



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

**Scuola Dottorale di Ateneo  
Graduate School**

**Dottorato di ricerca  
in Storia antica e Archeologia, Storia dell'arte**

**Ciclo XXV**

**Anno di discussione 2014**

**Il dominio della violenza:  
la regalità guerriera in Mesopotamia**

**SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE DI AFFERENZA: L-OR/05**

**Tesi di Dottorato di Elisa Girotto,  
matricola 788907**

**Coordinatore del Dottorato**

**Prof. Filippo Maria Carinci**

**Tutore del Dottorando**

**Prof. ssa Elena Roa**



## INDICE

### Cap. I: Introduzione

p. 1-28

1. *Soggetto e obiettivi della ricerca*
2. *Excursus sugli studi sulla regalità e la guerra in Mesopotamia*
  - 2.1. Studi e teorie tra la seconda metà dell'Ottocento e la prima metà del Novecento
  - 2.2. Le ricerche nella seconda metà del Novecento
  - 2.3. Studi contemporanei
  - 2.4. La proposta teorica di René Girard in *La violence et le sacré*
3. *Metodologie della ricerca*

### Cap. II: Profili e sorti delle divinità guerriere, degli eroi, dei re guerrieri e dei loro nemici

p. 29-78

1. *Identità dei personaggi guerrieri, dei loro compagni e dei loro nemici*
  - 1.1. Le divinità guerriere mesopotamiche
    - 1.1.1. Le divinità guerriere associate alla morte e alle malattie
    - 1.1.2. Le divinità guerriere associate alla tempesta
    - 1.1.3. Dee guerriere associate alla fertilità
    - 1.1.4. Divinità guerriere con funzione regale: Marduk, Assur
  - 1.2. Gli eroi e i re guerrieri
    - 1.2.1. Gli eroi di Uruk: Enmerkar, Lugalbanda, Gilgamesh
    - 1.2.2. I re guerrieri di Accad: Sargon e Naram-Sin
    - 1.2.3. Altri re protagonisti di componimenti epici: Tukulti-Ninurta I, Nabucodonosor I, Tiglat-Pileser I
  - 1.3. I compagni di battaglia
  - 1.4. I nemici degli dei, degli eroi e dei sovrani
2. *Le qualità guerriere*
  - 2.1. La forza terrificata al servizio o alla conquista del potere
  - 2.2. L'aspetto delle figure guerriere
  - 2.3. Le armi
    - 2.3.1. Funzioni pratiche e simboliche delle armi
    - 2.3.2. La panoplia del dio e dell'eroe
  - 2.4. Lo splendore
  - 2.5. Il furore e la natura animale della figura guerriera e del suo nemico

### Cap. III: La regalità guerriera in Mesopotamia: coordinate storiche

p. 79-125

1. *Il "re-sacerdote" e i fondamenti della regalità guerriera in Mesopotamia. Dal dominio sulla natura al dominio sull'uomo*
  - 1.1. I fondamenti del potere nelle comunità proto-urbane e proto-statali tardo-calcolitiche
  - 1.2. Il "Signore degli animali", lo "sciamano" e il "re-sacerdote": l'elaborazione di un'iconografia della regalità
2. *Lugal, il grande uomo guerriero. Il dominio sulla città-stato e l'aspirazione egemonica, dal "Mare Superiore al Mare Inferiore"*
  - 2.1. Il periodo Protodinastico e il Bronzo Antico siriano: lotta tra città-stato e aspirazioni egemoniche
  - 2.2. La *Lista Reale Sumerica* e il racconto della guerra nelle iscrizioni regali protodinastiche
  - 2.3. Le fonti iconografiche di soggetto bellico del periodo Protodinastico
3. *L'età eroica di Accad*
  - 3.1. I sovrani accadici e il dominio universale
  - 3.2. Il racconto della guerra nelle iscrizioni accadiche
  - 3.3. Le fonti iconografiche accadiche di soggetto bellico
4. *Excursus sui periodi successivi*
  - 4.1. Periodo di Ur III
  - 4.2. Periodo di Isin-Larsa e Paleobabilonese
  - 4.3. La seconda metà del II millennio a.C.
  - 4.4. Il periodo Neoassiro

### Cap. IV: L'anteguerra

p. 127-141

1. *La consultazione del volere divino e delle assemblee umane*
2. *Il viaggio verso il paese nemico*

<b>Cap. V: La lotta</b>	<b>p. 143-181</b>
1. <i>L'immaginario della guerra</i>	
2. <i>La battaglia come tempesta, piena, diluvio</i>	
3. <i>Il fuoco in guerra</i>	
4. <i>L'abbattimento delle piante e l'uccisione degli animali</i>	
5. <i>Il carro che investe il nemico</i>	
6. <i>Altri motivi tradizionali legati alla rappresentazione della lotta</i>	
<b>Cap. VI: Il trionfo e la sorte del nemico</b>	<b>p. 183-247</b>
1. <i>La sorte del corpo del nemico: supplizi, morte e dannazione</i>	
1.1. Cumuli, distese, fiumi di cadaveri	
1.2. I cadaveri dei nemici in pasto agli animali	
1.3. La decapitazione e altre pratiche violente	
2. <i>Immagini di vittoria</i>	
2.1. Il re che calpesta il nemico	
2.2. La rete con i nemici intrappolati	
2.3. Il nemico prigioniero e sottomesso	
2.4. Il giogo e la corda come simboli di dominio	
3. <i>Azioni a conclusione del conflitto: celebrazione e commemorazione dell'impresa</i>	
<b>Cap. VII: Conclusioni</b>	<b>p. 249-258</b>
<b>Catalogo delle fonti iconografiche</b>	<b>p. 261-448</b>
<b>Abbreviazioni</b>	<b>p. 449-450</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>p. 451-477</b>

# Capitolo I

## Introduzione

### 1. *Soggetto e obiettivi della ricerca*

Questa ricerca è incentrata sulla regalità guerriera in Mesopotamia. In particolare, oggetto di indagine è il fenomeno di imitazione del modello divino e eroico da parte del sovrano mesopotamico in guerra. L'intento dello studio consiste nel verificare se, in che misura e perché il sovrano mesopotamico nel contesto del conflitto si identifichi con la divinità o l'eroe e ripeta le azioni svolte da questi nel mito.

Questa problematica è affrontabile necessariamente solo sul piano della rappresentazione. In primo luogo, infatti, considerata la distanza temporale, è precluso uno studio diretto del fenomeno. Ci possiamo basare solo sui documenti antichi. Questa questione inoltre è del resto principalmente ideologica, ovvero è afferente all'interpretazione della realtà e alle intenzioni di condizionamento di questa proprie dei soggetti che stanno all'origine della produzione di tale documentazione.

Le fonti su cui si basa lo studio sono principalmente documenti figurativi (glittica, rilievi su stele, parietali, rupestri, coroplastica,...) prodotti in Mesopotamia tra la fine del IV e la prima metà del I millennio a.C., che rappresentano personaggi guerrieri, divini e umani, e scene di conflitto. Sono presi in esame tuttavia pure documenti testuali di vario genere riconducibili all'ambito della guerra (soprattutto iscrizioni regali, testi mitologici, inni dedicati a divinità guerriere e a sovrani, testi di rituale).

Attraverso un'analisi diacronica comparativa delle immagini di guerra attestate nelle fonti visuali e testuali, lo studio mira a definire il grado di corrispondenza nella fisionomia e nel comportamento delle figure guerriere, divine, eroiche e regali, nel tentativo di tracciare una storia fenomenologica di un potere fondato dichiaratamente sulla violenza, nonché di fare il punto sulla questione delle possibili funzioni originarie (narrativo-celebrative, propagandistiche e/o performative) di questa documentazione.

La trattazione è organizzata in due parti principali. La prima comprende i capitoli I, II, III ed ha una funzione introduttiva. In questo primo capitolo sono tracciate brevemente le tendenze negli studi, a partire dagli esordi della disciplina fino all'epoca contemporanea, per quanto riguarda le tematiche della regalità e della guerra in Mesopotamia attraverso una selezione di testi emblematici. In conclusione sono indicate le metodologie adottate nel presente lavoro.

Nel secondo capitolo sono tratteggiati i profili delle principali figure guerriere mesopotamiche (divinità, eroi, re) e le loro vicende tramandateci da composizioni mitologiche ed epiche. Le divinità guerriere mesopotamiche sono riconducibili a quattro ambiti principali: morte e malattie; tempesta; fertilità; funzione regale. Quanto agli eroi e ai re guerrieri, sono trattati principalmente gli eroi di Uruk (Enmerkar, Lugalbanda, Gilgamesh) e i re di Accad Sargon e Naram-Sin. Segue una sezione dedicata alla forza, ovvero la qualità principale attribuita a queste figure, che ne condiziona le sorti. La forza può essere al servizio del potere o strumentale alla conquista di esso.

La forza si manifesta poi a livello fisico; è descritto quindi l'aspetto di questi personaggi. Per quanto riguarda gli attributi, abbiamo prestato attenzione in particolar modo alla panoplia e allo splendore terrifico che li caratterizzano. La forza può infine degenerare nel furore e nella metamorfosi animale.

Il III capitolo offre una panoramica storica degli sviluppi dell'ideologia regale nel corso del tempo. Sono presi in esame in particolar modo i periodi Tardo Calcolitico, Protodinastico e Accadico, durante i quali fu creato un immaginario relativo alla guerra che rimase sostanzialmente invariato nei secoli a venire nella produzione letteraria e artistica mesopotamica, e il periodo Neoassiro, durante il quale al tema della guerra fu riservato uno spazio senza precedenti nella documentazione testuale e visuale.

Nella seconda parte della trattazione sono discusse le immagini impiegate per la

rappresentazione dei diversi momenti del conflitto. Il IV capitolo è dedicato alle azioni preparatorie, in particolar modo alla consultazione della divinità e al viaggio verso il paese nemico.

Nel V capitolo sono esaminate le immagini utilizzate per la rappresentazione dello scontro vero e proprio, comprese quelle attestate prevalentemente nelle fonti testuali (ad esempio, quelle della guerra come diluvio), ma con possibili attestazioni o riferimenti anche nei documenti visuali.

Nel VI capitolo è affrontato il momento del trionfo, che prevede la morte o la riduzione a prigioniero del nemico e il saccheggio del suo territorio. Infine è brevemente trattata la celebrazione della vittoria durante cerimonie (tra cui i riti di purificazione delle armi, i sacrifici, il banchetto) e attraverso l'erezione di un monumento e la commemorazione scritta dell'evento.

L'ultimo capitolo (VII) contiene considerazioni conclusive sulla storia dell'ideologia della regalità guerriera in Mesopotamia e sulla funzione della documentazione visuale che ha trasmesso la memoria dei suoi antichi sovrani guerrieri.

## **2. Excursus sugli studi sulla regalità e la guerra in Mesopotamia**

### **2.1. Studi e teorie tra la seconda metà dell'Ottocento e la prima metà del Novecento**

Il tema della regalità è uno dei più dibattuti nell'ambito degli studi sul Vicino Oriente antico. Del resto, nei secoli che precedettero la ricerca archeologica vera e propria in Mesopotamia, il ricordo del passato di questa regione sopravvisse in Occidente proprio grazie al racconto delle vicende di alcuni suoi antichi sovrani trasmesso dalle fonti letterarie classiche<sup>1</sup> e bibliche. Nelle Storie di Erodoto sono contenuti passi "etnografici" che descrivono la geografia, l'economia, gli usi e costumi anche religiosi del paese<sup>2</sup>, tuttavia la narrazione è incentrata prevalentemente sulle guerre combattute tra i re babilonesi<sup>3</sup>, i faraoni e i re persiani, possessori di regni ricchi e vasti, e poi tra questi ultimi e le *poleis* greche. Il nodo notoriamente principale della discussione è la contrapposizione tra il modello monarchico vicino-orientale e il sistema democratico greco, quest'ultimo giudicato superiore ed elogiato da Erodoto al di là dei suoi limiti dovuti alla mediocrità e volubilità del popolo. Una lettura e rappresentazione contrappositiva del mondo vicino-orientale, per quanto concerne temi come la concezione e l'amministrazione del potere e la libertà, dominerà in Occidente per secoli (da Montesquieu a Marx) con strascichi fino ad oggi. Secondo questa visione preconcepita nella cultura occidentale i valori dominanti sarebbero quelli di civiltà, libertà e progresso, mentre in quella orientale prevarrebbero il dispotismo, il misticismo e una tendenza conservatrice.

Il ritratto del "sovrano mesopotamico" (neoaassiro e neobabilonese) che emerge dai testi biblici è anche in questo caso negativo e modulato sulla base del principio della contrapposizione: in essi, infatti, questi appare violento e ingiusto per le sue azioni contro il "Popolo eletto"<sup>4</sup>, privo della vera fede salvifica, e destinato di conseguenza alla maledizione e alla punizione divina, oppure ricorre come strumento -"frusta"- dell'ira di Yahweh nei confronti d'Israele.

La riscoperta sul terreno della Mesopotamia si basò sulla lettura di queste fonti<sup>5</sup> e furono i monumenti delle antiche capitali regali (in particolare di Babilonia e di Ninive) dalla fine del

---

<sup>1</sup> Tra le fonti ricordiamo i *Babilonika* di Berosso, opera andata perduta, ma nota grazie ad una trasmissione indiretta attraverso i testi di altri autori; l'opera in 23 libri di Ctesia sulla storia degli Assiri e dei Persiani, di cui però restano solo frammenti.

<sup>2</sup> Vd. Erodoto, Storie I: 192-193.

<sup>3</sup> La narrazione inizia in realtà con le vicende della regina Semiramide.

<sup>4</sup> Si pensi ad esempio al Libro dei Secondi Re in cui è narrato come Nabucodonosor avesse saccheggiato Gerusalemme e deportato gli Ebrei a Babilonia.

<sup>5</sup> Si pensi ad esempio, ad Abramo, tra i personaggi più importanti dell'Antico testamento, originario di Ur dei "Caldei" o alla profezia su Ninive di Giona e di Sofonia, o a quella su Babilonia di Isaia. Inoltre nel Libro della Genesi sono elencate tra le prime città della storia umana Babilonia e la sua torre, Erech, Accad, nonché Ninive, Calack (Nimrud), solo per menzionare i siti più noti. Nella Bibbia sono nominate poi divinità mesopotamiche come Ninurta (Nimrod) e Assur.

## Introduzione

Cinquecento a colpire l'attenzione dell'Occidente, fino ad essere oggetto, nell'Ottocento, di esplorazioni non più solo fortuite. I principali reperti che catalizzarono l'interesse verso il passato di questa regione furono i rilievi neoassiri, scoperti da Paul-Emile Botta e da Austen Henry Layard<sup>6</sup> nei siti di Khorsabad, Nimrud e Ninive, apprezzati inizialmente però non tanto per la loro qualità artistica<sup>7</sup>, quanto piuttosto per l'aggancio storico che essi potevano offrire al racconto biblico.

Verso la metà dell'Ottocento alle opere di scultura assira erano infatti attribuiti principalmente un carattere mimetico, una funzione narrativa e un valore storico-documentario. Il linguaggio figurativo assiro fu però inizialmente frainteso: paradossalmente i suoi elementi "convenzionali" e ripetitivi furono interpretati come tentativi incompiuti di realismo e come limiti espressivi, non come simboli usati intenzionalmente per rappresentare una realtà trascendentale e ideale, carichi di significati che vanno quindi al di là del mero livello descrittivo, denotativo e legati ad un codice complesso di riferimenti culturali, fondato su una tradizione millenaria, veicolanti messaggi ideologicamente orientati. Solo nella prima metà del Novecento, grazie alle analisi di studiosi come A. Moortgat (1897-1977) e H. Frankfort (1897-1954), i valori formali, compositivi e semantici dell'arte mesopotamica furono riconosciuti e iniziarono ad essere storicamente contestualizzati, sebbene sempre in una prospettiva lineare-evoluzionistica della storia dell'arte.

Tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento furono poi condotti scavi in altri siti a nord e a sud della regione che portarono alla luce resti databili ad epoche più antiche e riconducibili a civiltà diverse da quelle assira e babilonese (si pensi alla scoperta della civiltà sumerica a Tello e a Ur da parte di Ernest de Sarzec e di Sir Leonard Woolley). Inoltre, grazie alla decifrazione del cuneiforme, gli studiosi iniziarono a confrontarsi con fonti testuali dirette (CARENA 1989), mentre per quanto concerne quelle materiali, progrediva in parallelo il rigore scientifico delle tecniche di scavo, di documentazione e di analisi dei reperti.<sup>8</sup>

In questo periodo la ricerca muoveva dunque i primi difficili passi attraverso una soglia appena dischiusa su una realtà ignota. Il potenziale sorprendente di questa scoperta fu sfruttato dalle potenze dell'epoca, in particolare dalla Gran Bretagna e dalla Francia, che promossero, in una competizione di prestigio, un recupero avido e predatorio di reperti e tavolette da esibire all'interno delle collezioni museali nazionali. Del resto, le vestigia di queste grandi civiltà, in particolare di quella assira, ben riflettevano le ambizioni imperiali di queste nazioni (FRAHM 2006, 80).

Al di là di un clima da caccia al tesoro, anche l'interpretazione storica delle fonti primarie, in particolare delle iscrizioni reali neoassire legate al racconto di campagne militari, fu fortemente condizionata dalla mentalità del periodo: l'idea di un impero orientale (ottomano) fanatico, intento a condurre guerre sante per imporre l'Islam fu ad esempio proiettata sull'impero neoassiro, la cui mira espansionistica si sarebbe fondata sulla volontà di diffondere il culto di Assur. Nelle traduzioni delle iscrizioni regali fornite da H. Rawlinson (1810-1895) e da Talbot (1800-1877) i nemici degli Assiri non sono quindi ribelli, ma degli eretici, empi, idolatri, puniti con la crocifissione (HOLLOWAY 2002, 30-34). Le scene di guerra degli ortostati neoassiri furono in questo periodo anch'esse criticate come deplorabili testimonianze antiche del dispotismo orientale.<sup>9</sup> L'immagine

---

<sup>6</sup> Sulla scoperta dei siti assiri, vd. LARSEN 1996.

<sup>7</sup> Verso la metà dell'Ottocento il giudizio sull'arte antica era generalmente modulato sul principio estetico di matrice winckelmanniana dell'arte greca del periodo classico come standard di perfezione. A tal proposito si pensi al giudizio di Rawlinson per quanto riguarda i rilievi assiri dotati di un valore solo antiquario o a quello di Layard, che definisce l'arte assira "rude e primitiva", seppur riconoscendone l'originalità dello stile e l'eleganza del suo gusto ornamentale. Vd. FALES 2009, 237-239. Sul dibattito sull'arte antica vicino-orientale in Europa nell'Ottocento, vd. BOHRER 2003; FRAHM 2006, 79-80.

<sup>8</sup> Tra i principali pionieri nell'utilizzo di metodologie "scientifiche" nella regione ricordiamo R. Koldewey che a Babilonia (1899-1917), in un contesto di scavo estensivo del sito, produsse rilievi precisi delle strutture architettoniche prestando attenzione alle loro relazioni strutturali; W. Andrae ad Assur (1903-1914) che effettuò i primi scavi stratigrafici; M. E. L. Mallowan (1934-1937) che condusse le prime ricognizioni di superficie nelle valli del Khabur e del Balikh.

<sup>9</sup> Vd. ad esempio il giudizio dello storico Jacob Burckhardt, secondo cui i rilievi neoassiri avrebbero celebrato tiranni che "conquered and enslaved and plundered and pillaged far and wide, who, followed by their booty and their slaves,

dell'Assiria si riduceva dunque a quella di un impero tirannico, bellicoso, brutale, superstizioso, che non avrebbe offerto alcun contributo positivo alla storia dell'umanità (FRAHM 2006, 87). Tale giudizio morale sulla civiltà assira, che sarebbe stata contraddistinta da un carattere fondamentalmente violento, perdurò fino alla metà del Novecento. Già all'inizio del Novecento furono condotti comunque studi più neutri, ad esempio, sull'organizzazione e l'armamento dell'esercito assiro, a partire dalle iscrizioni regali e da documenti di corrispondenza, da parte di W. Manitius (1910), la cui trattazione ancora alla fine degli anni Settanta era considerata "insuperata" (POSTGATE 1979, 211) e da parte di J. Hunger (1911), che prese in esame pure le strategie di combattimento.

Lo studio sulle civiltà della Mezzaluna Fertile in questa fase della disciplina fu poi fortemente influenzato dagli studi e dai testi biblici. Da una parte le fonti testuali antiche, studiate in ambiente di frequente clericale, furono impiegate strumentalmente a sostegno della verità del racconto biblico (vd. FRAHM 2006, 78); dall'altra, sulla base delle somiglianze tra alcuni racconti mitologici mesopotamici e alcuni episodi biblici (si pensi a quello del Diluvio presente nell'Atrahasis e nella Genesi biblica), secondo l'approccio "Babel und Bibel" di F. Delitzsch e della corrente "pan-babilonista" generata da Hugo Winckler, fu attribuito un valore di primato alle fonti mesopotamiche, in particolare a quelle mitologiche<sup>10</sup>, da cui sarebbero derivati i racconti e le credenze contenuti nella Bibbia (*ibid.*, 81-84). In quest'ottica i miti mesopotamici erano poi di frequente interpretati in chiave cristiana: il mito della discesa di Inanna negli Inferi, ad esempio, avrebbe provato la credenza nell'immortalità dell'anima.

In questo periodo lo studio dei miti era volto all'individuazione di una supposta sapienza tradizionale, universale e unica, condivisa da ogni società. Gli studiosi cercavano all'interno di miti di popoli anche molto distanti tra loro cronologicamente e geograficamente, elementi comuni, ignorando le peculiarità connesse al contesto di elaborazione del racconto. Le differenze nei miti e nei riti erano percepite come ostacoli illusori che nascondevano la verità ricercata, come tranelli, indizi fuorvianti che, se seguiti, avrebbero causato l'allontanamento da essa. Le differenze in questo periodo erano dunque nascoste, rimosse sistematicamente.

Alla fine della Prima Guerra Mondiale questa prospettiva iniziò ad essere criticata: Benno Landsberger (1976), ad esempio, già nel 1926 avanzava il concetto di "autonomia concettuale" secondo cui le civiltà antiche dovevano esser studiate nel quadro del loro peculiare contesto storico e culturale, principio che tuttavia si affermò lentamente (LIVERANI 1999, 5).

Nel periodo tra le due guerre mondiali pesò poi anche nella disciplina vicino-orientale l'antisemitismo al punto che per "difendere" gli Assiri furono avanzate teorie circa una loro influenza indoeuropea, se non addirittura ariana (FRAHM 2006, 84-85)<sup>11</sup>. Ad esempio, nel 1937 W. Von Soden sosteneva che l'epica di Tukulti-Ninurta del XIII sec. a.C. era impensabile senza presupporre un sostrato indoeuropeo (mitannico), portatore di valori quali la forza, l'ardimento e il coraggio guerriero (VON SODEN 1937, 26-27).

Di fronte ad un'inesauribile *mare magnum* di testimonianze, testuali e materiali, gli studiosi riuscirono tuttavia nel corso della prima metà del Novecento ad avanzare sintesi interpretative su queste società, anche per quanto concerne la loro gestione del potere e la loro ideologia. Anzi in questo periodo il *focus* della storiografia fu proprio il potere. La storiografia di questa fase, in mano

---

entered Thebes or Niniveh in triumph and were regarded by the people as the beloved of God", discusso in FRAHM 2006, 79-80.

<sup>10</sup> Al di là dei famosi casi dell'episodio del Diluvio, ricordiamo la teoria di Peter Jensen (1861-1936), espressa in *Das Gilgamesch-Epos in der Weltliteratur* del 1906, secondo cui dall'epopea di Gilgamesh sarebbero derivati episodi, figure e concezioni presenti nell'Antico e nel Nuovo Testamento, citata in MANDER 2004, 6.

<sup>11</sup> L'antisemitismo caratterizzò l'interpretazione di Delitzsch, che sostenne addirittura che Gesù non fosse ebreo, ma discendesse da Babilonesi incrociati con elementi ariani deportati dagli Assiri in Palestina. Su questo e altri esempi di interpretazioni e affermazioni antisemite negli studi sul Vicino Oriente antico, vd. MANDER 2004, 4-6. Sul contesto storico-politico in cui operò Delitzsch e sui suoi contributi negli studi vicino orientali, vd. ARNOLD – WEISBERG 2002, 2004. Sulla polemica circa la natura semitica o non semitica del sumerico e su altre questioni razziali nell'interpretazione delle civiltà mesopotamiche a cavallo tra Ottocento e Novecento, vd. COOPER 1993.



prevalentemente ai filologi, mirava da una parte ad una ricostruzione politico-cronachistica degli eventi (evoluzione delle forme istituzionali, successioni al trono, conflitti), dall'altra a indagare la "cultura" delle civiltà passate, considerando però soprattutto documenti e soggetti "elitari". Erano infatti impiegate quasi esclusivamente fonti testuali e di una certa tipologia: iscrizioni regali, di natura perlopiù celebrativa, o testi letterari e religiosi. Erano oggetto di analisi le organizzazioni dominanti a livello politico, sociale ed economico: lo "stato", la città, il palazzo, il tempio. Le civiltà antiche erano intese come "popoli", caratterizzati da specifici tratti identitari (lingua, religione, mentalità, organizzazione politica ed economica, tecnologie) indagati a partire dalla documentazione figurativa, architettonica e letteraria più pregevole, notevole per complessità, riservando una pressoché nulla attenzione alla cultura materiale. Nell'interpretazione dei cambiamenti politici, sociali, economici, tecnologici, stilistici, venivano poi impiegate spiegazioni perlopiù diffusioniste, come se i "popoli" fossero portatori di caratteri innati e di istanze peculiari, non considerando il possibile sviluppo autonomo o altri fattori e dinamiche.

I primi studi sulla regalità nell'antica Mesopotamia sottolineano principalmente il carattere religioso di questa istituzione e sono dedicati al legame tra la figura del sovrano e il mondo divino.<sup>12</sup> Questo orientamento della ricerca va contestualizzato nel generale interesse, attorno alla metà del Novecento, per la questione della regalità sacra e divina nell'ambito degli studi antico-testamentari e storico-religiosi.

Nel campo della nostra disciplina, le discussioni sulla regalità furono fortemente influenzate dalle teorie elaborate da James George Frazer.<sup>13</sup> Le riflessioni di Frazer del resto costituirono il punto di partenza del dibattito sul tema della regalità sacra in ambito antropologico e degli studi storico-religiosi e ancora oggi rimangono un termine imprescindibile di confronto nonché una fonte di ispirazione (vd. ad esempio DE HEUSCH 1997). Già alla metà del Novecento tuttavia erano noti i punti deboli della speculazione di Frazer: la concezione evolucionistica della religione<sup>14</sup>; la comparazione di popoli assai distanti quanto a contesto storico, geografico e culturale; l'impiego di testimonianze etnografiche, non circostanziate, a sostegno di ipotesi stabilite a priori; l'alterazione della documentazione nel caso essa non concordasse con i principi proposti (LEACH 2011, 279); l'idea che all'origine delle rappresentazioni simboliche (tra cui i miti e i rituali) vi fossero eventi storici, fattuali (*ibid.*, 298).<sup>15</sup> L'antropologo (da tavolino) riconobbe in Africa l'esistenza di capi il cui potere si sarebbe fondato sulla capacità, attribuita loro dalla comunità, di controllare la natura. A partire da questo fenomeno elaborò le sue teorie circa l'origine dell'istituzione regale.<sup>16</sup> Frazer riteneva che le società antiche fossero dominate dal pensiero magico, fondato sul principio della "similarità" e su quello del "contatto/contagio".<sup>17</sup> Secondo lo studioso, in queste comunità primitive

---

<sup>12</sup> I titoli a tal proposito sono eloquenti: ricordiamo l'opera di René Labat, *Le caractère religieux de la royauté assyro-babylonienne* del 1939; di Ivan Engnell, *Studies in Divine Kingship in the Ancient Near East* del 1943; di Cyril John Gadd, *Ideas of Divine Rule in the Ancient Near East* del 1948; di Henri Frankfort, *Kingship and the Gods: A Study of Ancient Near East Religion as the Integration of Society and Nature* del 1948 e il volume edito da Samuel Henry Hooke, *Myth, Ritual, and Kingship: Essays on the Theory and Practice of Kingship in the Ancient Near East and in Israel* nel 1958. A prova di questo orientamento in questa fase degli studi vicino-orientali è la Rencontre Assyriologique Internationale del 1958 dedicata alla figura eroica e regale di Gilgamesh (GARELLI 1960).

<sup>13</sup> Tra le principali opere di Frazer sul tema della regalità ricordiamo *Lectures on the Early History of the Kingship* del 1905; *Adonis, Attis, Osiris* del 1906; *The Magic Art and the Evolution of Kings* e *Taboo and the Perils of the Soul* e *The Dying God*, tutti e tre del 1911.

<sup>14</sup> Engnell accoglie la critica di Labat nei confronti di Frazer poiché entrambi ritengono che la regalità sumero-accadica sia caratterizzata sin dall'inizio da elementi religiosi piuttosto che magici (ENGNELL 1967, 30). Per una critica all'approccio evolucionistico di Frazer vd. anche DE HEUSCH 1997, 217.

<sup>15</sup> Vd. LEACH 2011, 279, 282, 298.

<sup>16</sup> In *Lectures on the Early History of the Kingship*, pubblicato nel 1905, Frazer affronta la questione del carattere sacro e delle funzioni magiche dei re nelle società antiche.

<sup>17</sup> In accordo con il primo principio il mago può produrre ogni effetto semplicemente imitandolo, mentre in accordo con il secondo qualsiasi cosa il mago faccia ad un oggetto, essa colpirà la persona con cui questo oggetto sia stato in contatto, sia che la cosa faccia parte del suo corpo o no. Da ciò deriverebbero una "magia omeopatica" praticata attraverso incantesimi e una "magia contagiosa" che stabilirebbe i tabù. Frazer ipotizza che dalla magia sarebbe derivata la scienza, come forma più efficace di controllo della natura.

vi sarebbe stata una figura di mago (“old magician”, “medicine-man”, “rain-maker”) con il compito di praticare la magia a beneficio della collettività da cui sarebbe derivata la funzione del re divino. Anzi, per essere più precisi, nella sua interpretazione, i maghi sarebbero diventati sacerdoti, mentre il re, un dio incarnato.

Frazer affrontò inoltre la questione del regicidio, attestato presso alcune popolazioni africane. Secondo l’antropologo, il potere di questi capi (“feticci-corporali”) sarebbe stato connesso all’integrità del loro corpo. La gente avrebbe temuto che la malattia o la vecchiaia del capo potessero corrompere o annientare il suo spirito divino, la forza cosmica, da cui sarebbe dipesa la prosperità della comunità. Per evitare tale pericolo e trasferire integro lo spirito sacro al successore, il gruppo avrebbe imposto al capo una fine culturale, prima del tempo naturale, quando questi era ancora nel pieno delle sue forze fisiche e intellettive. Frazer avanzò un’ulteriore ipotesi a riguardo della pratica di regicidio: al “re-dio” sarebbero state attribuite le colpe e i dolori della comunità e il compito di allontanarli come capro espiatorio.

Frazer pensava che il rituale di rinnovamento della regalità fosse sempre legato alla rigenerazione magica della vegetazione e che avrebbe comportato l’uccisione effettiva piuttosto che simbolica<sup>18</sup> dei re. Ad esempio, nella sua trattazione delle feste babilonesi *Sacaea*<sup>19</sup> Frazer racconta che durante queste cerimonie condotte in stile carnevalesco un finto re (un prigioniero) sarebbe stato intronizzato e poi sacrificato. Questa vittima avrebbe rappresentato il dio Tammuz, lo “spirito del grano”, amante della dea Ishtar.

Gli studiosi della nostra disciplina a lungo applicarono questo modello interpretativo secondo cui il sovrano vicino-orientale sarebbe stato il garante della forza vitale della natura e vittima di sacrificio come capro espiatorio (in prima persona o attraverso un sostituto umano o animale) durante cerimonie stagionali legate all’intrinizzazione o al rinnovo della funzione regale.

Un esempio degli orientamenti interpretativi e delle metodologie di analisi dell’epoca è *Studies in Divine Kingship in the Ancient Near East* di Ivan Engnell del 1943.<sup>20</sup> In un unico volume, quindi piuttosto sinteticamente, è affrontata la problematica del carattere sacro e divino della regalità in più aree culturali (Egitto, Mesopotamia, Anatolia, Siria-Palestina) e in un vasto arco di tempo i cui limiti cronologici non sono chiaramente definiti. Lo studio si basa quasi esclusivamente su fonti testuali (testi regali, inni, testi di rituale e mitologici<sup>21</sup>), non contestualizzati né a livello storico né a livello di tipologia documentaria.<sup>22</sup> La trattazione procede nella forma di un elenco di testimonianze di corrispondenze a livello di titolatura, attributi, vicende riferibili ai sovrani e alle divinità a sostegno della teoria del carattere divino della regalità.

Engnell sostiene la tesi dell’identità tra il sovrano e il dio supremo connesso all’ordine cosmico da una parte e il dio della fertilità (Tammuz), dall’altra, principio che sarebbe valso in tutte le culture antico vicino-orientali e in qualsiasi epoca.<sup>23</sup> Ritiene tuttavia che per comprendere la

---

<sup>18</sup> Gli studiosi successivi affermarono a tal proposito che possono pur esistere nel mondo molte storie di questo tipo, ma non è provata la verità di questa pratica di regicidio (vd. ad esempio LEACH 2011, 280).

<sup>19</sup> Per una critica a questa interpretazione vd. *ibid.*, 283-285.

<sup>20</sup> In questo caso la ricerca era esplicitamente subordinata e finalizzata alla conoscenza del mondo biblico, essendo l’opera concepita come un’introduzione allo studio della regalità sacra in Israele. ENGNELL 1967, VII, 174.

<sup>21</sup> L’autore legge i testi mitologici in chiave rituale: ad esempio, interpreta i testi trovati a Ugarit relativi al mito di Baal come se fossero un libretto per la messa in scena delle vicende mitiche durante cerimonie (*ibid.*, 102-104), sebbene affermi che non è dato sapere se questi drammi culturali fossero ancora recitati all’epoca della redazione scritta dei documenti. Connette quindi queste composizioni a dei “primitive plays”, che ci fanno pensare alle scene di sacrificio cruento nel film *Medea* di Pasolini.

<sup>22</sup> Lo studioso cita anche la ricorrenze del nome di sovrani, talvolta accompagnato dal determinativo divino, nell’onomastica, nei giuramenti (*ibid.*, 18). Solo occasionalmente prende in considerazione le fonti visuali. Ad esempio, sostiene che per quanto riguarda la rappresentazione del re e del dio nella glittica paleobabilonese, non vale la preoccupazione di Frankfort quanto al rischio di confondere i personaggi, poiché si tratterebbe di “an intended identity between king and high god on the part of the artist” (*ibid.*, 24).

<sup>23</sup> Per quanto questa sia l’interpretazione chiave del suo studio, egli definisce questa sua distinzione artificiale, poiché le funzioni di queste tre figure (re/dio supremo/dio della fertilità) si sarebbero intersecate ovvero anche i grandi dei come

concezione della regalità divina sia più significativa, come fattore, l'identità del sovrano con la divinità della vegetazione (Tammuz), concepita come dio che muore e risorge (ENGNELL 1967, 24).<sup>24</sup> Tra le varie funzioni della regalità, Engnell si concentra soprattutto su quella culturale e trascura quella di governo.<sup>25</sup> Dedicando grande spazio alla discussione delle feste stagionali, come l'*akitu*, ritenendole momenti chiave di espressione della concezione della regalità, essendo connesse all'intronizzazione o al rinnovo della funzione regale nonché come momenti principali della vita comunitaria.

Secondo Engnell il re avrebbe svolto la funzione di capro espiatorio: attraverso riti di espiazione e sacrifici cruenti (di cui sarebbero stati vittime un "re sostituto" o un animale, "l'agnello sacrificale") il sovrano avrebbe pagato le colpe della collettività, per la quale sarebbe stato responsabile di fronte al mondo divino, per la salvezza di tutti. Il re, riportando le parole di Engnell, anche se immortale doveva morire come chiunque altro, anzi, per chiunque altro (*ibid.*, 138). Secondo lo studioso il re è divino in quanto figlio degli dei (è scelto dagli dei già quando si trova nel grembo della madre), o in quanto partner della dea nel contesto del rituale del matrimonio sacro. Sebbene poi ricordi il carattere eroico del re condiviso con la divinità, testimoniato sia dagli epiteti che dal rituale<sup>26</sup>, la sua attenzione non si sofferma sulle qualità della forza e del coraggio, sul monopolio della violenza del re, quanto piuttosto solo sull'aspetto della fecondità. Engnell sostiene che il sovrano sia dotato di qualità divine: da una parte la forza, dall'altra la conoscenza (*ibid.*, 16). Tuttavia la personalità del sovrano non sarebbe segnata tanto da questi caratteri quanto piuttosto dalla sua sorte e funzione, che avrebbero ricalcato quelle del dio che muore e risorge assicurando la fertilità sulla terra. Sistematicamente Engnell registra dunque testimonianze relative alla regalità guerriera, ma le riconduce al principio del sovrano come sommo sacerdote che permette la rivificazione della natura. Per tutti gli ambienti culturali, piega dunque la documentazione a questo schema rituale modulato sui momenti di passione, morte, resurrezione, trionfo del dio personificato dal sovrano, fissazione dei destini, matrimonio sacro.

Afferma poi che nelle fonti il re è ritratto come governatore perfetto, buon pastore, giudice giusto e misericordioso (*ibid.*, 12). Attribuisce alla regalità vicino-orientale un carattere "messianico", non comunque in senso escatologico: il sovrano durante il suo regno garantisce infatti la prosperità della sua gente, sia a livello di fertilità (vegetale, animale, umana), che di protezione dai nemici esterni e interni, in quanto promotore della giustizia, riattualizzando l'ordine cosmico stabilito dal dio supremo (*ibid.*, 43, 68). Engnell oscilla dunque nella sua discussione tra il valorizzare la questione della promozione della fertilità e il proporre una visione più articolata. Ad esempio, nell'analisi della festa dell'*akitu*, conclude: "The aim of the festival is no more and no less than the restoring and supporting of cosmos against chaos – in the widest sense" (*ibid.*, 36). Engnell in chiusura afferma che rimane aperta la questione se il fenomeno delle corrispondenze nella rappresentazione della divinità e del sovrano rispecchiasse credenze e pratiche culturali o se esso fosse dovuto solo a convenzioni espressive. Egli ritiene comunque che la documentazione antica rispecchi un sentire e una pratica religiosa.<sup>27</sup>

---

Marduk sarebbero stati fonti di fertilità e gli dei della fertilità come Tammuz sarebbero stati in principio divinità supreme (*ibid.*, 18-22, 37).

<sup>24</sup> Legata a questa interpretazione vi è quella della pianta o pilastro della vita come simbolo della regalità, del re e del dio della fertilità (*ibid.*, 25-30).

<sup>25</sup> Secondo lo studioso, il sovrano in queste civiltà era il principale operatore culturale, il sommo sacerdote per eccellenza, ed era allo stesso tempo oggetto di culto. Al re spettava consultare il volere degli dei, compiere riti di purificazione e garantire il culto quotidiano degli dei, nonché essere al centro dei rituali in occasione dell'edificazione di un tempio e nel momento dell'intronizzazione.

<sup>26</sup> Nella discussione dei rituali di intronizzazione o di rinnovamento della regalità menziona giochi atletici o combattimenti rituali che avrebbero simboleggiato la sconfitta dei nemici, come condizione per la resurrezione del re e per l'intronizzazione (*ibid.*, 11, 36, 65, 110, 117, 128).

<sup>27</sup> *Ibid.*, 38, 173. Anche nel corso della trattazione afferma: "I believe that even the man of antiquity knew as well as does the non-civilized man of today the difference between a god and a king, being the latter ever so divine. That the king is god, implies, in my opinion, above all two things: the king is the human maintainer of the divine ideology – the king as law-king/sky-god in Hocart's terminology – and the king has – as executive king – to represent, especially in

Tra gli studi sull'argomento, fondamentale è poi l'analisi comparativa dei caratteri della regalità nell'antico Egitto e in Mesopotamia condotta da Henri Frankfort nell'opera *Kingship and the Gods* del 1948. È doveroso innanzitutto riconoscere a Frankfort il merito di aver esplicitato come premessa alla sua trattazione il divario culturale che separa il mondo antico da quello moderno e i nostri conseguenti limiti di comprensione. Frankfort tuttavia, per quanto prudente, mira proprio a indagare e a spiegare le problematiche più complesse, quelle ideologiche, del passato, cercando di "distillare la storia dai dati archeologici" (secondo l'espressione usata da V. Gordon Childe nel 1955 in suo onore<sup>28</sup>) e nel farlo, inevitabilmente si serve di una chiave interpretativa di uso comune all'epoca delle sue riflessioni. Frankfort aveva una sua precisa opinione di quella che chiama "primitive mind" (FRANKFORT 1978, ix) derivatagli dalle teorie del cosiddetto "pensiero mitopoietico"<sup>29</sup> delle civiltà passate, secondo cui l'approccio interpretativo della realtà da parte degli antichi sarebbe stato caratterizzato da una "mystical participation", molto lontana dalla visione razionale categorica moderna fondata sul principio di non contraddizione aristotelico.

