

[Quaderni di Vicino Oriente XVII (2021), pp. 13-19]

ARRESTO E MOVIMENTO, ORGANICITÀ E ASTRAZIONE.
MORFOGENESI E CANONI FIGURATIVI NELLA STATUARIA MESOPOTAMICA
DEL III MILLENNIO A.C.

Marco Ramazzotti - Sapienza Università di Roma

'Arrest and movement' by Henriette Antonia Groenewegen-Frankfort and 'Organicità e astrazione' by Ranuccio Bianchi Bandinelli remain two essays from the 1950s that are still fundamental for investigating the transformation of the works of art because they outline the passage from mythopoeic thought to western logos, or to realism and abstraction as expressions of creativity in the Modern Age. This distinction and passage reveal all the complexity of the relationship between the East, realm of the 'symbolic' and the West of 'rationality' conceived by Hegelian aesthetics. However the cognitive sciences today also offer the opportunity to analyze the formation of a figurative context by integrating the two approaches. In this contribution the two approaches are the perspectives from which to investigate a classic theme of Archeology and the Art History of the ancient Near East: the morphogenesis of Mesopotamian statues of the 3rd millennium BC.

Keywords: oriente e occidente; statuaria; storia dell'arte; estetica; cognitivismo

Il titolo anteposto allo specifico contesto figurativo di questo articolo cita - e in qualche modo fonde - due lavori che sono da considerarsi ancora fondamentali per analizzare la morfogenesi e il cambiamento dei canoni figurativi nelle arti plastiche. "Arresto e movimento" di Henriette Antonia Groenewegen-Frankfort (1951) e "Organicità e astrazione" di Ranuccio Bianchi Bandinelli (1956) sono due saggi d'impostazione teorica e metodologica che hanno in comune il fatto di aver inteso la produzione di opere d'arte come espressione contestuale e dinamica della percezione visiva e di aver colto nel cambiamento dei linguaggi figurativi dell'oriente preclassico e dell'occidente classico i segni di una trasformazione storica e culturale a scala globale¹.

Questi due saggi ci interessano però anche per il fatto che sono in breve successione cronologica e profilano nella Storia dell'Arte antica il passaggio dal pensiero mitopoeico al logos occidentale e dunque al 'realismo' e allo 'astrattismo' come espressioni dell'agire creativo nell'Età Moderna. Se questa distinzione e questo passaggio restano ancora validi sul piano critico e storiografico, abbiamo tuttavia oggi anche l'opportunità di discutere la costruzione di un immaginario figurativo specifico, quello della statuaria mesopotamica del

¹ L'opera di Henriette Antonia Groenewegen-Frankfort, pubblicata per la prima volta nel 1951 dalla Faber di Londra, è più volte citata in *Organicità e Astrazione*, il saggio di Ranuccio Bianchi Bandinelli edito nel 1956 per la casa editrice di Feltrinelli. In questo contributo si hanno come riferimento anche due edizioni paperback rispettivamente del 1987 della *Harvard University Press* (Groenewegen-Frankfort 1987) e del 2005 di Electa (Bianchi Bandinelli 2005). Sulle trasformazioni storiche e culturali che hanno interessato il rapporto fluido ma ambiguo tra Oriente e Occidente, e in particolare i suoi esiti culturali e politici vedi Van de Mierop 2015 e ora Liverani 2021, 157-198.

DOI: 10.53131/QVO1127-60372021_2

ISSN 1127-6037

e-ISSN 2532-5175

ISBN 978-88-98154-21-0

III millennio a.C., impiegando i due lavori come occhi rivolti, contemporaneamente, e in maniera complementare, su un medesimo oggetto d'analisi².

1. LA MORFOGENESI DELLA STATUARIA MESOPOTAMICA DEL III MILLENNIO A.C.

La morfogenesi è d'altronde una genesi biologica della forma, e questo termine è qui traslato per intendere specificatamente il processo cognitivo anteposto alla progettazione e all'animazione della statua mesopotamica, statua intesa sia come forma espressiva ideografica, composita e polimaterica, sia come immagine vivente della natura o della cultura plasmata in argilla, sottratta alla pietra e forgiata nel metallo³. Questo processo cognitivo non identifica però - come si ritenne agli inizi del secolo scorso - una fase psicologica ed emotivamente reattiva posta come preistoria della 'mente razionale', ma esprime un modo altro di conoscere la realtà fisica e metafisica attraverso la costruzione di immagini complesse e l'uso selettivo di codici che le modellano, le riproducono, le imitano e ne enfatizzano gli attributi in uno spazio ecfastico⁴.

