scelti negli strati sociali meno abbienti rendendo l'eventuale sacrificio accettabile. Ma è ancora una volta sull'idea religiosa che sta a sottofondo di tutto il mondo antico, in particolare nella sfera della guerra: i giuramenti prevedevano inequivocabilmente la presenza di riti precisi che consentivano di rafforzare la credibilità del patto di fronte agli dei. L'idea era rendere effettiva e vincolante per sé e per il popolo l'atto di riconoscimento bilaterale di un accordo nella cui eventuale rottura (di un ordine divenuto così *divino*) corrispondesse una pena individuale e generale che ricadeva direttamente dagli dei per restaurare l'ordine giusto da loro predefinito. Per tanto la fiducia nel patto era considerata quasi sacra, a tal punto che a Roma venne persino istituito il culto della Fides da Numa Pompilio nel 274 a.C.

7) Infine, il vincitore tendeva in generale a non distruggere i beni produttivi e cercava di instaurare una certa attività produttiva nel suolo conquistato e poneva inoltre le basi giuridiche del proprio dominio.

Conclusioni

Molto interessante è l'analisi della problematica storica come problematica linguistica. Da quando esiste l'uomo esiste secondo le leggi e non esiste comunità che non ne preveda. Tanto più sarà semplice la comunità e tanto più semplice sarà il corpus di leggi della comunità. Il mondo antico è il momento di passaggio tra il mondo massivamente civilizzato e quello del mondo primitivo, ancora senza una sua precisa collocazione giuridica, politica e sociale.

Sembra di poter affermare che il mondo antico concepisse la legge e la pratica come l'una l'integrazione dell'altra. La guerra è una pratica politica e religiosa la quale acquista una autonomia sua rispetto dall'elemento religioso solo con il passare dei millenni. Anche se i romani perdono ridimensionano di molto la valenza religiosa di alcuni riti, non prevedranno mai la loro completa eliminazione. La sfera religiosa era sempre presente nelle relazioni tra stati specialmente in sede di giuramento. La guerra era ancora ad uno stato prescientifico che la vedeva legata al problema morale e religioso.

Oggi le cose sono ribaltate. Se prima alcuni comportamenti erano limitati dalla necessità di inscrivere la guerra all'interno di una dimensione religiosa, oggi invece cerchiamo di regolamentarla quanto più è possibile, differenziarne le tipologie, le azioni e rendendola intessuta di una imbracatura giuridica imponente: all'assenza di dei nel mondo abbiamo

collocato la normativa legale che diventa ubiqua e tentacolare per non consentire alle coscienze degli individui da scappare dalla minaccia di una colpa in caso di mancato buon intervento.

Ma, antropologicamente, è la stessa visione dell'uomo nel mondo ad essere maggiormente significativa: il mondo antico elabora una differenza fondamentale tra uomo e cittadino i quali vengono identificati solo se si deve specificare una definizione esplicita dell'uno e dell'altro. Tutti coloro che non appartenevano ad una comunità, unita nell'idea dell'esercizio del diritto dei singoli al suo interno, tutti i soggetti esterni alla comunità non erano riconosciuti come soggetti di diritto. L'idea di un diritto naturale, dei diritti dell'uomo, è del tutto assente all'interno del mondo antico. Il cittadino si identifica direttamente con i diritti che egli ha nella sua polis, nel suo stato di appartenenza. Così che colui che non è cittadino non ha neanche diritto ad alcuna legge che lo tuteli e una spada che garantisca per la sua legge. Questa netta distinzione tra uomo e cittadino resterà centrale ancora nel periodo successivo al mondo antico e sarà solo con l'antropologia cristiana che si farà posto ad una più estesa concezione dello stato di diritto di un soggetto politico, laddove egli non dipende più dallo Stato ma dall'essere un uomo dotato di un anima, creato direttamente dall'unico Dio.

Bibliografia ragionata

Bernini S., (2009), Filosofia della guerra, un approccio epistemologico, *Sintesi Dialettica*, www.sintesidialettica.it.

Bettalli M., (2009), *Ascesa e decadenza dell'oplita*, ὄπλις - Ricerche di Storia Antica n.s. 1-2008/2009.

Erodoto, *Storie*, Mondadori, Milano, Voll.1 e Voll.2.

Garlan Y., (1985), *Guerra e società nel mondo antico*, il Mulino, Bologna.

Hobbes T., (1651), *Leviatano*, Laterza, Roma-Bari.

Mossé Claude, Schnapp Gourbeillon Annie, cur. Ampolo C., (1997), *Storia dei greci. Dalle origini alla conquista romana*, Carocci, Roma.

Omero, *Iliade*, Einaudi, Torino, 2005.

Senofonte, *Elleniche*, Newton Compton, Roma, 2009.

Tucidide, *La guerra del Peloponneso*, Garzanti, Milano, 2003.