Questo "primitive thinking" e in particolare la concezione della regalità sarebbero sondabili secondo Frankfort (1978, 6) attraverso lo studio delle opere d'arte<sup>30</sup> e attraverso il confronto con le concezioni e i riti dei "modern savages", considerati (secondo una deduzione oggi discutibile) discendenti dei popoli passati per la loro comune localizzazione.<sup>31</sup> Predilige l'arte come fonte perché essa non sarebbe il prodotto di una riflessione intellettuale, ma la manifestazione di un'esperienza emozionale (*ibid.*, 11-12) e quindi una rappresentazione non filtrata. Nella mente degli artisti antichi, usando le parole dello studioso, non vi sarebbe stato il problema ad esempio di come rappresentare il sovrano come un dio, poiché questi l'avrebbero rappresentato così come essi lo percepivano. Questa fiducia cieca nei confronti delle fonti fu presto, nella seconda metà del Novecento, messa in discussione, quando gli studiosi iniziarono a porsi il problema del contesto (storico, politico, sociale, culturale) di produzione e di fruizione dei documenti e della loro funzione. Frankfort definisce in modo programmatico il suo trattamento "unhistorical e phenomenological". Tale approccio fu negli anni a venire tendenzialmente rifiutato dagli studiosi per il rischio che comporta di generalizzazioni superficiali e di illazioni mal fondate storicamente<sup>32</sup>, tanto che l'orientamento delle ricerche divenne sempre più specialistico, quanto a contesto cronologico, geografico, linguistico, tipologia di fonti e argomenti presi in esame. Tale prospettiva ampia e integrativa derivava da una concezione idealistica della storia ed era pertanto funzionale a tracciare le linee guida del pensiero delle civiltà mesopotamiche nonché a coglierne gli sviluppi attraverso le variazioni espressive di una tradizione culturale che sarebbe perdurata in sostanza

the cult, one or several divine characters. But this said, it is also said that the king is in no way just *another feeble creature*" (*ibid.*, 31).

<sup>28</sup> Vd. GORDON CHILDE, "Henri Frankfort", *ProcBritAc* 41 (1955), 367-371. Citato in WENGROW 1999, 598.

<sup>29</sup> Tra i primi teorici del "pensiero mitopoietico" dei popoli antichi ricordiamo E.B. Tylor (1832-1917); È. Durkheim (1858-1917) e M. Mauss (1872-1950); E. Cassirer (1874-1945); Lévy-Bruhl (1857-1939). In Frankfort possiamo individuare anche l'influenza di J. Frazer (1858-1941) per l'idea che la funzione del sovrano sia quella di garantire e promuovere la vita della comunità, tuttavia lo studioso critica Frazer perché nel *Ramo d'oro* descriverebbe la regalità divina, i culti della fertilità, i matrimoni sacri, i capri espiatori senza definire le loro correlazioni e differenze e ritiene che il modello di Frazer non sia valido per la regalità in Egitto e in Mesopotamia (FRANKFORT 1978, 287). Frankfort esplicita la sua opinione a riguardo del "pensiero mitopoietico" in *The Intellectual Adventure of Ancient Man* (1946)/*Before Philosophy* (1949). Per un'analisi e critica del concetto di "pensiero primitivo" nelle opere di Frankfort vd. TAYLOR 2011.

<sup>30</sup> Stranamente non menziona le fonti testuali, sebbene nel suo studio si serva anche di queste.

<sup>31</sup> Frankfort ad esempio menziona la popolazione degli Shilluk per la pratica di uccidere il loro re quando questi, ammalato o anziano, metteva a rischio la fertilità dei campi, delle greggi e quindi della comunità. FRANKFORT 1978, 47. Sulla popolazione degli Shilluk e sulla storia degli studi in ambito antropologico su questa comunità vd. GRAEBER 2011.

<sup>32</sup> Ad esempio Frankfort nelle sue analisi iconografiche si serve talvolta di fonti testuali (soprattutto mitologiche) molto lontane nel tempo rispetto ai documenti figurativi, offrendo quindi discutibili interpretazioni. Ad esempio, interpreta la figura di Shamash che emerge dalla montagna su un sigillo accadico come Marduk che calpesta Tiamat, vedendo nelle due montagne le ali del mostro (FRANKFORT 1978, 329).

attraverso i millenni.<sup>33</sup> Al di là di qualche punto debole, legato perlopiù ad una sorta di mitizzazione dei popoli passati, le definizioni che Frankfort offre delle funzioni del sovrano mesopotamico restano al giorno d'oggi comunemente condivise.

Nella prospettiva di Frankfort i popoli vicino-orientali antichi percepivano dunque la realtà naturale come “animata”, costituita da una rete di elementi “coscienti”, reciprocamente dipendenti e potenzialmente in comunicazione tra loro. Anche le divinità sarebbero state percepite come immanenti nella natura. La religione, centrata sul problema della fertilità, del mantenimento della vita, avrebbe poi dominato l'esperienza e le azioni degli antichi. La regalità, all'interno di questo quadro, non era tanto un'istituzione politica, quanto piuttosto religiosa, poiché il sovrano avrebbe giocato un ruolo chiave per il buon funzionamento del mondo (“whatever was significant was embedded in the life of the cosmos, and it was precisely the king's function to maintain the harmony of that integration”, FRANKFORT 1978, 3).

Secondo Frankfort la monarchia era per tutti i popoli del Vicino Oriente antico il fondamento della civiltà, di una vita ordinata, sicura e giusta, ma la concezione della regalità sarebbe stata sostanzialmente diversa in Egitto e in Mesopotamia: in Egitto il re era considerato un dio in terra, mentre in Mesopotamia era un mortale, sebbene un grande (*lugal*) ed eroico uomo (*ibid.*, 3). Questa differenza sarebbe dipesa da due interpretazioni della realtà distinte, fondate su due miti diversi, a loro volta riconducibili a differenze ambientali. In entrambe le regioni sia la visione della realtà che la concezione della regalità si sarebbero fondate sul ciclo stagionale della natura.<sup>34</sup> Secondo Frankfort l'universo in Egitto era concepito come statico e governato da un ordine, la *maat*, stabilito al momento della creazione che, qualora fosse stato alterato da forze del caos, sarebbe stato destinato comunque a riaffermarsi. Questa visione si sarebbe fondata sul mito di un dio che rinasce (Osiride) legato al ciclo costante delle piene del Nilo. In Mesopotamia, dove i regimi dei fiumi erano meno stabili e l'agricoltura dipendeva anche dalle piogge, avrebbe prevalso una visione di una realtà dinamica e precaria<sup>35</sup>, fondata sul mito di un dio sofferente<sup>36</sup> e di una dea-madre sofferente (*ibid.*, 4-5). In Mesopotamia il corso della storia non sarebbe stato percepito come prevedibile e il passato non sarebbe stato del tutto normativo come in Egitto, ma sarebbe dipeso dal volere sfuggente degli dei stabilito periodicamente durante la determinazione dei destini (*ibid.*, 268-270). In Mesopotamia il re, secondo Frankfort, era un uomo prescelto ed eletto in quella posizione dagli dei. In Egitto, invece, oltre alla questione dell'identità divina del sovrano, non sarebbe valso il principio della selezione e dell'elezione, ma quello di unione mistica tra due generazioni, tra il figlio vivente, legittimo erede del trono - il faraone - come Horus e il predecessore - il re morto - Osiride.

Frankfort attribuisce al re mesopotamico funzioni di tipo politico e culturale che consistono nell'amministrazione del regno, nella mediazione di fronte agli dei a favore degli uomini per il loro benessere attraverso riti di purificazione e nel servizio degli dei attraverso la costruzione e il restauro dei santuari e le attività culturali. Il sovrano mesopotamico era dunque principalmente un servo degli dei (*ibid.*, 309, 337).

Frankfort avanza pure una ricostruzione della storia di questa istituzione. Secondo lo studioso, il

---

<sup>33</sup> L'idea secondo cui cambiamenti di stile riflettano variazioni ideologiche rispecchia il pensiero di Erwin Panofsky e di Fritz Saxl, vd. WENGROW 1999, 603, 609. Per l'influenza di Panofsky su Frankfort vd. FALES 2009, 242.

<sup>34</sup> L'alternarsi di stati era celebrato durante e attraverso riti religiosi: la comunità si sentiva partecipe di quei momenti critici di passaggio, in cui si scontravano forze divine positive e negative, dell'ordine e del caos. La festa principale in Mesopotamia era quella del Nuovo Anno, durante la quale era celebrata secondo Frankfort la morte di un dio (Tammuz) e la sua resurrezione e matrimonio con la dea-madre (FRANKFORT 1978, 4, 313-333). In Egitto le feste principali erano celebrate alla fine delle piene del Nilo ed erano connesse alla resurrezione di Osiride.

<sup>35</sup> Secondo Frankfort il carattere più ansioso del popolo mesopotamico rispetto a quello egizio derivava anche da fattori geografici: la Mesopotamia era soggetta alla minaccia costante d'invasione di popolazioni montane dell'est e di nomadi dell'ovest, mentre la Valle del Nilo era protetta dal deserto (*ibid.*, 4).

<sup>36</sup> Anche secondo A. Moortgat il mito, legato al ciclo stagionale, di un dio che muore e risorge (Tammuz) e che si unisce alla dea (Inanna) attraverso il cosiddetto “matrimonio sacro”, sarebbe stato alla base della religione e dell'arte sumera in particolare, ma anche nelle epoche successive in Mesopotamia. Vd. ELLIS 1975, 82.

più antico ordinamento in Mesopotamia sarebbe stato un'assemblea di uomini liberi, che avrebbe delegato il potere a un gruppo di capi famiglia anziani, che in circostanze di pericolo avrebbero eletto un capo per un periodo limitato di tempo (*ibid.*, 215). Secondo lo studioso, la “democrazia primitiva”<sup>37</sup> sarebbe entrata in crisi all'inizio del periodo Protodinastico, quando, in seguito ad una crescita demografica e urbana, le comunità sarebbero entrate in competizione tra loro per il controllo dello sfruttamento del territorio. Con l'aumento dei conflitti sarebbe diventato necessario un potere più stabile e più forte in mano ad una figura unica di leader con capacità eccezionali di persuasione e la regalità avrebbe perso così il suo carattere temporaneo (*ibid.*, 216-220).

Per quanto riguarda il carattere democratico delle comunità mesopotamiche Frankfort menziona anche il fatto che tutta la comunità sarebbe stata in pari modo assorbita dall'impegno del servizio alla divinità, da cui sarebbe dipesa la vita e a cui tutto sarebbe appartenuto (la terra, i suoi prodotti, la città stessa). Il cuore pulsante economico, religioso e politico della comunità sarebbe stato dunque il tempio. Per questo egli parla addirittura di “theocratic communism” (*ibid.*, 221). Anche per quanto riguarda le lotte tra città, secondo Frankfort esse sarebbero state concepite come conflitti tra divinità tutelari (*ibid.*, 241), come se gli uomini fossero vittime dell'umore divino.

Nella sua ottica, in Mesopotamia la monarchia non sarebbe stata quindi concepita come l'unico ordinamento naturale per la società, ma come un possibile sistema che avrebbe ottenuto un'accettazione generale (*ibid.*, 231-232). Basandosi sul racconto dell'elezione di Marduk a capo del pantheon da parte dell'assemblea divina nel contesto di una lotta tra dei, contenuto nell'*Enuma Elish*, sostiene che anche la regalità nel mondo divino sarebbe stata concepita non come “a natural concomitant of an orderly society, but as the product of confusion and anxiety” (*ibid.*, 236).

Anche secondo il mito, la regalità non sarebbe sempre esistita nel mondo degli uomini, ma sarebbe “scesa sulla terra” dopo il Diluvio. Essa sarebbe dunque un'istituzione di origine divina e quindi sacra. Sarebbero stati gli dei poi a scegliere un mortale e ad affidargli questo incarico sovrumano, che poteva sempre essergli revocato.

Secondo Frankfort in Mesopotamia la concezione di fondo della regalità perdurò attraverso i millenni, al di là dei cambiamenti etnici e politici.<sup>38</sup> Considera anomalie difficilmente spiegabili i casi di sovrani divinizzati e giudica problematiche le implicazioni legate ai nomi di re preceduti dal determinativo divino (*ibid.*, 224). Infatti ritiene che l'arte esprima la divinizzazione dei re in modo più frequente rispetto all'ortografia e al rituale. Per quanto riguarda la divinizzazione del sovrano, egli la contestualizza piuttosto nel momento del rituale, in particolare del cosiddetto “matrimonio sacro” (*ibid.*, 295-298), durante il quale il re, identificato con il compagno della dea, si sarebbe unito a questa favorendo il ritorno della fertilità e dell'armonia naturale sulla terra. Frankfort interpreta inoltre l'affermazione dei sovrani di essere figli di divinità come espressione di dipendenza e di devozione nei confronti degli dei, piuttosto che come pretese di appartenenza al mondo divino (*ibid.*, 299-301).

Per quanto riguarda il culto di re viventi o defunti, fenomeno che Frankfort attribuisce prevalentemente al periodo di Ur III, esso avrebbe avuto una connotazione politica più che religiosa (*ibid.*, 301-302). Non considera infine una valida prova di divinizzazione del sovrano il culto delle statue regali poiché solo le statue sarebbero state concepite come divine, non il sovrano che esse rappresentavano (*ibid.*, 302-306).

Concludendo, lo studio di Frankfort è un esempio illustre dell'orientamento degli studi e delle teorie dell'epoca, volti a rintracciare gli aspetti spirituali, più profondi delle civiltà antiche, prediligendone le forme espressive più elevate. In questa fase gli studi si basarono perlopiù su fonti mitologiche e su documenti testuali (come le iscrizioni regali) e figurativi ufficiali ed elitari

---

<sup>37</sup> Frankfort individua nella mitologia prove di una “democrazia” originaria. Menziona ad esempio l'assemblea degli dei e il caso di Marduk che si fa eleggere come sovrano assoluto e Gilgamesh che consulta le assemblee dei giovani e degli anziani (FRANKFORT 1978, 220).

<sup>38</sup> Prendendo in esame la storia della titolatura regale, egli riconosce una continuità attraverso i millenni (*ibid.*, 226-230). Tuttavia, ritiene che in epoca protodinastica e neoassira rispetto al periodo Accadico e Paleobabilonense le funzioni religiose del re fossero preminenti su quelle politiche (*ibid.*, 251).

(escludendo le arti minori e “popolari”). Questi studi riflettono una concezione delle società antiche come sospese in una dimensione sacra, assorbite in un’ansiosa e costante comunicazione con l’invisibile, lontane da preoccupazioni mondane.

L’opera di Frankfort ha offerto un contributo fondamentale allo studio della concezione della regalità in Mesopotamia, definendo l’assioma solido del sovrano mesopotamico come servo degli dei. Lo studioso non affronta però la questione della regalità guerriera. Sebbene ritenga che nel mito, così come nella storia, la regalità derivi da una contingenza di conflitto, nella definizione che dà di questa istituzione egli trascura la forza come qualità legittimante e l’uso della forza come condizione necessaria al conseguimento e all’esercizio della funzione regale.

### **2.2. Le ricerche nella seconda metà del Novecento**

In sintonia con il periodo, dalla fine degli anni Sessanta nel mondo della ricerca sul Vicino Oriente antico prese piede un atteggiamento critico e rivoluzionario nei confronti dei modelli storiografici passati nonché delle stesse fonti antiche. Le civiltà passate iniziarono ad essere studiate considerando in modo integrato fattori ambientali, economici, tecnologici, politici, sociali, ideologici a partire da una documentazione sempre più eterogenea e ampia (fonti testuali di diversa natura, reperti artistici, ma anche manufatti di altro tipo, resti biologici, umani, zoologici, botanici, etc.). Aumentò l’interesse per la cultura materiale, in una visione tendenzialmente materialistica della realtà e le fonti archeologiche smisero così di giocare un ruolo ausiliario nella ricerca. Fu superata la tendenza gerarchica nella scelta dei soggetti di studio e l’evoluzionismo “unilaterale” nell’interpretazione storica: furono infatti indagati non più solo l’alluvio coltivato, i centri urbani, i palazzi e i templi, ma anche le zone di steppa e di montagna, i villaggi, le unità domestiche, nel quadro di studi sui rapporti di interazione tra “centro e periferia” (LIVERANI 1999, 7). Dalla fine degli anni Sessanta fino alla caduta del muro di Berlino, secondo il clima culturale del periodo, si impose poi un modello storiografico che non mirava tanto ad una ricostruzione evenemenziale, quanto piuttosto a individuare i fattori politici, socio-economici ed ideologici all’origine degli eventi (FALES 2009, 246), di norma sulla base degli strumenti concettuali di derivazione marxista.

La critica alle teorie sul “pensiero mitopoietico”, avanzata in ambito antropologico da personalità come Edward Evans-Pritchard, fu recepita anche all’interno del nostro ambiente disciplinare.<sup>39</sup> Secondo E. Evans-Pritchard (1965), la differenza tra la visione della realtà dell’uomo primitivo e di quello moderno sarebbe stata sovradimensionata dagli antropologi animisti ed evoluzionisti, poiché anche nel passato gli uomini sarebbero stati prevalentemente intenti ad attività pratiche condotte in modo logico e razionale quanto i moderni. Inoltre questi studiosi avrebbero selezionato casi particolari, eccezionali, compatibili con le loro tesi e avrebbero considerato solo una certa tipologia di fonti. Grazie alle nuove scoperte, del resto, diventava sempre più evidente come non spettasse ai Greci il primato della scienza e della ragione, ma come anche i popoli della Mesopotamia avessero condotto ricerche sui fenomeni naturali, e come fossero progrediti nel tempo a livello tecnologico. L’immagine di civiltà irrazionali, mistiche e immobili quanto a sviluppo di conoscenze e di idee fu così definitivamente stravolta.

Caduto il mito dell’innocenza e dell’ingenuità degli antichi, anche i moderni iniziarono ad essere meno ingenui nei confronti delle fonti antiche. I testi ufficiali, come le iscrizioni regali, non furono più considerati fonti di dati fattuali, quanto piuttosto ideologici. L’attenzione fu rivolta quindi non

---

<sup>39</sup> In ambito antropologico si discute della razionalità del pensiero primitivo già nei primi decenni del Novecento. Pensiamo ad esempio alla prospettiva della scuola sociologica francese (E. Durkheim, M. Mauss) per la quale la magia, la religione, la scienza sono sistemi cognitivi comparabili, legati al contesto sociale. L’interesse ricade dunque sulla funzione sociale delle credenze e dei rituali. Le credenze e i rituali sono interpretati poi come “metafore” dagli studiosi della corrente simbolista, ma non vi è una posizione univoca tra questi sulla questione se per i nativi lo fossero o meno. Infine per gli studiosi della corrente strutturalista (Lévi-Strauss) le credenze e le pratiche magico-religiose rispecchiano i vari modi in cui le culture danno un ordine intellettuale e conoscitivo alla realtà, secondo principi logici.

tanto agli episodi o agli elementi rappresentati, quanto piuttosto alla loro scelta, alle modalità di rappresentazione, nonché alla loro funzione.

In questa fase, dunque, gli studiosi iniziarono ad esplorare la questione della regalità con un approccio attento ai singoli contesti geografici e temporali, considerando aspetti più prettamente politici, economici e sociali e prendendo in esame le forme organizzative ed amministrative di governo. La regalità e la sua sede, il palazzo, fu il tema del 19esima Rencontre Assyriologique Internationale (GARELLI 1974) e di un altro convegno (PRINCE MIKASA NO MIYA TAKAHITO 1984). Grande attenzione fu rivolta in questo periodo al tema della propaganda affrontato per quanto riguarda gli Assiri da H. Tadmor<sup>40</sup> e dai suoi studenti e dalla scuola italiana, rappresentata da M. Liverani (1973, 1979) e da F. M. Fales (1981), che impiegarono nello studio dei testi una metodologia decostruttiva.<sup>41</sup> In una prospettiva complementare e innovativa fu anche affrontato il tema della critica al potere (FINET 1974).

I contributi offerti durante il simposio sugli imperi nel mondo antico tenuto a Copenhagen nel 1977 (LARSEN 1979a) sono esempi eloquenti della predominante concezione materialistica della storia, segnata dal filo rosso del fattore (dell'interesse) economico<sup>42</sup> e dello sviluppo tecnologico<sup>43</sup>, nonché di una ricerca che mirava all'individuazione di leggi e principi universali alla base dei fenomeni e che applicava rigidamente (pur in assenza di prove certe o malgrado l'esistenza di elementi a sfavore di certe assunzioni) modelli interpretativi come quello dicotomico di centro e periferia. Gli atti di questo convegno, per quanto pertiene gli argomenti di nostro interesse, il potere e la guerra, rispecchiano la prospettiva economica imperante in quegli anni.

M. G. Larsen (1979b), ad esempio, in sintonia con O. Lattimore (1979), individua alla base dell'espansione territoriale delle formazioni politiche i moventi del controllo delle rotte e dell'approvvigionamento di materie prime e lega le trasformazioni a livello di organizzazione politico-economica in Mesopotamia, secondo la direttrice città-stato (nel III millennio a.C.) – stato territoriale (nel II millennio a.C.) – impero (nel I millennio a.C.), a progressi compiuti nel corso del tempo nel settore della logistica militare a sostegno del movimento su grandi distanze degli eserciti, nel campo delle comunicazioni e delle tecniche amministrative funzionali ad un vigilante controllo politico e ad un'efficace riscossione delle tasse. K. Ekholm e J. Friedman (1979) indagano l'imperialismo attraverso la chiave interpretativa centro/periferia, secondo cui, dal punto di vista economico, il centro sarebbe il punto di accumulazione della ricchezza a spese della periferia, e dal punto di vista culturale, il detentore dell'“alta cultura”. Nel sistema centro/periferia sarebbe necessaria la guerra e la produzione delle armi sarebbe dunque il settore trainante dell'economia.<sup>44</sup> L'impero è concepito da questi studiosi come un meccanismo politico e militare destinato a permettere il controllo diretto su un'ampia rete economica preesistente necessaria all'alimentazione della produzione e all'accumulo di ricchezza. L'espansione, la contrazione e il collasso dei centri sarebbero legati allo spostamento del punto di accumulazione del capitale. Inoltre per essi la civilizzazione sarebbe legata all'esistenza di un centro e di una periferia (EKHOLM – FRIEDMAN 1979, 43). Ekholm e Friedman, a tal proposito, individuano nel periodo Protodinastico il primo momento di emersione di tale sistema, nel contesto delle prime città-stato in lotta tra loro. La

---

<sup>40</sup> Vd. ad esempio, TADMOR – WEINFELD 1984.

<sup>41</sup> Sul tema della propaganda, vd. anche LARSEN 1979; FINKELSTEIN 1979; OPPENHEIM 1979.

<sup>42</sup> Vd. EKHOLM – FRIEDMAN 1979.

<sup>43</sup> Vd. LATTIMORE 1979.

<sup>44</sup> EKHOLM – FRIEDMAN 1979, 50. L'emergere di un centro dipenderebbe dall'accumulo di risorse prese da un'altra area nella forma di tributo, bottino, profitti mercantili e solo in un secondo momento la ricchezza sarebbe incrementata dalla produzione industriale (dipendente dalle materie prime e dagli oggetti semilavorati importati dalla periferia) e dall'esportazione dei beni lavorati (*ibid.*, 43). Una politica espansionistica comporterebbe uno sviluppo economico, aumentando la manodopera (grazie ai prigionieri e agli schiavi presi dalla periferia), la produzione agricola, destinata ora anche all'esportazione e al mantenimento delle forze connesse alla divisione del lavoro (artigiani, funzionari amministrativi), la produzione artigianale, destinata ora anche all'esportazione. La crescita economica spingerebbe all'espansione territoriale, comportando una relazione conflittuale tra unità politiche limitrofe, da cui deriverebbe un'ulteriore divisione del lavoro (per la produzione delle armi) e un aumento della produzione (per il mantenimento della manodopera e per aumentare le esportazioni per importare i metalli per produrre le armi) (*ibid.*, 47-48).



## Introduzione

sopravvivenza delle città-stato sarebbe dipesa dal loro controllo delle risorse esterne necessarie per il mantenimento dell'apparato produttivo, in particolare di quello militare da cui dipendeva la difesa di tutte le altre attività economiche e politiche (*ibid.*, 46-48).

È da notare che negli stessi anni anche in ambito antropologico il fenomeno della guerra era interpretato dal punto di vista economico e alla guerra veniva attribuita una primaria capacità condizionante sulla società. Ad esempio, l'antropologo americano M. Harris in *Cannibali e re. Le origini delle culture*, del 1979, sostiene che le civiltà si siano sviluppate e caratterizzate in base al loro modo di rispondere alla disponibilità delle risorse: di fronte ad un aumento demografico, viene incrementata la produzione fino ad una soglia pericolosa di esaurimento delle risorse; per sopravvivere le culture si approvvigionano di nuove risorse, nel rispetto del più conveniente rapporto costi-benefici, attraverso nuove tecnologie, come l'agricoltura, ma anche attraverso la violenza (appropriazione dei beni altrui, saccheggi e guerre), oppure agendo sulla domanda, anche con mezzi radicali (sacrifici umani, controllo delle nascite, infanticidio, uccisione di uomini in guerra,...).

Tornando al convegno di Copenhagen, di grandissimo interesse è la riflessione di M. Liverani (1979) sulla funzione dell'ideologia nell'imperialismo, che rappresenta un esempio brillante del nuovo approccio critico nei confronti delle fonti, nonché della predominante prospettiva socio-politica nello studio delle società antiche. La riflessione di Liverani inoltre è molto significativa nel quadro della nostra ricerca perché affronta temi come la regalità, la guerra e la relazione tra queste e la religione.

Liverani, affrontando il caso dell'impero neoassiro, sostiene che l'ideologia sia strumentale a giustificare lo sfruttamento di molti da parte di pochi attraverso la promozione di differenze qualitative all'interno dei gruppi sociali (LIVERANI 1979, 298). Definisce l'ideologia come una "false consciousness, not the mirror of physical and economic reality, but its inverted image" (*ibid.*, 298), poiché questa rappresenterebbe la condizione di ingiustizia come vantaggiosa anche agli sfruttati o comunque in accordo con l'ordine giusto e naturale della realtà.

Egli ritiene che l'ideologia imperiale neoassira avesse un carattere "spontaneous" e "unconscious" e che questa avrebbe condizionato la società in modo globale, al di là del fatto che la diffusione del messaggio avvenisse attraverso canali diversi e la sua ricezione dipendesse dal coinvolgimento, dalla posizione sociale e culturale dell'individuo (*ibid.*, 302-303). La classe dominante, ideatrice del messaggio e beneficiaria, aveva bisogno di essere motivata da ragioni che trascendessero i benefici economici e di potere (*ibid.*, 299). Il popolo assiro ovvero la classe produttiva, esposta ai pericoli della guerra, destinataria e soggetto strumentale del messaggio, doveva credere di agire contro gli stranieri nel proprio e nel loro interesse, quando in realtà era vittima del sistema quanto quelli. Per quanto riguarda poi i popoli conquistati, dopo un primo momento di scontro ideologico tra conquistatori e vinti, dovuto a diversità culturali (*ibid.*, 300), l'ideologia imperiale avrebbe iniziato ad agire, tramite un processo di de-culturazione, anche all'interno del paese sconfitto, per indebolire la resistenza locale, creando dei legami tra il centro dell'impero e gruppi prescelti della periferia.

Liverani riconosce che nel mondo assiro l'aspetto religioso non è autonomo dalla politica. Secondo lo studioso, le divinità e il culto sarebbero espressioni ipostatiche di valori sociali e il dio Assur, in particolare, sarebbe il duplicato della regalità assira. Il potere del re assiro non sarebbe stato arbitrario, ma sarebbe stato condizionato da codici sociali e da interessi di gruppi sociali, che potevano trovare espressione divina. Secondo Liverani il carattere religioso dell'impero è la vera forma dell'ideologia, è il codice e non parte del messaggio. Per questo egli ritiene fuorviante parlare di imperialismo assiro in termini di religione e di rappresentazione del mondo. Egli ritiene piuttosto che dovremmo decodificare il messaggio, tradurlo in un altro codice, guardare dall'esterno e non dall'interno ("helplessly trapped"), ovvero analizzare il fenomeno in termini economici e politici (*ibid.*, 301).

Liverani mira a definire una "grammatica" dell'ideologia imperiale assira, una "teoria delle diversità qualitative come giustificazione dell'inequità e dello sfruttamento" (*ibid.*, 303) attraverso

lo studio dei motivi e delle opposizioni impiegati per rappresentare gli eventi alla luce dell'interpretazione politica ufficiale. Ritene inoltre necessario studiare le relazioni tra l'attestazione di certi temi e gli sviluppi della struttura economica, politica dell'impero e delle relazioni socio-economiche interne.<sup>45</sup> Individua infatti uno sviluppo diacronico dell'ideologia imperialistica assira parallelo alla storia dell'impero neoassiro divisibile in tre fasi: una esplorativa, una di combattimento e una organizzativa (*ibid.*, 304).

Lo studioso prende in esame la concezione dello spazio, del tempo, degli uomini, dei beni per quanto concerne la rappresentazione della realtà prima e dopo l'intervento politico-militare. Analizzando la concezione dello spazio (*ibid.*, 305-307), egli individua una contrapposizione tra un centro cosmico positivo e una periferia caotica negativa, espressa attraverso una serie di opposizioni (interno/esterno; rassicurante/preoccupante; conosciuto/sconosciuto; campagna assira/montagne del nord, paludi del sud, deserto siro-arabico; luminoso/oscuo; produttivo/sterile ecc.). L'esistenza della periferia caotica è strumentale al buon funzionamento del centro (attraverso lo sfruttamento delle sue risorse), essa poi è centro-orientata, è un cosmo in potenza, che può essere realizzato grazie alla conquista del re.

Per quanto riguarda la rappresentazione dello spazio nel momento dell'attacco e della conquista, essa è modulata sul principio della penetrazione eroica del cosmo nella periferia, possibile grazie al valore del re, dell'esercito assiro e della loro superiorità tecnologica. I motivi impiegati sono quelli del "sentiero difficile", della "stele ai confini del mondo", del controllo dal Mare Inferiore al Mare Superiore, delle Quattro parti del mondo. Questi temi sono legati alla fase di esplorazione, ma anche di presa di possesso, di assimilazione, di unificazione territoriale. Le terre non coltivate diventano coltivate, quelle inabitate, abitate, etc. Le diversità locali (economiche, amministrative, culturali, linguistiche etc) vengono eliminate. L'espansione dell'impero coincide con il prevalere del cosmo sul caos, dell'ordine e della civiltà sul disordine e la barbarie.

Per quanto riguarda la concezione del tempo (*ibid.*, 308-309), la creazione è il momento in cui le cose da uno stato di disordine passano ad uno di ordine, ma non è un processo compiuto: gli dei hanno predisposto le strutture fondamentali; le figure mitiche hanno fondato le istituzioni essenziali della civiltà; il re, come le divinità e gli eroi, deve fondare nuove cose (istituzioni, cerimonie, città, leggi, tecniche ecc.), deve preservare quelle esistenti e deve rinnovarle periodicamente. Il tempo è articolato in fasi favorevoli o meno al compimento di certe azioni, nonché è sottoposto ad un ritmo di cicli costanti. Il re deve conoscere e controllare questa struttura del tempo e fare in modo che tutto avvenga nel momento propizio e regolarmente. Il re è poi il primo a fare qualcosa, nonché egli è impegnato nella lotta contro il decadimento (riconquista dei territori perduti; restauro degli edifici). L'opera di creazione del re trova la sua massima espressione nella fondazione della capitale: il re agisce al centro del mondo, influenzandolo però nella sua totalità.

Per quanto riguarda la concezione degli uomini (*ibid.*, 309-312), gli Assiri civili, normali fisicamente e linguisticamente, coraggiosi, uniti, sono contrapposti agli stranieri, barbari, strani, sub-umani, che parlano lingue incomprensibili, codardi e divisi tra loro. Pochi Assiri, se non il re assiro stesso da solo, possono prevalere sui molti stranieri. Apice e spiegazione dell'unicità e della compattezza del mondo cosmico è la regalità assira, senza pari, proprio come il dio Assur. Il re assiro è il solo a possedere qualità che lo rendano legittimato ad esercitare la regalità universale e per queste ragioni è scelto dagli dei. Il re assiro poi confida in Assur, mentre i nemici che confidano in loro stessi sono destinati alla sconfitta. Il re assiro teme gli dei, mentre i sovrani stranieri temono il re assiro. Per quanto riguarda gli aspetti "dinamici", o il tipo umano anomalo -lo straniero- si sottomette (attraverso la *proskynesis* e il tributo) e può essere normalizzato e trasformato in Assiro o, se si ribella da pazzo, è destinato all'eliminazione fisica.

---

<sup>45</sup> L'uso e l'aggiornamento dell'immaginario per la propaganda sono legati ad esempio alla trasformazione dei territori conquistati in province, all'omologazione linguistica, politica, amministrativa, culturale. L'applicazione di certi temi si muove poi con l'allargamento dell'impero. I temi ideologici variano inoltre a seconda del contesto geografico/culturale di ricezione (LIVERANI 1979, 304).

## Introduzione

Per quanto riguarda la concezione dei beni (*ibid.*, 312-314), nella periferia vi sono le materie prime, ma queste non sono sfruttate, perché sconosciute o nascoste. Esse, una volta portate al centro, vengono trasformate in beni utili al buon funzionamento del cosmo. Il centro è la sede di tutte quelle entità capaci di trasformare il caos periferico in ordine, in vita organizzata e civilizzata. Se il centro prende dalla periferia beni materiali, fornisce in cambio beni ideologici (ordine, giustizia, protezione), servizi politici o culturali che solo il re assiro può fornire in quanto intermediario tra uomini e dei. Alcuni di questi servizi forniti (vita, protezione) sono la traduzione ideologica dei beni concreti presi dalla periferia. “We see how the ideology turns reality upside down” (*ibid.*, 313). Lo scambio di lavoro e di beni materiali con beni ideologici avviene su vari livelli: tra il re e la corte e gli ufficiali provinciali nella forma del *tamartu*, tra il palazzo e i sudditi nella forma di tasse, tra l'impero e gli stranieri nella forma di tributi. Inoltre per chi vive nel centro vi sono possibilità di esenzioni dal lavoro e privilegi. Secondo l'ideologia neoassira, le differenze nella realtà apparirebbero all'ordine cosmico e sarebbero funzionali ad esso. La regalità, in conclusione, sarebbe il punto di riferimento per l'ordine cosmico nel mondo umano e alla posizione di vicinanza dell'individuo o del gruppo sociale al re corrisponderebbe una condizione particolare di vita. Secondo Liverani, l'imperialismo si fonderebbe su un'unica differenza ovvero quella che esiste tra chi domina e chi è dominato (*ibid.*, 305).

Più conservatore nelle sue interpretazioni, nella medesima occasione è P. Garelli (1979) che ritiene che il re d'Assiria sia il sommo sacerdote del dio Assur, il vero re del paese, e che questi riceva dal dio l'ordine di allargare i confini del paese. Parla di imperativo di guerra santa che spiegherebbe il dinamismo e la forte coesione all'interno dello stato assiro. Tra l'altro Garelli conclude il suo articolo dicendo che l'impero assiro prefigurerebbe, nel suo assolutismo, l'impero ottomano.

Nella stessa occasione J. Reade (1979a) affronta il tema dell'ideologia e della propaganda per quanto riguarda i monumenti neoassiri. Secondo lo studioso, i rilievi neoassiri nei palazzi regali avevano una funzione narrativa e celebrativa, prevalentemente rivolta ai cortigiani o a visitatori altolocati stranieri e non al popolo. Lo studioso parla addirittura di “intrattenimento”, di scene piene di aneddoti, di “predica al convento”, piuttosto che di vera e propria propaganda. Le stele, i rilievi rupestri, le statue collocate nei templi, nei palazzi, nelle strade, sulle pareti rocciose avevano anch'esse una funzione di memoriale per le imprese del sovrano, ma erano dirette ad un pubblico più ampio (divinità, contemporanei di estrazioni sociali diverse, gente del futuro) e in questi monumenti il re sarebbe stato rappresentato come “agente e servo degli dei”, non tanto come un conquistatore, secondo un'immagine che gli Assiri avrebbero avuto di loro stessi e che avrebbero voluto che gli altri popoli avessero.

Tra gli anni Ottanta e gli anni Novanta continuarono a progredire le conoscenze sulle antiche civiltà mesopotamiche, grazie alle attività di scavo, di ricognizione di superficie, all'edizione e riedizione<sup>46</sup> di documenti testuali (anche privati e amministrativi) e all'uscita di sintesi storiche. Dagli anni Novanta in poi la storia inizia ad essere riletta a partire da altri tipi di fonti, non più solo a partire dalle iscrizioni regali. Per quanto riguarda la storia assira, ad esempio, furono pubblicati all'interno della serie *State Archives of Assyria* testi di corrispondenza, di profezia, di oracoli, di consultazione degli astri, testi letterari. Emersero così le preoccupazioni dei sovrani, nonché il ruolo delle élite, aspetti che ridimensionarono l'immagine di un sovrano forte, pio e pastore giusto, modulata a partire dalle fonti celebrative. Negli anni Novanta si tenne poi un convegno dedicato agli aspetti messianici della regalità nel Vicino Oriente antico.<sup>47</sup>

Verso la fine del secolo cominciarono poi studi “neo-diffusionisti” (WEST 1997; DALLEY 1998) che rintracciarono le influenze della civiltà assira nel mondo biblico e greco, rompendo l'assioma della contrapposizione tra queste civiltà. Si generò una sorta di corrente “Pan-assira”, di cui Simo Parpola sarebbe il principale esponente (FRAHM 2006, 89-90). Tra la fine del Novecento e l'inizio

---

<sup>46</sup> Si pensi alla riedizione delle iscrizioni regali all'interno della serie *Royal Inscriptions of Mesopotamia*.

<sup>47</sup> DAY 1998.

del Duemila, all'interno di questi studi interculturali, furono affrontate tematiche come la mitologia (WHITING 2001) e l'ideologia (PANAINO – PETTINATO 2002).<sup>48</sup>

D'altra parte, per quanto riguarda più specificamente il tema della guerra, continuarono ad essere oggetto di studio l'organizzazione degli eserciti<sup>49</sup>, gli armamenti, le strategie militari<sup>50</sup>, ma si aggiunse l'analisi delle componenti etniche e sociali degli eserciti.<sup>51</sup> Inoltre divennero più rari in questo i giudizi morali da parte degli studiosi: le azioni militari dell'impero neoassiro, ad esempio, furono valutate nei termini di realismo politico e di efficienza organizzativa e, per quanto riguarda il tema della deportazione dei nemici (ODED 1979), esso fu considerato dalla prospettiva sociale dell'impero assiro come *melting pot* (FALES 2009, 266). Del resto era emersa la natura multietnica anche dell'esercito assiro (ODED 1979, 48-54; DALLEY 1985). Sull'ideologia in guerra nel periodo assiro furono condotti poi alcuni studi (ALBREKTSON 1967; ODED 1991; 1992) che sottolineano la legittimazione degli atti violenti in guerra tramite il concetto dell'ordine divino.

Per quanto riguarda le arti visive, a partire dagli anni Ottanta nell'analisi dei documenti figurativi si iniziò a dare importanza al loro contesto di ritrovamento, di produzione e di fruizione. Nel caso, ad esempio, dei rilievi neoassiri, gli studiosi si impegnarono soprattutto nell'identificazione della loro collocazione spaziale, all'interno delle sale dei palazzi, e narrativa, all'interno dei cicli scultorei.<sup>52</sup> Furono poi analizzati i programmi figurativi e gli stili caratteristici dei diversi re neoassiri<sup>53</sup>; le relazioni tra la rappresentazione negli ortostati e le iscrizioni regali<sup>54</sup> nonché il loro contenuto ideologico e propagandistico<sup>55</sup>. Iniziò poi una corrente di studi interessata agli aspetti retorici nelle arti figurative (ad esempio, ALBENDA 1998; RUSSELL 1998a; WINTER 1981) che troverà massima espressione negli anni Duemila.

Nonostante questi progressi, alla fine del Novecento P. Matthiae in *Il sovrano e l'opera. Arte e potere nella Mesopotamia antica* (1994) denunciava l'uso pressoché esclusivo di fonti testuali nella storiografia e per quanto concerne invece gli studi sui reperti artistici, il protrarsi di analisi limitate agli aspetti stilistici che non storicizzavano i linguaggi figurativi in una prospettiva più complessa e ampia che considerasse anche i fattori economici e ideologici (MATTHIAE 1994, 39). Matthiae promuove il valore di uno studio comparato delle fonti verbali con quelle visuali. Inoltre attraverso un approccio diacronico egli rintraccia cambiamenti ideologici nel corso della storia mesopotamica. Lo studioso concepisce l'opera artistica antica come uno strumento di comunicazione tra il mondo umano e il mondo divino e per questo sostiene che si debba valutarla considerando i fattori della committenza (il sovrano) e dei destinatari (gli dei). Nelle sue analisi egli presta attenzione anche ai materiali e alle tecniche di lavorazione delle opere, riconoscendo anche a questi elementi significati ideologici.

Secondo lo studioso, la regalità nell'antica Mesopotamia era concepita come un'istituzione di origine divina, creata dagli dei al momento della creazione della prima città. La fonte della legittimità del potere regale risiedeva nel mondo divino, non umano. Il re, come per Frankfort, è

<sup>48</sup> Nell'ambito degli studi sul mondo assiro, vd. il progetto *Melammu* e i suoi convegni e pubblicazioni: ARO – WHITING 2000; WHITING 2001; PANAINO – PETTINATO 2002; ROLLINGER – ULF 2004.

<sup>49</sup> MALBRAN-LABAT 1982.

<sup>50</sup> SAGGS 1963.

<sup>51</sup> Sull'organizzazione dell'esercito e delle strategie militari, vd. VON SODEN (1963), HROUDA 1965 e READE 1972 (a partire dall'esame dei rilievi neoassiri); SCURLOCK 1997; FALES 1990, 2000; vd. anche YADIN 1963; MIERZEJEWSKI 1970; POSTGATE 1974, 1979, 2000; CHÁRVAT 1982; USSISHKIN 1982; EPH'AL 1983, 1996, 1997; STILLMAN – TALLIS 1984. Lo sviluppo tecnologico-militare fu indagato come fattore di cambiamenti storico-sociali da Drews (1993) per quanto riguarda la fine dell'età del Bronzo. Un esempio di una pluralità di interessi e di metodologie è la Rencontre dedicata specificatamente al tema della guerra nel 1963. Alcuni contributi furono pubblicati nel vol. 25, n. 2, della rivista *Iraq*.

<sup>52</sup> La "narrativa storica" nell'arte assira è stata analizzata da autori come Reade (READE 1979b), Winter (WINTER 1981, 1983), Russell (1993), Marcus (1987), Pittman (1996a). Per una bibliografia esaustiva sull'argomento vd. FALES 2009, 244.