In altri termini, la costruzione delle statue come immagini viventi codificate dall'azione e dall'esperienza cognitive non è qui discussa come un riflesso immediato nella psicologia dell'uomo primitivo, quanto come l'esito possibile e diversificato nel tempo e nello spazio delle innumerevoli azioni parallele, complementari, integrate e sfumate che compiono la percezione e la memoria visive quando sono sottoposte ai vincoli di un contesto naturale e culturale. In questo senso, il riconoscimento della complementarità, dell'integrazione, della prevalenza o dell'assenza di questi codici contribuisce a precisare la posizione della statua tanto nell'evento quanto nel processo storici⁵.

² La statuaria mesopotamica del III millennio a.C. è un tema cardine dell'Archeologia e della Storia dell'Arte del Vicino Oriente antico perché evoca la straordinaria 'avventura intellettuale' dell'uomo antico orientale (Frankfort *et al.* 1946) e replica una forma compiuta della sua organizzazione sociale e politica (Ramazzotti 2013, 161-213); come noto le statue del Paese di Sumer e di Accad documentano quelle peculiari trasformazioni estetiche del potere che hanno segnato la fine della prima urbanizzazione, il radicarsi delle città protodinastiche e proto-siriane, l'affermarsi del primo impero universale e - in Babilonia - l'epoca della cosiddetta restaurazione neosumerica. Per indagare su queste trasformazioni che attengono l'estetica (Winter 1995, 2569-2580; 2002, 3-28; Bahrani 2013, 516-517; Gunter 2019) è fondamentale la ricerca teorica, metodologica e storico-artistica di Irene Winter ora raccolta in due monumentali volumi (Winter 2010a e Winter 2010b).

³ Quando l'uomo antico si trovava dinanzi ad un problema intellettuale complesso, con molte sfaccettature, non lo affrontava sul piano critico ma attraverso la costruzione di immagini complesse (Frankfort *et al.* 1949, 15 - 36) anche se i confini semantici tra immagine e rappresentazione sono sfumati al punto tale che i due termini sono spesso intesi come sinonimi. Bahrani 2014, 63.

⁴ Come si ritenne con Lucien Lévy-Bruhl agli inizi del secolo scorso. Intendiamo come microstrutture della percezione visiva codici che riproducono, imitano, classificano ed enfatizzano la realtà osservata. Queste microstrutture/codici guardano non solo all'opera d'arte in sé, come prodotto tecnologico e artistico, ma soprattutto alla sua ricezione cognitiva e si pongono, in altri termini, dal punto di vista dell'osservatore che le interpreta. In questa prospettiva, la percezione dell'arresto, del dinamismo, dell'organicità e dell'astrazione sono intese come espressioni, parallele, integrate e complementari, del funzionamento cognitivo, modulare e neurobiologico. Si veda: Ramazzotti 2010a, 88-170; 2020, 337-349.

⁵ L'immagine è inseparabile dall'azione cognitiva, dal pensiero, essa rappresenta la forma attraverso la quale l'esperienza è divenuta conscia (Frankfort *et al.* 1949, 15). Inoltre, la 'immagine' non rappresenta la 'cosa' è la 'cosa' che non sta semplicemente per l'oggetto, ma possiede la sua stessa attualità (Cassirer 1955, 38). Dunque, non si tratta di proporre un'indagine sul primo stadio dell'evoluzione cognitiva, né di esagerare

D'altronde, tutte le opere d'arte plastica della Babilonia realizzate dopo la rivoluzione urbana alla fine del IV millennio a.C. riflettono diversi apprendimenti del subsistema psicologico che non si succedono, ma coesistono per un lungo arco temporale in codici espressivi interagenti; codici che in alcuni contesti permangono, in altri si integrano, si fondono e in altri ancora verranno sostituiti o riproposti come anacronismi⁶. Torneremo poco più avanti sul significato di questo approccio analitico nella Storia dell'Arte del Vicino Oriente antico, ma per il momento è bene sottolineare che tali codici espressivi sono anche categorie essenziali / nucleari della percezione visiva che agiscono in parallelo, ma che in alcuni casi - e per effetto anche di contesti, eventi o processi storici determinati - assumono di volta in volta un ruolo preminente, dando forma ad una rete variabile di connessioni semantiche⁷.