<sup>53</sup> Vd. ad esempio WINTER 1983; RUSSELL 1999; MATTHIAE 1994, 1996a, b, 1998; CIFARELLI 1998; PITTMAN 1996a.

<sup>54</sup> Vd. TADMOR 1994; FRAME 2004.

<sup>55</sup> Vd. READE 1979, 1981, 1983; RUSSELL 1991; BACHELOT 1991; WINTER 1981, 1997.

l'umano vicario della divinità e a causa della sua natura umana non è infallibile. Matthiae parla di "angosciato travaglio del principe mesopotamico", ossessionato dalla necessità di verificare costantemente l'appoggio divino alle sue azioni. Il re mesopotamico ricercerebbe solo il consenso divino, perché quello umano potrebbe essere "fuorviante e ambiguo" e nel caso ci fosse rispecchierebbe comunque il favore divino (*ibid.*, 88). Il re è il prediletto degli dei che lo dotano di qualità superiori (in particolare di forza e di conoscenza). Matthiae attribuisce una triplice funzione alla regalità, che consiste nella conservazione della giustizia sociale attraverso il culto degli dei e il buon governo; nella difesa dello stato dai nemici; nella trasformazione produttiva delle risorse naturali. Il re mesopotamico è il responsabile e il garante in terra dell'ordine sociale e naturale creato dagli dei all'inizio dei tempi (*ibid.*, 85, 86). Il re lotta contro il caos quando promulga codici giuridici, vince sui nemici, abbatte le bestie selvatiche, canalizza e mette a coltura terre, restaura città, templi e simulacri divini. Anche la tecnica produttiva delle opere testimonia il controllo del re sulla natura, soprattutto nel caso di quelle che comportano la trasformazione delle materie, come i mattoni smaltati e le rappresentazioni bronzee (*ibid.*, 145).

L'ordine primordiale non va poi solo conservato, ma anche espanso. A tal proposito, secondo Matthiae, a partire da Tiglat-pileser III, la politica imperialista non fu dovuta tanto a ragioni economiche, quanto piuttosto alla volontà di trasformare tutto il mondo in Assiria, ponendolo sotto la guida di Assur, per far trionfare l'ordine a livello universale (*ibid.*, 110).

Secondo lo studioso, i monumenti regali avrebbero dunque come soggetto "il re come trionfatore sul caos". Basandosi anche sul testo delle epigrafi contenenti la dedica, egli attribuisce alle statue e alle stele votive le funzioni di testimonianza dell'azione positiva del re di fronte agli dei in modo "tangibile e durevole" (1994, 64); di prova del favore divino di fronte agli uomini; di prolungamento degli effetti benefici (ad esempio legati alla vittoria) dell'azione del re; di concessione di una vita, di un regno e di una discendenza lunghi e prosperi. Seppur non in modo esplicito, Matthiae attribuisce una funzione magica alle sculture: a queste sarebbero state riconosciute una fisicità "attiva" e la capacità di comunicare tramite voce, verbalmente, con il mondo dell'invisibile. Per queste ragioni esse erano sottoposte alla tutela divina e terribili maledizioni erano rivolte a coloro che le avrebbero danneggiate. Le statue divine erano poi concepite come espressione e garanzia del favore divino verso la società (*ibid.*, 82).

Matthiae in *Il sovrano e l'opera* parla ancora di visione mitopoietica degli antichi (*ibid.*, 20), testimoniata dall'identità, a livello di rappresentazione nei testi, tra la divinità e il tempio. Parlando della *Lamentazione per Ur*, sostiene che la distruzione della città sia attribuita dagli antichi non all'attacco dei nemici, ma all'uragano voluto da Enlil: "quello è apparenza, questo è realtà" (*ibid.*, 25). Secondo Matthiae, i santuari erano poi concepiti come repliche dei templi costruiti dagli dei e sedi di azioni mitiche (*ibid.*, 32). Il re, restaurando i templi, avrebbe riattualizzato l'azione degli dei. Il re, come ideatore e realizzatore dei progetti, dotato di saggezza e sapere, sarebbe stato l'immagine terrena di Ea/Enki. Lo studioso coglie poi un parallelo anche per quanto concerne le imprese belliche del re e quelle della divinità.

Alla fine del secolo, dunque, grazie a Matthiae e E. Porada<sup>56</sup>, viene a delinearsi l'ipotesi performativa per quanto riguarda l'interpretazione della funzione dei documenti figurativi, ipotesi che sarà molto dibattuta negli studi contemporanei.

### 2.3. Studi contemporanei

Negli anni Duemila la regalità torna ad essere un argomento di intenso dibattito negli studi sul Vicino Oriente antico, affrontato con un approccio comparativo per quanto concerne contesti

---

<sup>56</sup> "In view of the magic powers that the monstrous figures in the reliefs were assumed to control, one may wonder whether the reliefs showing military victories and rows of prisoners fulfilled merely a commemorative purpose. More likely, by eternalizing the effect of the enemies' defeat and misery, they were also expected to influence future events", PORADA 1995, 2702-2703.

cronologici e geografici diversi e distanti tra loro, sia durante convegni<sup>57</sup> che in monografie<sup>58</sup>, oppure in occasioni o pubblicazioni che ne analizzano l'ideologia e le sue manifestazioni concrete in aree geografiche e periodi specifici<sup>59</sup>. Per quanto riguarda il primo caso, tra i principali studi che raccolgono atti di convegni, ricordiamo *Religion and Power: Divine Kingship in the Ancient World and Beyond* (BRISCH 2008), *Concepts of Kingship in Antiquity* (LANFRANCHI – ROLLINGER 2010), *Experiencing Power, Generating Authority. Cosmos, Politics, and the Ideology of Kingship in Ancient Egypt and Mesopotamia* (HILL – JONES – MORALES 2013), nei quali prevale una riflessione sugli aspetti ideologico-religiosi della sovranità.<sup>60</sup> Per quanto concerne il secondo genere di studi<sup>61</sup>, recentemente profonde speculazioni sono state condotte sull'ideologia regale neoassira in chiave mitico-religiosa (ad esempio, ANNUS 2002; ATAÇ 2010).

Nel frattempo continuano ad uscire studi sulla guerra dal punto di vista organizzativo, tecnologico, strategico (FAGAN 2010; HAMBLIN 2006; HASEL 2005; NADALI 2003), economico (ANDREAU *et alii* 2000), sociale (NADALI 2005b), ideologico (guerra come lotta contro il caos, per la restaurazione dell'ordine, vd. ad esempio CROUCH 2009) o complessivo (FALES 2010). Per quanto riguarda lo studio sulle arti visive, perdura poi l'interesse per la retorica (in particolare per i rilievi neoassiri, vd. ad esempio, LUMSDEN 2004; NADALI 2006a; WATANABE 2004, 2006, 2008).

Qui vogliamo richiamare l'attenzione su aspetti che, a nostro parere, sono peculiari nell'orizzonte della ricerca in questi anni. Dunque, forse per il cosiddetto crollo delle ideologie o per un esaurimento naturale del dibattito su temi politico-sociali a lungo sviscerati, la svolta attuale nella disciplina ricorda l'orientamento all'epoca di Frankfort per l'interesse per gli aspetti "spirituali" delle civiltà antiche e per l'interpretazione delle espressioni religiose (mitologiche, cosmogoniche, rituali), non più come sovrastrutture che occultano la realtà nel loro essere funzionali ad interessi politici ed economici, ma come le fonti più preziose per conoscere la visione della realtà e l'organizzazione delle società passate.

A tal proposito lo studio *The Mythology of Kingship in Neo-Assyrian Art* (2010) di Mehmet-Ali Ataç costituisce un esempio, se pur in una forma per certi versi "estrema", di questa nuova tendenza. Esso si ricollega alle analisi della prima metà del Novecento non solo per l'interesse per i significati religiosi, ma anche per l'impiego del metodo comparativo con altre tradizioni culturali di luoghi ed epoche diverse. Ataç attribuisce alla civiltà assira una concezione del mondo e un modo di esperirlo diversi rispetto a quelli propri della cultura occidentale attuale. Per esempio, sostiene che nella tradizione culturale mesopotamica non esisterebbero metafore nell'accezione occidentale, ma che le immagini sarebbero concrete, con valore ontologico (ATAÇ 2010, 12).

Possiamo notare però che se per Frankfort l'arte era un'espressione non "filtrata", per Ataç essa, nel caso dei rilievi neoassiri, è il prodotto di una riflessione intellettuale profonda e, quanto a forma e contenuti, essa è opera della classe scribale e sacerdotale (*ibid.*, 4).

Lo studioso sostiene la necessità di considerare le fonti scritte nell'analisi dei documenti figurativi. Considera tuttavia il linguaggio visuale autonomo da quello verbale: nel caso non vi sia corrispondenza tra le fonti figurative e quelle testuali, ciò potrebbe dunque dipendere dal fatto che nelle prime sia contenuto un sapere magari mai messo in forma scritta (*ibid.*, 86).

Ataç predilige dunque nel suo studio i rilievi di soggetto mitico-rituale (geni, creature ibride, scena con l'albero sacro), preminenti nell'arte assira all'epoca di Assurnasirpal II. Egli ritiene che la

<sup>57</sup> Ad esempio, vd. ALCOCK *et alii* 2001; CHARVÁT *et alii* 2006; la Rencontre Assyriologique Internationale del 2008, tenutasi a Würzburg, intitolata "Organization, Representation and Symbols of Power in the Ancient Near East", i cui atti non sono ancora stati pubblicati.

<sup>58</sup> Ad esempio, LAUNDERVILLE 2003, in cui sono indagate le similitudini per quanto concerne l'ideologia regale nella Grecia arcaica, in Israele e nella Mesopotamia paleobabilonese.

<sup>59</sup> Ad esempio, per il periodo protodinastico, vd. COHEN 2005. Per la regalità nel mondo biblico, vd. HAMILTON 2006.

<sup>60</sup> Ricordiamo che uno dei temi trattati durante il III ICAANE tenutosi a Parigi nel 2002 fu proprio la rappresentazione di ideologie regali e religiose, ma al momento gli atti del convegno non sono ancora stati pubblicati, vd. MARGUERON *et alii*.

<sup>61</sup> Ricordiamo anche la monografia di Nick Wyatt sull'ideologia regale israelitica influenzata da elementi egizi e ugaritici (WYATT 2005).

## Introduzione

decifrazione del loro linguaggio “ieratico”, “sacrale”, debba precedere l’analisi della narrativa storica, poiché sarebbe necessario, prima di tutto, indagare l’interpretazione degli antichi della realtà e della storia, che si fonderebbe proprio sulla mitologia e sulla cosmologia a cui quella produzione è legata. Lo studioso non nega l’esistenza di un messaggio propagandistico veicolato dai cicli scultorei, ma ritiene che questo fosse rivolto a visitatori esterni alla corte e che comunque fosse di importanza secondaria rispetto a quello esoterico, fruibile dalle cerchie scribali e sacerdotali e dal sovrano, qualora iniziato (*ibid.*, 89).

Secondo Ataç, l’élite intellettuale e sacerdotale della corte sarebbe stata l’ideatrice dei progetti figurativi e, allo stesso tempo, il pubblico principale delle opere presenti nei palazzi neoassiri. Inoltre i soggetti dei rilievi non sarebbero legati alla funzione degli spazi che essi decoravano o meglio occupavano: le opere erano fatte per esser contemplate ed essere oggetto di riflessione, anche se il loro significato poteva esser illuminato e reso efficace da azioni rituali che potevano eventualmente esser compiute nei pressi degli ortostati (*ibid.*, 120). L’élite degli studiosi e degli operatori culturali a corte avrebbe espresso nei rilievi il suo sapere e le sue concezioni riguardo al proprio ruolo e alla questione della regalità.

Nei rilievi sono rappresentate le creature attive nel mondo primordiale, gli esseri mitologici, gli Apkallu, a cui era attribuita una funzione apotropaica, ma anche di trasmissione di un sapere esoterico, legato al periodo antidiluviano. Secondo Ataç, gli *ummānu* si identificavano con i potenziali ricevitori di questo sapere esoterico, iniziatico, che consisteva nella conoscenza della “vera natura del sistema del cosmo”, dell’ordine che precede e sta alle fondamenta di quello attuale (*ibid.*, 161). Alla prerogativa del possesso e della capacità di iniziare alla conoscenza corrispondeva la loro funzione salvifica (*ibid.*, 155). In parallelo, le figure dei geni apkallu, “saggi antidiluviani”, considerati come loro antenati, avrebbero rappresentato questi circoli, che operavano (attraverso rituali e la trasmissione del sapere) per la salvezza del sovrano e della corte, ma anche per la riattualizzazione di un cosmo ideale grazie alla loro gnosi (*ibid.*, 38).

Ataç parla poi di “filosofia/metafisica della regalità”. Secondo lo studioso la regalità sarebbe stata concepita da questi gruppi come l’unione duale e dialettica di due aspetti: quello militare (*regnum*) e quello sacro (*sacerdotium*), a cui sarebbero corrisposti rispettivamente da una parte il potere e l’azione, associati al sovrano, dall’altra la facoltà di consigliare e la conoscenza, attribuite all’apparato scribale e sacerdotale (*ibid.*, 116). Inoltre il *regnum* sarebbe stato subordinato al *sacerdotium*.

Nei rilievi di Assurnasirpal II egli individua un lato legato al *regnum* e alla “regalità essoterica”, in base alla presenza del re, di figure armate e di riferimenti al leone (ad esempio nelle protomi ornamentali delle armi) e un lato connesso al *sacerdotium* e alla “regalità esoterica”, contraddistinto da una figura con fascia (forse il principe), da personaggi armati in modo più leggero, da geni e da riferimenti al toro o ad altri animali erbivori. Il re assiro, secondo Ataç, appartenerebbe all’élite militare e amministrativa, piuttosto che a quella sacerdotale (sottovalutandone il ruolo, ribadito nella titolatura, come sacerdote di Assur); nel caso il sovrano presenti aspetti legati al *sacerdotium*, ciò dipenderebbe da un contesto temporaneo rituale, o da un privilegio concessogli dalla classe sacerdotale (*ibid.*, 97).

Il re tuttavia può comparire nei rilievi (nelle scene con l’albero sacro) anche con elementi riconducibili ad entrambe le sfere e in tal caso si configurerebbe come *persona mixta* (*ibid.*, 113-129). Questa rappresentazione rispecchierebbe (non tanto a livello rituale, ma filosofico, metafisico) la dialettica della regalità: una “scissione tra due opposti complementari e l’interdipendenza reciproca e la riconciliazione degli opposti all’interno di un contesto cosmologico” (*ibid.*, 124). E ancora: “The visual expression of an intersection of these two domains in the king is not because the king is or has both, but because the two are ideologically merged in the figure of an ideal or primordial union of these two sources” (*ibid.*, 129). I circoli scribali-sacerdotali mostrerebbero infine la loro autorità come possessori e governatori della regalità nelle scene con l’albero sacro attraverso le figure degli apkallu (*ibid.*, 166).

Le conclusioni dello studioso si pongono quindi in polemica con la tradizione che vuole il re mesopotamico come mediatore prescelto tra il mondo divino e il mondo umano. Inoltre anche l'aspetto religioso-rituale è sublimato in un'interpretazione "filosofica". L'interpretazione stessa degli aspetti formali è originale. Tuttavia in questa ricerca dei significati autentici il ricorso frequente al termine esoterico può sembrare un alibi, un espediente per nascondere i punti deboli dell'interpretazione: se qualcosa non torna secondo lo schema, è perché è stato volontariamente occultato.

L'altra questione su cui vogliamo ora soffermarci è il cosiddetto "onthological turn". Si tratta di una rivoluzione nata in campo antropologico, alla fine degli anni 80, 90, di cui si è iniziato a discutere negli anni Duemila (HENARE *et alii* 2007, 9), che ha avuto ripercussioni anche negli studi vicino-orientali. Gli studiosi di questa corrente sostengono la necessità di superare le dicotomie di stampo aristotelico (persona/cosa; materia/significato; rappresentazione/realtà; cultura/natura; concreto/astratto; fisico/mentale; materiale/sociale), impiegate a livello concettuale e nel linguaggio teoretico in antropologia, poiché esse non hanno valore universale e sono quindi inadatte per comprendere le altre culture (HOLBRAAD 2009, 341).

Questa nuova prospettiva è legata agli studi postcoloniali e al principio che non vi siano sistemi concettuali superiori agli altri, culture più progredite di altre. Questo movimento ribadisce dunque l'importanza, da un punto di vista etico, politico, di non considerare il pensiero occidentale basato sul primato della scienza come superiore, più vicino alla realtà. Secondo questa corrente, gli antropologi non devono provare a determinare come gli altri pensano il mondo, ma come devono pensare per concepire un mondo come i loro informatori lo concepiscono.

Secondo questo nuovo orientamento, gli antropologi devono smettere di produrre filtri attraverso cui analizzare i fenomeni, e iniziare a concepire piuttosto l'incontro con gli informatori e le cose<sup>62</sup> come occasioni per produrre nuovi concetti (HENARE *et alii* 2007, 8): "si deve passare da come i fenomeni umani possano essere illuminati a come i fenomeni possono offrire illuminazione" (*ibid.*, 9). La proposta consiste nel trattare il significato e la "cosa" come un'identità. Gli antropologi non devono usare categorie famigliari per illuminare istanze non famigliari, ma devono riconcettualizzare le proprie nozioni e produrne di nuove che non siano in contraddizione con quelle offerte dai nativi (capire non perché dicono così, ma cosa stanno dicendo) (*ibid.*, 22; HOLBRAAD 2009, 434). Comunque, per le differenze culturali di fondo, non ci può essere corrispondenza tra i concetti degli informatori e quelli "derivati" degli antropologi (HENARE *et alii* 2007, 18-19).

Alla critica che con tale approccio, in modo schizofrenico, ci sia il rischio di scambiare le rappresentazioni multiple del mondo per multipli mondi, quando il mondo è uno solo (*ibid.*, 11-12), i sostenitori dell'analisi ontologica rispondono che non c'è alternativa, se si intende "prendere" con serietà le assunzioni degli altri e non ridurle a visioni culturali, a credenze (*ibid.*, 12). L'alterità è una proprietà delle cose che sono concetti (*ibid.*, 16). Le cose non sono percezioni, ma concezioni.

C'è chi critica questo metodo perché ogni incontro in campo antropologico esisterebbe all'interno di un mondo condiviso piuttosto che come "a spark that jumps across a gap between worlds" (ALBERTI *et alii* 2011, 907-posizione di Severin Fowles).

Queste riflessioni hanno colpito anche il mondo dell'archeologia.<sup>63</sup> Gli archeologi partono necessariamente dalle "cose", i reperti, tuttavia a differenza degli antropologi non possono interagire direttamente con quelli che dovrebbero essere i loro informatori, gli antichi. Per poter comprendere un reperto o un fenomeno è necessaria una conoscenza profonda del contesto (dal punto di vista sociale, economico, politico, cosmologico, mitologico, rituale), ma la documentazione può essere insufficiente. Di certo è necessario partire dal presupposto che il

---

<sup>62</sup> Impiegano il termine "cosa," e non "oggetto", "manufatto", "materialità", poiché questo termine è privo di accezioni teoretiche. Inoltre il termine è usato in senso non analitico, ma euristico.

<sup>63</sup> Vd. ad esempio la conferenza tenuta presso la Brown University nel 2010 "Worlds otherwise": Archaeology, Theory, and Ontological Difference" organizzata da Ben Alberti e Yvonne Marshall. Per una sintesi del dibattito e per bibliografia vd. ALBERTI *et alii* 2011.



## Introduzione

sistema concettuale era diverso in passato e indagare i reperti sulla base degli elementi forniti dalle fonti.

Zainab Bahrani, con un approccio interdisciplinare, ha trattato queste problematiche in *The Graven Image* del 2003. Prima di tutto la studiosa ribadisce come l'origine degli studi sul Vicino Oriente antico sia legata al dominio coloniale europeo della regione non tanto dal punto di vista della storia delle scoperte, quanto piuttosto dal punto di vista dell'interpretazione della storia e dell'arte della Mesopotamia, modulata su costrutti "occidentali" e funzionale a sostenere la superiorità intellettuale, estetica e spirituale del mondo occidentale, concepito e propagandato come apice dell'evoluzione culturale umana.

Bahrani sostiene che nell'analisi dell'arte vicino-orientale siano state applicate fino ad oggi categorie aliene all'ontologia mesopotamica. Ad esempio la tradizionale valutazione della rappresentazione figurativa in base alla sua capacità di rappresentare la realtà (*mimesis*) è fuorviante. A tal proposito la studiosa interpreta il termine *šalmu*, di norma tradotto con "monumento, statua, rilievo", non come una categoria estetica, ma ontologica: l'immagine era concepita come un doppio, un sostituto di ciò che essa rappresentava, nonché come dotata di capacità performative. Critica quindi l'interpretazione dei monumenti regali come semplici strumenti di propaganda. Il saccheggio e la distruzione dei monumenti regali poi non erano dovuti a ragioni economiche, ma magiche: il possesso di un'immagine avrebbe comportato un controllo sul soggetto di cui essa era una replica e le azioni operate sul monumento avrebbero colpito anche il doppio in carne e ossa. Tuttavia di frequente le statue regali saccheggiate appartenevano a re morti da tempo, quindi l'intento magico di colpire il nemico non sembra trovare riscontri. L'approccio di Bahrani sarebbe quindi criticabile perché il valore di sostituto e il fattore performativo dell'immagine sarebbero dipesi dal contesto: ad esempio, una statua regale avrebbe sostituito la persona fisica del sovrano solo in alcune occasioni, non sempre (FALES 2009, 254-258).

La studiosa sostiene poi la necessità di considerare anche la scrittura in termini ontologici, come un sistema simbolico non indipendente da quello visuale, inoltre come anch'esso dotato di capacità performative. Tuttavia anche in questo caso tale assunto non può avere un valore assoluto: può esser vero in un contesto magico-rituale, mentre sembra un'esagerazione nel caso di documenti con altre funzioni, come quelli amministrativi.

Bahrani afferma che l'arte mesopotamica è contraddistinta da una polisemia complessa, metafisica, peculiare di quell'ambiente culturale, e il suo appello a indagarla a partire dai concetti che appartengono a questa tradizione non può non essere accolto. Tuttavia non è necessariamente vero che gli assunti e le pratiche mesopotamiche siano alieni, inconciliabili con quelli del mondo attuale occidentale (*ibid.*, 260-261). L'analisi richiede una valutazione caso per caso.

Infine, questa studiosa si è occupata anche della rappresentazione e della concezione della guerra, in *Ritual of War: The Body and Violence in Mesopotamia* del 2008. Secondo Bahrani, i monumenti di guerra regali rappresentano il potere del re attraverso l'immagine del corpo forte e virile del sovrano e quella del corpo prostrato, ferito o morto del vinto.<sup>64</sup> Tuttavia la funzione delle opere non si sarebbe limitata alla commemorazione e alla legittimazione delle imprese, ma avrebbe anche perpetuato gli effetti dell'evento (la vittoria). Bahrani considera quindi non solo la divinazione, ma anche i monumenti stessi e gli interventi su di essi (distruzione, saccheggio) come "magical technologies of war" (BAHRANI 2008, 15).

---

<sup>64</sup> La studiosa sembra biasimare questo tipo di produzione per questioni morali. Un giudizio morale circa la brutalità e la violenza degli Assiri è presente anche in FRAHM 2006, 92-94, secondo cui al giorno d'oggi gli studiosi starebbero sottovalutando o comunque non indagando il lato oscuro di questa grande civiltà.

## 2.4. La proposta teorica di René Girard in *La violence et le sacré*

L'opera *La violence et le sacré* di René Girard, pubblicata nel 1972, pur esulando dal campo degli studi orientalistici, offre una suggestiva chiave interpretativa per i miti di battaglie e per il fenomeno della ritualizzazione dello scontro. Ci sembra dunque utile sintetizzare a conclusione di questa sezione la sua proposta teorica, alla luce della quale proveremo a rileggere la mitologia e l'ideologia di guerra in Mesopotamia nel capitolo conclusivo.

Lo studioso francese individua come meccanismo chiave del comportamento umano il carattere mimetico del desiderio: secondo Girard l'uomo si comporta sempre in funzione dell'*altro*. Quest'*altro* ricopre il ruolo di modello positivo o negativo, a cui il soggetto vuole aderire nel caso di stima o vuole opporsi nel caso di disprezzo. Alla base dell'imitazione *positiva* vi è il desiderio dell'uomo di essere come l'altro. Ne consegue che il modello indichi al soggetto cosa egli debba desiderare (GIRARD 2011, 205): il desiderio non è quindi mai autonomo, ma derivato, generato da questa condizione esistenziale che vuole l'individuo in funzione dell'*altro*. Nel momento in cui il soggetto e il modello si trovano ad avere lo stesso oggetto di desiderio e questo non sia condivisibile, si crea una relazione di rivalità tra i due. Di conseguenza il valore dell'oggetto aumenta insieme all'intensità del desiderio da entrambe le parti, al punto che la relazione tra i due si fa mano a mano più tesa e gli sforzi per l'acquisizione dell'oggetto più tenaci: il rapporto diventa conflittuale. Il soggetto non desume dall'altro solo il suo obiettivo (l'oggetto), ma anche i modi per ottenerlo. Questo significa che nella lotta il soggetto risponde all'altro con le medesime "armi" e nel caso di una contesa acuta, con la medesima violenza.

La violenza è dotata, secondo Girard, di "straordinari effetti mimetici" (*ibid.*, 52) e procede secondo un'intensità progressiva. La violenza genera violenza: da un'aggressione ci si può difendere solo con un'azione altrettanto forte, se non più forte e, nel caso ci si rifiuti di reagire, si finisce per darla comunque vinta alla violenza. Secondo lo studioso, è essa stessa che valorizza gli oggetti, che inventa pretesti per meglio scatenarsi e che se non trova di che appagarsi, si accumula e si scatena in modo disastroso (*ibid.*, 202). La violenza è un qualcosa che agisce in modo cieco, che deve necessariamente sfogarsi, ma con cui è possibile giocare d'astuzia e in questo modo dominarla (*ibid.*, 17).

La violenza è sempre stata la più grande minaccia per l'uomo. L'orrore e il dolore che essa suscita sono percepiti come un'ingiustizia che deve essere punita, vendicata. La vendetta però non è altro che una replica della violenza subita, che impone a sua volta ancora vendetta. Nelle cosiddette comunità primitive il potere giudiziario era in mano non ad un'autorità centrale indipendente, ma ai gruppi famigliari.<sup>65</sup> Una singola azione ai danni di un individuo poteva innescare una serie di rivele da parte dei famigliari, che potevano minare l'esistenza stessa del gruppo. A partire da questa considerazione Girard si interroga su come gli uomini siano riusciti a trovare una soluzione che abbia permesso loro di sopravvivere. La risposta che propone è il meccanismo della violenza unanime contro la vittima espiatoria. Girard ipotizza una situazione di crisi originaria all'interno di un dato gruppo umano. I singoli individui (i nostri "antenati") erano preda della violenza: tutti, secondo il principio della violenza mimetica, erano parimenti violenti e colpevoli, l'uno ai danni dell'altro. Nel contesto di una violenza reciproca, le differenze scompaiono. La condizione di caos rischiava dunque di diventare per tutti fatale. Al culmine della crisi avvenne però un fatto che fece svoltare la situazione: la comunità si schierò unita contro un suo membro, attribuendogli la colpa del male che tormentava tutti e su di questi fece ricadere la vendetta risolutrice. Proprio perché la decisione fu unanime e l'esecuzione opera della collettività intera (meno uno-la vittima espiatoria), fu eluso il rischio della vendetta. Dal ristabilimento della prima differenza (i giusti contro il colpevole, i buoni contro il cattivo) derivarono tutte le altre differenze su cui si fondò l'ordine sociale, il cui rispetto è condizione necessaria per la sopravvivenza della comunità. L'elemento

---

<sup>65</sup> Ai giorni nostri il rischio del processo infinito della vendetta è annullato dal sistema giudiziario, che ne detiene il monopolio: esso la compie in modo definitivo. In virtù della minaccia della punizione ineludibile e tramite l'esecuzione di questa, l'autorità centrale previene l'*escalation* della violenza in seno alla società (GIRARD 2011, 32, 41-42).

negativo, a cui fu addossato il ruolo colpevole di modello e sorgente di violenza fascinatrice, inoltre, una volta allontanato o eliminato, non poteva più influenzare maleficamente il resto della comunità (*ibid.*, 120-123). Il gruppo riacquistò così la pace. Inoltre la vittima espiatoria, se in un primo momento fu demonizzata, dopo la sua eliminazione fu sacralizzata, poiché da essa dipese la salvezza del gruppo.

Secondo Girard il pensiero e le pratiche religiose (il sacrificio, l'esorcismo, i riti di passaggio, i riti funebri, la festa, ...) <sup>66</sup> si fonderebbero su questa metamorfosi della violenza: da distruttiva, che divide, reciproca, ingiusta, a violenza costruttiva, che unisce, unidirezionale, giusta (*ibid.*, 42, 161). Questo evento sarebbe stato tramandato nelle comunità umane tramite i miti e ripetuto tramite i riti al fine di ottenere o perpetuare i medesimi benefici (*ibid.*, 135, 142, 177-178). La religione mirerebbe dunque a dominare la violenza che minaccia perennemente l'umanità.

Il fondamento della realtà -la violenza unanime-, che corrisponde alla condizione esistenziale umana, secondo cui la violenza accomuna tutti, è nascosto però nell'espressione religiosa, che la rende una minaccia trascendente da placare con riti (*ibid.*, 191). Il religioso dissimula questa verità, percepita come distruttiva, disumanizzando la violenza, attribuendola a forze esterne alla comunità: divinità, demoni, mostri, animali, individui che vivono ai margini o al di fuori della propria società (ad esempio, agli stranieri). <sup>67</sup> La religione tiene lontano l'uomo dalla verità della propria violenza per proteggerlo, per far sì che egli non si abbandoni ad essa; stabilisce la differenza (tra bene e male, tra giusto e ingiusto, tra innocenti e colpevoli) per far sì che nella comunità sia possibile e sia mantenuto l'ordine che permetta una convivenza pacifica (*ibid.*, 121).

Nell'ambito religioso è evidente come la violenza costituisca il primo problema dell'uomo, il veleno mortifero, ma anche la soluzione, l'antidoto (*ibid.*, 61, 408): infatti essa è presente in tutte le sue espressioni (miti e riti). Semplicemente la religione stabilisce una differenza tra violenza negativa, malefica e violenza positiva, benefica, quella purificatrice del rito (*ibid.*, 61, 164, 188). <sup>68</sup>

Girard interpreta dunque il sacrificio come una pratica volta a prevenire l'innescarsi della violenza distruttiva nei gruppi umani attraverso la ritualizzazione della violenza collettiva ai danni della vittima espiatoria. Il sacrificio è interpretato dallo studioso come una sorta di inganno alla violenza, operato attraverso la sostituzione della vittima. Il sacrificio polarizza le tendenze aggressive della comunità su vittime reali o ideali, animate o inanimate, mai suscettibili però di essere vendicate (*ibid.*, 35, 45). Non può essere immolato il colpevole, altrimenti non si eluderebbe la vendetta (*ibid.*, 29, 45, 63). La vittima sacrificale è scelta arbitrariamente in base al suo ruolo marginale rispetto al gruppo (*ibid.*, 374-375): essa non deve appartenere alla comunità (nemici, stranieri, animali) o deve ricoprire un ruolo sociale di poca importanza (schiavi, individui minorati, bambini, adolescenti). Anche nel caso sia il re ad essere la vittima sacrificale, è proprio la sua posizione centrale ad isolarlo dal resto della collettività. <sup>69</sup> Anche se la vittima è tratta dalla

---

<sup>66</sup> Per la discussione di queste pratiche come commemorazioni della crisi sacrificale volte a rinnovare l'ordine culturale, quanto all'esorcismo, vd. *ibid.*, 176; ai riti funebri, vd. *ibid.*, 354-355; ai riti di passaggio, vd. *ibid.*, 390-396; alla festa, vd. *ibid.*, 170-172.

<sup>67</sup> Girard parla di un'illusione ancestrale che spinge gli uomini a porre la loro violenza fuori di se stessi, a farne una divinità, un destino o un istinto (nel caso della psicanalisi), che permette loro di liberarsi dal tormento della propria responsabilità (*ibid.*, 204).

<sup>68</sup> Anche la violenza del sacrificio non è pura (la violenza non può mai esserlo), ma è purificatrice, dissipandola su vittime che non rischiano di essere vendicate (*ibid.*, 60). Per questo i sacrificatori stessi devono purificarsi dopo il sacrificio (*ibid.*, 65).

<sup>69</sup> Il re, in occasione della sua intronizzazione o del rinnovamento della sua carica, deve riattualizzare la storia originaria: deve compiere l'azione colpevole, o essere accusato di questa (deve impersonificare l'*hybris*), per scatenare l'unanimità violenta; viene quindi maltrattato, punito, per far sì che sia ristabilito l'ordine, la pace, la fecondità all'interno della comunità, come la prima volta. Il re è vittima sacrificale, ma anche il sacrificatore per eccellenza, rispecchiando l'ambivalenza della violenza, che è danno, ma anche cura (*ibid.*, 150-159). Il re è "una macchina per convertire la violenza sterile e contagiosa in valori culturali positivi" (cit. *ibid.*, 154). Anche in Mesopotamia è attestato il sacrificio simbolico del re: ad esempio, durante la festa del nuovo anno, *akitu*, in epoca neobabilonense il re veniva temporaneamente privato delle insegne regali e schiaffeggiato dal sacerdote, vd. BIDMEAD 2002; LINSSEN 2004, 9-11, 215-237.

comunità, il solo fatto di incarnare la vittima espiatoria, la rende diversa da tutti gli altri: essa è il doppio mostruoso, tratto d'unione e di separazione tra la comunità e il sacro.<sup>70</sup> Essa, dopo aver diffuso la violenza, una volta eliminata, libera dal male la comunità e diventa così sacra, incarnando ciò che sfugge alla comprensione umana, la Violenza nella sua forma duplice (malevola e benevola), “l’Onnipotenza che domina gli uomini dall’alto” (*ibid.*, 138, 142). Per questo al maltrattamento subito dalla vittima sacrificale segue poi la sua venerazione.

Il sacrificio rituale è fondato quindi su una duplice sostituzione: la prima, quella nascosta, è la sostituzione di tutti i membri della comunità a uno solo, secondo il meccanismo della vittima espiatoria. La seconda riguarda la scelta della vittima: quella espiatoria è interna alla comunità, mentre quella rituale è esterna (*ibid.*, 147-148, 373). Inoltre, la violenza originaria è unica e spontanea, mentre i sacrifici rituali sono molteplici, ripetuti nelle occasioni più varie, anche in momenti non di crisi (perché essi hanno una funzione preventiva) e sono codificati. Al mistero della violenza originaria l’uomo oppone una violenza regolamentata nei dettagli (per quanto concerne la vittima, il luogo, il momento, le modalità del sacrificio).<sup>71</sup>

Il sacrificio che per la teologia ufficiale è destinato solo alla divinità, concerne in realtà gli uomini: non solo perché tramite esso i fedeli dovrebbero guadagnarsi la benevolenza divina, ma piuttosto perché esso ha una funzione catartica, è rivolto a placare le tensioni violente in seno alla comunità e a rafforzarne la coesione e l’armonia (*ibid.*, 20).<sup>72</sup>

Nel mito è evocata la crisi sacrificale che corrisponde alla perdita del sacrificio, ovvero della differenza tra violenza impura e violenza purificatrice, su cui si fonda l’ordine culturale (*ibid.*, 76-79, 135). Questa crisi nel mito è rappresentata nella forma di lotte o di competizioni, momenti in cui la violenza è distruttiva e reciproca e l’ordine, la gerarchia sono temporaneamente annullati. Nella crisi sacrificale gli antagonisti si illudono di essere separati da una sostanziale differenza, ma in realtà a poco a poco diventano tutti gemelli della violenza, i doppi gli uni degli altri.<sup>73</sup> La non-differenza rappresentata finisce per apparire come la differenza per eccellenza, quella che definisce il mostruoso, la reciprocità misconosciuta della violenza (*ibid.*, 97, 223, 229). I mostri sono del resto tra i protagonisti principali del mito.

Questa simmetria tragica costituisce la condizione necessaria e sufficiente dell’unanimità violenta (*ibid.*, 116-117), che riporta la coesione perduta nel gruppo, riaffermandone l’identità tramite la determinazione della differenza. Tutti gli odi divergenti convergono su un unico individuo, la vittima espiatoria (*ibid.*, 118), il cui ruolo nel mito può essere incarnato da una creatura mostruosa, un eroe, una divinità, che catalizzano nella loro persona la violenza malefica che colpisce la comunità. Queste figure disseminano disordine e morte, ma una volta uccise o allontanate, arrecano salvezza, fecondità e prosperità. Incarnano la violenza miracolosa “che rende gli uomini malati per poi guarirli” (*ibid.*, 126-127, 136).

Secondo Girard i miti costituiscono la rilettura di crisi sacrificali alla luce dell’ordine culturale sorto da esse (*ibid.*, 97). Per questo nel mito sono individuati i buoni e i cattivi, i giusti e i colpevoli. L’elaborazione mitica rimuove la verità scomoda e pericolosa della violenza collettiva (*ibid.*,

---

<sup>70</sup> Per questo essa subisce anche una preparazione sacrificale che la connota come malefica e colpevole (*ibid.*, 375-376).

<sup>71</sup> “L’impresa rituale mira a regolare ciò che sfugge a qualsiasi regola; cerca di trarre dalla violenza fondatrice una specie di tecnica dell’acquietamento catartico” (cit. *ibid.*, 147).

<sup>72</sup> Tuttavia la metafora alimentare a favore della divinità non è del tutto ingannevole: l’uomo tramite il sacrificio, si priva della sua violenza distruttiva, la cede, l’offre alla divinità. La sostanza del sacro, alimentata tramite il sacrificio, è proprio la violenza. Se la divinità non viene appagata allora si manifesta la violenza malefica e distruttiva. Se questa viene acquietata con il sacrificio, allora la divinità ovvero la violenza si fa benefica (*ibid.*, 369).

<sup>73</sup> È interessante notare come spesso nei miti i protagonisti dei conflitti siano gemelli o fratelli nemici. Essi in virtù della loro somiglianza fisica e del loro comune ruolo all’interno dell’ordine culturale, nella società (condividono attributi, doveri e diritti), evocano la simmetria conflittuale che caratterizza la crisi sacrificale, il rischio insito nella mancanza di differenze ovvero la rivalità. Sono percepiti come impuri, portatori di discordia, e sono oggetto di timore, ma possono essere benevoli se correttamente manipolati. Vd. *ibid.*, 87-95. In Mesopotamia, ad esempio, sono attestati guerrieri gemelli (Lugal-irra e Meslamta-ea), guardiani degli Inferi a cui era attribuita una funzione apotropica.

116).<sup>74</sup>

### **3. Metodologie della ricerca**

In questo studio analizzeremo il linguaggio, il contenuto semantico e la funzione delle immagini usate per la rappresentazione della guerra e del sovrano guerriero. Le fonti impiegate saranno principalmente di genere figurativo, tuttavia verranno presi in considerazione anche documenti testuali prodotti in Mesopotamia tra la fine del IV e la prima metà del I millennio a.C.

È un'idea nota che i sovrani mesopotamici nell'esercizio della loro carica avessero come modello gli dei; ciò vale dunque anche nella circostanza della guerra. È pure risaputo che vi fosse la tendenza a sacralizzare la guerra sia per quanto riguarda i moventi (le battaglie vengono infatti combattute per volere e in nome della divinità) e le conseguenze del conflitto (il dominio del dio è ristabilito, se non incrementato, a seguito della guerra vittoriosa), sia per quanto concerne le procedure e le azioni compiute prima, nel corso e a conclusione del conflitto (si pensi alla consultazione del volere degli dei tramite pratiche divinatorie, all'uso di standardi divini in battaglia, alla presentazione di offerte per ottenere il favore degli dei o per ringraziarli della vittoria). Altrettanto nota è l'analogia nella rappresentazione del sovrano e delle divinità. Tuttavia manca fino ad ora uno studio che affronti il complesso di queste tematiche in una prospettiva diacronica di "lunga durata" e, soprattutto, che si serva parallelamente di fonti iconografiche e scritte.

La scelta di servirsi di fonti sia visuali che testuali si fonda sulla constatazione che esse condividono un codice espressivo, un immaginario comune, legato a un sistema di pensiero (idee, credenze e valori) coerente e persistente nel tempo.

Inoltre il confronto tra questi tipi di documenti può supplire, nel processo di lettura delle opere, alle carenze espressive connesse alle diverse potenzialità dei due linguaggi, visivo e verbale, o a quelle specifiche dei singoli reperti. Ad esempio, potremmo riconoscere nei reperti figurativi un'arma menzionata e descritta nei testi e quindi inferirne la portata semantica, esaminandone il contesto d'uso: potrebbe infatti trattarsi di un'arma impiegata dal dio nel mito, fatta in un determinato modo, dotata di poteri particolari, ecc. D'altra parte, anche le fonti iconografiche possono contenere elementi che sono taciuti nelle fonti scritte: ad esempio nelle scene di battaglia possiamo ritrovare di norma maggiori informazioni circa le strategie militari rispetto a quelle fornite dagli scarni resoconti delle battaglie contenuti nei testi dei sovrani. Ancora, una didascalia può recare testimonianza del contenuto di una scena andata distrutta su un monumento e i testi possono menzionare reperti d'arte figurativa perduti.

Le immagini testuali sono complementari a quelle visuali anche nel senso che esse riescono a rendere elementi, come i suoni, condizioni ambientali come l'oscurità, la luce, ecc., che nelle fonti visuali non possono essere rese (se non in rari casi, ad esempio, tramite l'inserimento di un'epigrafe che riporti le parole dette da un personaggio, o nel caso in cui la rappresentazione figurata sia colorata), ma eventualmente solo accennate indirettamente attraverso alcuni espedienti. Ad esempio l'infuriare del vento della tempesta, tipica circostanza fisica o metaforica dello scontro nelle fonti testuali, potrebbe essere reso visivamente con il battito d'ali dei rapaci, animali associati a questo fenomeno atmosferico, o con la carica dei carri o con la guilloche. Ad esempio, poi, poiché il ruggito del leone a sua volta poteva esser percepito come analogo al rumore del tuono, le fattezze feline di alcune creature alate possono essere indizi di una loro associazione alla tempesta, in particolare, per quanto concerne l'aspetto sonoro. Esiste dunque una serie di metafore collegate tra loro il cui valore emerge solo dall'analisi del loro complesso.

In alcuni casi, d'altra parte, la mancata, o non perfetta corrispondenza tra la rappresentazione visuale e verbale del medesimo avvenimento può essere anch'essa illuminante: ad esempio, su un

---

<sup>74</sup> Nel mito può capitare che le azioni violente non siano attribuite ai responsabili, proprio perché questi hanno più bisogno di liberarsi del ricordo, ovvero dalla colpa, dalla consapevolezza che la violenza appartiene proprio a loro (*ibid.*, 197).

reperto figurativo il nemico può esser rappresentato morto, mentre nell'iscrizione questi è vivo, oppure nella rappresentazione figurata un nemico è ucciso da un soldato comune, mentre nel testo l'uccisione viene attribuita direttamente al re. In tal caso rifletteremo sulle possibili ragioni di queste contraddizioni, che sono il più delle volte dovute al contesto funzionale dell'opera.

Abbiamo scelto di adottare una prospettiva diacronica perché il contenuto semantico e l'efficacia comunicativa di un'immagine (in particolar modo nel caso di immagini così cariche di significato come quelle di cui trattiamo) sono condizionate dal riferimento alla tradizione e dal grado di relazione con questa: vi può essere quindi una corrispondenza precisa con le immagini precedenti, oppure possono essere presenti degli elementi nuovi, legati al supporto, al suo contesto di produzione e di fruizione. Per capire dunque la portata semantica di un'immagine in un dato reperto è opportuno considerare il contesto delle sue apparizioni precedenti (ad esempio, prima solo su monumenti ufficiali, poi anche su reperti d'"arte minore" oppure inizialmente su opere collocate nei templi, in un secondo momento nei palazzi reali, ecc.) e il suo impiego nel passato (ad esempio, in principio solo per la rappresentazione della divinità, in seguito anche per quella del sovrano, e così via).

Sia per quanto concerne le fonti iconografiche che per quelle testuali, sono prese in esame opere appartenenti a diversi generi. Le immagini possono infatti essere attestate in una determinata epoca solo in alcune tipologie di documenti. Di conseguenza, solo considerando il complesso delle testimonianze sarà possibile da un lato avere un quadro obiettivo della persistenza nel tempo e nello spazio delle diverse immagini e, dall'altro, seguire non solo la trasmissione nel tempo dell'immaginario relativo alla guerra, ma anche i suoi sviluppi dal punto di vista semantico e funzionale.

Avremo modo di constatare quanto il codice espressivo travalichi le differenze di genere documentario: ad esempio, per quanto riguarda le fonti scritte, formule simili sono attestate nelle iscrizioni regali, nei testi letterari mitologici e nei rituali, mentre allo stesso modo possiamo, ad esempio, trovare impiegate le stesse iconografie su monumenti ufficiali, su oggetti di uso più comune, come nel caso della glittica, così come, talvolta, anche nell'arte popolare.

In questo modo sarà possibile valutare non solo quanto il messaggio ideologico veicolato dalle immagini fosse propagandato nella società, ma anche quanto il sistema concettuale di cui esso è espressione fosse condiviso dalle diverse componenti di questa (dominanti, legate all'autorità regale e templare, e sottoposti), anche in periodi e località molto diversi tra loro.

Il confronto tra fonti diverse ci permetterà anche di cogliere aspetti non evidenti ad un'analisi superficiale, come ad esempio eventuali rimandi a episodi mitologici non esplicitamente menzionati dalle fonti, oppure funzioni non solo pratiche ma anche simboliche o magiche delle pratiche in guerra: ad esempio, potremmo interpretare l'uso del fuoco in battaglia non solo dal punto di vista concreto, come arma o tattica di combattimento, ma anche, considerando l'impiego del fuoco nel contesto dei rituali di purificazione, nel suo valore magico e simbolico..

Lo studio analizza fonti iconografiche che rappresentano figure connesse alla sfera militare (divinità, sovrani e soldati, nemici), scene di battaglie e altre scene connesse alla guerra (assedii, trionfi, ecc.). I generi considerati sono tutti quelli in cui ad una prima analisi sono risultate presenti figure e scene di questo tipo: rilievi parietali e rupestri, su stele, sculture a tutto tondo, dipinti murali, intarsi, placche in terracotta, sigilli e altri oggetti di varia natura, come vasellame.

La fattibilità di uno studio che prenda in esame fonti figurative di diverse tipologie, inserite in un quadro temporale (più di tre millenni) e spaziale (l'intera regione mesopotamica e le aree limitrofe - Iran, Anatolia, Levante, Egitto- qualora questo possa giovare alla ricerca) così ampio è legata al fatto che il numero dei reperti non è esagerato; si tratta infatti in gran parte di opere d'arte ufficiale, che ci sono giunte in numero abbastanza ridotto. Inoltre queste opere non sono inedite, ma anzi, nella maggior parte dei casi possiamo far affidamento su numerose pubblicazioni e studi pregressi. Per queste categorie di fonti, il corpus raccolto aspira dunque ad essere esaustivo. Nel caso della glittica e dei rilievi neoassiri, invece, che offrono una quantità di attestazioni di immagini connesse alla guerra eccessiva per le finalità del lavoro, procederemo invece per campioni. Considerata la

## Introduzione

natura estremamente stereotipata e ripetitiva delle iconografie, si ritiene che questo modo di procedere assicuri comunque un'ampia rappresentatività del campione.

Le relative immagini (per un totale di ca 400) sono raccolte nel catalogo allegato al testo, in cui se ne fornisce una descrizione puntuale. Questa soluzione è stata scelta per non appesantire i capitoli centrali del lavoro, considerando che diverse opere vengono citate, nel testo, a proposito della discussione di iconografie diverse tra loro, e che in molti casi le immagini (si veda soprattutto il caso dei sigilli) risultano estremamente ripetitive. All'interno dei vari capitoli sono comunque occasionalmente riportati descrizione e commento, con le relative illustrazioni, di singole immagini particolarmente significative.

Per quanto concerne le fonti testuali, sono state consultate principalmente iscrizioni regali, inni rivolti agli dei o ai re, lettere di contenuto politico, componimenti mitologici ed epici, lamentazioni sulle distruzioni di città, testi di presagi e di rituale. A differenza delle fonti iconografiche, essendo il loro numero eccessivo per poter aspirare a raccogliere in maniera sistematica e data la loro natura particolarmente ripetitiva, esse non sono state raccolte in un catalogo allegato al testo. Ricorreremo ad esse prevalentemente come supporto all'interpretazione dei documenti figurativi. Non discuteremo dunque nel dettaglio i singoli documenti (soggetto, contesto storico specifico, ecc.), quanto piuttosto estrapoleremo da essi, procedendo per campioni, i *topoi* letterari impiegati. Ad esempio, di norma, citeremo la metafora della battaglia come diluvio presente in un passo di un'iscrizione reale, senza fornire dettagli circa l'episodio specifico (conflitto contro la città x nell'anno di regno x) e il contesto di redazione del documento.

I testi, scritti in lingue diverse (soprattutto in sumerico e in accadico, nelle varianti babilonese e assira), sono stati letti prevalentemente in traduzione, per quanto in diversi casi si siano controllati i testi in lingua originale, prestando attenzione al lessico utilizzato (ad esempio, nel caso dell'immagine del giogo e della corda, vd. cap. VI).

Abbiamo deciso di rivolgere una particolare attenzione ai componimenti mitologici che riguardano le imprese degli dei e degli eroi mesopotamici principali, alla ricerca degli archetipi comportamentali per il sovrano in guerra. Si tratta di una ricerca che è già stata condotta in passato da altri studiosi, ma di norma limitatamente ad una specifica pratica (ad esempio la decapitazione) o ad un solo periodo (ad esempio, per quello neoassiro). Il fatto che l'elaborazione del mito non preceda nel tempo ma segua (con l'intento magari di spiegare) un costume non inficia, a nostro parere, l'importanza di una corrispondenza tra le azioni degli dei e quelle dei sovrani. Infatti, ciò che è significativo è la relazione stessa tra l'azione e il modo di essere del sovrano e del dio, da cui consegue il valore di legittimazione e di celebrazione attribuito alle azioni umane.

Come abbiamo già anticipato la prima parte di questo studio, nella quale vengono presentate le figure guerriere divine ed eroiche mesopotamiche principali ha una funzione introduttiva. Nel III capitolo gli sviluppi delle tipologie di fonti e dei repertori delle immagini vengono contestualizzati storicamente e descritti nella loro evoluzione nel corso del tempo.

Nella seconda parte le immagini sono discusse in base ai tre momenti tipici dello scontro: nel IV capitolo sono analizzate immagini relative alla fase di preparazione della battaglia, nel V capitolo quelle connesse al momento della lotta, nel VI capitolo quelle legate alla fase successiva alla lotta (ovvero alle circostanze del trionfo e al destino del nemico sconfitto). Non essendo possibile per ragioni di spazio analizzare nel dettaglio ogni singola immagine tra le tante, spesso tra loro collegate, potenzialmente pertinenti il nostro tema, si è deciso di optare per una discussione approfondita di un numero limitato di immagini, piuttosto che realizzarne una tipologia completa, limitandosi ad una trattazione superficiale di ogni singola immagine.

Come già anticipato, poiché nei singoli reperti possono esser presenti diverse iconografie, per evitare ripetizioni le opere sono descritte in modo esteso nel catalogo, mentre nei singoli capitoli saranno presi in esame di volta in volta esclusivamente gli aspetti pertinenti all'argomento al momento oggetto di discussione. Tendenzialmente la trattazione delle fonti all'interno dei diversi capitoli procede in senso diacronico, allo scopo di seguire l'evoluzione delle immagini nel corso del tempo.

## *Cap. I*

Siamo interessati principalmente ad individuare gli attributi e le qualità associati alla funzione regale guerriera nel tempo, per capire come questa fosse concepita. In particolar modo vogliamo indagare l'immagine del re guerriero in relazione al mondo divino, per quanto concerne le analogie legate all'aspetto e al comportamento in guerra.

Presteremo attenzione quindi a quali elementi furono selezionati per la rappresentazione della figura regale e nel racconto delle battaglie e rifletteremo sul loro possibile significato e sulla loro funzione. I significati non possono essere colti appieno se non in relazione al contesto storico, geografico, sociale, culturale di produzione e di fruizione delle immagini; considerata però l'ampiezza cronologica e geografica del presente studio, il grado di specificazione del contesto del reperto non dipenderà solo dalle informazioni disponibili, ma varierà soprattutto in funzione della sua utilità nella discussione. Ciò che vogliamo rintracciare, in sintesi, sono i caratteri essenziali che definiscono la regalità guerriera, che dunque si suppongono permanere nel corso del tempo, non tanto quelli contingenti.

L'immagine, secondo un approccio "semiotico", è interpretata come una rappresentazione di qualcosa che assomiglia a qualcos'altro, con la funzione di evocare, di significare altro da sé usando il procedimento dell'analogia. Questo discorso vale non solo per le immagini visive, ma anche per quelle verbali (pensiamo al caso tipico della metafora). Secondo un approccio ontologico, invece le immagini non necessariamente alludono a qualcos'altro. Nel nostro caso, ad esempio, una statua del re non ne sarebbe una mera riproduzione, ma condividerebbe le qualità del sovrano, e sarebbe essa stessa dotata di vita e capace di agire. La corona non sarebbe un simbolo di regalità, un oggetto che allude a qualcosa che sta al di fuori, come concetto; l'istituzione sarebbe invece inglobata in esso. Cercheremo quindi infine di rivolgerci alle nostri fonti considerando anche le possibilità offerte dall'approccio ontologico.



## Capitolo II

### Profili e sorti delle divinità guerriere, degli eroi, dei re guerrieri e dei loro nemici

#### 1. *Identità dei personaggi guerrieri, dei loro compagni e dei loro nemici*

##### 1.1. Le divinità guerriere mesopotamiche

Nella corso della storia dei popoli che abitarono la Grande Mesopotamia sono riconoscibili delle divinità guerriere principali il cui culto si affermò in ampie aree della regione e che perdurò attraverso i millenni. In alcuni casi il nome di queste divinità cambia, a seconda del contesto etnico, geografico e cronologico, ma rimangono costanti nella sostanza il loro carattere e le loro vicende.

Le divinità guerriere mesopotamiche sono prevalentemente maschili<sup>1</sup>, sebbene una delle più importanti tra esse sia proprio una dea (Inanna/Ishtar). Tendenzialmente la loro personalità non si esaurisce nella natura guerriera. Esse dominano infatti diversi ambiti, talvolta per noi nell'ordine di un'associazione paradossale: possono essere connesse all'ambito della morte o della fertilità, come è il caso di Ishtar, dea della guerra e dell'amore, e degli dei della tempesta, che è intesa sia come distruttrice che come fecondatrice.

Gli dei inoltre possono assumere connotazioni guerriere solo in alcuni episodi mitici, di cui spesso noi non disponiamo di un racconto vero e proprio, ma solo di allusioni negli inni o nei testi di rituale. Di frequente, poi, nelle fonti scritte attributi guerrieri sono accostati ai nomi di divinità anche di altri ambiti nel contesto di un elogio o di un'invocazione di aiuto contro i nemici.

Le divinità guerriere sono immaginate al fianco degli eserciti in battaglia, che affrontavano del resto la lotta accompagnati da stendardi divini.

Nella maggior parte dei casi la divinità guerriera è figlia del capo del pantheon. Appartiene quindi ad una generazione giovanile. Essa sottostà ad un'autorità superiore e agisce in nome e al servizio di essa. Può tuttavia conquistare il dominio assoluto in seguito ad una lotta che la vede vincitrice, come nel caso di Marduk e di Assur.

Le divinità guerriere mesopotamiche combattono contro creature mostruose e contro le terre straniere. Sono dotate di un'aurea terrificata, di uno sguardo che annienta, di una forza e di armi che le rendono invincibili. Sono poi spesso associate a leoni, tori, serpenti, dragoni e alla tempesta.

##### 1.1.1. Le divinità guerriere associate alla morte e alle malattie

Un gruppo di divinità guerriere incarna la violenza più terribile per l'uomo, quella che porta alla morte, o meglio la morte stessa. Tra questi dei, il più famoso è Nergal, identificato con il dio Erra/Lugal-irra. Nergal è il dio della guerra e dell'aldilà ed è associato anche a piaghe, febbri e agli incendi dei boschi. È figlio di Enlil e di Ninlil<sup>2</sup> (o di Belet-ili) e sposo di Ereshkigal (o di Laš o di Mamitu), la regina degli Inferi.<sup>3</sup> È chiamato anche Mešlamta-eda

---

<sup>1</sup> La guerra è un'attività che tradizionalmente in Mesopotamia è attribuita al genere maschile. Ad esempio, nella *Maledizione di Accad*, Inanna dota le donne anziane del dono di dare consigli, gli anziani dell'eloquenza, le giovani donne della capacità di intrattenere, i piccoli di gioia, mentre i giovani uomini della forza in guerra (BLACK *et alii* 2004, 119: 29-35). In un rituale legato al parto del III millennio a.C. da Fara, la bambina è portata alla luce con un fuso e un ago, mentre il bambino con due tipi di armi, vd. SUTER 2012, 435.

<sup>2</sup> Per il mito relativo alla sua nascita, vd. KRAMER 1972, 45.

<sup>3</sup> Anch'essa, come il suo sposo, è terrificata e portatrice di morte. Su un'iscrizione che commemora la costruzione del tempio di questa dea da parte di Rim-Sin I (1878 a.C.), la dea è così descritta: "Grande Signora, che è potente in ogni luogo, la cui aura è grande, dea furiosa, il cui splendore copre le genti, ..., che nel campo di battaglia

“guerriero che viene dagli Inferi”. Era adorato in templi denominati E-meshlam, considerati accessi all’aldilà. Il suo santuario principale si trovava nella città di Kutha. Nei testi è descritto come un giovane guerriero agli ordini del padre Enlil.

I testi letterari di cui disponiamo per questo dio non raccontano episodi di battaglie, ma di come questi divenne re degli Inferi.<sup>4</sup> È possibile che questi documenti, piuttosto lacunosi e oscuri, siano legati a riti di passaggio o curativi. Il dio infatti deve affrontare un percorso di discesa negli Inferi, che prevede soglie e pericoli da oltrepassare, nonché è previsto un ritorno dal regno dei morti. Al di là di queste questioni rituali, la lettura di questi testi ci suggerisce alcuni spunti di riflessione. Da una parte l’associazione di questo dio con gli Inferi significa che la figura del guerriero per destino deve affrontare la sfida della morte. Dall’altra il dio incarna la violenza, nella forma di guerra o di malattia, che stabilisce il momento della morte degli individui. Il dio tuttavia ha solo una funzione esecutiva soggetta al volere del capo del pantheon: giudica i morti per delega e nel rispetto delle leggi stabilite dall’autorità superiore.<sup>5</sup> La violenza sembra quindi essere intesa come azione che si manifesta in accordo ad un ordine superiore nonché come espressione di questo ordine. Inoltre possiamo dedurre che la guerra fosse concepita in Mesopotamia come una prova ordalica: non sopravvivono coloro che sono stati giudicati colpevoli, nemici degli dei.

Un altro dio associato alla guerra, agli Inferi e alla pestilenza è Erra, noto dal periodo accadico. È riconducibile al gruppo delle divinità atmosferiche e ctonie. Erra, il cui nome deriva da *ereru* “essere secco”, controlla le piene e i fiumi di montagna, causando, quando irato, siccità. È associato anche al sole cocente, all’aridità dei campi che porta alla carestia, agli incendi nella steppa. Nei testi è equiparato a Shulpa’ e<sup>6</sup>, Nergal (a volte è inteso come suo gemello) e a Ninurta. Uno dei suoi centri di culto principali si trovava a Kutha. Erra è figlio di Anu. La sua sposa è Mami/Mamitum o Ereshkigal. Nel componimento *Erra e Naram-Sin* (WESTENHOLZ 1997, 190-201), il dio è detto *ilum*, eroe (*qarādum*), “il potente, il terrore, l’opprimente, il furioso, una nebbia, una furia ostile che sottomette la terra” (*ibid.*, 197: 37-40). Egli stesso si definisce “distuttore, colui che sta in agguato (*ra-bi-ša-ak*), fiamma, fuoco” (*ibid.*, 195: 21). Il poema *Come Erra distrusse il mondo* (FOSTER 1995, 132-163), datato al IX o all’VIII sec. a.C., narra come il dio avesse preso il controllo su Babilonia, distruggendola. Questo testo ricorda verosimilmente le devastazioni recate in Babilonia tra il XII e il IX secolo a.C. da popolazioni nomadi (forse dagli Aramei o dai Sutei), e ne offre una spiegazione in termini mitologici.

Vi sono poi altre figure guerriere minori legate all’oltretomba che sono coppie di gemelli. Questo aspetto è interessante perché le lega ad altri personaggi guerrieri gemelli di tradizioni lontane nel tempo e nello spazio.<sup>7</sup> Tra questi vi è Ningishzida, divinità personale di Gudea<sup>8</sup>,

esercita la sua condizione di signora, dea fedele con colui che fa una alleanza con lei, ma anche che strappa via la vita”(RIME 4, E4.2.14.18: 1-11).

<sup>4</sup> Vd. FOSTER 1995, 85-96.

<sup>5</sup> In un inno *adab* (BLACK *et alii* 2004, 159-160: 18-23; 25-28) paleobabilonese Nergal è celebrato per il suo potere sugli Inferi, in cui domina come Enlil, fissando i destini e decretando la vita o la morte. È preposto ai riti di purificazione e in suo onore sono celebrati riti segreti. Si dice di lui che giudica come Utu ovvero nella sua scelta delle vittime non procede senza ragioni, ma rispetta il volere di Enlil. Colui che è attaccato da lui è necessariamente colpevole, un malvagio. Nergal è definito anche un pastore giusto.

<sup>6</sup> Vd. DELNERO, s.v. “Šulpa’ e” in RLA 31/11 (2011). Divinità oggetto di culto e attestata nelle liste di divinità dal periodo protodinastico fino al I millennio a.C.. È compagno di Ninḫursaġ oppure di altre “dee madri” (Ninmah, Nintu, Dingirmah/Beletili). È associato alla guerra, alla vegetazione e agli animali selvatici. È una divinità astrale e un demone portatore di malattie. È il “portatore del trono” di An e Enlil, il gendarme degli dei, il signore del tavolo del banchetto di Enlil. Nel III millennio a.C. era adorato soprattutto a Kish e a Adab. Nel periodo di Ur III a Girsu era associato al culto della famiglia reale.

<sup>7</sup> Si pensi, ad esempio, ai Dioscuri, a Romolo e Remo.

<sup>8</sup> Il dio è figlio di divinità degli Inferi. È rappresentato con dragoni che fuoriescono dalle spalle. Nell’opera *La morte di Ur-Nammu*, il re presenta delle offerte a Ningishzida (BLACK *et alii* 2004, 60: 114-120). Nel *balbale a Ningishzida* (*ibid.*, 250-252) il dio è definito “signore dei campi e dei prati”, ed è quindi connesso alla sfera della fertilità. È detto portare serpenti e dragoni, simboli associati sempre all’idea di fertilità. È chiamato “leone delle

che potrebbe essere uno dei due guardiani delle porte del cielo (l'altro sarebbe Dumuzi) nel mito di Adapa (FOSTER 1995, 99: 45). Poi vi è Lugal-irra, identificato con Nergal in epoca tarda, adorato a Kisiga, a nord di Babilonia, con il suo gemello, Meslamtea.<sup>9</sup> Erano immaginati all'entrata dell'aldilà, pronti a smembrare i corpi dei morti. In epoca neoassira piccole immagini di loro, con tiara a corna, mazza e ascia, erano sepolte negli ingressi a scopo apotropico. A livello astronomico corrispondono alla costellazione dei "Gemelli".

Immagini associate solitamente alla guerra e alle divinità guerriere sono impiegate poi per parlare degli Inferi<sup>10</sup> a prova ulteriore di come la guerra fosse concepita in Mesopotamia come una prova ordalica: per i nemici degli dei non è infatti possibile scampare alla morte.

### **1.1.2. Le divinità guerriere associate alla tempesta**

Per diversi motivi le divinità della tempesta mesopotamiche sono molto importanti nel quadro della nostra ricerca. Innanzitutto perché anch'esse sono guerriere e di frequente invocate e dichiarate al fianco dei sovrani mesopotamici durante le loro battaglie; in secondo luogo per i paralleli iconografici nella rappresentazione di questa divinità e dei sovrani mesopotamici; infine, poiché nelle fonti testuali, secondo un *topos* attestato già a partire dal III millennio a.C., la tempesta è usata come termine di paragone per la violenza degli scontri, la forza dei combattenti, la devastazione conseguente al conflitto.

Il dio della tempesta può essere una divinità benevola, portatrice di fertilità, grazie alla pioggia, necessaria alla vita nella terra, oppure una divinità distruttrice e temibile, dalla furia incontrollabile propria di un nubifragio. Nella Grande Mesopotamia sono attestate nel corso della storia varie divinità della tempesta, distinte tendenzialmente per un'enfasi sul loro aspetto benefico oppure su quello distruttivo, caratteri che comunque possono appartenere alla medesima divinità. Questa caratterizzazione, modulata sui principi di fertilità o di forza distruttiva, dipende dall'ambiente ecologico di riferimento, dal periodo storico, segnato ad esempio da conflitti che possono aver comportato una necessità di legittimazione di tipo politico-religioso, o da contatti con realtà straniere che possono aver favorito la diffusione di elementi (concetti, culti, iconografie, etc) allogeni.

Le principali divinità della tempesta sumero-accadiche sono Enlil, Ningirsu, Ninurta, Ishkur, di origine meridionale e Adad, Ilumer/Itumer<sup>11</sup>, Dagan<sup>12</sup>, Teshub, El, Baal di ambito

---

montagne distanti" e "Grande toro selvaggio che nella battaglia assassina è come una tempesta". È quindi celebrato come un dio guerriero, con truppe sempre al suo servizio, che nessuno osa fermare e come un esperto sacerdote incaricato ai riti di purificazione.

<sup>9</sup> Anche il dio Lugal-gudua, come Nergal, era adorato a Kutha ed era chiamato Meslamtea. Su un'iscrizione del re Hammurabi che commemora dei lavori presso il santuario Emeslam, il dio è così definito: "Grande Montagna (aldilà), che non ha rivali, forte leone la cui forza..., re terribile che sta alla testa delle sue truppe, che annienta le terre nemiche, all'alzarsi del suo occhio arrabbiato la gente..." (RIME 4, E4.3.6.11: 1-11).

<sup>10</sup> Ad esempio, nell'*inno a Nungal* (vd. BLACK *et alii* 2004, 339-342), figlia di Ereshkigal e di An, il suo regno è definito "Casa, tempesta furiosa del cielo e della terra, che attacca i suoi nemici". È descritta come una prigione tenebrosa, che incute terrore. È paragonata al mare che si infuria e ad un'ondata di piena; ad una rete che raccoglie la gente come se fosse bottino. Le sue scale sono un grande dragone con la bocca aperta, che giace in attesa degli uomini. Lo stipite della porta è un grande pugnale con due lame. I suoi pilastri sporgenti sono leoni. I suoi cardini sono un'aquila i cui artigli afferrano tutto.

<sup>11</sup> Ilumer è un dio di origine semitica, legato ai venti forti, anche di sabbia. Il suo nome ricorre nei nomi teofori del periodo Sargonico. Nel periodo Paleobabilonense è attestato nel Medio Eufrate, come dio della tempesta. A Mari <sup>d</sup>I-tur-me-er è definito "re di Mari" e assegna la regalità. Zimri-Lim al suo comando sconfigge gli Yaminiti. Decade a partire dalla seconda metà del II millennio a.C., vd. GREEN 2003, 61-63.

<sup>12</sup> Dagan è un dio guerriero, associato alla tempesta, agli Inferi ed è protettore della regalità. È attestato già nel Protodinastico negli archivi di Ebla e anche i re accadici riconoscono il suo aiuto in guerra in Siria. È il dio nazionale nel Medio Eufrate, originario di Terqa. È a capo del pantheon nel II millennio a.C. e assegna la regalità ai re del Medio e Alto Eufrate (ad esempio Yahdun-Lim e Zimri-Lim, Ishbi-Irra di Mari) e li aiuta in guerra, dotandoli di armi potentissime con cui sottomettere i nemici. La sua paredra è Shalash, la stessa di Adad. Fino al XIII sec. a.C. Dagan e Adad sono divinità distinte. Dagan è considerato anche il padre di Adad. A partire da

siro-cananeo.<sup>13</sup> Anche in Anatolia le divinità della tempesta ricoprono un ruolo preminente nel pantheon e nel culto e sono associate alla guerra e alla regalità. Gli dei della tempesta anatolici presentano affinità molto forti con quelli mesopotamici e costituirono, per quanto riguarda l'iconografia, un modello per i territori meridionali.

Enlil<sup>14</sup> è uno dei principali dei mesopotamici, attestato nelle fonti scritte già nel periodo di Jemdet Nasr e nei testi di Fara. A partire dal periodo protodinastico II fino al periodo sargonico Enlil è a capo del pantheon. Come signore dell'aria (*lil*), del vento (*zâqîqu*), della tempesta, nonché della terra (*eršetu*) e della steppa (*šeru*), domina sia sui cieli che sulla terra. La sua natura atmosferica è suggerita non solo dal nome, ma anche da alcuni epiteti, come LUGAL A.MA.RU "Signore della tempesta". È associato alla montagna cosmica, il Kur (è detto KUR.GAL "Grande Montagna", mentre il suo tempio è chiamato E.KUR, "Casa della Montagna"). L'Ekur di Nippur era il suo santuario principale.<sup>15</sup> Enlil è legato all'idea di fertilità (è detto "Signore dell'abbondanza"), ma anche di potere e autorità, considerata la sua posizione nel pantheon. È da ricordare poi, come, in epoca protodinastica e di Ur III, ma anche per certi versi durante il periodo accadico (pensiamo a Sargon che si reca presso l'Ekur dopo aver sconfitto Lugalzagesi), proprio nel suo santuario a Nippur venissero svolte cerimonie destinate a legittimare i re di Sumer. Gli sono attribuiti il controllo e l'assegnazione del fato, come testimoniato anche dal mito che racconta il furto ad opera di Anzu della tavoletta dei destini al dio (FOSTER 1995, 115-131). Come sommo capo del cosmo, ha anche il potere di distruggere. La sua violenza, sebbene tendenzialmente rivolta ai nemici di Sumer, può colpire anche il Popolo delle teste nere, come narrato nei lamenti. Tuttavia Enlil non è una divinità guerriera vera e propria. Egli rappresenta l'autorità, è colui che governa e che, come garante dell'ordine, giudica e decide. Enlil non combatte, ma comanda la guerra e la distruzione e si serve dei suoi figli o di altre forze per compiere i suoi piani.

Ningirsu<sup>16</sup>, invece, sebbene anch'egli sia associato alla fertilità, è prevalentemente un dio guerriero. È attestato come signore di Girsu/Lagash già nei testi di Fara e del periodo Protodinastico III.<sup>17</sup> Sebbene sia una divinità patrona di una città, il suo culto ebbe una grande diffusione. Nel periodo post-Accadico è definito "eroe/campione" (URSAG) e "tempesta di Enlil", ovvero era concepito come un giovane guerriero al servizio della volontà del padre degli dei. A partire dal periodo Paleobabilonense è sincretizzato con Ninurta. Ningirsu è

Zimri-Lim è sostituito da Adad. Nell'area cananea è adorato fino alla seconda metà del II millennio a.C., quando viene sostituito da Adad. In Siria è definito "signore dei cadaveri" e al suo cospetto erano presentate offerte per i morti. Nelle epoche più antiche ricorre nella forma di aquila leontocefala, mentre in seguito perlopiù in forma umana. È associato anche al leone, al toro, al dragone. Vd. GREEN 2003, 64-72, 168-169.

<sup>13</sup> In questa sede non saranno trattate le corrispondenze tra Yahweh e le divinità della tempesta di ambito mesopotamico (in particolare cananeo: El, Baal), principalmente perché esse sono rintracciabili nei testi e non nelle fonti iconografiche. Per le analogie tra Yahweh e le divinità della tempesta mesopotamiche, vd. *ibid.*, 219-280.

<sup>14</sup> È figlio di An, il dio del cielo, oppure di Enki e Ninki, ed esiste pure un mito che lo vuole autogeneratosi nella montagna. La sua paredra è Ninlil. Tra i suoi figli vi sono Ninurta, Sin, Nergal, Namtar. Il suo visir è Nusku, vd. *ibid.*, 34-41, 78-79.

<sup>15</sup> Nell'inno *Enlil nell'Ekur* (BLACK *et alii* 2004, 321-325) il dio è celebrato come colui che determina i destini, giudice su tutti e su tutta la realtà. Nippur e in particolare il santuario Dur-an-ki erano ritenuti il legame tra il cielo e la terra. In quest'opera nella celebrazione di Nippur sono impiegate metafore riconducibili all'ambito della violenza usate tradizionalmente per descrivere personaggi guerrieri: "la parte frontale della città è carica di terrore e di splendore, la sua parte posteriore è tale che nemmeno il più potente degli dei osa attaccarla, e il suo interno è la lama di un pugnale affilato, una lama di catastrofe. Per le terre straniere è un serpente, una trappola, una rete" (*ibid.*, 321-322: 14-17); "i limiti di Nippur formano una grande rete, in cui l'aquila allunga i suoi artigli. Il cattivo e l'uomo malvagio non sfuggono alla sua presa" (*ibid.*, 322: 26).

<sup>16</sup> È figlio di Anu o di Enlil (a partire dalle iscrizioni dell'epoca di Gudea) e Ninhursag, sposo di Baba, fratello di Nisaba e di Nanshe. GREEN 2003, 42-43, 79.

<sup>17</sup> Ad esempio, nella stele di Eannatum. In un'altra iscrizione di Entemena si ricorda l'offerta di un carro per il dio Ningirsu, definito "colui che opprime il paese straniero" e "il cui terrore si espande fin nel cuore del paese straniero" (PETTINATO 2003, 192).

associato prevalentemente a creature ibride simbolo della tempesta, ovvero all'aquila leontocefala Imdugud/Anzu nel periodo Protodinastico<sup>18</sup> e al dragone serpentino Mush-mah, nonché al leone e, dal periodo post-Ur III, al toro.

Ninurta<sup>19</sup> è una delle divinità principali del pantheon sumerico, il cui culto si afferma soprattutto alla fine del III millennio a.C. e perdura fino al I millennio a.C. È il dio patrono di Nippur, dove si trovava il suo santuario principale, l'E-shumesha. Dal periodo di Isin-Larsa, se non prima, fu identificato con Ningirsu con cui condivide, come simbolo e forma non umana, l'aquila leontocefala e il dragone Mush-mah. Il suo nome significa "Signore della terra". È legato all'idea di fertilità: guidava la coltivazione delle messi e favoriva la fecondità degli animali e la crescita del raccolto<sup>20</sup>. Ma è anche "Signore della guerra e della caccia", "Eroe degli dei" ovvero un dio guerriero agli ordini di Enlil che difende Sumer dalle terre ribelli e accompagna i re mortali in battaglia. Nei testi di rituale è definito "la rete degli dei" (*sapar ilani*) (LIVINGSTONE 2007, 157). Era considerato il protettore del re e della regalità. Assunse un ruolo significativo nell'ideologia regale in epoca neoassira (ANNUS 2002).

Una delle principali fonti per ricostruire la personalità e le vicende mitiche di questo dio è il lungo canto *Lugal-e*, anche detto *Le gesta di Ninurta* (BLACK *et alii* 2004, 163-180), elaborato nel XXII sec. a.C. In questo componimento è celebrata la personalità complessa del dio, non solo come dio distruttore, ma anche come dio "creatore" e portatore di fertilità. Il poema narra infatti sia la sua battaglia contro Asag e il suo esercito di guerrieri di pietra, sia le sue successive imprese "produttive" (l'invenzione dell'agricoltura, tramite la creazione di una collina e di sistemi di irrigazione; la determinazione dei destini di una dea e di gruppi di pietre). Il solo aspetto guerriero del dio è celebrato invece nel lungo canto *Angime* che racconta il ritorno trionfale del dio a Nippur dopo la sua conquista delle montagne ribelli. Un'altra impresa di Ninurta è narrata nel mito di Anzu (FOSTER 1995, 115-131): l'eroe recupera la tavoletta dei destini rubata dall'uccello della tempesta ad Enki o a Enlil.

Le altre divinità principali associate alla tempesta sono Iškur e Adad. Iškur<sup>21</sup> è attestato già nella *Lista degli dei* di Fara, dal periodo Protodinastico fino alla fine del periodo di Ur III, quando viene sincretizzato con il dio semitico Adad. Iškur, sebbene sia concepito come un dio guerriero e sia invocato dai re in guerra<sup>22</sup>, è soprattutto una divinità benevola, associato all'idea di fertilità, patrono degli allevatori e dei contadini. Adad<sup>23</sup>, di origine semitico-settentrionale (Babilonia del nord, Siria), ricorre nei nomi presargonici e accadici del III millennio a.C. Nel periodo di Ur III è definito come figlio di Enlil, che controlla i venti e come dio guerriero che tuona contro i nemici. A partire dal periodo Paleobabilonense viene sincretizzato con Iškur e da questo momento in poi il suo culto si afferma maggiormente e

<sup>18</sup> Su un'iscrizione del Protodinastico che riferisce il nome di un oggetto di cui non conosciamo la natura, leggiamo: "Ningirsu stende le braccia su Urukagina come l'aquila Anzu" (PETTINATO 2003, 214).

<sup>19</sup> È figlio primogenito di Enlil e Ninlil (come Nanna/Sin), fratello di Nergal. Talvolta è figlio di Enmesharra o nipote. La sua sposa è Gula, la dea della salute. GREEN 2003, 43-48, 79. Per le divinità mesopotamiche ed elamite sincretizzate con Ninurta, vd. ANNUS 2002, 4.

<sup>20</sup> Nella composizione "*balbale* a Ninurta", ad esempio, il dio è celebrato come signore dell'agricoltura e della fertilità animale, vd. BLACK *et alii* 2004, 186-187. Vd. poi l'*inno alla zappa*: "Il re che era all'altezza della zappa e che passò il suo tempo sulle sue (della zappa) orme, l'eroe Ninurta, introdusse il lavoro con la zappa nelle terre ribelli" (*ibid.*, 59-67).

<sup>21</sup> È figlio di Enlil o di Anu e fratello gemello di Enki. È definito come "Signore dei venti", e come un toro che cavalca la tempesta e aggioga i sette venti. In un inno è definito "il grande toro splendente, il Signore che sta in groppa alla tempesta, che monta un grande leone, che produce grano" (COHEN 1981, 51). Nell'opera *Enki e l'Ordine del mondo* (BLACK *et alii* 2004, 308-316), Enki nomina Iškur "ispettore dei canali (gu.gal) del cielo e della terra" con il compito di produrre e di gestire la pioggia. GREEN 2003, 48-51, 79.

<sup>22</sup> Ad esempio è invocato da Utuhengal contro i Gutei; da Nabucodonosor I (RIMB 2, 12-14).

<sup>23</sup> Il suo nome è scritto <sup>d</sup>IM=šaru, "vento". GREEN 2003, 52-60, 85, 166-167, 170-173. Forse la sua forma, databile al Bronzo Medio, è di origine aleppina, o, comunque sia, Adad di Halab (Aleppo) risulta ben noto a livello internazionale. È nominato anche nei testi assiri trovati in Cappadocia e nei trattati ittiti (tra Suppiluliuma e Mattiwaza; Mursili e Tette di Nukhashshi). Ricorre di frequente nell'onomastica del XVIII sec. a.C. ad Alalakh e nei nomi teofori attestati nelle lettere di Amarna del XIV sec. a.C.

prevale il suo aspetto distruttore rispetto a quello benefico del dio sumerico.<sup>24</sup> È benevolo con la sua gente, che protegge in guerra e a cui porta fertilità, mentre è mortale con i nemici. A Mari, il dio Addu è protettore dei re e li arma e li aiuta a sconfiggere i loro nemici. In Assiria prevale l'aspetto guerriero del dio della tempesta che inonda la terra nemica e che distrugge le armi del nemico e ricorre, in questi termini, nelle maledizioni conclusive nelle iscrizioni reali.

Baal "Signore" è l'epiteto principale di Adad nel Bronzo Medio per poi affermarsi come nome proprio di una divinità separata, o meglio di varie divinità atmosferiche locali del Levante, che si distinguono per gli appellativi connessi al loro luogo di culto.<sup>25</sup> Il Baal su cui disponiamo di più fonti mitologiche è il Baal-Hadad di Ugarit. Baal è figlio di Dagan o di El. Testimonianze delle vicende mitiche riguardanti questo dio compaiono tra la fine del Bronzo Medio e l'inizio del Bronzo Tardo. Tra le fonti principali vi sono alcuni testi (KTU 1.1, 1-6, WYATT 2002), databili al 1500 a.C. circa, che raccontano le lotte di Baal contro il dio Yam/Nahar, fonte delle acque terrestri, e contro Mot, dio degli Inferi.

Teshub<sup>26</sup> è il dio della tempesta hurrita, attestato dal periodo di Ur III nell'onomastica soprattutto in Siria e in Anatolia. Un mito hurro-ittita narra la lotta per il potere combattuta tra generazione di dei (Alalu, Anu, Kumarbi, Teshub), nel contesto della quale il dio si afferma come "re degli dei" grazie all'uccisione del padre Kumarbi (identificabile con Enlil e El) e del gigante di pietra Ullikunni.

Le prime evidenze in Anatolia per un culto del dio della tempesta, o, meglio, delle acque benefiche, risalgono al Bronzo Antico (2200-2000 a.C.) (GREEN 2003, 99). Tra il Bronzo Medio e Tardo aumentano le testimonianze legate al dio della tempesta, la cui entità si fonda sia su tradizioni locali che allogene.<sup>27</sup> Il dio della tempesta ittita è celestiale, fonte di potere e di distruzione; è re di Khatti e assegna il potere al re mortale nonché è dio dell'esercito (*ibid.*, 131). Esiste anche un mito anatolico connesso alla lotta ciclica contro la siccità e il caos che racconta come il dio della tempesta riuscì a sconfiggere il dragone Illuyanka (*ibid.*, 147-151).

È da sottolineare come alla base dell'ambivalenza di queste divinità della tempesta vi sia il concetto che la violenza compiuta in accordo con la volontà divina è benefica, essendo destinata a riportare l'ordine, la prosperità e la felicità nel cosmo.

Un altro aspetto importante è che potremmo proiettare le vicende delle loro lotte non solo sul piano fisico della dimensione temporale dei fenomeni naturali o "politici", scandita dal cambiamento delle stagioni o delle forze al potere (legittime o illegittime, giuste o ingiuste), ma anche sul piano metafisico: l'alternarsi ciclica di una condizione di armonia, ordine, pace, benessere, vita con una di contrasto, disordine, lotta, malessere, morte riguarda tutto ciò che esiste. Inoltre questa contrapposizione determina l'identità degli esseri e le relazioni tra loro.

Il conflitto è dunque una fase naturale nella vita del cosmo, da cui l'uomo non può e non deve sfuggire. In questo modo la guerra è giustificata. Seppur un momento di passaggio, il conflitto scandisce il tempo. Basti pensare che la vita stessa del cosmo nei principali miti mesopotamici deriva da una lotta.

---

<sup>24</sup> Per una descrizione di Ishkur come divinità guerriera che aiuta il sovrano in battaglia, vd. per esempio l'iscrizione di Sin-iddinam di Larsa legata all'offerta di un trono al dio, RIME 4, E4.2.9.15.