2. I CANONI FIGURATIVI NELLA STATUARIA MESOPOTAMICA DEL III MILLENNIO A.C.

Nella ricostruzione proposta, che delinea anche l'epistemologia di un atlante dei linguaggi figurativi della Mesopotamia preclassica, si può osservare come nell'arco cronologico di un migliaio di anni (dalla fine del IV alla fine del III millennio a.C.), il preminente geometrismo e l'ideografismo empirico delle prime statue sia stato affiancato e poi sostituito da traduzioni più organiche della figura umana, ispirate da una visione dunque naturalistica. Dall'interno di questa visione del mondo, ma per effetto del disfacimento politico del primo impero universale, alla fine del III millennio a.C. il naturalismo sotteso alla modellazione delle statue accadiche venne sostituito e quasi compresso in figure modulari tese ad enfatizzare il simbolismo degli attributi iconografici⁸.

Tra la fine del IV e gli inizi del III millennio a.C., poco prima del diffondersi dell'urbanesimo cosiddetto secondario, nella Mesopotamia centro-meridionale e in quella centro-settentrionale sembrano resistere e coesistere almeno quattro modi diversi di

l'universalità della mente e della percezione, ma di analizzare, infatti, l'azione di questi codici nel loro contesto naturale e culturale. La prevalenza del contesto nell'interpretazione dell'oggetto artistico, d'altronde, non implica che l'oggetto estetico sia espressione meccanica, e in qualche modo equivalente, delle condizioni e dei vincoli archeologicamente riconosciuti. L'oggetto artistico indagato come esperienza cognitiva ed estetica è sempre in un rapporto dialettico e critico con il contesto, in questo modo contribuisce sia alla ricostruzione dell'evento che del processo storici (Ramazzotti 2021, 109-128).

⁶ La morfogenesi e la percezione fisiognomica in quanto espressioni dell'azione cognitiva sono anche immagini della memoria (Gombrich 1960, 228-241). Ernst Gombrich ha distinto un tipo di risposta alle 'immagini della memoria' come prioritario (e primitivo) da uno successivo che non suscita più un movimento riflessivo immediato, propositivo - sia esso di natura combattiva o religiosa - quanto piuttosto una loro conservazione cosciente come segni. Tra queste due fasi troviamo un trattamento dell'impressione che può essere descritta come la modalità di pensiero simbolica (Gombrich 1970, 223).

⁷ I codici che esprimono la percezione visiva possono essere interpretati anche come categorie essenziali/nucleari della conoscenza, dell'esperienza e della memoria. Questi codici non solo generano la forma concettuale di un determinato oggetto di cultura materiale o artistico (morfogenesi), ma lo elaborano e lo classificano in modo tale che possa esserne ricostruito o riconosciuto il *κανόν*, ovvero l'insieme di regole formali seguite dall'artigiano o dall'artista per rispondere al valore comunicativo dell'opera.

⁸ In altri termini, la statuaria della Mesopotamia dell'Età del Bronzo sembrerebbe potere essere discussa all'interno di una rete di connessioni semantiche, vincolata al geometrismo, all'ideografismo, al naturalismo e all'astrattismo. Questi quattro codici esprimono alcune delle microstrutture della percezione visiva ed elaborano la iper-superficie di un sistema altamente complesso le cui relazioni interne cambiano sensibilmente in rapporto alle trasformazioni storico-culturali.

codificare in espressioni visive la realtà, quattro modi che possiamo definire convenzionalmente geometrismo, ideografismo, ibridismo e naturalismo. Non si tratta di stili in successione diacronica, ma appunto di codici che vincolano la statua ad un complesso sistema segnico che cambia in rapporto alla trasformazione storica; la loro azione, contemporanea e parallela, agisce sulla natura e cambia la realtà è dunque un'azione simile a quella emulata dal processo di apprendimento, e in questo senso specifico può esprimere quella molteplicità degli approcci e delle risposte che qualifica il pensiero creatore di miti, ovvero il pensiero mitopoietico sin dal suo riconoscimento iniziale⁹.