<sup>25</sup> Ad esempio, Baal-Zephon è legato al Jebel el-Aqra; Baal-Carmelo al monte Carmelo in Palestina. Per la figura di Baal, vd. GREEN 2003, 173-217.

<sup>26</sup> Vd. *ibid.*, 127-129.

<sup>27</sup> In Anatolia il nome del dio della tempesta ricorre scritto con gli ideogrammi <sup>d</sup>IM (Ishkur) e <sup>d</sup>U (Adad), ma non sappiamo come venissero letti. Oppure il dio è definito "dio della tempesta del cielo" o dio di Khatti nelle fonti ittite. In Anatolia è attestato anche il culto di Teshub, nonché di altri dei minori associati alla tempesta. vd. *ibid.*, 127.

### 1.1.3. Dee guerriere associate alla fertilità

La dea guerriera mesopotamica principale è chiamata Inanna nelle fonti sumeriche e Ishtar in quelle accadiche. Non esiste una genealogia unica per questa dea.<sup>28</sup> Il suo santuario principale è l'Eanna di Uruk, ma templi a lei dedicati sono attestati in tutta la Mesopotamia. Il nome di Inanna deriva verosimilmente da <sup>d</sup>NIN.AN.NA “Signora del cielo” ed è attestato già nella *Lista degli dei* da Fara. I primi testi a lei dedicati sono attribuiti alla figlia di Sargon, Enheduanna, sacerdotessa *en* del dio Nanna/Sin a Ur.<sup>29</sup> Verosimilmente in epoca accadica Inanna fu sincretizzata con Ishtar, adorata nelle regioni settentrionali semitiche, come testimonia la ricorrenza del suo nome nell’onomastica in Siria (a Mari, Ebla) in questo periodo.<sup>30</sup> La dea in questi documenti è celebrata come “Regina di tutti i *me*”, “ierodula del cielo/di Anu”, “la Vacca esaltata del cielo”. Questi epiteti la elevano tra le divinità principali del pantheon e la connettono all’idea di fertilità. Il suo compagno è Dumuzi.<sup>31</sup> Nei periodi Protodinastico e Neosumerico molti re (ad esempio, Eannatum e Ur-Ninurta) si definiscono come i prediletti compagni della dea. Esistono poi dei rituali, noti da fonti della fine del III e della prima metà del II millennio a.C., detti del “Matrimonio sacro” legati a cerimonie in cui la dea si univa con il sovrano, favorendo la fertilità nel paese.<sup>32</sup> È identificata nelle fonti del periodo di Ur III con la luna, in quanto figlia di Nanna, ma nella maggior parte dei testi è associata al pianeta Venere, sia nel suo aspetto maschile come stella del mattino (Astar), sia nel suo aspetto femminile come stella della sera (Astarte).

Questa dea, oltre a dominare l’ambito dell’amore (sessuale, non coniugale) ed ad avere un aspetto bellissimo, è anche dea della guerra dall’aspetto terrificante. La battaglia è definita la sua danza, il suo gioco.<sup>33</sup> Nei testi, ad esempio nella composizione *Inanna e Ebikh* (BLACK *et alii* 2004, 334-338), è celebrata come un’eroica guerriera senza rivali. È invocata nelle iscrizioni regali, dalla metà del III millennio a.C. fino all’epoca neoassira, in aiuto dei sovrani contro i loro nemici. La dea può però, offesa, abbandonare il suo popolo e muover contro di esso i nemici, come narrato nei lamenti.<sup>34</sup>

La dea è quindi strettamente connessa alla regalità sia per quanto concerne il suo aspetto benefico, legato alla fertilità, sia per quanto riguarda il suo aspetto terrifico, legato alla distruzione e alla lotta contro i nemici. Nell’inno *shir-namursanga ad Inanna a favore di Iddin-Dagan* (*ibid.*, 262-269), re della città di Isin, si dice che Enki le ha affidato il controllo della regalità, nonché la funzione di determinare i destini della terra insieme ad Enlil (*ibid.*, 263: 20-33).

Divinità femminile simile ad Inanna/Ishtar è Anat, adorata fin dal II millennio a.C. in ambito cananeo. È sorella e compagna di Baal. È anch’essa legata al concetto di fertilità come

---

<sup>28</sup> In alcuni casi è figlia di An o di Enlil, o loro compagna; secondo la teologia di Isin è figlia di Nanna/Sin e sorella gemella di Utu/Shamash; in altre composizioni è figlia della dea Ningal.

<sup>29</sup> Vd., ad esempio, l’*Esaltazione di Inanna* (BLACK *et alii* 2004, 315-320). Tutte le fonti testuali legate a questa figura sono più tarde e risalgono al II millennio a.C., soprattutto al XVIII sec. a.C. Inoltre le tavolette sono state trovate in contesti scolastici e per quanto riguarda la loro lingua non sono scritte in sumerico antico. Non possiamo quindi valutare se davvero queste opere siano state composte dalla figlia di Sargon, o se e quanto fossero simili agli originali.

<sup>30</sup> La dea fu sincretizzata anche con altre divinità, quali ad esempio, Ninisina, dea tutelare di Isin e la dea semitica occidentale Astarte.

<sup>31</sup> L’amore della dea per Dumuzi è cantato ad esempio nella composizione *Balbale per Inanna e Dumuzi*, vd. *ibid.*, 206-209 e nel testo *Kungar per Inanna e Dumuzi*, vd. *ibid.*, 252-257.

<sup>32</sup> Per una descrizione del rituale vd., ad esempio, l’inno *shir-namursanga ad Inanna a favore di Iddin-Dagan*, vd. *ibid.*, 267: 194, 201-202.

<sup>33</sup> Ad esempio nel poema *Inanna e Ebikh* (*ibid.*, 335: 40). Nell’inno *shir-namursanga ad Inanna a favore di Iddin-Dagan* è descritta una cerimonia che si svolgeva in suo onore che prevedeva una processione danzante al suono di strumenti musicali e di canti compiuta da figure armate. Vd. *ibid.*, 264: 56-58; 265: 70-81).

<sup>34</sup> Ad esempio nel *Lamento per Sumer e Ur*, “Inanna consegnò la vittoria in guerra e in battaglia a una terra ribelle” (*ibid.*, 130: 61).

espresso dai suoi epiteti “grembo” e “procreatrice delle genti”. È definita poi “Signora del cielo, Signora degli dei”. È una dea guerriera che attacca e sconfigge Mot per salvare l’amato e smembra il corpo del nemico, permettendo a Baal di tornare sulla terra. Questa vicenda, riconducibile al mito del dio che muore e ritorna nella terra a simboleggiare il passaggio della stagioni, riguarda anche Inanna/Ishtar che, tuttavia, non lotta per liberare l’amato in prima persona come Anat. Nei testi di rituale infatti si fa riferimento solo ai lamenti della dea per le sorti del suo compagno o figlio finito nell’aldilà. Inoltre nel testo *Inanna e la discesa negli Inferi* (FOSTER 1995, 78-84) la dea stessa scende nell’oltretomba per usurpare il regno a sua sorella Ereshkigal e riuscirà a tornare in vita solo grazie al sacrificio dell’amato Dumuzi che scenderà al posto suo. La prigionia dell’amato è quindi in un certo senso conseguenza delle azioni della dea.

#### 1.1.4. Divinità guerriera con funzione regale: Marduk, Assur

Tra le divinità guerriere ve ne sono alcune che conseguono con la lotta la regalità assoluta sugli dei. Tra queste vi è Marduk<sup>35</sup>, il cui nome potrebbe significare “Giovane toro del Sole” o, inteso come un’apposizione, “il Figlio, il Sole”. È attestato già in documenti del periodo Protodinastico (ad esempio, nella *Lista degli dei* da Abu Salabikh), tuttavia la sua importanza si accrebbe durante il periodo Paleobabilonense e forse precisamente all’epoca di Hammurabi. All’epoca di Nabucodonosor I, nel XII sec. a.C., ascese a capo del pantheon e il suo culto si diffuse nel resto della Mesopotamia.<sup>36</sup> Nella *Lista degli dei An=anum*, verosimilmente redatta in quest’epoca, gli è attribuito il numero 50, tradizionalmente connesso al capo del pantheon Enlil.<sup>37</sup> È elencato tra i grandi dei anche in Assiria. In epoca neobabilonense rimase la divinità principale. Il suo centro di culto maggiore era Babilonia, dove si trovava il suo tempio Esagila con la ziqqurat Etemenanki “legame tra terra e cielo”. È figlio di Ea, sposo di Sarpanitum, padre di Nabû<sup>38</sup> e fratello di Ishtar. Il suo animale simbolo è il dragone serpentiforme Mušuššu e il suo emblema la zappa (*marru*). È incerto quale sia stato il suo ambito di riferimento originale, poiché nelle fonti di cui disponiamo è a capo del pantheon e ha già assorbito prerogative di più divinità. È connesso alla sfera della fertilità (irrigazione, vegetazione) e a quella della magia (salute) e della conoscenza. È identificato con il dio sumerico degli incantesimi Asarhuli, figlio di Enki/Ea. È dio della giustizia come Shamash. Nell’epica di Erra è definito come il garante della pace e della prosperità in terra e nei cieli e al suo allontanamento dal mondo degli uomini, dal suo tempio, consegue la distruzione di Babilonia.

Nell’opera *Enuma Elish* (TALON 2005a), composta o alla fine del II o all’inizio del I millennio a.C., è narrato il suo trionfo su divinità superiori che gli assicura il dominio sui cieli e sulla terra. Egli è un giovane eroe guerriero, ma dopo la vittoria assume una funzione creatrice e di governo. Crea infatti tutto il mondo e ne stabilisce il funzionamento e decreta il destino per ogni cosa che forma la realtà. In Babilonia questo poema mitologico veniva recitato durante la festa *akitu* del Nuovo Anno (BIDMEAD 2002), durante la quale Marduk giudicava e riassegnava la regalità al sovrano, stabilendo un futuro di prosperità al paese.

<sup>35</sup> Il suo nome è scritto <sup>d</sup>amar.ud/utu o <sup>d</sup>mes, <sup>d</sup>ša.zu o <sup>d</sup>šù. Su questa divinità vd. ad esempio, FRAME 1999, 1-7.

<sup>36</sup> Il processo era già iniziato all’epoca della dinastia cassita. Al periodo di regno di Nabucodonosor I è datata la maggior parte della produzione letteraria che ha per soggetto Marduk, di cui l’*Enuma Elish* costituisce l’esempio più celebre. Nel testo letterario, noto da documenti del I millennio a.C., la *Profezia di Marduk*, il dio ricorda i suoi spostamenti presso gli Ittiti, gli Assiri, gli Elamiti fino a preannunciare il suo ritorno a Babilonia grazie a un re (Nabucodonosor I). GIORGIERI 2006, 332.

<sup>37</sup> Il poema *Enuma Elish* si conclude con i cinquanta nomi di Marduk che glorificano il dio.

<sup>38</sup> Visir di Marduk e suo figlio, a partire dalla fine del II millennio a.C. È legato a Borsippa e alla scrittura. È talvolta rappresentato simile a Ninurta, ed esiste una tradizione che lo vuole come colui che catturò e uccise Anzu e pure Tiamat (LIVINGSTONE 2007, 156)



Marduk nei testi, identificato con Ninurta, è detto aver sconfitto anche Anzu e Asakku/Asag, nonché vi sono alcuni testi, soprattutto di rituale, che alludono ad una sua vittoria sui sette figli di Enmesharra.<sup>39</sup>

In modo simile, in Assiria, Assur si affermò come capo del pantheon, re del cielo e del sottomondo nonché creatore.<sup>40</sup> È il dio eponimo della capitale, nonché dio nazionale. Le sue origini sono oscure: verosimilmente era un dio locale delle montagne adorato da popolazioni semitiche del nord della Mesopotamia (*bel<sup>sadu</sup> abeh*), menzionato nei testi a partire dal periodo di Ur III. Fu adorato nel nord della Mesopotamia fino al III sec. d.C. Gli furono attribuiti ruoli e poteri propri di divinità quali Enlil, Anu, Shamash, Anshar. È associato alla guerra, alla saggezza, alla giustizia e all'autorità (stabilisce i destini), ma non a particolari elementi naturali. Forse nacque come personificazione della città/stato di Assur, potenza territoriale a partire dal XIV sec. a.C. Il parallelo con Marduk è evidente anche perché, in Assiria, Assur è sostituito a Marduk nell'*Enuma Elish*. Non ha famigliari fino a quando non è identificato con Enlil e poi con Marduk, da cui assorbe i legami parentali. Sue consorti sono Ninlil, a partire da Sennacherib, e Ishtar di Arbela. È strettamente legato alla regalità: è sovrano degli dei, ma è anche colui che assegna la regalità in terra. Il re assiro è il suo sommo sacerdote.

## 1.2. Gli eroi e i re guerrieri

Nella cultura mesopotamica vi sono delle figure eroiche contraddistinte da una natura mista, in parte umana, in parte divina. La distinzione tra eroi e dei non è dunque netta e ne è prova il fatto che il loro nome è spesso accompagnato dal determinativo divino. Talvolta questa natura che li differenzia dai comuni mortali è legata alle circostanze della nascita, nel caso in cui essi siano figli di una divinità e di un essere umano, oppure si tratta di uno stato raggiunto in seguito alle imprese compiute durante la loro vita.

Gli eroi mesopotamici sono di norma sovrani. È da ricordare che in Mesopotamia la regalità stessa conferiva uno stato sovraumano ai suoi detentori. A tal proposito eloquente è la sentenza dell'eroe del Diluvio, riportata nell'epopea classica di Gilgamesh, secondo la quale il re di Uruk non è come gli altri uomini, poiché è per due terzi divino, essendo figlio di una dea, e poiché è sovrano. Del resto, poi, alcuni sovrani mesopotamici furono elevati al rango divino, i loro nomi furono scritti con il determinativo divino e furono dedicati loro templi e offerte. Di frequente inoltre i re mesopotamici si definiscono parenti degli dei (compagni, figli), evitando tuttavia di norma di dichiararsi delle vere e proprie divinità in terra. La parentela sembra piuttosto esprimere l'idea di legame, di devozione nei confronti degli dei da parte dei re in cerca di protezione, oppure è da ricondurre a circostanze rituali ovvero alla celebrazione del cosiddetto "matrimonio sacro".

Per quanto riguarda i sovrani-eroi delle epoche più remote, è destinato a rimanere un mistero se si tratti di personaggi inventati o di personaggi storici, vissuti all'inizio del III millennio a.C. e divenuti nel tempo leggendari. Tra gli eroi più famosi dell'età delle origini<sup>41</sup>

<sup>39</sup> Secondo un mito in forma epica, PSBA 30 80ff (LIVINGSTONE 2007, 155), Marduk si infuria contro un gruppo di dei prigionieri e sconfigge i sette figli di Enmesharra. Vi è un altro documento DT 184 (JCS 10, 100 e LIVINGSTONE 2007, 155) che menziona la sconfitta di Tiamat e di Enmesharra e di un gruppo di divinità definite Enlil.mesh e nomina Marduk, che ne fu verosimilmente l'artefice.

<sup>40</sup> Vd. FRAME 1997 e 1999, 7-9.

<sup>41</sup> È da notare che spesso i testi che narrano le imprese di questi eroi iniziano con la rievocazione dell'inizio dei tempi. Ad esempio, in *Lugalbanda nella grotta della montagna* leggiamo: "quando il cielo fu separato dalla terra, quando dopo i primi raccolti fu mangiato l'orzo, quando furono fissati i confini, quando le pietre di confine furono messe e iscritte con nomi, quando i canali furono purificati, etc. quando il sacerdozio *en* e la regalità era esercitata ad Uruk... quando Uruk fu creata e dominava Sumer, quando lo scettro e il bastone di Kullaba era tenuto alto in battaglia" (BLACK *et alii* 2004, 13). Anche *Gilgamesh, Enkidu e gli Inferi* (*ibid.*, 32-40) comincia descrivendo l'inizio dei tempi, la creazione degli uomini, l'assegnazione dei domini agli dei. Anche nel testo *Naram-Sin e le orde nemiche*, nella parte in cui sono presentati i nemici è evocato l'inizio dei tempi, quando gli uomini vivevano nelle grotte e non esistevano né città né l'agricoltura (WESTENHOLZ 1997, 287, l. 5-8). Anche i

vi sono i sovrani di Uruk appartenenti alla IIa dinastia post-diluviana, secondo la *Lista reale sumerica*, redatta nel XVIII sec. a.C: Enmerkar, Lugalbanda e Gilgamesh. La fama di questi eroi superò di gran lunga i confini della loro località di appartenenza, Uruk: le loro storie furono tramandate attraverso i millenni in tutta la Grande Mesopotamia. Queste figure, al di là del valore letterario dei documenti che ne narrano le gesta, rappresentano il patrimonio identitario delle società vicino-orientali antiche. Da una parte sono legate alla memoria, al passato di questi popoli, dall'altra sono la loro immagine ideale nonché la loro utopia. Come avremo modo di constatare, essi, in particolare l'eroe Gilgamesh, rappresentarono sempre un modello di riferimento per i sovrani mesopotamici.

Altrettanto importanti sono, tra i sovrani reali, quelli della dinastia accadica (2334-2190 a.C.) della fine del III millennio a.C., che costituirono il modello di regalità guerriera per eccellenza in Mesopotamia, fino alla prima metà del I millennio a.C., all'epoca dei re neoassiri, che ne usarono la titolatura regale e pure, nel caso di Sargon (I e II), il nome.<sup>42</sup> Questi re, in particolare il fondatore Sargon (2334-2279 a.C) e suo nipote Naram-Sin (2246-2190 a.C.) furono oggetto di culto nei santuari mesopotamici fino all'epoca neobabilonese. I sovrani accadici definirono i confini geografici ideali del regno in Mesopotamia, un regno universale che univa i quattro angoli della terra, esteso dal Mare Inferiore (Golfo Persico) a quello Superiore (Mar Mediterraneo), secondo una formula in uso nelle iscrizioni reali per millenni in Mesopotamia.

Il caso di questi due re nel contesto della nostra ricerca è doppiamente interessante, poiché da una parte disponiamo di documenti della loro epoca che ci permettono di valutare come essi stessi si comportarono in guerra rispetto al modello divino e poiché, dall'altra, essi divennero leggendari, degli eroi, e quindi parzialmente, se non ufficialmente come nel caso di Naram-Sin, ascesero essi stessi al mondo divino, diventando modelli di riferimento per i re successivi.

Come fonti scritte per questi re disponiamo dunque di iscrizioni reali del periodo, ma anche di testi letterari redatti in epoca posteriore che ne tramandano le imprese. Tra questi documenti vi sono delle pseudo-autobiografie posteriori in cui il re racconta in prima persona la sua storia, rivolgendosi ai sovrani del futuro, ponendo le sue esperienze positive o negative come esempio da emulare o da evitare. Copie di questi testi sono state scoperte nei luoghi più svariati del Vicino Oriente (in siti mesopotamici, in Turchia a Boghazkoy e in Egitto ad El Amarna).

È da notare che la stessa tradizione letteraria mesopotamica accostò i sovrani di Uruk a quelli di Accad, in particolare Enmerkar a Naram-Sin. Entrambi hanno Enlil come antagonista. Nella *leggenda Cutea* Naram-Sin si comporta come Enmerkar: consulta gli stessi dei, compiendo lo stesso rituale e non ascolta il presagio divino negativo. Nella *Cronaca Weidner* (l. 32; 53-54) entrambi sono accusati di aver portato la distruzione a Babilonia (Enmerkar con gli Umman-manda e Naram-Sin con l'esercito dei Gutei).

Infine tratteremo brevemente alcuni re della fine del II e dell'inizio del I millennio a.C. le cui imprese furono celebrate in testi epico-letterari: Tukulti-Ninurta I, Nabucodonosor I e Tiglat-Pileser I.

---

racconti che hanno per protagoniste divinità iniziano con la rievocazione dei tempi primordiali. Ad esempio, nel mito di Anzu che rubò la tavoletta dei destini, la creatura compare quando gli dei non avevano ancora le loro residenze, vi erano il Tigri e l'Eufrate, ma le fonti non portavano le loro acque alla terra, non c'erano le nuvole (non c'era la pioggia) (FOSTER 1995, 116, tav. 1, 15-20).

<sup>42</sup> Vd. LIVERANI 1993b.

### 1.2.1. Gli eroi di Uruk: Enmerkar, Lugalbanda, Gilgamesh

Enmerkar è un eroe particolare, con delle ombre. A differenza dei suoi successori, Lugalbanda e Gilgamesh, non fu deificato e non vi sono documenti che attestino un suo culto. Sebbene quindi la memoria di questo personaggio sia stata trasmessa attraverso i millenni, egli rimase nell'immaginario vicino-orientale un mortale. La tradizione letteraria sembra avere delle riserve nei suoi confronti, ci fa intendere che ha delle colpe. Ad esempio, nella parte iniziale della recensione standard babilonese della *Leggenda Cutea*, dove è ripercorsa la storia di Enmerkar (WESTENHOLZ 1997, 301: 4), si racconta che Enlil cambiò idea riguardo alla terra, probabilmente con l'intenzione di togliere la regalità al re di Uruk. Enmerkar interroga gli dei e il presagio sembra, dalle poche righe rimaste, negativo. Il re è infatti preoccupato (*ibid.*, 305:19). Il verdetto di Shamash è severo: sembra che maledica il re e i suoi discendenti, fin dopo la morte: i loro spiriti berranno non acqua pura, ma inquinata (*ibid.*, 305-307: 23-27). Enmerkar è maledetto forse perché anch'egli, come Naram-Sin, non rispettò un presagio negativo. Naram-Sin critica Enmerkar per non avergli lasciato una stele, pur essendo riuscito grazie alla sua sapienza e alle sue armi ad annientare i nemici (*ibid.*, 307: 28).<sup>43</sup> Il punto però, anche se menzionato da Naram-Sin<sup>44</sup>, non è che Enmerkar non abbia avuto il buon senso di perpetuare il suo ricordo e la memoria delle sue imprese per poter esser celebrato e pregato nel futuro, il problema è che non ha deposto la sua esperienza mettendo in guardia i successori.

Enmerkar è certo nella cultura mesopotamica il primo re che guida il suo esercito in una terra lontana per conquistarla ed è pure un trionfatore. Tuttavia, nei testi non è celebrato per la sua forza.<sup>45</sup> Egli addirittura si trova in difficoltà durante la battaglia perché ha perso il favore divino. Riesce a vincere grazie all'intervento di Lugalbanda, che è anch'egli una figura guerriera *sui generis*.

Disponiamo di quattro poemi narrativi in sumerico che narrano le rivalità tra Enmerkar, re di Uruk, e il governatore di Aratta, un paese remoto, la cui esistenza e localizzazione restano dubbie: *Enmerkar e Ensuhgirana*; *Enmerkar e il signore di Aratta*; *Lugalbanda nella grotta della montagna*; *Il ritorno di Lugalbanda*. Questo ciclo fu verosimilmente elaborato all'epoca di Ur III (2112-2004 a.C.), ma i testi più antichi noti risalgono al periodo di Isin-Larsa (2017-1763 a.C.).

La contesa tra questi regni lontani si fonda sulla pretesa di primato nella relazione con la dea Inanna. Nel poema *Enmerkar e Ensuhgirana* il favore della dea per il sovrano sembra manifestarsi anche a livello fisico, sessuale, mentre negli altri tre poemi nella semplice preferenza di residenza.

La sfida tra i due re in *Enmerkar e Ensuhgirana* e *Enmerkar e il signore di Aratta* si limita ad una polemica verbale, mentre nelle altre due composizioni l'antagonismo porta allo scontro militare. Il re di Uruk comunque ha la meglio su quello di Aratta in tutte le composizioni. Inoltre in tutte e quattro le opere la vittoria è ottenuta grazie a fenomeni magici o sovrumani.

In *Enmerkar e Ensuhgirana*<sup>46</sup> il signore di Aratta invia un messaggero ad Uruk per chiedere la sottomissione del suo re, considerandosi il favorito di Inanna. Enmerkar a sua volta pretende di essere il partner preferito di Inanna e sostiene che la dea abbia scelto Uruk

---

<sup>43</sup> Anche all'inizio della versione mediobabilonese della *Leggenda Cutea* è nominato Enmerkar, che si dimenticò di scrivere -o fu negligente- una stele con le sue memorie in modo da poter guidare Naram-Sin e, una volta pregato, di intercedere per lui con Shamash. Proprio perché non ha lasciato una stele Naram-Sin dice di non aver potuto pregare per lui. Vd. WESTENHOLZ 1997, 285-287: 2-4.

<sup>44</sup> Il re accadico afferma che Enmerkar non gli lasciò una stele, non facendosi così un nome in modo che Naram-Sin potesse pregare per lui (*ibid.*, 307: 29-30).

<sup>45</sup> Ad esempio, all'inizio della recensione standard babilonese della *leggenda Cutea* si dice che Enmerkar cercò rifugio nella montagna, vd. *ibid.*, 301: 4. Sebbene si tratti solo di un'allusione ad un episodio sconosciuto, il re sembra descritto come un codardo.

<sup>46</sup> BLACK *et alii* 2004, 3-11. Vd. anche PETTINATO 2003, 20-22.

come sua dimora. Un mago, Ur-girnuna, aiuta il re di Aratta a ridurre la prosperità di Sumer con degli incantesimi che colpiscono il bestiame e le greggi di Nisaba, dea di Eresh, ma una maga lo sfida in favore di Uruk, dimostrandosi superiore. Il mago viene così ucciso, Sumer torna prospero ed Aratta riconosce la sua inferiorità.

In *Enmerkar e il signore di Aratta*<sup>47</sup> il re di Uruk vuole che il sovrano di Aratta invii pietre preziose e manodopera per la costruzione di templi in Uruk e ad Eridu. Inanna lo sostiene e gli suggerisce di inviare un messaggero ad Aratta ad avanzare la richiesta in tono minaccioso. Il governatore di Aratta si rifiuta, affermando che anch'egli ha una relazione stretta con la dea, ma non volendo che i loro regni entrino in guerra, accetta di sottomettersi ad Uruk solo alla condizione che Enmerkar realizzi qualcosa di impossibile. Il re di Aratta avanza allora tre richieste enigmatiche al sovrano di Uruk, che riesce a soddisfarle. L'esito è stabilito da una tempesta che pone fine alla siccità che minacciava Aratta. Il governatore di Aratta attribuisce infatti questo prodigio al favore di Inanna per Uruk e decide di piegarsi al suo giogo, fornendo offerte, pietre preziose e manodopera per la costruzione del tempio di Inanna ad Uruk.

In questi due testi si insiste sulla prossimità del sovrano al mondo degli dei. In *Enmerkar e il Signore di Aratta*, il re di Uruk è detto “figlio di Utu”<sup>48</sup> e “fratello di Inanna”, nonché suo favorito. In *Enmerkar e Ensuhgirana* Enmerkar è definito “uomo nato per essere un dio; che si manifesta come un dio”. Il re è detto esser stato allevato dagli dei Ninurta e Aruru, la sorella di Enlil, nonché di essere compagno di Inanna. Inoltre egli ha ricevuto il potere dal padre stesso degli dei, Enlil. Tuttavia si tratta solo di un rapporto di vicinanza e di frequentazione, non di vera e propria appartenenza al mondo divino.

Il protagonista delle altre due composizioni di questo ciclo è Lugalbanda, il terzo re della Iª Dinastia di Uruk, figlio di Enmerkar, compagno di Ninsun e padre di Gilgamesh. Secondo la *Lista reale sumerica* avrebbe regnato per milleduecento anni. Era adorato come un dio nei periodi di Ur III e paleobabilonese a Nippur, Uruk, Kuara e a Umma. In alcuni testi è indicato come padre dei re di Ur III (Gudea, Ur-Nammu, Shulgi).

In *Lugalbanda nella grotta della montagna* (BLACK *et alii* 2004, 12-21), Enmerkar vuole conquistare Aratta per usare le sue ricchezze per abbellire Uruk, in particolare il santuario di Inanna, nonché per distruggere la terra ribelle (*ibid.*, 13: 22). Durante il viaggio verso Aratta, Lugalbanda, uno dei comandanti, definito un “santo e puro”, si ammala, rimane paralizzato ed è abbandonato dai suoi compagni. Gli dei (Utu, Inanna, Su'en/Nanna), da lui invocati, lo salvano e lo aiutano a trovare la pianta e l'acqua della vita. Attraverso un sogno egli realizza che gli dei gli hanno attribuito uno *status* superiore tra gli uomini, inoltre grazie all'indicazione onirica compie un sacrificio in onore degli dei. In una parte lacunosa del testo sembra esser narrato un conflitto tra forze della luce e delle tenebre.

In *Lugalbanda e l'uccello Anzu* (*ibid.*, 23-31) l'eroe, ancora solo, ottiene, prendendosi cura del suo piccolo, la protezione dell'uccello della tempesta. L'eroe, definito saggio<sup>49</sup>, rifiuta i doni “materiali” di Anzu (ricchezza, frecce, un elmo e uno scudo invincibili)<sup>50</sup>, ma gli chiede di fortificarli il fisico. Lo prega, promettendogli in cambio di favorirne la venerazione e il culto, di assegnargli il potere di correre nelle sue cosce, di non crescere stanco, di avere forza nelle braccia, di saltare come una fiamma, di ardere come un fulmine, di muoversi come la luce del sole, come Inanna, come le Sette Tempeste, quelle di Ishkur, ovvero, grazie alla velocità e alla resistenza, di poter andare dovunque voglia (*ibid.*, 26: 167-183).<sup>51</sup> Anzu allora lo fortifica<sup>52</sup> e lui riesce a raggiungere i suoi compagni che sono in difficoltà durante l'assedio

<sup>47</sup> Vd. PETTINATO 2003, 19-20.

<sup>48</sup> Enmerkar è figlio di Utu anche in *Lugalbanda nella grotta della montagna*, vd. BLACK *et alii* 2004, 13: 19.

<sup>49</sup> Vd. *ibid.*, 23-24: 50.

<sup>50</sup> Vd. *ibid.*, 25-26: 132-159.

<sup>51</sup> Secondo Pettinato Anzu dona a Lugalbanda delle calzature magiche che gli permettono di essere velocissimo. PETTINATO 2003, 24.

<sup>52</sup> Così parla Anzu: “Farò in modo che tu non abbia nessun avversario nelle montagne. Sarai “L'eroe fortificato da Anzu”, vd. BLACK *et alii* 2004, 24: 110.

di Aratta, perché Inanna ha tolto il favore ad Enmerkar. L'eroe si reca come messaggero in un solo giorno a Uruk per consultare la dea che gli rivela un rituale magico che assicura ad Uruk la vittoria su Aratta (BLACK *et alii* 2004, 30-31: 399-412).

Anche Lugalbanda è un eroe particolare poiché non è un condottiero, ma piuttosto un messaggero, e i testi che ne raccontano le vicende non trattano il periodo del suo regno, ma di quando egli era ancora un subalterno, al servizio del suo predecessore. Egli tuttavia dà un contributo fondamentale al suo sovrano e la sua esperienza serve da monito per tutti i re a venire. La problematica affrontata è quella della forza: nel racconto egli la perde, al punto di dover abbandonare il resto dell'esercito e la recupera solo grazie all'intervento divino. Egli poi permette al suo re di recuperarla, e quindi di vincere sul nemico, ancora una volta tramite la consultazione della divinità: è grazie ai consigli divini e ad un incantesimo che l'esercito di Uruk vince la battaglia. È una figura di mediatore con il mondo divino e il sovrano mesopotamico deve essere tale: il re deve garantirsi il favore divino e deve ascoltare il volere divino.

Passiamo ora all'eroe più celebre, Gilgamesh. Secondo la *Lista regale sumerica*, è il quinto re della Iª dinastia di Uruk, dopo Meskiangasher, Enmerkar, Lugalbanda e Dumuzi. È figlio di Ninsun e di un mortale, sommo sacerdote del Kullab e regnò per centoventisei anni. Nei componimenti che narrano le sue avventure ricorre anche come figlio di Lugalbanda. È ancora dibattuta la sua storicità: per alcuni studiosi, prima di diventare un eroe leggendario, avrebbe regnato ad Uruk verso la fine del periodo Protodinastico II, intorno al XXVII secolo a.C., e avrebbe combattuto contro Agga, figlio di Enmebaragesi di Kish, che è probabilmente una figura storica. Fu oggetto di culto già nel periodo Paleosumerico, come attestano alcuni testi scoperti a Lagash.<sup>53</sup> I sovrani della IIIª dinastia di Ur, Urnammu e Shulgi, si dichiarano suoi fratelli. Alla fine del III millennio a.C. nell'iscrizione del re di Uruk Utuhegal, in cui il re dice di aver ricevuto da Enlil il compito di sconfiggere i Gutei, Gilgamesh è un essere divino, protettore del re. Dal periodo di Ur III<sup>54</sup> fino all'epoca neoassira è adorato come giudice dei morti. Vi è una serie di oracoli che fanno riferimento alle sue gesta (GEORGE 2003, 101-119).

Disponiamo di diverse opere che raccontano le sue avventure, alcune legate ad un singolo episodio e altre che raggruppano più vicende.<sup>55</sup> Per quanto riguarda il primo caso, vi sono cinque composizioni (*Gilgamesh e Agga re di Kish*; *Gilgamesh e Khubaba*; *Gilgamesh e il toro celeste*; *Gilgamesh, Enkidu e gli Inferi*; *La morte di Gilgamesh*) il cui periodo di redazione è dibattuto: per alcuni furono composte durante l'epoca della IIIª dinastia di Ur, per altri durante il periodo di Isin. Questi documenti si fondano su una tradizione orale, ma verosimilmente anche su versioni letterarie più antiche.<sup>56</sup> Le gesta di Gilgamesh furono raccolte poi in composizioni unitarie: una versione del periodo Paleobabilonese (1800-1600 a.C.), un'altra del periodo Mediobabilonese (XIV-XII sec. a.C.), una versione ittita del XIII sec. a.C. e, infine, l'epopea classica, datata al XII sec. a.C., attribuita ad uno scriba babilonese di nome Sinlequinnini<sup>57</sup>. Nella versione classica è Gilgamesh che racconta le proprie gesta, poiché l'opera, nella finzione narrativa, si basa sul testo della stele che l'eroe avrebbe inciso dopo le sue peregrinazioni.

---

<sup>53</sup> Tra i documenti che lo menzionano ricordiamo l'iscrizione di Tummal: "il divino Gilgamesh di Shaguburra ha costruito il santuario di Enlil; Urlugal, figlio di Gilgamesh ha fatto risplendere Tummal" e l'iscrizione di Anam di Uruk, in cui è attribuita a Gilgamesh la costruzione delle mura di Uruk (RIME 4, E4.4.6.4). L'eroe è menzionato anche nell'esercizio scribale trovato in Turchia nella forma di lettera che Gilgamesh avrebbe indirizzato ad un re per ricevere beni preziosi per la morte di Enkidu.

<sup>54</sup> Nel testo sulla morte di Urnammu il re defunto presenta offerte a Gilgamesh, dio degli inferi.

<sup>55</sup> Per un'edizione recente dei testi legati alla saga di Gilgamesh, vd. GEORGE 2003.

<sup>56</sup> Ad Ebla è stato trovato un testo, databile al 2400-2000 a.C., legato alle guerre combattute tra Uruk e Aratta. Secondo Pettinato il personaggio è Gilgamesh, perché, benché non sia mai esplicitamente nominato, questi è chiamato "colui della (foresta) dei Cedri", "colui che ha ucciso il toro (celeste)", "divino re di Uruk", e perché compare spesso il segno sumerico GIŠ, che potrebbe costituire l'abbreviazione del suo nome come nell'epopea paleobabilonese, vd. PETTINATO 2004b, 185.

<sup>57</sup> Sulla storicità o non storicità di questo personaggio, vd. *ibid.*, XX-XXI.

## Cap. II

Gilgamesh è un sovrano guerriero, talmente bramoso di combattere che gli dei, invocati dalle donne disperate per la sorte dei loro uomini coinvolti da lui nella “danza estenuante di Inanna”<sup>58</sup>, intervennero per placarlo. Le sue vicende militari tuttavia non rappresentano il motivo principale della sua fama. Solo un episodio è legato ad una guerra vera e propria, tra l’altro non voluta, ma subita. In *Gilgamesh e Agga re di Kish* infatti è narrato l’assedio di Uruk da parte dall’esercito di Kish, che viene infine sconfitto dallo splendore terrifico di Gilgamesh, non tanto quindi grazie alla sua abilità nell’uso delle armi, quanto piuttosto grazie ad una sua qualità sovrumana che è condizione, strumento e manifestazione del suo potere. Secondo il racconto, che ricorda l’antagonismo tra Uruk e Kish nel periodo protodinastico, Gilgamesh, da tributario di Agga, decide di ribellarsi con l’appoggio dei giovani (non degli anziani) e di Inanna. Agga scende lungo l’Eufrate e assedia Uruk. Agga viene catturato sulla sua barca, ma Gilgamesh lo lascia libero e ne riconosce la supremazia, memore dell’aiuto che questi gli aveva precedentemente offerto.

Il coraggio e la forza dell’eroe sono piuttosto testimoniate dal suo aver sfidato il mondo sovrumano degli dei, sconfiggendo dei mostri ovvero il guardiano della Foresta dei Cedri, Humbaba e il Toro Celeste di Inanna.

La sfida principale di fondo che muove e affronta questo eroe è quella con la morte. In *Gilgamesh e Kubaba* l’eroe, oppresso dall’idea che la morte sia inevitabile, si reca nella Foresta dei Cedri per intraprendere un’avventura che gli garantisca una fama eterna permettendogli di sopravvivere alla morte. Il re deve poi misurarsi con la tragedia della morte del suo compagno Enkidu (in *Gilgamesh, Enkidu e gli Inferi*) nonché con la sua stessa morte (in *La morte di Gilgamesh*). In *La morte di Gilgamesh* il re sogna che anch’egli dovrà morire poiché, dopo il Diluvio, solo ad un uomo era stata concessa l’immortalità. Diventerà però re e giudice dei morti (come Etana di Kish), comandante del Kur, l’avanguardia degli spiriti.

Nella prima parte dell’epopea, in cui sono celebrate le avventure degli eroi, Gilgamesh e Enkidu, in lotta prima tra di loro, poi contro Humbaba e il Toro Celeste, si dimostra che l’uomo può raggiungere la vita eterna attraverso la fama. Nella seconda parte, Gilgamesh è disperato e vuole riportare in vita il suo amico Enkidu che è finito negli Inferi per aver ucciso le creature divine. Va in cerca di Utanapishtim, l’unico uomo sopravvissuto al Diluvio, e riesce a recuperare la pianta della vita eterna, che però gli viene rubata da un serpente. Nella versione paleobabilonese Gilgamesh incontra nel suo viaggio Siduri, che gli suggerisce di godere delle gioie terrene, poiché gli dei quando crearono l’uomo stabilirono per lui la morte; nella versione classica invece la morte è una conseguenza del Diluvio.

Gilgamesh è dunque esaltato per la sua forza e per il suo coraggio, grazie a cui ha superato grandi pericoli alla ricerca della vita eterna.<sup>59</sup> Tuttavia è il suo lato umano a renderlo un grande eroe. Anch’egli infatti non riuscì a scampare alla morte, ma il suo soffrire lo rese saggio quanto gli dei, come dichiarato nell’incipit (v. 1-5) dell’epopea classica. In *La morte di Gilgamesh* Enlil spiega che Gilgamesh è destinato alla regalità, a primeggiare sull’umanità, a non avere rivali, a vincere guerre da cui nessuno torna vivo, a compiere massacri indicibili, a condurre assalti da cui nessuno può sfuggire, ma non alla vita eterna.

Per quanto riguarda il rapporto di Gilgamesh con le divinità, esso è ambiguo. Ad esempio, da una parte egli è l’amato di Inanna e l’aiuta a liberare il suo albero dalle creature infestanti; dall’altra entra in polemica con la dea, rifiutando il suo corteggiamento o le sue regole, volendo comandare anche sui templi e l’offende, dopo aver ucciso il Toro Celeste. La morte di Enkidu è dovuta all’uccisione delle creature divine (Humbaba, il Toro Celeste) e

---

<sup>58</sup> Per Davenport (2007, 7) si tratterebbe invece di un gioco simile all’hockey.

<sup>59</sup> È da notare che nel caso dello scontro con Humbaba, Gilgamesh non vince grazie alla sua forza, ma piuttosto grazie all’astuzia. Gilgamesh, sapendo che Humbaba è invincibile con i suoi sette terrori donatigli da Enlil per proteggere il Kur, con allettanti promesse se li fa regalare, offrendogli in dono le sue sorelle, Enmebaragesi (che è anche il nome del padre di Agga, il re di Kish suo nemico) e Peshtur. Nella redazione breve è Enkidu a suggerirgli questo stratagemma. Sulla figura di Enmebaragesi, vd. MICHALOWSKI 2003, 195-208.

Gilgamesh ne è responsabile perché è stato lui ad aver coinvolto il compagno nell'impresa e ad aver fatto infuriare Inanna. Tuttavia Gilgamesh aveva ricevuto l'approvazione divina prima di partire per la Foresta dei Cedri. Questa ambiguità è legata ad una storia che cambia nel tempo in parallelo alla trasformazione del sistema di valori della società in Mesopotamia<sup>60</sup>, nonché all'evoluzione della produzione letteraria dal punto di vista dei generi narrativi (GEORGE 2007, 54-56). Inoltre essa è dovuta ad uno sviluppo dell'identità del personaggio lungo il corso delle sue vicende: questi si comporta da eroe quando da re guerriero tormenta i suoi cittadini e nell'episodio della Foresta; scopre, dopo la morte di Enkidu, di essere un uomo; dopo l'incontro con Utnapishtim, unico uomo a cui gli dei hanno conferito l'immortalità e non per le sue lotte, ma per la sua *pietas*, impara ad essere un re "pacifico" e saggio; si prepara a diventare dio degli Inferi grazie al racconto di Enkidu.<sup>61</sup> Lungo questo processo dunque il suo comportamento si modifica anche nei confronti del mondo divino in base alle esperienze. D'altra parte Gilgamesh stesso è ambiguo: da una parte è un modello positivo per il re per il suo eroismo, dall'altra è negativo per il suo spirito guerriero eccessivo e per la sua tracotanza. A tal proposito Davenport (2007) propone che l'epica di Gilgamesh, nel suo mettere in luce anche i rischi della brama di potere e di violenza, celi un messaggio politico antimperialistico sotto l'apparente cornice eroica.<sup>62</sup> In termini meno polemicamente potremmo dire che nell'epopea è contenuto il ritratto ideale del re mesopotamico, tanto forte quanto saggio e sottoposto alla volontà divina, seppur il suo protagonista sia riuscito a conformarsi a questi principi e a diventarne modello solo dopo un lungo percorso fatto anche di errori e colpe.

Altro aspetto interessante da sottolineare è il legame tra questa figura di sovrano guerriero e il mondo degli Inferi, che ci riporta alla mente Nergal. Il guerriero che sfida la morte, la può dominare solo una volta che ha perso contro essa. La morte può diventare anche un premio o perlomeno l'onore non svanisce presso la soglia dell'aldilà, ma è proprio il suo attraversamento che lo esalta.

### **1.2.2. I re guerrieri di Accad: Sargon e Naram-Sin**

Sargon è un personaggio unico e particolare fin dalle origini della sua storia. Secondo la leggenda non era un figlio di un re, ma un figlio illegittimo di una sacerdotessa *en* e di un certo La'ibum e non proveniva da una città importante di Sumer, ma dalla periferia.<sup>63</sup> Come Mosè, fu messo dalla madre in una cesta e affidato alla corrente di un canale e un giardiniere di nome Aqqi lo trovò e lo allevò.

L'inizio della sua storia politica è avvolta nel mistero. Probabilmente era il governatore di Accad, alle dipendenze del re di Kish, e approfittò della debolezza di Ur-Zababa in conflitto con Lugalzagesi di Uruk per usurparne il potere. Verosimilmente la sua ascesa è databile agli anni 2334-2320 a.C., periodo in cui dovette misurarsi non solo con Ur-Zababa, ma con vari altri legittimi governatori di Kish. Sulla base di tre documenti che conservano il racconto

---

<sup>60</sup> Si pensi al caso della decapitazione di Humbaba, nelle fonti più antiche attribuita ad un eccesso di violenza di Enkidu, mentre in epoca assira costituisce il motivo dell'impresa, vd. MINUNNO 2007. Abusch coglie un ulteriore aspetto: l'epica orale (quella testimoniata dai documenti più antichi) ha come sfondo la questione della famiglia e il presente, mentre quella scritta (a partire dalla versione Babilonese Standard l'autore sostiene di basarsi sulla Stele lasciata da Gilgamesh stesso) è incentrata sulla comunità e considera non solo il presente, ma anche il futuro. Vd. ABUSCH 2001, 620.

<sup>61</sup> Vd. *ibid.*, che parla di "epic of growth".

<sup>62</sup> Per un'interpretazione diversa, in chiave iniziatica, astrologica e cosmologica, dell'epopea di Gilgamesh, vd. FOREST 2007. Per un'interpretazione in chiave iniziatica vd. anche PARPOLA 1998.

<sup>63</sup> Vd. BLACK *et alii* 2004, 42: A10-13; WESTENHOLZ 1997, 39.

leggendaro di questo periodo, Sargon passò la sua giovinezza alla corte di Ur-Zababa a Kish, ricoprendo una carica importante come coppiere della casa del vino dell'Ezina<sup>64</sup>.

Secondo questi testi Kish godeva di una grande benessere sotto Ur-Zababa fino a quando An e Enlil decisero di alterare il periodo di tempo del suo regno e di rimuovere la prosperità dal palazzo.<sup>65</sup> Sogni premonitori e segni fisici preannunciano il destino decretato dagli dei di perdita del trono per quanto riguarda Ur-Zababa e di conquista del comando nel caso di Sargon.<sup>66</sup> Il re di Kish non vuole però accettare il suo fato e tenta invano di liberarsi del rivale. Il favore degli dei, in particolare di Inanna, è rivolto tuttavia a Sargon. Sargon divenne re di Kish, conquistando il controllo del nord della regione. Sconfisse poi Lugalzagesi, guadagnandosi il potere anche a sud, e fondò Accad, di cui Inanna divenne la dea tutelare.

Uno dei motivi principali a cui è legata la fama di Sargon è la conquista di terre assai lontane: Dilmun, l'attuale Bahrain, il viaggio verso cui è narrato in *La saggezza di Sargon* (WESTENHOLZ 1997, 41-43), e la terra, a nord-ovest, di Uta-rapashtim (non si sa se sia un nome di persona o geografico, vd. *ibid.*, 59-121). Il re avrebbe conquistato anche i territori circostanti il suo regno: Simurrum, terra degli Hurriti; ad ovest, Amurru; a nord, Subartu e Karkemish (in Anatolia, ma che non ricorre nelle fonti accadiche), la città di Purushhanda in Anatolia<sup>67</sup>; ad est, l'Elam (*ibid.*, 94-101). Sargon è definito *šar tamhāri* "re della battaglia" epiteto impiegato anche per gli dei Nergal e Ninurta nonché, grazie alle sue conquiste, "re dell'universo".

Naram-Sin è anch'egli un grande sovrano guerriero, la cui fama è però macchiata dall'accusa di aver peccato di tracotanza. Egli, in alcuni testi, da una parte non gode dell'appoggio del capo degli dei Enlil<sup>68</sup>, dall'altra inoltre non si piega al volere degli dei, cagionandosi così la sconfitta. Tuttavia la posizione delle fonti nei suoi confronti può essere anche positiva. I sovrani che gli succedettero del resto ne copiarono le espressioni verbali e si fecero rappresentare a sua immagine e somiglianza.

Nel testo *Erra e Naram-Sin*<sup>69</sup> (*ibid.*, 190-201) è il dio della guerra stesso che chiede aiuto al sovrano. Questi, con l'appoggio di Ishtar, uniscono le forze per combattere contro i nemici (non nominati) inviati da Enlil.

<sup>64</sup> WESTENHOLZ 1997, 51-55. BLACK *et alii* 2004, 40-44. Si tratta di un evento noto nella letteratura di presagi e di cronache, ma non è certo che si riferisse ad un episodio storico.

<sup>65</sup> Vd. segmento A, *ibid.*, 42: A1-9.

<sup>66</sup> Vd. *ibid.*, 42-44. Nel sogno Inanna annegava Ur-Zababa in un fiume di sangue. Il re di Kish prova per due volte ad uccidere Sargon tramite l'inganno. Ordina al suo capo artigiano di uccidere Sargon, che si sarebbe recato da lui nell'E-sikil per consegnargli uno specchio, spingendolo in un modello usato per realizzare le statue (*ibid.*, 43: B25-38). Sargon, però, in quell'occasione è bloccato da Inanna, che gli dice che a nessun era concesso entrare nell'E-sikil sporco di sangue (forse conseguentemente al sogno), essendo un luogo sacro (*ibid.*, 43: B38a-342). Sargon si ferma quindi presso la soglia e consegna lo specchio che l'artigiano infine butta nella forma per le statue (*ibid.*, 43: B43-45). Ur-Zababa manda poi Sargon ad Uruk da Lugalzagesi con una tavoletta con il messaggio di uccidere il suo portatore (come Bellerofonte nell'Iliade) (*ibid.*, 43-44: B46-56). Il Segmento C è molto lacunoso, ma in base a quello che si è conservato Sargon ad Uruk è ancora vivo e Lugalzagesi gli parla (ma il contenuto del discorso non si è conservato) (*ibid.*, 44: C1-12).

<sup>67</sup> Vd. WESTENHOLZ 1997, 102-131. Il re risponde ad una richiesta di aiuto proveniente da dei mercanti accadici, che sono oppressi, lontano dalla patria in una terra che descrivono come ricca di legno, minerali e frutta. Il re compie un attacco a sorpresa alla città dove coglie i cittadini ubriachi durante un banchetto. Sargon e l'esercito rimangono a Purushhanda per altri tre anni. Il re è definito re dell'universo e *šar tamhāri* (119, l. 23). In questo caso Enlil è indicato come il dio protettore di Nur-Daggal, mentre il dio Zababa lo è di Sargon.

<sup>68</sup> Ad esempio in *Naram-Sin e il signore di Apishal* (*ibid.*, 173-187), testo frammentario, in cui è raccontata la battaglia di Naram-Sin contro un re, di cui non è indicato il nome, della città di Apishal. Il re parte per il paese nemico. Sembra che il re di Apishal lodi Naram-Sin e che lo preghi di risparmiarlo e che voglia essergli alleato (v: 1-7). Enlil, forse invidioso, va in collera, mentre Naram-Sin si placa. Naram-Sin chiede consiglio al suo vizir, al "giovane uomo", che, su istigazione di Enlil, lo spinge a muovere comunque guerra. Il re di Apishal consulta Enlil per sapere come rispondere al messaggio di Naram-Sin che lo sfida. Enlil gli fornisce questa risposta ambigua, che non si capisce se sia riferita al re legittimo o al re accadico: "Tu governerai Apishal. Siederai sul trono e farai gioire la terra" (*ibid.*, 187).

<sup>69</sup> Testo noto da una tavoletta paleobabilonese, vd. *ibid.*, 190-201.



Disponiamo poi di fonti storiche e letterarie di epoca paleoaccadica e paleobabilonese che raccontano di una “grande rivolta” contro Naram-Sin mossa dalle città-stato a nord e a sud di Accad, sotto la guida le une del re di Kish Iphur-Kiši e le altre del re di Ur Lugal-Anne (vd. testo 15, in WESTENHOLZ 1997, 223-229).<sup>70</sup> Non sappiamo se questo episodio risalga all’epoca della sua ascesa al potere o all’epoca della sua ricostruzione dell’Ekur, che per la tradizione segnò l’inizio del suo declino. Secondo due testi (testo 17, *ibid.*, 246-257 e la *Maledizione di Accad*<sup>71</sup>) diciassette re che governavano da nord-ovest (fino a Kanish) fino a sud-est (in Elam) si unirono alle orde nemiche scese dalle montagne campeggiate dal re di Gutium, Gula-AN. Nelle altre versioni invece anche Gutium cadde all’invasione delle orde nemiche. Evidentemente i primi due testi sono di epoca successiva al periodo di Ur III, durante il quale i Gutei invasero il sud mesopotamico e divennero da quel momento in poi nella tradizione letteraria i nemici per eccellenza. In questi testi (15, 16 A, 16 B, 17, 18, 19 in WESTENHOLZ 1997), che ricordano le iscrizioni regali per le formule (solo il testo 17 è caratterizzato da uno stile poetico), Naram-Sin racconta in prima persona le sue gesta affinché siano di esempio al popolo e ai futuri re.

Uno dei temi principali dei testi legati alla “grande rivolta” contro Naram-Sin è la lealtà: essi raccontano infatti come gli abitanti di Kish, liberati da Sargon dal giogo di Uruk, sconfitto secondo il verdetto di Ishtar e di Annunitum (*ibid.*, 235: 10), tradirono Naram-Sin (testo 16, in *ibid.*, 230-237) e poi come i Gutei tradirono l’ammnistia nonché come per nove volte Naram-Sin liberò i nemici sconfitti che ogni volta poi si ribellavano.

*Naram-Sin e le orde nemiche*, anche conosciuto come *Leggenda cutea*, è il componimento più noto legato alla figura di questo re, di cui sono state trovate copie sia in siti mesopotamici che in Anatolia.<sup>72</sup> Anche quest’opera è una sorta di ammonimento ai re del futuro (*ibid.*, 266). Il racconto infatti è incentrato sull’*hybris* dell’eroe che, non rispettando la volontà divina, va incontro alla disgrazia. Secondo le versioni tarde, riceve l’aiuto divino solo una volta che si è pentito.

L’introduzione e la conclusione della recensione standard babilonese della *Leggenda cutea* (testo 22 in *ibid.*, 294-331)<sup>73</sup> si riferiscono al testo come ad una stele reale, che deve esser letta ad alta voce e seguita. Il componimento è scritto in prima persona, come una sorta di autobiografia a scopo edificante.<sup>74</sup> Il testo inizia con la menzione di Enmerkar (*ibid.*, 301: 4).

---

<sup>70</sup> Secondo la tradizione Naram-Sin dunque condusse nove spedizioni militari per sedare le rivolte, numero che simboleggia un’azione definitiva (WESTENHOLZ 1997, 237: 4), ma vi è anche un testo (il 19 nell’edizione di WESTENHOLZ 1997, 258-261) che commemora la decima battaglia combattuta da Naram-Sin contro Banana (Anubanini?), capo degli Hariani.

<sup>71</sup> Inizia con il racconto di Enlil che rimuove la regalità a Kish e l’affida a Sargon. Inanna si stabilisce nella città di Accad. Ad un certo punto l’Ekur/Enlil disapprova forse la volontà della dea di costruire un santuario ad Accad e la dea lascia la città. Forse Enlil vuole togliere la regalità ad Accad. Naram-Sin fa un sogno premonitore legato alla fine della città. Si veste a lutto, si toglie le insegne regali. Consulta presagi per la costruzione del tempio, ma questi sono sempre negativi. Saccheggia allora l’Ekur ed Enlil per vendicarsi manda i Gutei. Gli dei per placare Enlil maledicono la città di Accad.

<sup>72</sup> *Ibid.*, 263-264.

<sup>73</sup> Nella versione paleobabilonese (*ibid.*, 267-279), frammentaria, che è un monologo in prima persona, un’invasione di barbari (gli Hariani di Malgium, stato territoriale ad est del Tigri e a sud di Eshnunna nel periodo paleobabilonese), creati dagli dei, minaccia Babilonia. Naram-Sin decide di attaccarli, ma il suo esercito è massacrato per tre volte. Naram-Sin si preoccupa, ha dubbi di essere un re che vale: “io sono un re che non ha protetto la sua terra e un pastore che non ha salvaguardato il suo popolo” (*ibid.*, 273: 8-15). Non sa come uscire dall’*empasse*. Accad viene distrutta. Nella versione mediobabilonese (*ibid.*, 280-293), dopo la menzione di Enmerkar, i nomadi dalla periferia della Mesopotamia arrivano alle porte di Accad e inviano un messaggio di attacco a Naram-Sin, che si preoccupa. La recensione standard babilonese (testo 22 in *ibid.*, 294-331) della *Leggenda cutea*, nota da fonti neoassire e neobabilonesi, è caratterizzata da formule tipiche dei testi profetici e di presagi e delle lamentazioni cittadine paleobabilonesi. Ricorda anche *La maledizione di Accad*.

<sup>74</sup> Il testo inizia con queste parole: “Apri la scatola della tavoletta e leggi la stele che io, Naram-Sin, figlio di Sargon, ho scritto e lasciato per i giorni futuri”, vd. *ibid.*, 301: 1-3. Questa stele e la scatola delle tavolette sono destinate alla sala di culto di Nergal nell’Emeslam di Kutha, vd. *ibid.*, 327: 152-153.

Sono quindi presentati i nemici: si tratta di popolazioni montanare, dotate di un esercito numeroso, guidate da Anubanini<sup>75</sup> (WESTENHOLZ 1997, 309-311). I nemici, a partire dalle Montagne d'Argento presso il confine di Accad, procedono lasciando solo distruzione per Purushanda in Anatolia, passando per il nord della Mesopotamia in Subartu, abbattendo gli eserciti dei Mari Superiori (i laghi di Van e Urmia), continuando per le montagne e i plateau dell'Iran in Gutium e in Elam, fino a raggiungere il Mare Inferiore e le terre di Dilmun, Makkan e Meluhha (*ibid.*, 311-315: 47-60). A loro si aggiungono nella marcia diciassette re con 90000 truppe (*ibid.*, 315: 61-62).

Naram-Sin, come Enmerkar, consulta gli dei (Ishatr, Ilaba, Zababa, Anunnitum, Shullat, Hallat, Shamash) per sapere se intervenire contro i nemici e il presagio è negativo. Il re tuttavia decide di non ascoltare la volontà degli dei per *hybris*. Per tre anni prova a sconfiggere i barbari, ma nessuno dei suoi soldati torna a casa vivo. Il re è tormentato dal dubbio di non essere un re degno. L'assemblea divina decreta il Diluvio sulla terra (*ibid.*, 319: 97-98) ed Ea per questo accusa gli dei (*ibid.*, 321: 99-193). Poi di nuovo Naram-Sin (su suggerimento di Ea, ma non indicato da questo testo) presenta le offerte durante la Festa del Nuovo Anno e consulta gli dei. Naram-Sin riesce a catturare alcuni dei suoi nemici (*ibid.*, 321-323: 120-123), ma questa volta, avendo evidentemente imparato la lezione, dice che non agirà nei confronti dei prigionieri senza aver consultato prima gli dei. La dea Ishtar, nella forma di Venere, risplendendo gli si avvicina e lo invita a non distruggere la progenie della distruzione, perché questi saranno a disposizione della rabbia di Enlil. Naram-Sin consegna quindi i prigionieri agli dei, portandoli forse al tempio, ma senza l'intenzione di ucciderli. Non è chiaro se Naram-Sin abbia davvero conseguito una vittoria.

Naram-Sin si rivolge quindi al re futuro (*ibid.*, 327: 149-331): lo incoraggia a non aver paura, a far l'amore con sua moglie (doveri matrimoniali e fertilità) e a garantire la sicurezza della sua città (rinforzando le mura, riempiendo di acqua i fossati, mettendo al sicuro nella fortezza tutti i beni). Gli consiglia di non usare le armi e di lasciare i nomadi vagabondare per la sua terra, anche a costo della vita del popolo, e di rispondere a questi non con la violenza, ma con doni abbondanti (anzi di precederli in generosità). Se questo re del futuro seguirà le sue indicazioni gli augura che chi lo seguirà lo possa benedire, come lui stesso farà con Naram-Sin.

Vi è infine l'*Elegia per la morte di Naram-Sin* (*ibid.*, 203-207), una sorta di inno regale che ci è giunto frammentario, in cui verosimilmente erano celebrate le imprese del re. Il re non è deificato, ma è definito "Sole del suo popolo". Il testo di epoca paleobabilonese proviene dall'Ebbabar di Larsa, dove del resto il dio tutelare è il dio del sole Shamash. In questo testo è nominata la Montagna dei Cedri (*ibid.*, 207: 15), da cui esce Shamash. Naram-Sin scende nel regno dei morti e vi dorme per una notte.

### 1.2.3. Altri re protagonisti di componimenti epici: Tukulti-Ninurta I, Nabucodonosor I, Tiglat-Pileser I

Le iscrizioni dei re mesopotamici che commemorano battaglie sono testi storico-letterari caratterizzati da un intento celebrativo e in cui sono applicati motivi e immagini convenzionali. Tuttavia vi sono altri componimenti, legati a re come Tukulti-Ninurta I, Nabucodonosor I e Tiglat-Pileser I, dove l'uso dei *topoi* letterari epici è ancora più massiccio.

Tukulti-Ninurta I (1243-1207/1233-1197 a.C.) è un re assiro che portò lo stato medioassiro alla sua massima espansione territoriale.<sup>76</sup> Durante il suo regno si affermò per la prima volta

---

<sup>75</sup> Anubanini è il nome del re di Lullubu, che nel II millennio a.C. perde il valore specifico etnico e geografico per indicare i barbari delle montagne. Comunque dato che il raid secondo il testo fu mosso da nord-ovest, l'identificazione dei montanari con i Lullubei è improbabile.

<sup>76</sup> Durante i primi anni di regno Tukulti-Ninurta I muove campagne militari contro popolazioni degli Zagros, dell'Alto Tigri, il Paese di Nairi (futuro Urartu); si muove fino all'Eufrate dove entra in collisione con gli

l'ideale del dominio universale dell'Assiria su tutta la Mesopotamia, conseguito con la conquista, se pur di breve durata, della Babilonia. In seguito alla vittoria su Babilonia il re assunse il titolo di "Re di Sumer e di Accad" e, sul modello dei re accadici, affermò di dominare "dal Mare Inferiore al Mare Superiore". Per la celebrazione della sua conquista della Babilonia fu composto l'*Epos di Tukulti-Ninurta* (FOSTER 1995, 179-196).<sup>77</sup> In quest'opera la responsabilità dell'inizio del conflitto è attribuita al re cassita, che non avrebbe rispettato i patti, saccheggiando i territori assiri. Tukulti-Ninurta sarebbe stato costretto ad intervenire e grazie all'appoggio degli dei avrebbe sconfitto e portato il nemico prigioniero in Assiria.

Altre composizioni epiche<sup>78</sup> sono legate al re babilonese Nabucodonosor I (1125-1104 a.C.)<sup>79</sup>, che sconfisse gli Elamiti, conquistò Susa e riportò in patria la statua di Marduk trafugata da Kutir-Nahhunte, episodio commemorato anche nella *Profezia di Marduk* (*ibid.*, 215-217).

In uno di questi testi<sup>80</sup>, dopo la celebrazione di Nabudonosor I come sovrano pio nei confronti degli dei, discendente di Enmeduranki, un re saggio antidiluviano di Sippar, si raccontano le conseguenze devastanti dell'arrivo di un re elamita in Babilonia: il popolo impazzisce e diviene falso; demoni maligni riempiono la terra; una piaga penetra nei centri di culto. L'Elamita, definito un vile, un uomo che non rispetta gli dei, devasta la città e saccheggia i santuari. A questo punto Marduk si infuria e permette al re babilonese di attaccare gli Elamiti con la forza del Diluvio e di sconfiggerli. La statua di Marduk infine viene riportata nel suo tempio e il trionfo del re viene celebrato con sacrifici, mentre, durante la cerimonia, i vinti consegnano i loro tributi.

La campagna è descritta in un *kudurru*<sup>81</sup>, che commemora un'esenzione di tasse da parte del re babilonese ad uno dei suoi ufficiali che combatterono nella guerra contro gli Elamiti. Il re è celebrato come principe pio, amato da Marduk, re giusto che dà verdetti corretti, che fa prosperare il suo popolo, dio sole della sua terra, nonché come guardiano dei confini, governatore valoroso, che non teme battaglia, forte in guerra, che brandisce un terribile arco, che ha abbattuto le genti delle montagne (Lullubi), conquistatore degli Amorrei, saccheggiatore dei Cassiti, re superiore tra i re, che ha alzato la sua arma per vendicare Accad. Da Der fa un'incursione d'estate e, malgrado il caldo e l'esercito affaticato, affronta i nemici presso il fiume Ulaya, sotto la guida di Ishtar e di Adad. Il re elamita scappa, mentre Nabucodonosor trionfa, si impadronisce dell'Elam e saccheggia i suoi beni.

Un altro re le cui imprese furono commemorate in forma poetica è Tiglat-Pileser I (1115-1077 a.C.). Nel testo LKA 63 (HUROWITZ – WESTENHOLZ 1990), di cui non si sono

---

interessi del re ittita Tuthaliya IV, con cui infine stabilisce rapporti pacifici; vince sul re cassita Kashtiliashu IV e conquista Babilonia, dove regna per pochi anni. Dalla Babilonia porta ad Assur la statua di Marduk, prigionieri nonché testi letterari destinati alla creazione di una biblioteca. Durante la seconda parte del suo regno si dedica ad attività costruttive, tra cui ricordiamo la fondazione di Kar-Tukulti-Ninurta, vicino ad Assur, sulla riva opposta del Tigri. Lo spostamento della capitale, gli sforzi economici e lavorativi legati alla sua realizzazione, la dispendiosa politica di appropriazione di Babilonia e il peso dell'influenza della cultura babilonese da lui promosso in Assiria generarono un dissenso all'interno dell'aristocrazia assira tale che il re fu assassinato per mano di suo figlio Assur-nadin-apli. Vd. GIORGIERI 2006, 321-328.

<sup>77</sup> Anche la vittoria di Adad-Nirari I (1305-1274/1295-1264 a.C.) sul re cassita Nazi-Maruttash fu celebrata in un poema epico, che però è molto frammentario, vd. *ibid.*, 305, 312, 313. In questo testo il re menziona la sconfitta del padre Arik-den-ili per mano di un re cassita (Kurigalzu II o Nazi-Maruttash).

<sup>78</sup> Vd. *La difesa di Nabucodonosor* FOSTER 1995, 202. Lo stesso episodio di battaglia e di recupero della statua divina è narrato in un testo in forma di lettera indirizzata da Nabucodonosor ai Babilonesi: *ibid.*, 205-206; RIMB 2, 21-23. Vd. anche *ibid.*, 31-32; 33-35. Su una copia neoassira di un'iscrizione del re babilonese (RIMB 2, 18) il re è detto ruggire come un leone e tuonare come Adad. Il re implora Marduk di tornare a Babilonia e la divinità gli assicura un destino favorevole e lo invita ad attaccare Amurru e ad andarlo a riprendere in Elam, che poi gli consegnerà.

<sup>79</sup> Vd. GIORGIERI 2006, 331-332.

<sup>80</sup> FOSTER 1995, 198-201.

<sup>81</sup> *Ibid.*, 203-204. RIMB 2, testo 11.

conservati l'inizio e la fine, è commemorata la lotta del sovrano contro delle popolazioni montanare. All'inizio del componimento si racconta come queste genti (elencate) si riuniscano a complottare. Gli dei si riuniscono a loro volta e Assur ordina di combatterle e sceglie come campione degli dei il sovrano assiro. Questi annienta i nemici come se fosse il Diluvio.

Infine un breve poema<sup>82</sup> in stile epico narra la campagna di Tiglat-Pileser I (1115-1077 a.C.) contro popoli dei monti, che non sono nominati, ma sono chiamati "scimmie".

### 1.3. I compagni di battaglia

I guerrieri non sono di norma solitari, ma sono aiutati da altri compagni di avventura, a loro fedeli. È da notare poi che di frequente le storie iniziano proprio in un momento di socialità, ad esempio, durante un banchetto (*Come Erra distrusse il mondo; Le gesta di Ninurta*).

Di frequente la figura guerriera è affiancata da altri sette eroi semidivini, che tuttavia non svolgono un ruolo da protagonisti, ma servono perlopiù come appendice rafforzativa della personalità eroica. Queste figure ricordano i sette poteri attribuiti agli dei (ad esempio ad Inanna) o ai mostri (ad esempio a Humbaba). Erra, nel poema *Come Erra distrusse il mondo* (FOSTER 1995, 132-163) è affiancato da sette demoni guerrieri, i Sebitti, associati alle Pleiadi, affidati da Anu ad Erra per annientare gli uomini nel caso lo disturbino. Questi rappresentano la violenza brutale e disumana. Il loro respiro è morte. L'uno non ha eguali nel terrorizzare, l'altro brucia come il fuoco, l'altro ha l'aspetto di un leone, l'altro ha il potere di far crollare le montagne, l'altro soffia come il vento, l'altro come il Diluvio non risparmia nessuno, l'ultimo truccida tutto ciò che vive. Sono loro che spinti da una pulsione violenta incitano l'inquieto ma pigro Erra a combattere.

Anche Enmerkar è accompagnato nella sua guerra contro Aratta da sette eroi giovani, nel pieno delle forze, figli della dea Urash, compagna di Anu, e allevati dagli dei.<sup>83</sup> In *Gilgamesh e Kubaba* Utu mette a disposizione di Gilgamesh sette eroi, esseri semidivini, figli della stessa madre, affinché lo conducano sano e salvo sulla Montagna dei Cedri<sup>84</sup>. Il primo, il fratello maggiore "ha zampe di leone e artigli di aquila, il secondo è un serpente-madre che emette veleno, il terzo è un drago che mangia le vipere, il quarto è un fuoco impetuoso che uccide tutti, il quinto è un serpente arrabbiato che volge il suo cuore alla distruzione, il sesto è un diluvio travolgente che spazza via la montagna, il settimo è luminoso come un lampo, a cui nessuno sfugge".

Queste figure guerriere sono poi aidate da singoli compagni speciali, divini o semidivini, che svolgono un ruolo significativo nelle loro vicende. Si tratta di veri amici, apprensivi nei loro confronti, che cercano di metterli in guardia dai pericoli e offrono loro un sostegno decisivo nella lotta. Il compagno più stretto di Erra è Ishum, un dio guerriero, definito "re delle terre inabitate", "creatore del mondo", "re-pastore delle Teste Nere", "macellaio zelante che brandisce armi potenti e una lancia affilata". Non è un sanguinario, è contrario alla violenza che colpisce in modo ingiusto, andando contro e alterando l'ordine divino. Tenta inutilmente di dissuadere Erra dai suoi propositi e cerca più volte di riportarlo alla ragione, facendogli notare come sia in lotta contro il mondo, pur avendolo già in pugno, nonché come

<sup>82</sup> FOSTER 1995, 206-207.

<sup>83</sup> Questi eroi nacquero nel Kulaba e furono allevati dalla Vacca Selvaggia mangiando alla tavola di An. Erano i supervisori di 300 uomini, i capitani di 600 uomini, i generali di 25200 soldati. Erano al servizio del re come truppe d'élite. Vd. *Lugalbanda nel profondo della foresta/nella grotta della montagna*, in BLACK et alii 2004, 13: 59-70.

<sup>84</sup> Gilgamesh inoltre sceglie per la sua impresa cinquanta uomini nella sua città. Questi guerrieri, mentre Gilgamesh imbroglia Humbaba richiedendogli i suoi sette poteri in cambio di altri doni, tagliano i rami, li legano e li fanno rotolare ai piedi della montagna. L'eroe può inoltre contare sul sostegno dei suoi giovani sudditi nella composizione *Gilgamesh e Agga*.

sia tracotante, essendo l'unico a non temere il capo degli dei, Marduk. Ishum addirittura si rivolge ad Enlil e lo rimprovera di aver lasciato Erra agire. Solo quando Erra si placa e decide di indirizzare la sua violenza contro i veri nemici, Ishum lo appoggia e parte anch'egli con i Sebitti per la guerra. Anche Enmerkar riesce a vincere su Aratta grazie all'intervento del riflessivo e pio Lugalbanda che si rivolge alla dea Inanna.

Tra i compagni degli eroi il più famoso è Enkidu, amico di Gilgamesh. La loro relazione è voluta dagli dei e si fonda su una comunanza di forza<sup>85</sup>, da cui deriva dopo un primo momento di competizione<sup>86</sup>, la comprensione, che porta alla condivisione di esperienze e al generarsi di un sentimento di affetto.<sup>87</sup> Enkidu fu creato dagli dei, su richiesta delle donne di Uruk, come controparte di Gilgamesh per contrastare l'ardore delle sue energie, affinché i due combattessero tra loro e ad Uruk potesse tornare la pace.<sup>88</sup> Enkidu è definito "il guerriero, seme del silenzio, la potenza di Ninurta". È descritto come un uomo primitivo, dal corpo villosa e dalla chioma lunga, vestito con una pelle di animale, che vive nei monti con gli animali, isolato dalle comunità umane che non conosce. Un cacciatore che lo intravede ne ha paura e lo descrive al padre come un giovane uomo, fortissimo, instancabile che aiuta gli animali a sfuggire alle sue trappole e non gli permette di lavorare la terra. Dopo l'incontro con la prostituta Shammat<sup>89</sup> Enkidu cambia: "il suo corpo è ora purificato", ottiene l'intelligenza e sapere, e in base alle parole di Shammat, diviene pure buono e simile ad un dio, ma le sue gambe diventano rigide e non possono più tenere il passo delle bestie. La prostituta consiglia ad Enkidu di recarsi ad Uruk dove vi è Gilgamesh che primeggia in forza su tutti gli uomini. Enkidu acconsente perché vuole trovare un amico, qualcuno che lo possa capire ovvero qualcuno che possa competere con lui in forza. La forza è quindi la prima qualità del carattere di questi eroi. La prostituta gli sconsiglia di provare a lottare con lui, perché Gilgamesh ha Shamash dalla sua parte e gli dei Anu, Enlil ed Ea lo hanno reso saggio, intelligente. Si allude qui ad un'altra qualità di questi eroi, l'astuzia, che li aiuterà nelle loro avventure. Gilgamesh nel frattempo ha delle premonizioni in forma di sogni, riguardo al suo futuro fortissimo amico, che si prenderà cura di lui, che saprà dargli consigli e salvargli la vita.<sup>90</sup>

Prima di partire per la foresta, Enkidu chiede all'assemblea degli anziani di dissuadere Gilgamesh e poi invita il re a ripensarci. Tuttavia l'assemblea degli anziani, così come la dea

---

<sup>85</sup> Quando Enkidu si trova nella capanna dei pastori (tav. II), così è descritto: "il giovane ha fattezze simili a quelle di Gilgamesh, la sua forma è eccelsa, la sua struttura è forte...come il firmamento di Anu la sua forza è incontrastata".

<sup>86</sup> Nella Ila tav. dell'epopea classica (l. 54-94) è narrato il loro primo incontro: Enkidu ad Uruk sfida Gilgamesh, a cui spetterebbe lo *ius primae noctis*, ed ha la meglio sul re. Enkidu però riconosce la superiorità di Gilgamesh e i due diventano amici al punto che il re vorrebbe, inutilmente, che sua madre Ninsun lo adottasse. Sarà l'impresa nella Foresta dei Cedri a legarli come fratelli.

<sup>87</sup> Nel testo ritorna spesso l'idea di affetto tra i due. Ad esempio, leggiamo che Gilgamesh lo amerà come sua moglie (secondo le parole della dea a Gilgamesh nella tav. I), mentre Enkidu come se stesso (vd. tav. II secondo la premonizione di Shammat ad Enkidu).

<sup>88</sup> Nella tav. I dell'epopea classica è raccontata la creazione di Enkidu (l. 52-95).

<sup>89</sup> Il cacciatore porta la prostituta ad Enkidu su consiglio del padre e di Gilgamesh. Il sesso è qui inteso come un rito di iniziazione alla civiltà: Enkidu, giacendo con la donna, sarebbe diventato un uomo e gli animali non lo avrebbero più riconosciuto come uno di loro e gli sarebbero diventati ostili. Un altro passaggio alla civiltà avviene nella capanna dei pastori dove Enkidu mangia pane "adatto alla divinità" e beve vino "adatto alla regalità" e si veste come un uomo o uno sposo. Inizia poi ad aiutare i pastori a catturare le bestie (lupi, leoni) che minacciano i loro greggi.

<sup>90</sup> La prostituta predice che il re di Uruk vedrà in sogno Enkidu (l. 227-279). Gilgamesh racconta alla madre di aver sognato qualcosa simile al firmamento di Anu cadergli addosso. Troppo pesante per sollevarlo, spostarlo, maneggiarlo. I cittadini di Uruk gli si misero intorno e gli baciavano i piedi. Gilgamesh lo amò come una moglie, lo abbracciò forte. Lo portò alla dea che lo trattò come un figlio. Poi sognò un'ascia bipenne. La dea gli spiega che un compagno forte verrà da lui, uno che può salvare la vita di un amico, che è potente nella montagna, che possiede la forza. Gilgamesh lo amerà come una moglie e lo terrà stretto a lui ed egli avrà sempre cura della sua salute. Gilgamesh prega allora la dea di far scendere Enkidu così che egli possa guadagnare un amico che gli dia consigli.

Ninsun, affidano Gilgamesh ad Enkidu perché quest'ultimo "conosce la via"<sup>91</sup> ed "è esperto nella lotta e nella guerra".<sup>92</sup> Mentre sono in viaggio Enkidu interpreta gli incubi del re, rassicurandolo. Nella Foresta dei Cedri è un altalenarsi di coraggio e di paura.<sup>93</sup> Nella IVa tav. dell'epopea classica trova espressione l'idea che l'unione dà la forza. Gilgamesh infatti così parla ad Enkidu: "Perché amico mio parliamo come codardi? Tieni stretta la mia mano amico mio, andiamo come un solo uomo, il tuo cuore possa ardere per la battaglia, dimentica la morte, persegui la vita. Per la fama e la solidarietà e l'aiuto tra compagni".

Nella redazione breve di *Gilgamesh e Humbaba* è Enkidu a suggerire al re di Uruk lo stratagemma per impadronirsi dei sette terrori di Humbaba. Enkidu dopo la cattura del mostro intima Gilgamesh a non fidarsi della creatura anche se gli implora pietà e lo lusinga. In alcune versioni del mito è Enkidu stesso ad uccidere Humbaba, azione che sarà punita dagli dei con la sua morte.

Anche Ninurta in *Le gesta di Ninurta* ha una compagna speciale<sup>94</sup>: Shar-Ur, la sua mazza a testa di leone. È questa creatura che informa del pericolo il dio (BLACK *et alii* 2004, 166-167: 96-118). Stima il suo signore come l'unico eroe in grado di sconfiggere Asag, sebbene in più momenti metta in guardia Ninurta a non proseguire la battaglia (*ibid.*, 167: 119-121, 135-150). Malgrado le inquietudini della compagna, il dio è risoluto nella sua volontà di attaccare. Ninurta, a differenza di Erra, è definito come un saggio e non come un folle spinto dalla rabbia o da un furore sanguinario. Come Ishum, anche Shar-Ur si rivolge al padre degli dei. Questi le dà delle istruzioni e la mazza, rassicurata, raggiunge il suo Signore per riferire l'appoggio e la volontà divina (*ibid.*, 168-169: 191-243).

Baal è una divinità connessa principalmente all'idea di fertilità e ne è prova il fatto che i suoi attendenti siano Gupan "Vino" e Ugar "Campo". Tuttavia, nel mito, egli è affiancato principalmente dalla dea guerriera Anat, che non solo si rivolge al padre degli dei El affinché le pretese di Baal siano da lui accolte, minacciandolo, ma lotta pure contro Mot per salvare l'amato.

Nei testi letterari legati a Sargon, il re accadico appare come un *primus inter pares*, come un comandante che si consiglia con i suoi soldati. Nel componimento che racconta la sua spedizione verso la terra di Uta-rapashtim (WESTENHOLZ 1997, 59-121), il re si rivolge ai suoi soldati dicendo loro che il coraggio, la forza, il vigore e l'eroismo non sono loro mai mancati in battaglia, che devono essere orgogliosi del loro valore (*ibid.*, 63). Appare in questa occasione anche la figura dell'*ašaredu* "il campione dell'esercito", che incoraggia anch'egli le truppe. Si dice che Accad domani andrà in battaglia e questa è definita come una festa celebrata da uomini armati. La battaglia è intesa come un momento che prova il valore degli uomini. All'eroe sarà destinata una statua (*ibid.*, 67: 38-39). I soldati -40000- sono definiti come tori forti (*ibid.*, 67: 44). È descritta la loro armatura (in ordine gerarchico: quelli con pettorina d'oro, con armatura di ferro, con mantello di lino, *ibid.*, 67-69: 46-52). In un altro testo, noto da fonti paleobabilonesi, Sargon si reca con dodici compagni fino alla foresta di Cedri: il re si rivolge ai suoi soldati e chiede loro di appoggiare la sua intenzione di muovere guerra contro il paese di Mardaman (nella regione del Tigri settentrionale). Questi definiti

<sup>91</sup> Anche Humbaba tratta Enkidu con più familiarità. Nella V tavoletta dell'epopea classica afferma di averlo visto da piccolo. Verosimilmente perché Enkidu crebbe nelle montagne. Humbaba gli chiede perché abbia portato nella Foresta Gilgamesh definito "straniero".

<sup>92</sup> "Fa che Enkidu protegga l'amico, difenda il compagno, fa che egli porti il suo corpo per il sepolcro perché Enkidu salverà il suo amico, conoscendo i sentieri proteggerà il suo amico" (epopea classica, tav. III, 1.).

<sup>93</sup> In *Gilgamesh e Humbaba* Enkidu assiste Gilgamesh quando questi cade addormentato dal raggio lanciato contro da Humbaba e riesce a svegliarlo. Anche in questa composizione Enkidu cerca di dissuadere Gilgamesh dall'attaccare il mostro Humbaba, che avrebbe significato per l'eroe morte sicura, e per lui il triste compito di informare la madre di Gilgamesh. Il sovrano di Uruk non cede, ma quando vede per la prima volta il mostro, è Enkidu a rincorarlo ("toro possente pronto alla lotta, non aver paura stendi la tua mano al suolo").

<sup>94</sup> Nel poema *Angime* Ninurta è accompagnato nel suo ritorno trionfale a Nippur da altri personaggi, di cui solo il nome offre una parziale caratterizzazione: Ud-ae, "il dio che vede tutto", Luga-anbara, "il Signore barbuto" lo precedono; Lugal-kur-dub, "il terribile delle montagne" lo segue (BLACK *et alii* 2004, 183: 64-69).

“grandi buoi” sostengono il loro capo e gli augurano di vincere, di raggiungere le altezze del paese nemico per poi far precipitare i nemici nei burroni (WESTENHOLZ 1997, 85), secondo un’immagine impiegata anche nelle iscrizioni reali neoassire.

Per quanto riguarda i sovrani, nei “racconti” di guerra, il ruolo di consiglieri e di aiutanti è attribuito in primo luogo alle divinità. Pensiamo all’*Epica di Tukulti-Ninurta I* dove partecipano alla battaglia Assur, Enlil, Anu, Sin, Adad, Shamash, Ninurta, Ishtar (FOSTER 1995, 192-193). In modo simile nel componimento epico dedicato a Tiglat-Pileser I: Assur, Enlil, Ishtar guidano il re assiro in battaglia; Ninurta gli sta di fronte, Nusku a destra, Addu a sinistra (HUROWITZ – WESTENHOLZ 1990, 6: rev. 1-10). L’aiuto delle divinità è menzionato anche nelle iscrizioni reali.

In seconda posizione vi è l’esercito, la cui presenza al fianco del re e forza in battaglia non è certo taciuta, anche se nemmeno particolarmente celebrata.

Nell’*Epica di Tukulti-Ninurta I* tuttavia diverse linee sono dedicate al ritratto dei soldati assiri, che gridano l’urlo di battaglia e pregano che Ishtar li risparmi (FOSTER 1995, 193: 234); sono furiosi al punto di assumere l’aspetto di Anzu (*ibid.*, 193: 325); lucidano le loro armi, si strappano via i pettorali e si lanciano nella mischia senza armatura. Gli uomini, “feroci e eroici”, danzano con armi arrotate (*ibid.*, 193, 323-333). Si maledicono l’un l’altro come leoni che combattono, con occhi che scintillano. Si muovono nella mischia come in un turbine. La morte stessa alla vista dei guerrieri si estingue.