Quella della statuaria Mesopotamica è dunque una visione modulare, multipla, selettiva, speculare ed empirica del reale. Nel corso della prima metà del III millennio a.C. questi codici (geometrismo, ideografismo, ibridismo e naturalismo) scriveranno un linguaggio tecnico-procedurale ed estetico per la realizzazione della forma ripreso, nel corso dei secoli, in altri contesti culturali e trasformato/adattato internamente, sebbene la sua traccia resterà riconoscibile. È in questo periodo che nella statuaria si possono distinguere la modellazione plastica in argilla, la scultura del supporto in legno, il fissaggio e l'integrazione polimaterica dell'immagine. Da questo momento in poi, prototipi, copie, supporti e integrazioni delle statue regali e divine, in pietra e polimateriche, veicoleranno l'immaginario (non la fantasia) vicino-orientale all'interno di schemi figurativi permanenti¹⁰.

Nella seconda metà del III millennio a.C., questi diversi modi di codificare la realtà reagiscono ad una nuova, dirompente, prospettiva politica e ideologica che tende a rappresentarsi per mezzo di una regalità sempre più astratta, allusiva. È questa nuova prospettiva politica e ideologica che influirà sul contesto artigianale: le figure regali o quelle divine, in alcuni casi regali e divine, sono perfette forme compiute, in questo senso ideali, quasi sempre plasmate in bronzo o ritagliate nella diorite. L'arte ufficiale dell'Età Accadica fonde al naturalismo della rappresentazione dei sovrani e degli dèi la nuova

⁹ La statuaria mesopotamica che si colloca tra la fine del IV e la prima metà del III millennio a.C. è stata distinta sul piano analogico-formale in diversi stili regionali che identificano un complesso sistema di relazioni politiche e commerciali fortemente integrato. Tuttavia, in Babilonia coesistono opere semplici e fortemente allusive come gli enigmatici idoli in forma geometrica di Tell Brak, la dama di Warka opera polimaterica definita come 'miracolo di sensibilità artistica' e la Leonessa di Guinno, la straordinaria figurina ibrida, leonina e antropomorfa, capolavoro assoluto dell'arte plastica d'età protostorica. Sul concetto di mimesi come riproduzione di un modello potenziale (*virtualis*) della natura e del reale, che tuttavia Bahrani intende come antitetico a quello della materialità e della vita sociale dell'arte orientale (Bahrani 2014, 39), vedi anche Ramazzotti 2012, 345-375.

¹⁰ Si veda: Ramazzotti 2010b, 309-326; 2015, 135-154; per quanto riguarda la cronologia relativa della statuaria regale protodinastica di Mesopotamia cfr. Marchetti – Marchesi 2011. È in questa fase, inoltre, che alcune statue di sovrani e di dèi scolpite in pietra "riceveranno" un'iscrizione a carattere celebrativo, rendendo l'interazione di immagine e testo; la statuaria mesopotamica Protodinastica e quella siro-mesopotamica Protosiriana è conosciuta come essenzialmente polimaterica. I capolavori dal Cimitero Reale di Ur e quelli dal Palazzo Reale G di Ebla, traggono infatti ispirazione dalla medesima tradizione tecnologica della Babilonia arcaica anche se scrivono in linguaggi figurativi diversi e raccontano due culture espressive diverse. Sebbene queste statue polimateriche si esprimano anche attraverso l'uso del geometrismo, del naturalismo e dell'ideografismo prevale il loro concepimento in quanto opere composite, aggregate, montate in parti che sono lavorate separatamente da specialisti diversi e integrate da artigiani che riproducono un modello della regalità.

prospettiva estetica indotta dalla ricerca dell'universalità del potere, prospettiva che, come noto, affermerà una visione totale del controllo sull'ecumene¹¹.