Nei monumenti regali, figure di soldati compaiono prevalentemente qualora la rappresentazione sia di tipo narrativo, altrimenti il sovrano e la divinità sono di norma i soggetti prescelti. Possiamo riconoscere comunque una valorizzazione dell’esercito in alcuni monumenti di guerra. In alcune opere del Protodinastico i soldati sono distinguibili, in base alle armi e alla divisa che portano, anche per corpo militare di appartenenza e notiamo che alla celebrazione della vittoria (ad esempio nello Stentardo di Ur, vd. tav. 42) partecipa tutta la comunità, seppur ad ogni gruppo sociale sia attribuito un ruolo specifico. Nei monumenti di epoca accadica le fatiche dei soldati sono ancor più riconosciute. È possibile ancora distinguere una gerarchia delle cariche a seconda della divisa e delle armi dei guerrieri e del loro rapporto di prossimità alla figura del sovrano. Inoltre questi non agiscono più come in passato come un corpo unico, ma sono coinvolti in combattimenti individuali con il nemico. Nella Stele di Naram-Sin (vd. tav. 120) i soldati, seppur rappresentati con i volti rivolti verso l’alto, in contemplazione del loro re vittorioso, sembrano identificarsi ed essere identificabili con il loro sovrano per la comune postura gradiente, con la mano destra abbassata lungo il fianco e la sinistra piegata al petto. Se Naram-Sin ha raggiunto la vetta è anche grazie al suo esercito. Nei monumenti di guerra del periodo di Ur III invece non compaiono soldati, tuttavia in essi la rappresentazione è sintetica, simbolica, non narrativa. In epoca paleobabilonense, a parte i casi come quelli appena citati, membri dell’esercito occupano due registri su quattro della stele di Dadusha (vd. tav. 227) e nell’iscrizione il re menziona la sua “truppa ben preparata di 10000 uomini” e definisce le figure sulla stele come “guerrieri feroci”. Nei monumenti assiri dal XIII sec. a.C. in poi, in cui è del resto preferita la rappresentazione narrativa, il re è affiancato non solo dai suoi militari, appartenenti a vari corpi, ma anche da altre figure legate al suo entourage: alti dignitari, scribi, operatori cultuali, ambasciatori, servi, la regina e altre donne di corte. L’umanità tutta è dunque implicata nella guerra.

#### **1.4. I nemici degli dei, degli eroi e dei sovrani**

I nemici degli dei sono creature fortissime, dall’aspetto mostruoso, che incute paura. In *Le gesta di Ninurta* il dio lotta contro Asag, un “demone che causa malattia”, generato dalla terra e dal cielo, che ha il suo dominio sulle Montagne. Ha un esercito di pietre che fa scorrerie nella città. Le piante lo hanno nominato re e poi la popolazione terrorizzata gli si è sottomessa. L’antagonista di Ninurta è l’immagine speculare del dio: anche Asag è re, è un

guerriero fortissimo, che non ha paura, dotato di uno splendore terrificante; anch'egli è descritto come una tempesta, un toro, un leone, un serpente (BLACK *et alii* 2004, 164-165: 24-47; 170-171: 265-280). In questo poema Shar-ur ricorda altri mostri uccisi dall'eroe, che nel canto *Angime* sono appesi al carro come trofei di battaglia: la Sirena, il Dragone, il Gesso, il forte Rame, l'eroe Ariete selvatico a sei teste, la Chiatta Magilum, il Signor Samanana, il Bisonte, il Re Palma, l'uccello Anzu, il Serpente dalle sette teste (*ibid.*, 167: 122-134).<sup>95</sup> Nel mito che racconta il furto della tavoletta dei destini da parte di Anzu, la creatura viene introdotta tramite il racconto degli dei che l'hanno avvistata su di un albero: è un rapace con becco a sega e grandi ali piumate. Ea spiega ad Enlil che questa creatura è stata portata dalle acque dell'alluvione (prima del suo arrivo, non esistevano le nuvole e la pioggia) e che è stata concepita nelle rocce della montagna (FOSTER 1995, 116, tav. 1: 15-20). Durante la lotta contro Ninurta, è dotata di uno splendore terrifico, ruggisce e attacca come una tempesta.

In *Inanna e Ebikh* la catena montuosa è descritta da una parte come un essere mostruoso, dall'altra come una località. È dotata anch'essa di uno splendore terrifico che fa impaurire gli dei e gli uomini al punto che An crede che Inanna non possa affrontarla. È arrogante e feroce (BLACK *et alii* 2004, 337: 116-120). Allo stesso tempo è pure descritta come un luogo ricco di piante rigogliose e di animali selvatici.<sup>96</sup> Questa descrizione sembra sottintendere considerazioni di ordine economico: i nemici che abitano queste terre possono contare su numerose risorse che li rendono forti e che meritano di essere acquisite.

I nemici di Marduk e Assur sono descritti nella I tav. (v. 133-163) dell'*Enuma Elish* dove viene narrata la creazione dell'esercito di Tiamat. La dea Ĥubur crea undici mostri: Dragoni (serpenti *mušmaḥī*), con denti aguzzi, mascelle senza pietà, veleno al posto del sangue; Serpenti Giganti (*ušumgallu*), feroci, rivestiti di un'aura terrificante; Bashmu (serpentiforme), il Dragone (serpentiforme *mušḥuššu*), Laḥamu (eroe con sei riccioli), Ugallu (demone-leone, della tempesta, rappresentato stante con busto umano, artigli di rapace, con gonnellino nell'atto di brandire un pugnale), Uridimmu (leone umanoide rampante), Girtablilu (l'Uomo-Scorpione), Ūmu dabrūtu (Feroci Tempeste), Kulullū (Uomo-pesce) e Kusarikku (il Bisonte, forse uomo-toro rampante), coraggiosi e senza pietà. Tiamat inoltre eleva Kingu a comando di questa orda, gli assegna la regalità su tutti gli dei e gli affida la tavoletta dei destini che questi mette al petto.

I nemici di Baal sono Yam e Mot. Yam/Nahar, fonte delle acque terrestri deificate, è equiparato a Tiamat nella *Lista delle divinità ugaritiche* ed è descritto come un dragone messo al guinzaglio da Baal oppure come un serpente a sette teste. Mot è la morte, ma non è una vera antagonista del dio, perché questi gli si sottomette, scendendo negli Inferi. Contro Mot si muove piuttosto Anat.

Gli eroi lottano di norma contro re, come Enmerkar contro il sovrano di Aratta e Gilgamesh contro il re di Kish: in tal caso gli antagonisti non sono ritratti come essere mostruosi, ma come uomini forti che danno del filo da torcere, prima di essere finalmente sconfitti. Gilgamesh, oltre a combattere contro uomini (Agga e il suo esercito, Enkidu), affronta anche creature non umane e mostruose (Humbaba, il Toro Celeste, il serpente, Anzu, Lilith, la vergine fantasma<sup>97</sup> e leoni<sup>98</sup>).<sup>99</sup> Humbaba è una creatura degli dei<sup>100</sup>, è il guardiano

<sup>95</sup> Nel canto *Angime* (BLACK *et alii* 2004, 182: 30-40; 183: 55-63) l'Ariete Selvaggio dalle sei teste è sistemato sullo schermo contro la polvere del carro di Ninurta; il Dragone Guerriero è appeso al sedile; per quanto riguarda la Barca Magilum non si è conservata la collocazione; il Bisonte è sistemato sul palo/raggio; la Sirena sulla tavola per i piedi; il Gesso davanti al giogo; il Rame Forte sul chiodo interno al palo; Anzu sullo schermo frontale; infine del Serpente dalle sette teste non conosciamo la postazione. Nel mito di Anzu e la tavoletta dei destini, sono menzionate le sue vittorie su Asag e sull'Uomo-toro nel mezzo del mare (FOSTER 1995, 116, tav. 1, v. 12).

<sup>96</sup> Vd. BLACK *et alii* 2004, 337: 121-126.

<sup>97</sup> In *Gilgamesh, Enkidu e gli Inferi* l'eroe scaccia le creature dall'albero di Inanna. Gilgamesh colpisce il serpente, scaccia Anzu che vola nelle montagne, la vergine fantasma scappa nel deserto.

<sup>98</sup> Dopo la morte di Enkidu, Gilgamesh nel suo viaggio verso Utanapishtim uccide leoni.



della Foresta dei Cedri per volere di Enlil.<sup>101</sup> Il suo aspetto mostruoso secondo i propositi divini deve tener lontani gli uomini dalla Foresta. La creatura ha occhi, lingua di leone, emette fiamme quando respira, ha denti aguzzi, il suo grido e il suo torace sono definiti “Diluvio”.<sup>102</sup> Può udire ad una distanza di sessanta leghe. Muovendosi provoca terremoti.

Per quanto riguarda l’episodio della “grande rivolta”, Naram-Sin deve affrontare ben diciassette re con i loro eserciti, nonché orde di popoli delle montagne.<sup>103</sup> Nella versione mediobabilonese della *Leggenda Cutea* sono nomadi, creature di Ea e portano disgrazie.<sup>104</sup> Nella recensione standard babilonese sono creature di Enlil, Tiamat, Belet-ili, Ea e hanno un corpo di Pernice e volti di corvo (WESTENHOLZ 1997, 309: 31), ma sangue umano. Tiamat li ha allattati, mentre Belet-ili allevati e resi belli (*ibid.*, 309: 32-35). Sono guidati da sette re fratelli, che si dice “risplendano di bellezza” (*ibid.*, 311: 36-37, elencati per nome a p. 311, alle linee 40-46). Sono dotati di trecentosessantamila truppe (*ibid.*, 311: 38) e guidati dal loro padre Anubanini e dalla loro madre Melili. Naram-Sin dota di un pugnale e di uno spillo un esploratore dell’esercito e lo istruisce: se una volta colpiti fosse uscito del sangue allora si sarebbe trattato di uomini, altrimenti di spiriti malvagi, messaggeri di morte, demoni, creature di Enlil. L’esploratore torna informando che si tratta di uomini (*ibid.*, 315: 63-71).

Nelle iscrizioni reali i nemici dei sovrani guerrieri sono rappresentati come deboli, malvagi, traditori, vili. Per rendere l’idea della forza e superiorità del sovrano nella lotta si ricorre al motivo del primato dell’impresa e al fattore numerico per quanto concerne il gran numero di soldati nemici affrontati e vinti. Sono i sovrani guerrieri e i loro soldati piuttosto ad assumere in guerra un aspetto terrificante e sovrumano. I re non raccontano di aver combattuto contro mostri e nemmeno si fanno rappresentare coinvolti in lotte di questo tipo. Il nemico del re è umano; le creature mostruose appartengono ad un altro piano della realtà.

---

<sup>99</sup> In un *Inno di lode a Gilgamesh*, composto all’epoca di Shulgi, sono menzionati tra i nemici dell’eroe, sette eroi e il re di Kish, Enmebaragesi, nonché Asakku: “Shulgi, il pastore retto di Sumer, il suo fratello e amico, il divino signore Gilgamesh, loda per la sua potenza, inneggia alla sua eroicità: potente in guerra, distruttore delle città, che nella battaglia uccide i nemici, contro il quale il demone Asakku ha aggredito le sante mura della sua città. Contro la casa di Kish tu hai preso le armi, hai preso prigionieri i suoi sette eroi. Al re di Kish Enmebaragesi hai posto il piede sulla testa come a un serpente.

<sup>100</sup> In *Gilgamesh e Kubaba* il sovrano di Uruk promette ai genitori che non sarebbe tornato indietro fino a quando non avesse scoperto se Humbaba fosse un uomo oppure un dio, proprio come nella *Leggenda Cutea* Naram-Sin vuole conoscere la natura umana o divina del nemico.

<sup>101</sup> Egli deve proteggere la foresta, ma è allo stesso tempo protetto dagli alberi. In un certo senso è un tutt’uno con la foresta che compartecipa del suo potere di terrorizzare. Leggiamo infatti che una spossatezza fisica si impadronisce di chi osa penetrare nella sua Foresta.

<sup>102</sup> Nell’epopea classica il suo grido è il Diluvio, il suo soffio è il fuoco, il suo respiro è morte. Nella versione paleobabilonese dell’epica (tavoletta di Yale) gli anziani preoccupati per la sorte del re così descrivono Humbaba. Nella versione paleobabilonese dell’epopea (tavoletta di Nippur), Enkidu descrive il mostro come una “corazza luminosa”. Gilgamesh nel suo sogno premonitore vede un essere mostruoso con bocca simile al fuoco Girra, che respira morte.

<sup>103</sup> Sono nominati dei re: le città stato del nord, sono capeggiate dal re Iḫur-Kiši di Kish, mentre quelle del sud da Lugal-Anne di Ur (vd. testo 15, in WESTENHOLZ 1997, 223-229). Secondo due testi (testo 17, *ibid.*, 246-257 e la *Maledizione di Accad*) in tutto erano diciassette re, che governavano da nord-ovest (fino a Kanish) fino a sud-est (in Elam), che si unirono alle orde nemiche scese dalle montagne capeggiate dal re di Gutium. Vi è anche un testo (*ibid.*, testo 19, 258-261) che commemora la decima battaglia combattuta da Naram-Sin contro Banana il capo degli Hariani. Il testo 17, di epoca paleobabilonese (*ibid.*, 246-257) elenca i 17 re ribelli sconfitti, poi parla dello scontro di Naram-Sin con Mengi di Nagv e Gula-AN di Gutium. Mengi è portato ad Accad, l’altro è rilasciato. Il nemico nell’Amanu, nella montagna di Cedro consulta i suoi oracoli.

<sup>104</sup> Su questa gente regnavano sei fratelli, risplendenti per bellezza, dotati di seicento truppe. Ea li dota di diversi mali: il terrore dei leoni, la morte, la piaga, la febbre, la tempesta, carestia, povertà, ... (*ibid.*, 287: 5-13). Ea chiede all’assemblea degli dei di decretare il destino di questa gente secondo questi parametri: essi devono fino alla fine dei giorni temere le cinte murarie, quindi la vita urbana (*ibid.*, 287: 18-19). Essi non potranno attaccare la città di Shamash, né quindi far bottino (*ibid.*, 287: 20-21). Non mangeranno pane, né conosceranno, annuseranno, l’aroma della birra. Dovranno vagare di giorno e di notte senza riposo, non riuscire a dormire (*ibid.*, 287: 22-24).

È da notare poi che i nemici degli dei, una volta sconfitti, diventano esseri venerabili.<sup>105</sup> In alcuni casi essi diventano simboli degli dei, come l'aquila leontocefala per il dio della tempesta. Inoltre essi costituiscono le fondamenta del nuovo ordine cosmico, come nel caso di Asag nel mito di Ninurta, di Apsu, Tiamat e Kingu nell'Enuma Elish.

Alla loro immagine era attribuito un valore apotropaico, come nel caso dell'aquila leontocefala, di Humbaba, e delle creature di Tiamat. Le loro immagini venivano seppellite nelle fondamenta delle strutture ed erano invocati nei riti di purificazione. A tal proposito, Ataç sostiene che i nemici degli dei sono solo apparentemente delle forze del caos, ma in realtà essi appartengono ad un ordine precedente: non sono malvagi, ma si ribellano ad una divinità eroica che infine li relega in luoghi separati. Secondo Ataç le loro immagini potrebbero rappresentare un'"espressione criptica di un legame" con il mondo primordiale e potrebbero alludere ad una "soppressione di una *gnosis* antidiluviana da parte di un dio demiurgo aggressivo e moralista" (ATAÇ 2010, 186). In base a questa interpretazione, essi avrebbero dunque permesso un collegamento con la realtà precedente e, trasmettendo il loro sapere "esoterico" alla classe scribale-sacerdotale, avrebbero prevenuto il collasso del cosmo (*ibid.*, 185).<sup>106</sup>

Per quanto riguarda le fonti iconografiche, sono frequenti figure di eroi e mostri, ma è piuttosto difficile identificare con sicurezza i personaggi e riconoscere il mito a cui esse potrebbero far riferimento. Ciò è dovuto in parte al fatto che il racconto del mito in forma scritta può non esserci giunto, ma soprattutto all'autonomia dei due tipi di linguaggi. Qui di seguito riportiamo alcuni esempi. Un dio, verosimilmente Ninurta, è rappresentato in una scena di lotta contro un mostro a sette teste: la creatura ha quattro zampe, lunghi colli, teste leonine sulla placchetta di epoca protodinastica (tav. 59, fig. 1 b), mentre su un sigillo accadico presenta teste di serpente con lingua biforcuta (tav. 106, fig. 1 a, vd. anche tav. 105). e fiamme o raggi emergono dal suo lungo corpo. In un altro sigillo di epoca accadica, secondo un motivo frequente in quest'epoca, due divinità trattengono per un'ala, mentre la colpiscono, un'aquila, che potrebbe essere Anzu, sebbene non sia leontocefala (tav. 180, fig. 1 c). Su un altro sigillo di epoca accadica, Ninurta e Inanna abbattono un dio associato alla montagna (fig. 1 d, vd. tav. 154). Su un altro sigillo dello stesso periodo, un dio, che potrebbe essere Ninurta, punta il suo arco contro un toro su di una montagna, affiancato da Ugallu, il demone della tempesta a testa di leone, con pugnale in mano, che continuerà ad esser rappresentato fino in epoca neoassira (fig. 1 e, vd. tav. 170). Gilgamesh ed Enkidu abbattono invece Humbaba in una placchetta di terracotta del periodo paleobabilonese (fig. 1 f, vd. tav. 249). Il dio è rappresentato con corpo umano e zampe di leone. Il suo volto con bocca spalancata è raffigurato di frequente nelle terrecotte, e verosimilmente era posto nei pressi degli ingressi a scopo apotropaico, come esemplificato dalla placchetta a stampo, che rappresenta verosimilmente un tempio (fig. 1 g, vd. tav. 243). Una creatura sconfitta da Marduk, Laḥamu, e interpretata talvolta come Gilgamesh, potrebbe essere l'eroe con riccioli, rappresentato già nella fonti iconografiche proto-dinastiche e accadiche fino all'epoca neoassira, ad esempio sugli ortostati nel Palazzo Regale di Sargon II a Khorsabad (fig. 1 h). Il dio Ninurta è rappresentato su un ortostato dell'epoca di Assurnasirpal II mentre insegue Anzu, con corpo e zampe anteriori di leone e ali e zampe inferiori di rapace (fig. 1 i, vd. tav. 372). Una scena simile ricorre su un sigillo babilonese (fig. 1 n) del VIII sec. a.C. e su uno neoassiro (fig. 1 m). In questo caso il dio si trova al di sopra di un dragone, a rappresentare il dio che cavalca

<sup>105</sup> Nel mito di Anzu e il furto della tavoletta dei destini (FOSTER 1995, 123, tav. 2), una volta ucciso Anzu, secondo i piani di Belet-ili, santuari saranno costruiti per Anzu nelle quattro regioni del mondo e pure all'interno dell'Ekur.

<sup>106</sup> Per Ataç l'élite intellettuale e sacerdotale si sarebbe sentita affine a queste creature per il comune ruolo subalterno rispetto alla figura dell'autorità (i mostri alla divinità eroica, gli scribi e gli operatori cultuali al re) e per la funzione di trasmissione di conoscenza (ATAÇ 2010, 187).

*Identità guerriera*

la tempesta. Su un altro sigillo babilonese un dio afferra le ali di una creatura simile, questa volta però con testa di rapace (fig. 1 l).



Fig. 1 Divinità ed eroi guerrieri e i loro nemici. (a) FRANKFORT 1955, pl. 45, fig. 478; (c) *ibid.*, pl. 57, fig. 602; (d) COLLON 1982, pl. XIX, fig. 136; (e) *ibid.*, pl. XXI, fig. 146; (f) MATTHIAE 2000, 108; (g) BARRELET 1968, pl. LXXV, fig. d; (h) BOTTA – TLANDIN 1849, pl. 47; (i) MATTHIAE 1994, 109, fig. III.10; (l) ORNAN 2005, 244, fig. 80; (m) *ibid.*, 204, fig. 139; (n) *ibid.*, 244, fig. 78.

## 2. Le qualità guerriere

### 2.1. La forza terrificata al servizio o alla conquista del potere

La forza è il fondamento della legittimità del potere nonché l'esercizio del potere implica il monopolio della forza. La forza, nella forma di violenza minacciata o attuata, è lo strumento principale che disciplina la dinamica delle relazioni di potere: essa permette la distruzione, la creazione, il mantenimento o la trasformazione di un sistema organizzato.

Vi è un'universale esigenza giustificatoria per quanto riguarda la presa del potere e l'esercizio di tale privilegio nelle società umane. Nel contesto vicino-orientale antico il potere è inteso e promosso come funzione sacra, inviolabile, fondata e assegnata dagli dei. Il potere è condizione di ordine e garanzia del benessere per la società.

Nelle fonti vicino-orientali le figure guerriere sono di norma subordinate ad un'autorità superiore e lottano in difesa di essa. Alcune di esse, per i loro meriti (l'aver salvato la comunità da un pericolo mortale e da una situazione di ingiustizia) conseguono il potere assoluto. Vi sono poi figure guerriere negative che agiscono contro l'autorità, ma queste sono destinate a perdere.

Gli dei e gli eroi di norma muovono guerra per punire e sottomettere entità che si sono ribellate all'ordine stabilito dall'autorità divina. La distruzione delle terre ribelli è un *topos* della letteratura del III e del II millennio a.C., attestato ad esempio nel poema *Esaltazione di Inanna*, nel poema mitologico *Inanna ed Ebikh* e nell'opera *Le imprese di Ninurta* (vd. BLACK *et alii* 2004, 315-320; 334-338; 163-180). Nella letteratura sumerica le terre ribelli sarebbero quelle montuose localizzate a nord-est di Sumer, sede di popolazioni nomadi, che spesso nei testi sono rappresentate come portatrici di caos e di distruzione contro le città sumeriche, talvolta per volere degli stessi dei, come nella *Maledizione di Accad* e nel *Lamento per Sumer e Ur* (*ibid.*, 116-125; 127-141). Talvolta creature mostruose incarnano questi popoli, come nel caso della montagna Ebikh contro cui lotta Inanna, e di Asag contro cui lotta Ninurta.

Tra gli dei principali della prima categoria vi sono i giovani Nergal, Ningirsu<sup>107</sup> e Ninurta al servizio dell'autorità paterna ovvero di Enlil. Questi dei sono invocati dai sovrani a sostegno dell'esercizio della loro carica, affinché annientino i loro nemici e favoriscano il consenso popolare.

Nergal nelle fonti testuali è descritto come un giovane eroe nel pieno delle forze, sicuro del suo valore, sempre pronto a combattere. È potentissimo in cielo e in terra e per questo temuto e riverito ovunque. Lotta per difendere, vendicare, placare e rendere felice suo padre Enlil. Quando è preda dell'ira tortura il disobbediente e porta dolore e morte ovunque. Nergal incarna la violenza che distrugge, ma che è giusta, essendo destinata a riportare l'ordine e la pace. Il dio è celebrato per le sue doti in battaglia e invocato affinché le usi a favore dei re, aiutandoli a sconfiggere i nemici e le terre ribelli, soprattutto nei testi del periodo paleobabilonense.<sup>108</sup> I re pregano il dio degli Inferi di giudicare, condannare e punire con la

<sup>107</sup> Nell'opera *La costruzione del tempio di Ningirsu*, dell'epoca di Gudea, il dio viene celebrato come un giovane guerriero, un nobile eroe senza pari al servizio di Enlil, dotato anche di 50 poteri. (BLACK *et alii* 2004, 46: 39; 49: 213; 50: 53).

<sup>108</sup> Si tratta perlopiù di iscrizioni che commemorano la costruzione di templi dedicati a questo dio e di inni in suo onore. Ad esempio, Nergal è definito in un'iscrizione che commemora la costruzione del tempio del dio a Ur ad opera di Warad-Sin di Larsa (1890 a.C.) "l'aiutante della mia (del re) arma" (RIME 4, 247: 20). Lo stesso epiteto è attribuito al dio Zababa in un testo simile per un'analoga occasione dal medesimo sovrano. Su un'altra iscrizione che celebra l'edificazione del tempio di Nergal a Ur da parte di Rim-Sin (1878 a.C.), il dio è detto "Signore supremo, che possiede grande forza, l'uno con un perfetto splendore terrifico e aura, il primo, che distrugge tutte le malvagie terre straniere (e) riduce in cumuli la terra ribelle". Il suo tempio si chiama E.irimhashhash ovvero "Casa che abbatte il nemico". Alla fine del testo il sovrano si augura che grazie alla sua opera, Nergal lo guardi con occhio scintillante (ovvero con favore) e stia al suo fianco destro nel campo di battaglia e che possa conquistare la terra straniera che si ribella contro di lui (*ibid.*, E4.2.14.5). Nergal è invocato

morte i loro nemici (definiti “le genti deboli, i malfattori, gli stranieri, i disobbedienti”), assicurando a loro, che sono sovrani per volere divino e che sono pii, una vita lunga e prospera, rispetto e venerazione da parte del popolo.<sup>109</sup>

In modo simile in *Le gesta di Ninurta*, il dio è celebrato come un re guerriero, che incute terrore, fortissimo, senza pari, che distrugge le terre ribelli, imponendo il volere di suo padre Enlil.<sup>110</sup> È poi lodato come colui che rende lunga la vita al re della Terra. In quest’opera Ninurta incarna l’ideale mesopotamico di re, che deve agire al servizio degli dei e dello stato. La carica che il re mesopotamico si trova a ricoprire è qualcosa che trascende la sua persona, che è preesistente e che perdura in eterno. Il re deve usare la forza solo per difendere il sistema, quindi solo in modo moderato, senza abusarne. La violenza è permessa solo contro ciò che minaccia il benessere del paese. Nel caso in cui il re ecceda nell’uso della forza o se ne serva in modo improprio, è destinato a perdere il diritto all’esercizio della sua funzione e sarà per lui la fine.

I compiti e i limiti della funzione regale sono dichiarati in questa composizione da Enlil, che impersona l’ordine cosmico. Nel racconto Ninurta, in lotta contro il rivale e ribelle Asag, è in pericolo. Enlil è preoccupato per la sorte del dio e per quello che potrebbe accadergli senza l’aiuto del figlio (BLACK *et alii* 2004, 168: 187-190). In un dialogo tra il padre degli dei e la compagna di Ninurta, Shar-Ur, Enlil stabilisce che il figlio sopravviva a patto che rispetti le istruzioni del padre, tra cui l’ordine di fare in modo che la sua violenza non degeneri in una distruzione che colpisca tutto il creato, che l’eroe ha piuttosto il dovere di difendere e preservare: Ninurta deve favorire la prosperità sulla terra e non far perire il nome di tutte le specie di cui Enlil ha decretato il destino (*ibid.*, 168-169: 191-224). Enlil invita suo figlio a non indugiare nella lotta contro Asag e assicura che Ninurta, grazie alla sua vittoria, sarà pregato da tutte le genti. Nel frattempo, durante lo scontro tra Ninurta e Asag, la gente comune che vive nelle terre ribelli capisce che la crisi devastate che li sta colpendo è dovuta al fatto che non è stato pregato Ninurta. In seguito alla vittoria del dio, la sua mazza Shar-ur ancora una volta celebra la forza del dio senza pari e conclude che nessuno oserà più ribellarsi a lui, ma anzi lo pregheranno in eterno.

In quest’opera la violenza è presentata come un’operazione necessaria a ristabilire l’ordine in un territorio dove per un complotto c’è il rischio che prenda il potere una figura illegittima. È una violenza benefica, infatti alla lotta seguono le azioni produttive del dio. La terra del nemico diventa da una parte, per quanto riguarda la dimensione dello sconfitto, l’oltretomba, mentre dall’altra, per quanto riguarda la dimensione dei vincitori, una terra fertile, ricca di materie prime e di animali.<sup>111</sup>

---

in aiuto di questo re contro i suoi nemici in un’altra iscrizione proveniente da Nippur che riguarda la costruzione di una struttura in mattoni dedicata al dio per la vita di Rim-Sin I (RIME 4, 306-307: 1-6). Nergal è definito, “colui che abbatte i nemici” in un’iscrizione di Samsuiluna legata alla ricostruzione di alcune fortezze, tra cui una dedicata a questo dio (RIME 4, E4.3.7.5: 380, 45-46).

<sup>109</sup> Vd., ad esempio, l’inno *adab* (BLACK *et alii* 2004, 159-161) dedicato a Nergal per conto di Šu-ilišu, in cui il dio, definito “Pastore che organizza, dando verdetti giusti come il nobile giovane Utu”, è pregato di annientare i nemici di Šu-ilišu, definito a sua volta: “il pastore che An ha scelto tra le numerose genti, il giovane buono e esaltato della Grande Montagna, che celebra pubblicamente i riti purificatori, nato da Ninlil”. Šu-ilišu conclude affermando che lo pregherà per sempre per ottenere una lunga vita e una buona salute.

<sup>110</sup> Vd. *ibid.*, 164: 1-16. In modo simile nell’inno *a Gula* di Bulluṣa-rabi Ninurta è celebrato come “il guerriero, ... il potente, valoroso, che calpesta il nemico, che abbatte il nemico, che fa stare in piedi il giusto, che soddisfa i desideri di Enlil, la sua forza è sublime. Il forte signore che uccise Anzu, ... il misericordioso discendente del cielo, pura progenie, erede di Esharra” (FOSTER 1996, 487: l. 9-17).

<sup>111</sup> Asag viene rinominato come “Pietra Zalag” e le sue pietre diventano l’oltretomba (BLACK *et alii* 2004, 171: 310-330). Ninurta decide di ringraziare sua madre Ninmakh, per essere andata nelle Montagne spinta dall’amore per il figlio e per non averlo abbandonato in battaglia, chiamando la pila che egli aveva fatto con il cadavere del nemico “Montagna” e lei “sua Signora”: Ninkhursag. Decreta poi che la montagna produca pascoli per lei, miele, vino, cedri, cipressi, ginepri, bossi, frutti, profumi, oro, argento, rame e stagno e animali selvatici come tributi per lei (*ibid.*, 173: 390-410).

Ninurta nel momento del trionfo è elevato a re degli dei e compie delle azioni nuove e creatrici. Tuttavia la sua autorità si esplica per autorizzazione e nei limiti stabiliti dal padre degli dei. Enlil, infatti, benedice il figlio, “re della battaglia” e lo ricompensa per la sua impresa con una mazza celestiale, un governo prospero e inalterabile, la vita eterna, il suo favore benevolo e la forza di An (BLACK *et alii* 2004, 179: 681-697). Enlil ricorda poi come sia stato egli stesso a consegnargli la mazza “Tempesta del cielo che appicca fuoco alle Montagne ribelli” che gli ha permesso la vittoria. Inoltre è Enlil stesso, non Ninurta, a stabilire la sorte delle terre ridotte dall’eroe a cumuli di rovina (non potranno essere restaurate).

Anche nel canto *Angime* Ninurta è definito potente (la sua parola ha valore di decreto), re di tutte le terre, guerriero feroce, terrifico, la cui forza fa prostrare di fronte a lui tutti gli dei (*ibid.*, 181: 1-29; 182: 24-25), tuttavia ancora una volta è un dio soggetto al potere di Enlil. Egli infatti, dopo l’impresa nelle montagne ribelli, si reca a Nippur per avanzare, rispettoso<sup>112</sup>, delle richieste a suo padre. Di fronte al bottino, ai trofei di guerra, prove del suo eroismo, Ninurta prega e pretende tramite l’intercessione di sua madre Ninlil, che come ricompensa Enlil faccia in modo che egli sia un re che incute timore e che sia perciò rispettato in tutta la terra e che Nippur prosperi e che prevalga fra tutte le città (*ibid.*, 184-185: 113-174). Parallelamente, sulla terra, i sovrani, soprattutto paleobabilonesi, pregano Ninurta di aiutarli nella lotta contro i nemici.<sup>113</sup>

Nel poema *Anzu, l’uccello che rubò il Destino* (FOSTER 1995, 115-131) Ninurta è celebrato come salvatore degli dei.<sup>114</sup> Il motivo scatenante della lotta è il tradimento e l’usurpazione del potere: Anzu, messo a guardia della cella di Enlil, un giorno, in assenza del capo degli dei, decide di appropriarsi della regalità di Enlil. Prende la tavoletta dei destini e vola sulla montagna. Ancora una volta la componente ribelle è associata alla montagna. Gli dei, compreso Enlil, rimangono ammutoliti. Anu cerca tra i suoi figli qualcuno disposto ad abbattere Anzu, ma Adad, Girra, Shara, figlio di Ishtar, rifiutano perché “Chi mai può assalire una montagna inaccessibile?”, del resto Anzu, grazie al possesso della tavoletta dei Destini, è ora invincibile. Ea fa chiamare allora la dea Mami e la rinomina Belet-ili, “Signora di tutti gli dei” e le chiede di incitare suo figlio Ninurta a riprendere la tavoletta di Enlil; in cambio, questi sarà elevato a Signore dell’assemblea.<sup>115</sup> Ninurta si precipita sulle montagne e sconfigge la creatura grazie all’astuto espediente suggeritogli da Ea.<sup>116</sup> Gli dei, scorgendo

<sup>112</sup> A Nippur Nuska, il cancelliere di Enlil, va incontro all’eroe vittorioso prima che questi entri nel tempio e prega il dio, definito “re” e “guerriero perfetto degli dei”, di non spaventare Enlil. Ninurta allora mette via le armi prima di oltrepassare la soglia del santuario (BLACK *et alii* 2004, 183: 76-91).

<sup>113</sup> Ad esempio, in una preghiera per Samsuiluna, Ninurta, definito “guerriero di Enlil, contraddistinto da uno splendore terrifico e da eroismo” e come “un pastore forte che abbatte il malvagio e il debole”, è pregato di spargere in cumuli i nemici e di consegnarli nella mano del sovrano (*ibid.*, 55: 30-38). In un inno rivolto alla dea Ninisina a favore di Lipit-Eshtar, Enlil su richiesta della dea benedice il re: “possa il forte che si prende cura dell’E-kur, Uta-ulu (Ninurta), aiutarti nel campo di battaglia! Possa egli raccogliere i tuoi nemici come piccoli uccelli per te; possa egli sparpagliarli come covoni per te!” (*ibid.*, 258: 22-24). Zababa è un dio guerriero di Kish, identificato con Ninurta, vd. LIVINGSTONE 2007, 66. KAR 142 obv. i 22. È definito in un’iscrizione che commemora la costruzione del tempio del dio a Ur ad opera di Warad-Sin di Larsa (1890 a.C.): “signore, grande campione, nobile figlio di Enlil, dio potente, che va all’avanguardia della battaglia, l’aiutante della sua (del re) arma” (RIME 4, E4.2.13.24: 1-5). In un’iscrizione che commemora la costruzione del muro di Kish, secondo il volere di Enlil, Zababa e Ishtar devono stare alla destra del re Samsu-iluna, uccidere i suoi nemici e consegnare i suoi avversari nelle sue mani (*ibid.*, 386: 30-47, 63-79).

<sup>114</sup> È definito “potente, primogenito di Enlil, nato nell’Ekur, onda di battaglie, coraggioso, valoroso, assassino con le sue armi, veloce di piedi, sempre il leader nella lotta” (FOSTER 1995, 116, tav. 1: 1-14).

<sup>115</sup> La dea chiama Ninurta e lo incita ad attaccare Anzu (*ibid.*, 123, tav. 2), in modo che il suo splendore terrifico sia glorioso e che la regalità torni ad Enlil nell’Ekur. È interessante notare il ruolo di intercessione giocato dalle divinità femminili che ritorna di frequente nei miti e nei rituali.

<sup>116</sup> Ninurta scaglia una freccia, ma Anzu, grazie alla tavoletta dei Destini, riesce a respingerla, avendo ordinato alla freccia di tornare indietro, anzi più precisamente il dio fa tornare le parti di legno al bosco, la corda al tendine della pecora, le piume all’uccello (*ibid.*, 124, tav. 2: 59-69). A questo punto Ninurta invia Sharur da Ea

piume nell'aria, segno della morte della creatura, mandano a chiamare l'eroe, che è tentato inizialmente di tenersi la tavoletta dei destini.<sup>117</sup> Gli aspetti importanti da sottolineare in questo mito consistono nella scelta del campione da parte degli dei e nell'assegnazione della regalità sugli dei come ricompensa per la vittoria, in modo analogo al mito di Marduk. Un'altra questione da sottolineare è il desiderio del potere che corrompe e fa agire in modo illegittimo. L'ordine tuttavia è destinato ad essere ristabilito.

Inanna/Ishtar è un'altra divinità guerriera, giovane, forte, senza rivali, che agisce non solo al servizio dell'autorità celeste, ma anche autonomamente, sfidando l'ordine divino. Negli inni in suo onore, attribuiti a Enkheduana, la dea ha un posto d'onore nell'assemblea degli dei e ha potere su tutti gli aspetti della realtà; senza di lei i destini non sono fissati.<sup>118</sup> È inflessibile, violenta e vendicativa, al punto che anche i grandi dei hanno paura della sua forza quando è in collera. È definita come colei che distrugge le terre straniere ribelli, portando disperazione tra le genti che non si sono sottomesse al volere di An.<sup>119</sup> In una preghiera a lei rivolta dal re di Isin, Ishme-dagan, sono Enlil e Ninlil ad aver reso Inanna senza rivali in cielo e in terra quanto a forza e potere, anche nelle sue espressioni più violente in guerra.<sup>120</sup>

La composizione *Inanna e Ebikh* inizia con un inno alla dea, "signora della battaglia"<sup>121</sup>: An l'ha dotata di poteri e armi che la rendono fortissima e l'affianca al sovrano in guerra per distruggere le terre nemiche.<sup>122</sup> Anche in *Inanna e Ebikh* il tema è quello della distruzione delle terre ribelli, ovvero la regione montuosa a nord-est di Sumer, probabilmente presso l'attuale catena irachena Jebel Hamrin. Nel testo si parla di una passeggiata della dea attraverso l'Elam, Subir, le catene montuose di Lulubi e Aratta.<sup>123</sup> In questo caso però la dea non agisce per ordine di An, ma di sua volontà. Ella infatti decide di attaccare la catena di Ebikh offesa per il mancato omaggio di quest'ultima che non le si era inginocchiata.<sup>124</sup> An, interpellato dalla dea in cerca di aiuto, addirittura dubita che Inanna possa opporsi ad Ebikh (BLACK *et alii* 2004, 335-338: 25-159), perché è un rivale troppo feroce e ricco che ha fatto impaurire gli dei e tutte le terre (*ibid.*, 337: 116-120). La dea rivolge un attacco distruttivo per punire, per spaventare e quindi riottenere il rispetto dalla terra ribelle.<sup>125</sup> Segue poi l'azione

---

per informarlo del fatto che l'eroe è in difficoltà (FOSTER 1995, 125, tav. 2). Ea suggerisce all'eroe di stancare Anzu in modo che la creatura abbassi le sue ali. Ninurta deve tagliargli le ali. Anzu avrebbe ordinato alle piume di tornare su di sé e a quel punto gli sarebbero finite contro anche le frecce con le piume (*ibid.*, 127). Così avviene: una freccia colpisce i polmoni e il cuore di Anzu, che muore (*ibid.*, 128, tav. 3).

<sup>117</sup> Il testo qui si interrompe e si conclude con la celebrazione del dio e con l'elenco di altri nomi con cui Ninurta era oggetto di culto (*ibid.*, 130-131, tav. 3).

<sup>118</sup> È definita "grande regina delle regine, più grande di sua madre e degli altri dei, signora delle terre straniere, la grande signora dell'orizzonte e dello zenit dei cieli, rispettata nell'incontro dei governanti". È sapiente, saggia, buona, dal cuore profondo. La dea è detta possedere i *me* ovvero i sette poteri divini attribuiti da An. Vd. BLACK *et alii* 2004, 93-95; 315-320.

<sup>119</sup> È immaginata cantare nel suo cuore gioioso la canzone della morte nella piana e distribuire un cibo che avvelena (*ibid.*, 316: 13-19).

<sup>120</sup> Vd. *ibid.*, 91: 7-16.

<sup>121</sup> Vd. *ibid.*, 334-335: 1-24.

<sup>122</sup> "Tu mi hai messo alla (mano) destra del re per distruggere le terre ribelli: possa egli, con il mio aiuto, frantumare le teste come un falco ai piedi della collina della montagna, Re An, e possa io...il tuo nome ovunque nella terra come una trama di filo" (*ibid.*, 336: 80-82). "Possa egli (il re) distruggere le terre come un serpente nella crepa. Possa egli farli scivolare come un serpente *sa(n)gkal* che scende dalla montagna. Possa egli stabilire il controllo sulla montagna, esaminarla e conoscere la sua lunghezza. Possa egli uscire dalla santa campagna (militare) di An e conoscere la sua (della montagna) profondità" (*ibid.*, 336: 83-88).

<sup>123</sup> Io spargerò questo terrore attraverso Aratta la catena montuosa inaccessibile" (*ibid.*, 335: 45-48).

<sup>124</sup> Vd. *ibid.*, 335: 25-36; 336: 89-95.

<sup>125</sup> "Come una città che An ha maledetto, possa essa non essere mai restaurata. Come una città contro cui Enlil ha aggrottato il sopracciglio, possa essa non alzare mai più il suo collo. Possa la montagna tremare quando io mi avvicino. Possa Ebikh onorarmi e pregarmi" (*ibid.*, 335: 49-52; 337: 108-111). Inanna distrugge la montagna e così vi ristabilisce la propria autorità (*ibid.*, 338: 144-151). Vengono ribaditi infine i motivi dell'attacco: "Lei andò verso la catena montuosa di Ebikh e si rivolse a essa: "Catena montuosa, per la tua elevazione, per la tua altezza, per la tua (capacità di) attrazione, per la tua bellezza, per il tuo indossare una veste santa, per il tuo

costruttiva: la dea erige un palazzo e vi insedia un re e un clero.<sup>126</sup> Inanna sfida poi l'autorità divina, tentando di impossessarsi del regno di sua sorella Ereshkigal (FOSTER 1995, 78-84), ma sarà un'impresa inutile: a lei, secondo i piani stabiliti da An ed Enlil, spetta la facoltà creativa, non quella distruttiva.