Alla fine del III millennio a.C., le statue di Lagash ritorneranno alla rappresentazione arcaica e ideografica del sovrano, ma sono, come già alcune più antiche, scolpite in moduli volumetrici estratti da una pietra dura, traslucida e luminosa, la diorite o il serpentino, ed enfatizzano nel re quei segni che lo ritraggono in quanto benevolente e pio sacerdote, come colui che ha quasi riconosciuto i limiti di un governo degli uomini sostituitosi a quello degli dèi, e che si pone ancora una volta come l'unico mediatore possibile tra uomini e il divino. Questo ritorno alla rappresentazione arcaica nelle pietre dure e preziose della propaganda regale, sembra dunque quasi aver dettato una pausa al dinamismo e al movimento delle arti plastiche e della statuaria accadica, consegnando al geometrismo e all'ideografia un valore anacronistico, forse già antiquario¹².

3. RIFLESSIONI CONCLUSIVE SULLA STATUARIA MESOPOTAMICA DEL III MILLENNIO A.C.

In questo breve excursus, abbiamo proposto un nuovo metodo per definire e discutere la statuaria mesopotamica del III millennio a.C., e l'abbiamo riconosciuto trasformando due saggi centrali nella storia dell'arte antica in uno sguardo rivolto a coglierne le fluide trasformazioni estetiche nell'arco di mille anni (secolo più, secolo meno). Dal momento che anche l'immagine di queste statue è inseparabile dall'azione cognitiva, e rappresenta la 'forma' attraverso cui l'esperienza diventa conscia e consapevole, abbiamo anche enfatizzato come il cambiamento dei loro schemi figurativi e della loro forma possa implicare trasformazioni degli stati di coscienza avvenuti nel tempo, e modi diversi, talora integrati e complementari di percepire e codificare la realtà umana e quella divina.

Un impulso fondamentale e pionieristico, in questa prospettiva, lo diedero dunque proprio i due saggi di storia e psicologia dell'arte antica da cui siamo partiti, ma questi - al tempo - erano intesi a scrivere una "preistoria dell'immagine" in senso stadiale, immagine mitopoietica, razionale e infine astratta, oggi invece potrebbero offrirlo a quelle ricerche, necessariamente interdisciplinari, che simulano una ricostruzione artificiale della percezione visiva nel processo cognitivo, e che - senza distinguere la mente antica da quella moderna - indagano la sua azione neurobiologica: azione multipla, complementare,

¹¹ Si veda: Matthiae 2020, 45-88; per un inquadramento nella storiografia moderna dell'impero accadico Foster 2016. La statuaria mesopotamica di Età Accadica quasi abbonda l'arte polimaterica, le statue in pietra e quelle in metallo di questo periodo sono *figurae* del pensiero mitopoietico in forme anatomiche compiute, elaborate e rifinite in ogni minimo dettaglio; nel tondo da Dohuk e nella testa in bronzo da Ninive di Sargon questo straordinario naturalismo della rappresentazione reca il segno quasi anacronistico delle opere polimateriche, che sembra tuttavia percepito nel suo valore simbolico. Si tratta di capolavori fusi a cera persa che presuppongono una modellazione dell'immagine e non più solo una sua messa in opera, una sua composizione.

¹² Si veda: Winter 2010b, 151-166; sul valore anacronistico dell'ideografia mesopotamica vedi Ramazzotti 2021, 109-128. Alla fine del III millennio a.C., nell'Età Neosumerica e delle dinastie amorree, questo naturalismo della statuaria che racconta l'eroismo e la mitologia della regalità universale, che quasi la fa percepire come qualcosa di reale ed ineluttabile, entrerà in contatto con gli esiti sociali e psicologici prodotti dal disfacimento dell'Impero universale. La statuaria di Gudea di Lagash sarà fissata ad un modulo geometrico che istituirà il canone, o meglio collocherà l'insieme dei codici visivi precedenti all'interno di un modello della rappresentazione permanente, che è dunque possibile definire archetipico.

speculare e parallela (ovvero modulare, e non sequenziale) veicolata, sempre, dall'adattamento e dal contesto.

BIBLIOGRAFIA

- BAHRANI, Z.
 2003 *The Graven Image: Representation in Babylonia and Assyria*, Philadelphia 2003.
 2013 Regarding Art and Art History: *The Art Bulletin* 95.4 (2013), pp. 516-517.
 2014 *The Infinite Image: Art, Time and the Aesthetic Dimension in Antiquity*, London 2014.
- BIANCHI BANDINELLI, R.
 1956 *Organicità e Astrazione*, Milano 1956.
- CASSIRER, E.
 1955 *Philosophy of Symbolic Forms, Vol. 2: Mythical Thought*, New Haven 1955.
- FOSTER, B.R.
 2016 *The Age of Agade: Inventing Empire in Ancient Mesopotamia*, New York 2016.
- FRANKFORT, H. - GROENEWEGEN-FRANKFORT, H.A. - WILSON, J.A. - JACOBSEN, T.
 1949 *Before Philosophy*, Harmondsworth 1949.
- FRANKFORT, H. - GROENEWEGEN-FRANKFORT, H.A. - WILSON, J.A. - JACOBSEN, T. - IRWIN, W.A.
 1946 *The Intellectual Adventure of Ancient Man: an Essay on Speculative Thought in the Ancient Near East*, Chicago - London 1946.
- GOMBRICH, E.H.
 1960 *On Physiognomic Perception*: *Daedalus* 89.1 (1960), pp. 228-241.
 1970 *Aby Warburg: An Intellectual Biography*, London 1970.
- GROENEWEGEN-FRANKFORT, H.A.
 1951 *Arrest and Movement. An Essay on Space and Time in the Representational Art of the Ancient Near East*, London 1951.
- GUNTER, A.C.
 2019 The "Art" of the "Ancient Near East": A.C. GUNTER (ed.), *A Companion to Ancient Near Eastern Art*, Hoboken NJ 2019, pp. 1-21.
- LIVERANI, M.
 2021 *Oriente e Occidente*, Roma-Bari 2021.
- MARCHETTI, N., MARCHESI, G.
 2011 *Royal Statuary of Early Dynastic Mesopotamia* (Mesopotamian Civilizations 14.), Winona Lake 2011.
- MATTHIAE, P.
 2020 *I volti del potere. Alle origini del ritratto nell'arte dell'Oriente antico*, Torino 2020.
- RAMAZZOTTI, M.
 2010a *Archeologia e Semiotica. Linguaggi, codici, logiche e modelli*, Torino 2010.
 2010b Ideografia ed estetica della statuaria mesopotamica del III Millennio a.C.: M. LIVERANI - M.G. BIGA (a cura di), "ana turri gimilli". *Studi dedicati al Padre Werner R. Mayer, S. J. da amici e allievi* (Vicino Oriente - Quaderno V), Roma 2010, pp. 309-326.
 2012 Aesthetic and Cognitive Report on Ancient Near East Clay Figurines Based on Some Early Bronze and Middle Bronze Records Discovered at Ebla – Tell Mardikh (Syria): *Scienze dell'Antichità XVII* (2012), pp. 345-375.
 2013 *Mesopotamia antica. Archeologia del pensiero creatore di miti nel Paese di Sumer e di Accad*, Roma 2013.

- 2015 The Aesthetical Lexicon of Ebla's Composite Art during the Age of the Archives. An Innovative Visual Representation of Words and Concepts inside the Early Dynastic Technology of the Images: A. ARCHI (ed.), *Tradition and Innovation in the Ancient Near East* (Proceedings of the 57th Rencontre Assyriologique Internationale at Rome, 4–8 July 2011), Rome 2015, pp. 135-154.
- 2020 Modelling the Past. Logics, Semantics and Applications of Neural Computing in Archaeology: *Archeologia e Calcolatori* 31.2 (2020), pp. 337-349.
- 2021 *Eridu, Enki e l'Ordine del mondo*, Milano 2021.
- VAN DE MIEROOP, M.
2015 *Philosophy before the Greeks: The Pursuit of Truth in Ancient Babylonia*, Princeton 2015.
- WINTER I.J.
1995 Aesthetics in Ancient Mesopotamian Art: J.M. SASSON (ed.), *Civilizations of the Ancient Near East*, New York 1995, pp. 2569-2580.
- 2002 Defining 'Aesthetics' for Non-Western Studies: the Case of Ancient Mesopotamia: M.A. HOLLY - K. MOXEY (eds), *Art History, Aesthetics, Visual Studies*, New Haven-London 1995, pp. 3-28.
- 2010a *On the Art of the Ancient Near East, Vol. I, Of the First Millennium BCE*, Leiden - Boston 2010.
- 2010b *On the Art of the Ancient Near East, Vol. II, From the Third Millennium BCE*, Leiden - Boston 2010.