Nel poema *Come Erra distrusse il mondo* (*ibid.*, 132-163) ritroviamo una riflessione e una discussione sulla violenza, che può essere sia giusta che ingiusta. Il dio Erra attacca la terra per diverse ragioni. Prima di tutto perché è nella sua natura essere violento: l'inattività lo rende inquieto. La seconda ragione è il desiderio di dominio. I suoi compagni Sebitti, volendo spingerlo a combattere, celebrano la violenza e affermano che egli non è più lo stesso, non sembra più un giovane eroe, ma è come un bambino, un vecchio, e che, se continuerà così, perderà il rispetto da parte degli uomini e degli dei. I Sebitti ricorrono anche alla motivazione tradizionale (la stessa dell'*Enuma Elish* e dell'*Athrahis*) della liberazione degli dei dal clamore umano, che suona però come una scusa.

Ishum considera la volontà di Erra di colpire un complotto contro gli dei. Questi allora controbatte che l'umanità è sprezzante e non rispetta l'ordine stabilito da Marduk. Malgrado questo comportamento empio, gli dei subiscono perché temono le conseguenze distruttive della violenza. Erra ha un piano di azione in mente: vuole far arrabbiare Marduk, per poter esser libero di agire. Si reca allora da Marduk nell'Esagila e allude al fatto che gli uomini non prestino la dovuta cura al culto del dio (la statua divina e il suo diadema non sono più brillanti). Marduk gli risponde che già una volta, per lo stesso motivo (l'incuria nel culto), aveva lasciato il suo tempio e causato il Diluvio, che aveva colpito il cosmo nella sua interezza: il cielo (con il cambiamento della posizione dei corpi celesti), il sottomondo (con un terremoto), la terra (con una carestia).

Questa volta a quanto pare la controparte della violenza (i sette saggi artigiani, mandati a risistemare il suo tempio e la sua immagine, in contrapposizione ai Sebitti) latita. Erra propone di occuparsi lui stesso del ripristino del santuario e della statua di Marduk e di governare nel frattempo al posto suo. Marduk accoglie la soluzione violenta, decidendo di abbandonare il suo tempio durante il restauro, ma è preoccupato che durante la sua mancanza l'universo vada in crisi. Erra gli assicura che nel periodo della sua assenza egli stesso baderà a tutto e nulla di ciò capiterà. Il pericolo ipotizzato si verifica e le divinità iniziano a preoccuparsi per la loro sorte: se gli uomini muoiono chi li manterrà? A quanto pare l'interesse divino per l'umanità si basa dunque su questioni di convenienza.

Compiuto il restauro, Marduk è pronto a reinsediarsi, ma ci sono presagi funesti: la stella di Erra brilla come non mai e ciò significa che Erra manterrà il dominio e la gente morirà. Anche Ishtar, dea della guerra, prova a calmare Erra, ma è inutile. Erra, nel suo tempio a Cutha, è furioso e stabilisce un destino funesto per l'umanità: vuole vendicarsi contro Marduk ed Ea perché vogliono togliergli il potere, perché "colui che era grande nei giorni di piena, loro seppelliscono in un giorno di siccità; colui che arrivò via acqua, loro rimandano per una via polverosa".

Ishum rimprovera Enlil di aver abbandonato gli uomini, lasciando Erra colpire le genti protette dagli dei. Enlil allora maledice Erra, che però vuole ancora combattere. Ishum chiede ad Erra perché sia stato così crudele con gli dei e gli uomini, il popolo delle Teste Nere. Erra risponde che gli uomini sono troppo stupidi per capire le ragioni degli dei e poi che, dopo l'abbandono del tempio da parte di Marduk, il mondo non poteva essere più quello di prima: essendosi Marduk levato il diadema, i re dimenticarono i loro doveri; essendosi tolto la cintura, fu interrotto il legame tra gli uomini e gli dei per sempre. Ishum fa notare ad Erra che lui è il signore degli dei, del cielo e della terra, che tutti lo temono e nessuno gli si oppone.

---

raggiungere il cielo, poiché tu non hai messo il tuo naso al suolo, poiché tu non hai sfregato le tue labbra nella polvere, ti ho ucciso e ti ho reso bassa" (BLACK *et alii* 2004, 338: 152-159).

<sup>126</sup> Vd. *ibid.* 2004, 338: 171-175.



### *Identità guerriera*

Contro chi quindi combatte? È lui da solo in guerra contro tutti perché crede che nessuno lo rispetti.

Nella IVa tavoletta gli dei (Marduk si dispera per la sua città; Ishtar perché Erra ha reso Der deserta) e gli uomini (un governatore con sua madre in un discorso diretto; la gente nel racconto) si lamentano. Allo stesso tempo però Ishtar non può che maledire l'umanità per il suo comportamento malvagio e empio.

Infine, la furia di Erra si placa: il dio è contento perché ora ha guadagnato il rispetto. Decide di muovere la sua violenza contro i nemici di Accad (la Terra del mare, Subartu, l'Assiro, l'Elamita, il Cassita, il Suteo, il Guteo, il Lullubeo). Ishum a questo punto va con i sette guerrieri contro la montagna Hehe, sede dei Sutei, e la distrugge. Nella Va tavoletta, Erra si è definitivamente calmato. Tutti gli dei stanno di fronte a lui atterriti. Il dio benedice Babilonia e vuole che torni popolata, fertile e che domini tutti i paesi che gli dovranno tributo.

Il dio Erra simboleggia un re che si è impossessato del potere in modo subdolo e malizioso, e ne abusa, non rispettando gli dei, causando la sofferenza degli uomini e distruggendo il territorio. Il dio sovverte l'ordine divino, ma ciò non comporta la punizione da parte di un'autorità superiore. Questo per varie ragioni. La prima è che l'interesse principale del testo consiste nella rappresentazione della devastazione dovuta alla guerra. La seconda è che il dio stesso autonomamente, se non grazie ad Ishum, ad un certo punto si placa e ristabilisce il sistema, indirizzando la sua furia contro i veri nemici. Del resto il dio incarna la violenza che non può mai del tutto essere annientata; essa può solo indirizzarsi verso nuove direzioni, trasformandosi da violenza ingiusta a violenza giusta.

Il poema *Enuma Elish* ripercorre il succedersi di generazioni divine non solo a livello temporale, ma anche di potere. È da notare che principi diversi soggiacciono al passaggio di potere: inizialmente è il principio ereditario che governa la successione, in un secondo momento è un'usurpazione e infine un'elezione da parte dell'assemblea divina.

In origine (tav. I) vi erano Apsu e Tiamat, l'uno corrispondente alle acque dolci, l'altra alle acque salate, dal cui mescolarsi furono generati Lahmu e Lahamu. Dal loro crescere furono creati Anshar e Kishar, che diedero vita a Anu e questi a sua volta a Nudimmud/Ea. I giochi degli dei giovani infastidiscono Apsu e Tiamat al punto che Apsu chiede, tramite Mummu, a Tiamat di ucciderli, ma questa si rifiuta di uccidere le proprie creature. Gli dei giovani vengono a conoscenza del complotto e si disperano, ma Ea, "l'intelligente, il saggio, il capace", tramite un incantesimo fa addormentare Apsu, gli toglie le vesti, la tiara, lo splendore e li indossa lui stesso. Incatena Apsu e lo uccide e, dopo aver imprigionato Mummu, fonda sul corpo di Apsu la sua residenza. In questo episodio la lotta è per la sopravvivenza; un nuovo ordine viene creato tramite la violenza.

Nell'Apsu, nella camera dei destini, viene generato Marduk, che con i quattro venti "del terrore", donatigli da Anu, disturba Tiamat e gli altri dei. Tiamat in collera per la morte del marito prepara un esercito di mostri per vendicarsi e affida a Kingu la regalità su tutti gli dei e "la tavoletta dei destini". Inizialmente Ea informa Anshar del pericolo e questi gli ordina di risolvere una situazione di cui lui è responsabile, di provare a parlare con Tiamat, di supplicarla, di calmarla con un incantesimo, ma Ea ne ha paura. Nessuno degli Igigi e gli Annunaki, riuniti in assemblea, osa proporsi come campione degli dei, come nel mito di Ninurta e Anzu. Ea allora prega Marduk di farsi avanti. Questi è definito "il coraggioso erede, vendicatore di suo padre, che corre in battaglia, valoroso" (tav. II: 127-128). Marduk accetta, ma solo a condizione che gli dei proclamino un destino supremo per lui ovvero che egli possa decretare il destino di ogni cosa e che tutto ciò che egli avrebbe detto e creato rimanesse inalterato (tav. II, v. 155-162). Tutti gli dei, riuniti in assemblea, dopo aver banchettato, decretano il destino di Marduk (tav. III): gli dei gli assegnano la regalità sugli dei e su tutto l'universo (tav. IV). La funzione della regalità prevede un aspetto governativo (potere decisionale assoluto); culturale (cura dei templi); militare (potere di vita e di morte, difesa e

attacco).<sup>127</sup> Gli dei fanno sorgere tra loro un astro e ribadiscono che il destino di Marduk è quello degli dei, ovvero di distruggere e di creare e ordinare ciò che sarà eterno. Lo mettono alla prova: con la sua parola Marduk deve distruggere l'astro e ricrearlo e così avviene. A questo punto gli dei gioiosi lo benedicono: "Marduk solo è re!". Lo dotano di uno scettro, un trono, un bastone di comando (BAL-a) e un'arma senza pari per annientare il nemico (tav. IV: 29-30). Marduk si arma, ma di fronte a Tiamat e a Kingu, per un momento la sua volontà vacilla (tav. IV: 67-70). Tiamat lancia un sortilegio dicendo che gli dei sono contro Marduk. Marduk brandisce il Diluvio e accusa Tiamat di non aver pietà per i propri figli, di aver nominato Kingu in modo inconveniente solo perché suo amante e di aver complottato contro Anshar e gli dei (tav. IV: 77-84). I due si scontrano e Marduk l'uccide, mentre l'esercito di Tiamat spaventato cerca invano di fuggire. Si impossessa quindi della "tavoletta dei destini" di Kingu. Secondo il testo si tratta del trionfo di Anshar e della realizzazione del desiderio di Ea (tav. IV: 125-126).

A partire dal corpo di Tiamat, Marduk inizia a creare e ad organizzare l'universo (tav. IV: 5), mentre a partire da Kingu viene creato l'uomo, per servire gli dei (tav. VI: 31-38). Gli dei acclamano Marduk re (tav. V: 77-89) e costruiscono per lui, secondo il suo desiderio (tav. V: 106-156), Babilonia. Anshar lo nomina Asalluḫi (tav. VI: 101) e ribadisce il suo destino: gli dei devono sottomettersi ai suoi ordini, la sua regalità è senza pari, è pastore delle Teste Nere, sue creature, deve prendersi cura del culto degli dei (offerte e templi) (tav. VI: 102-120).

Le azioni violente di Marduk sono legittimate dal volere divino nonché Tiamat è accusata di complotto. La superiorità quanto a forza costituisce poi la condizione per l'acquisizione del potere. Infine, ancora una volta sulla violenza è fondato un nuovo ordine: si tratta di una violenza benefica che porta la vita e che ordina.

Le vicende del dio Baal si inseriscono in un copione di lotte dinastiche, che portarono la regalità nelle mani prima di Athtar poi di El. Questi nomina come suo successore Yam/Nahar, fonte delle acque terrestri deificate. Il dio della tempesta Baal non vuole sottomettersi, ma in un primo momento non riesce a sferzare un attacco vincente contro i messaggeri del rivale. Grazie però alle mazze magiche fornitegli dal dio artigiano Kothar-and-Khasis detronizza Yam e lo riduce prigioniero. Baal prende allora residenza sulla "collina della vittoria" il Monte Saphon e l'assemblea divina lo celebra come signore vittorioso della terra. L'altro suo antagonista principale è Mot, il signore dell'oltretomba, che rifiuta di riconoscere la sovranità di Baal sulla terra. Questi invece riconosce la regalità di Mot e scende passivo negli Inferi. A questo punto Anat attacca e sconfigge, grazie all'aiuto della dea solare Shapash, Mot e smembra il corpo del nemico, permettendo a Baal di tornare sulla terra. Il mito della lotta tra Baal e Yam potrebbe riflettere l'affermarsi del principio delle acque celesti come fonte di fertilità al posto delle acque terrestri (dei fiumi, mari, sorgenti) nel pensiero e nel culto religioso centrato sul problema del mantenimento della vita. Comunque sia, questa figura divina è importante perché la sua autorità non è legata ad un principio di eredità, ma la sua elezione a capo del pantheon da parte dell'assemblea divina avviene in seguito alla sua battaglia vittoriosa. Il mito di Baal e Mot rappresenta invece l'alternarsi ciclico di un periodo di fertilità in cui domina Baal e un periodo di siccità presieduto da Mot.<sup>128</sup> Baal dopo aver vinto, esser diventato re, dopo aver reso fertile la terra, muore, per poi comunque risorgere.

Nei miti degli dei dunque l'uso della forza è destinato a punire, sottomettere, annientare entità che si oppongono all'ordine e il potere spetta a chi ha la capacità di difendere e

---

<sup>127</sup> Gli dei decretano che Marduk sia il più illustre degli dei, che la sua parola valga quanto quella di Anu, che la sua parola sia inalterabile, che egli abbia il potere di elevare o di abbassare, che il suo ordine sia eterno e che nessuno tra gli dei possa oltrepassare i limiti da lui imposti (tav. IV: 1-10). Egli sarà colui che si occuperà della cura dei santuari e che fisserà in eterno il luogo dei templi. In assemblea il suo parere prevarrà. I suoi eserciti vinceranno sempre. Salverà chi si affiderà a lui, mentre ucciderà i malvagi.

<sup>128</sup> Durante l'assenza di Baal Athtar, che rappresenta l'agricoltura irrigua artificiale, prova a sedersi al trono, ma è inadeguato e rifiuta. In questo mito si ritrova quindi una sorta di giudizio sulle potenzialità di questa: essa infatti, non è sufficiente, ma è necessario il ritorno di Baal e delle sue piogge.

propagare l'ordine. Gli stessi concetti si ritrovano nei miti degli eroi nonché nei testi dei re. Gli eroi, i re e i loro antagonisti sono valutati a partire dall'idea che la funzione del potere è assegnata dagli dei e che essa deve sottostare al volere divino. Gli dei scelgono i re in base alla loro forza, coraggio, intelligenza, senso di giustizia, rispetto verso gli dei. I sovrani devono difendere il loro paese e il loro popolo e assicurarne la prosperità.<sup>129</sup> Sono gli dei che comandano la guerra, che proteggono il re in battaglia e ne assicurano la vittoria. I re sono strumenti nelle mani degli dei e nel caso questi non si pieghino al loro volere sono destinati a subire la punizione divina.

Il potere di Enmerkar si fonda sul favore della dea Inanna e quando attacca Aratta lo fa per distruggere la terra ribelle (in *Lugalbanda nella grotta della montagna* BLACK *et alii* 2004, 13: 22) e per questioni economico-culturali (pretende l'invio di manodopera e materiali per la costruzione dei templi in *Enmerkar e il signore di Aratta*, in *Lugalbanda nella grotta della montagna*, vd. *ibid.*, 13: 22).

Gilgamesh grazie alla sua forza superiore sconfigge il re di Kish, e misericordioso, lo rilascia. Quando, all'inizio del suo regno, abusa del suo potere, gli dei intervengono: creano Enkidu, che gli contesta lo *ius primae noctis*, e che è l'unico che può rivaleggiare con lui quanto a forza; lo puniscono poi facendo finire il *pukku* e il *mekku* negli Inferi, affinché smetta di tormentare i suoi giovani cittadini.

All'impresa nella Foresta dei Cedri è correlato invece il tema della fama e della gloria, che può ricorrere nelle iscrizioni reali come motivo per andare in guerra. Infatti un'impresa senza precedenti e che richiede grande coraggio costituisce una prova ulteriore dell'idoneità del re al ruolo di potere.

Lo stesso discorso vale per Sargon, il cui potere si fonda sull'appoggio divino e sul suo coraggio di spingersi in luoghi lontani e sulla forza di sottometterli. Ma al di là di questi aspetti, il testo (WESTENHOLZ 1997, 102-131) che celebra la campagna mossa da Sargon contro il re Nur-Daggal della città di Purushhanda in Anatolia per aiutare dei mercanti accadici contiene un altro tra i *casus belli* tipici impiegati dai re mesopotamici, ovvero il soccorso di sudditi in pericolo.

Per quanto riguarda Naram-Sin, da una parte, nei testi legati all'episodio della "grande rivolta", il potere del re si fonda sull'appoggio divino e sulla sua forza che gli ha permesso di conquistare le quattro parti del mondo, nonché in esso sono presenti i motivi della misericordia, del senso di giustizia del re, che ha concesso la libertà, per ben nove volte, ai ribelli sleali; dall'altra nelle composizioni come *La Maledizione di Accad*, *La Leggenda Cutea* e *La Cronaca Weidner* il tema è quello del re che, non rispettando l'autorità divina, incorre nella furia e nella punizione degli dei e causa la distruzione del suo paese.

Per quanto riguarda l'*epos di Tukulti-Ninurta*, il re assiro è descritto come un eroe, senza pari, generato dagli dei, che combatte per volere divino<sup>130</sup> ed è di conseguenza destinato alla vittoria. È detto essere "l'immagine di Enlil" ed è poi costantemente accostato a Ninurta.<sup>131</sup> Ritorna in questo testo il motivo del nemico che è sleale e complotta: il re assiro è costretto a muovere guerra contro il re cassita Kashtiliash, definito "il debole, l'ostinato, l'incauto", perché questi non ha rispettato un patto (FOSTER 1995, 181-182: 71-85), saccheggiando il territorio assiro.<sup>132</sup> Il re assiro può contare sul sostegno di Shamash, dio della giustizia, che

<sup>129</sup> Lugalzagesi: "egli fece stare la gente del Paese in pascoli pacifici come bestiame e fornì a Sumer acqua, portando abbondanza" (ODED 1992, 107). Gudea combatte in occidente per restaurare la situazione dopo la distruzione dei Gutei.

<sup>130</sup> È il Signore del mondo ad averlo messo alla guida delle truppe e per questo il re lo prega (FOSTER 1995, 181: 66-67). È definito: "colui che obbedisce agli intenti degli dei sul campo di battaglia" (*ibid.*, 181: 55).

<sup>131</sup> Enlil lo esalta come se fosse suo figlio primogenito, ovvero Ninurta, e lo protegge (*ibid.*, 181: 67); quando brandisce la sua arma come Ninurta, tutte le regioni della terra si muovono nel panico (*ibid.*, 181: 62-63).

<sup>132</sup> Il re invia un messaggio a ricordandogli il patto (*ibid.*, 184: 107-120). Il re cassita trattiene l'ambasciatore, contravvenendo al diritto diplomatico, e minaccia il re assiro di attaccare (*ibid.*, 184-185: 121-132). Tukulti-Ninurta I gli ribadisce le sue colpe (*ibid.*, 185-186, 143-155). Secondo Tukulti-Ninurta a questo punto non può

punirà il traditore. Il re cassita realizza le sue colpe e diventa ansioso e la sentenza del re assiro lo tormenta come un demone (FOSTER 1995, 186-188: 163-196). Si sente in colpa anche per le sorti tragiche del suo popolo. Capisce che è anche inutile interrogare gli dei sul futuro: sa che nessun dio lo risparmierà dalla catastrofe.<sup>133</sup>

Il ritratto del nemico è modulato secondo il principio della codardia: il re cassita, che stava per mangiare nel suo palazzo, quando arriva Tukulti-Ninurta I, balza dalla sedia e fugge senza nemmeno vestirsi con gli indumenti da re e cerca rifugio tra i canneti (*ibid.*, 188: 200-220). Questi evita poi lo scontro diretto, tanto che il re assiro insiste per sapere quando abbia intenzione di affrontarlo in battaglia.<sup>134</sup>

Alla battaglia partecipano gli dei (Assur, Enlil, Anu, Sin, Adad, Shamash, Ninurta, Ishtar, *ibid.*, 192-193), alleati del re che avanza alla testa dell'esercito. Infine l'esercito assiro saccheggia Babilonia dei suoi tesori, impiegati poi nei templi (*ibid.*, 194-195).

Anche nel poema epico che ha per protagonista Tiglat-Pileser I i nemici complottano ed Enlil e Assur ordinano che vengano distrutti (HUROWITZ – WESTENHOLZ 1990, 5-6). Assur organizza la guerra e sceglie il re assiro, il suo favorito, come campione e rende le sue armi preminenti. Con l'aiuto degli dei il re assiro colpisce come il Diluvio e le terre delle montagne si sottomettono ad Assur.

Nelle iscrizioni reali la guerra è condotta innanzitutto per volere divino.<sup>135</sup> La guerra è concepita come una punizione divina<sup>136</sup> per mano del re contro i nemici che, invece di sottomettersi al volere della divinità, confidano nella loro forza (*ittakil ana emūq ramānišu*), come nel caso di Enmerkar e Naram-Sin. Gli dei ordinano la guerra, forniscono le armi, proteggono il sovrano e lo aiutano. In alcuni casi sono gli dei ad ascoltare la richiesta d'aiuto dei re.<sup>137</sup>

La colpa per lo scoppio del conflitto è di norma del nemico<sup>138</sup>, che complotta<sup>139</sup>; provoca con insulti, sfide, menzogne<sup>140</sup>; non rispetta i confini stabiliti dagli dei e si impadronisce

esserci riconciliazione senza un conflitto. Il comportamento disonesto del re cassita è ancor più evidenziato dal confronto con quello del re assiro. Dei mercanti cassiti, accusati di spionaggio, sono portati incatenati di fronte al re (FOSTER 1995, 182, 86-91). Questi li riceve e li tratta bene e li rilascia (nemmeno gli confisca il denaro, ma unge loro la testa con olio) (*ibid.*, 182: 91). Anche i soldati assiri accusano il re cassita di volersi impadronire della regalità assira (*ibid.*, 191-192: 290-310).

<sup>133</sup> In questa parte del testo è presente il motivo dell'incubo premonitore e dello sguardo furioso del dio.

<sup>134</sup> Il re cassita mente, rispondendo di essere pronto, ma ancora temporeggia ansioso e quando inizia la battaglia, scappa nuovamente (*ibid.*, 189-191).

<sup>135</sup> Nelle iscrizioni assire i resoconti di guerra si aprono con queste espressioni: *ina qibīt DN*; *ina siqri/zikri*; *ina amāt*; *ina pī*.

<sup>136</sup> Assurbanipal: "gli dei hanno inflitto sulle tribù arabe tante maledizioni quante quelle scritte sul loro giuramento di lealtà, tradito" (ODED 1992, 91).

<sup>137</sup> Ad esempio, Assurnasirpal II "per le mie offerte volontarie (*biblāt libbija*) e le mie preghiere (*tiriš qātija*) la dea Ishtar, che ama il mio sacerdozio, mi approvò (*tamguranmi*) e pensò alla guerra e alla battaglia" (*ibid.*, 23). In una lettera di Assur ad Assurbanipal il dio afferma: "Per le tue incessanti preghiere e suppliche con cui tu hai implorato la mia divinità, sto al tuo fianco e verso il sangue dei tuoi nemici" (LIVINGSTONE *Court Poetry* n.44: 28-29).

<sup>138</sup> Il nemico nelle iscrizioni assire è colpevole (*bēl arni*), un criminale (*bēl hīti*, *ēpiš lemnēti*), malvagio (*ēpiš lemutti*), "confida nella violenza e nella forza" (*ša ana šipši udanānu itakkulu*), seme del delitto (*zēr nērti*), "nel suo cuore complotta il male" (*libbašu kāšir nērti*).

<sup>139</sup> Ad esempio, Samsu-iluna uccide Rim-Sin II di Larsa colpevole di aver spinto alla rivolta Emutbala e sgozza Iluni di Eshnunna, colpevole di non essersi piegato ai suoi decreti (RIME 4, E4.3.7.7: 92-115), secondo il volere di Enlil e l'aiuto di Ishtar e Zababa. Adad-nirari I attacca Wasashatta accusandolo di aver pagato tangenti al re ittita (RIMA 1, 136: 19). Per esempi, legati ai re assiri, vd. ODED 1992, 48-49. Il re elamita Urtaku per Assurbanipal "a parole saluta, ma nel suo cuore complotta delitti", vd. *ibid.*, 35. In un'iscrizione di Assurbanipal: "Assur, Bel, Nabu e Nergal videro il comportamento sleale di Ummanigash, re d'Elam, e decretarono un giusto giudizio (*dīn kitti*) contro di lui in favore di Assurbanipal" (*ibid.*, 29).

<sup>140</sup> Per vari esempi, vd. *ibid.*, 50-52.

(*ekēmu*, *ṣabātu*, *nasāhu*) delle città e opprime (*kabāsu*) gli abitanti<sup>141</sup>; non fornisce il tributo<sup>142</sup>; distrugge templi o interrompe il culto degli dei.<sup>143</sup> Il re può muovere anche attacchi preventivi<sup>144</sup>, oppure può intervenire in aiuto degli alleati fedeli (*ardūtu epēšu*)<sup>145</sup> o per difendere i sudditi di un paese straniero sottoposto ad un re ingiusto<sup>146</sup> o illegittimo.<sup>147</sup> Tra le cause di guerra vi può infine essere la vendetta per la morte di qualcuno.<sup>148</sup>

## 2.2. Gli attributi fisici

### 2.2.1. L'aspetto delle divinità guerriere

Le divinità guerriere, in base alla loro descrizione nelle fonti testuali, sono caratterizzate da un corpo di dimensioni notevoli, forte, giovanile, che emana splendore, bello e terrificante quando sono colte dall'ira. Nei loro ritratti si fa sistematicamente riferimento alle loro armi e ad animali a cui sono equiparati. Nelle fonti visuali, già a partire dal periodo protodinastico fino al periodo neoassiro, esse indossano di frequente un abito lungo con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba. È possibile che l'esibizione di parti nude del corpo (come la gamba, il petto, le braccia) veicolasse l'idea di un corpo muscoloso, forte, che non ha bisogno di protezione. Le braccia e il petto erano verosimilmente connesse all'idea di "forza". Infatti il termine sumerico per forza (USU) è scritto con i segni per "braccio" e "forte" (Á.KAL) e la stessa parola "braccio", connotata da "battaglia", indica "forza". Anche "avere petto" (GABA.GÁL) significa "forza" e "petto" ricorre nell'espressione GABA.RI NU.TUKU "non avere un petto che si oppone" a rendere il concetto di "senza rivali" (SUTER 2012, 437).

---

<sup>141</sup> Ad esempio Tukulti-Ninurta I attacca il Paese di Katmuhu "che in tempo di pace e per tradimento (*sarartu*) sequestrava (*ekēmu*) il mio popolo e razzia (*miše'tu nadū*) nel mio paese" (RIMA 1, 235: 21-26). Sennacherib attacca gli Elamiti che si erano impadroniti all'epoca di suo padre di città al confine dell'Assiria. Assurbanipal si muove contro gli Arabi che facevano raid ai confini dell'Assiria.

<sup>142</sup> Nelle iscrizioni di Sargon II, Esarhaddon, Assurbanipal frequente è l'espressione *nūr Aššur islūma iklū tāmartuš* "si è tolto il giogo di Assur e ha trattenuto il tributo".

<sup>143</sup> Salmanassar I accusa la città di Arinu di aver disprezzato (*išēṭū*) Assur (RIMA 1, 183: 48). Sennacherib spiega di aver attaccato Babilonia per placare il cuore di Assur e vendicare Adad e Shala che Marduk-nadin-ahhe aveva portato a Babilonia all'epoca di Tiglat-Pileser I (ODED 1992, 127). Esarhaddon spiega la distruzione di Babilonia del 689 a.C. accusando i Babilonesi di aver impiegato il tesoro dell'Esagila per pagare l'Elam. Assurbanipal accusa Shamash-shum-ukin di avergli impedito di compiere sacrifici e di blasfemia contro gli dei (*eli ilānija iqbū šillatu rabītu*); Teuman di non onorare gli dei *lā mušāqir ilāni*. Assurbanipal accusa l'Elam e Kudurnahundi che "aveva messo le sue mani sui santuari di Babilonia" di averla distrutta e di "aver detto parole insolenti contro il suo dio" (*ana ilūtišu širtu iqbū mērehtu*, *ibid.*, 123).

<sup>144</sup> Ad esempio Tiglat-Pileser I afferma: "io ho prevenuto che i nemici mettessero piede nella mia terra", mentre Assurbanipal si prepara a combattere quando viene a sapere che Abiyate' ha disposto le sue truppe (*ibid.*, 559).

<sup>145</sup> Ad esempio, Salmanassar III va in aiuto di Marduk-zakir-shumi attaccato dal fratello Marduk-bel-usati (*ibid.*, 140). Sargon II si affretta ad aiutare Iranzu il Manneo, Dalta del Paese di Ellipi a cui cinque distretti si erano ribellati, Ullusunu il Manneo a cui Rusa aveva detto menzogne e preso 22 fortezze, che portano il suo giogo (*ibid.*, 62-65 per esempi relativi ad altri re assiri). "Bloccai i piedi deboli del nemico del paese dei Mannei e resi felice il cuore di Ullusunu, loro signore, feci in modo che una luce brillasse per la loro gente tormentata" (*ibid.*, 105). Sargon II attacca anche Harhar che si era ribellata contro il suo governatore, servo del re assiro (*ibid.*, 140).

<sup>146</sup> Ad esempio, Sargon II attacca Ilubili perché "la sua terra e il suo popolo vedeva il male, non il bene, e li trattava con insolenza" (*ibid.*, 104). Depone poi Azuri, re di Ashdod, "Perché egli commetteva crimini contro il popolo del suo paese"; "gli abitanti di Sippar, Nippur, Babilonia e Borsippa, che erano imprigionati senza colpa, io distrussi le catene e feci vedere loro la luce" (*ibid.*, 105).

<sup>147</sup> Ad esempio Assurnasirpal II attacca gli abitanti di Suru perché hanno insediato un usurpatore. Salmanassar III si muove contro Marduk-bel-usate che si è impadronito del trono di Marduk-zakir-shumi e contro gli abitanti di Pattina che avevano ucciso il loro re Lubarna e nominato un altro re destituito dal re assiro (*ibid.*, 70).

<sup>148</sup> Assurballit I marcia contro Karduniash per vendicare suo nipote Karaindash; Assurnasirpal II contro Bit Zamani per vendicare la morte del suo servo Amme-Baalu; Sennacherib contro l'Elam per vendicare la morte del figlio Assur-nadin-shumi. Assurbanipal è aiutato dagli dei a "vendere *tūr gimilli* i re suoi padri su tutti i nemici". Vd. *ibid.*, 139.

Nergal in un inno *adab* (BLACK *et alii* 2004, 159-161) del periodo paleobabilonese è descritto come un giovane eroe guerriero, che avanza fiero e sicuro a testa alta. È immenso (“che ti levi largamente; grande; la cui grandezza copre il cielo e la terra fino ai loro ultimi confini”). È dotato di una presa che non lascia scampo (“forte, con un potente polso, che nessuno può reggere”; “che frantuma con una mano”). Con il suo sguardo furioso ispira terrore (“signore che sorveglia la gente brulicante quando guarda furiosamente; quando sollevi la tua faccia furiosa, nessuno osa guardarla”). Su un'altra iscrizione che celebra l'edificazione del tempio di Nergal a Ur da parte di Rim-Sin (1878 a.C.), il dio è detto “Signore supremo, che possiede grande forza, l'uno con un perfetto splendore terrifico e aura, che porta la mazza *shita* furiosa, leone con le zampe sollevate, rampante furiosamente, che brandisce la scimitarra contro il nemico” (RIME 4, E4.2.14.2005: 1-6).<sup>149</sup>

Nella glittica del periodo paleobabilonese Nergal è spesso rappresentato con una tunica lunga, aperta frontalmente, da cui esce una gamba nuda, nell'atto di esibire una scimitarra ricurva o una mazza, o un'arma con una testa (vd. tav. 306) o con doppie protomi leonine (vd. tav. 274, 320, fig. 2, a-c). Di frequente è rappresentato nell'atto di calpestare un uomo (vd. tav. 274, 299) o una piattaforma. Su un sigillo della fine del periodo di Ur III è affrontato da un dragone leonino alato (vd. tav. 222, fig. 2 c). Nergal è rappresentato sulle placchette di terracotta paleobabilonesi, in visione frontale, mentre impugna con entrambe le mani scimitarre con protomi leonine (vd. tav. 240, fig. 2 d).

Nelle fonti figurative il carattere delle divinità della tempesta, riconducibile alla sfera della fertilità o della guerra, è veicolato non solo dai loro attributi (ad esempio, le armi nel caso della seconda accezione), ma anche dai loro attendenti, che possono essere animali, creature mostruose o divine dall'aspetto antropomorfo. Questi dei infatti possono essere rappresentati in associazione al toro, al serpente, al dragone, simboli di fertilità, oppure al leone, all'aquila leontocefala, simboli legati all'idea di potere, autorità e forza. Di frequente poi queste divinità sono affiancate da figure femminili (tra cui la dea nuda o che scopre il proprio corpo, interpretata di norma come dea della pioggia) riconducibili all'ambito della fertilità.

Nell'opera “La costruzione del tempio di Ningirsu” (BLACK *et alii* 2004, 46-51) il sovrano Gudea racconta l'apparizione in sogno del dio: Ningirsu è enorme come il cielo e la terra, la sua testa è quella “di un dio”, verosimilmente dall'aspetto antropomorfo, ha ali come quelle di Anzu e la parte inferiore del corpo è definita un nubifragio.<sup>150</sup> Il dio appare affiancato da leoni (*ibid.*, 47: 101-108). Il suo sguardo è feroce e potente. La sua presa non lascia via di scampo. È definito un leone rampante (*ibid.*, 50: 41) ed è associato al serpente per il suo veleno mortale.<sup>151</sup> La sua arma è la mazza Sharur.

Il dio della tempesta impugna folgori ed è montato sul dorso di un dragone o tiene aggiogata la creatura, come ad esempio, su un sigillo del periodo protodinastico (vd. tav. 103, fig. 3 a), su un sigillo del periodo accadico (vd. tav. 173, fig. 3 b), in cui è armato di frustino, su un sigillo babilonese del I millennio a.C. (fig. 3 d) e su uno di epoca neoassira (fig. 3 f). Altrimenti ricorre, sempre brandendo folgori, stante sul dorso di un toro, come su un sigillo del periodo paleobabilonese (vd. tav. 270, fig. 3 c), e su una stele da Arslan Tash del I millennio a.C. (fig. 3 e).

<sup>149</sup> Vd. anche RIME 4, 306-307: 1-6.

<sup>150</sup> Nell'inno 20 dedicato al tempio di Ningirsu, della raccolta attribuita a Enheduanna, il santuario è così descritto: “Eninnu, braccio destro di Lagash, preminente nel Sumer, uccello Anzu, che scruta sulla montagna, arma Sharur, Ningirsu..., in tutti i paesi..., il braccio della battaglia, un turbine tempestoso che avvolge gli uomini, il braccio della battaglia, concesso dagli Anuna, i grandi dei, muratura, sulla cui pura collina è determinato il destino”, MATTHIAE 1994, 16.

<sup>151</sup> “Come un forte serpente, costruì E-khush, il mio luogo potente, in un temibile luogo. Quando il mio cuore si arrabbia contro una terra che mi si è ribellata produce veleno per me come un serpente che sbava veleno”, vd. BLACK *et alii* 2004, 51: 266-270.

Nella parte introduttiva di *Le gesta di Ninurta* il dio è descritto come un “Eroe che avanza a grandi passi in battaglia in modo formidabile; Signore il cui braccio potente è saldo nel brandire la mazza, squarciando come orzo i colli degli insubordinati”.<sup>152</sup> Questo passo ci riporta alla mente l’iconografia di un dio guerriero con la gamba in avanti in un passo e con il braccio alzato a brandire una mazza. Il dio ha un aspetto terrifico in grado di spaventare e far scappare anche gli dei, quando è irato. È velocissimo (“con un passo coprì un danna”). È pesantemente armato. Ninurta è descritto come un eroe bello, coraggioso, che incute timore, con una corona a corna. Il dio conficca la lancia nel suolo, e i crepacci che si formano sono “come ferite da cui sgorga sangue, da cui si abbeverano i cani”. Nella glittica paleobabilonese e paleosiriana in modo analogo ricorre la figura di un dio guerriero con una lancia puntata a terra (vd. tav. 310, fig. 4 a; tav. 210 fig. 4 b del periodo accadico). È possibile identificare nelle fonti visuali Ninurta a partire dai nemici che la figura affronta: qualora vi sia per esempio una creatura a sette teste. Nella glittica del periodo accadico è identificato con la figura armata di arco (vd. tav. 154, 191). Su un sigillo neoassiro Ninurta è rappresentato sul dorso di un dragone, ed esibisce un’ascia, ma è armato anche di scimitarre e arco (fig. 4 c).

Negli inni, attribuiti a Enkheduana, dedicati a Inanna, la dea è descritta come rivestita di uno splendore terrificante e di una tempesta furiosa; seduta su leoni imbrigliati; grande come i cieli e la terra, con uno sguardo che incute paura perché i suoi occhi lampeggiano e cinta di bellezza.<sup>153</sup> La dea è descritta in modo analogo nella composizione *Inanna e Ebikh*<sup>154</sup>, inoltre, quando si reca da An indossa “la veste della regalità”, si orna la fronte con terrore e radiosità spaventosa, sistema rosette di corniola al collo, brandisce la sua arma *shita* dalle sette teste alla sua destra e mette strisce di lapislazzuli ai piedi” (BLACK *et alii* 2004, 335-336: 53-58).

Nelle fonti iconografiche la dea è associata a leoni e dalle sue spalle emergono armi di vario tipo, come nei sigilli di epoca accadica e paleobabilonese (vd. tav. 195, fig. 5 a; tav. 265, fig. 5 b) e sulla stele da Til Barsip del I millennio a.C. (fig. 5 c). Di frequente la dea è rappresentata gradiente, con la veste con spacco frontale secondo l’aspetto tipico delle divinità guerriere. L’idea della sua bellezza può esser veicolata dai lunghi capelli che le scendono sulle spalle, dalle vesti riccamente ornate e dai gioielli che talvolta indossa.

Per quanto riguarda Marduk, nell’Enuma Elish (tav. I, 88-104), si dice che è dotato di uno splendore terrificante pari a quello di dieci dei; è di alta statura e ha membra lunghissime tanto che le sue dimensioni sono inconcepibili, impossibili da comprendere e difficili da contemplare. È virile, potente. Ha quattro occhi scintillanti con cui può contemplare l’universo intero e quattro orecchie. Dalla sua bocca fuoriescono fiamme. Dopo aver creato l’universo, Marduk indossa i suoi vestiti, l’aura regale, la tiara terrificante, brandisce la mazza, al fianco mette lo scettro della pace e della concordia (tav. V: 89-106). Nelle fonti figurative la rappresentazione del dio si discosta dal ritratto fornito dalle fonti testuali per quanto concerne la moltiplicazione degli occhi e delle orecchie. Un esempio tipico è quello attestato in un sigillo del I millennio a.C. da Babilonia, in cui il dio indossa un’alta tiara e una veste riccamente ornata, ha capelli raccolti con un codino, una barba lunga, ed è rappresentato sopra l’acqua forse a rappresentare Tiamat, mentre al suo fianco c’è il dragone Mušhuššu; con la mano destra tenuta lungo il fianco impugna una scimitarra, mentre nella mano sinistra portata al petto il bastone con l’anello (fig. 6 a). Simile è l’immagine di Assur che può esser raffigurato stante, sul dorso di un dragone, con tiara cilindrica a corna, con l’abito guerriero con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba, armato di ascia e con il bastone e l’anello come

<sup>152</sup> Si dice anche che ha la barba e un randello nella sua mano destra (BLACK *et alii* 2004, 178: 652-661). Nell’Inno 5 della raccolta di Enheduana, dedicato al tempio di Ninurta, questo santuario è così descritto: “braccio di battaglia, eroica arma *meddu*, portatore della faretra”, MATTHIAE 1994, 16.

<sup>153</sup> Vd. l’Inno a Inanna: BLACK *et alii* 2004, 93-95; *Esaltazione di Inanna: ibid.*, 320: 144-154.

<sup>154</sup> Inanna è descritta come rivestita di terrore, coperta di tempesta e di alluvione, alta quanto il cielo. La dea emana luce che da una parte è terribile e distruttiva, dall’altra è creatrice (dà la nascita ad esempio al kur e illumina la terra permettendone la vita). Vd. *ibid.*, 334-335: 10-22.

nel sigillo neoassiro riportato come esempio (fig. 6 b). Altrimenti di frequente Assur è rappresentato all'interno del disco solare, armato di arco o, come nella lastra 23 del Palazzo Nord-ovest di Nimrud, con l'anello (fig. 6 c).

Il corpo eroico è alto, muscoloso, forte, giovanile, bello e virile. Il ritratto di Gilgamesh ne fornisce l'ideale. Nella redazione breve di *Gilgamesh e Humbaba* l'eroe è descritto come un giovane, ben sviluppato, possente. In *Gilgamesh e il Toro celeste* l'eroe ha la barba nerissima, le membra perfette, è villosa. In *La morte di Gilgamesh* è descritto come un grande toro, munito di corazza, che ha i muscoli saldi, forme perfette, lo sguardo acuto. Nella versione ittita dell'epica mediobabilonense è ancora ribadita la forma perfetta dell'eroe a cui il sole diede la forza virile, il dio della tempesta il temperamento d'eroe. È alto undici braccia, il suo petto largo nove spanne, il suo membro lungo tre palmi. Anche nell'epopea classica sono celebrate la sua alta statura, la sua possanza e il suo splendore, le sue forme perfette sagomate dalla dea Mah. Nella I tav. dell'epopea classica Enkidu dice che Gilgamesh è un uomo pieno di gioia e di vita, che è virilmente bello: tutto il suo corpo emana un fascino seduttivo. L'eroe ha talmente tanta energia da non dormire mai.

Gli eroi, in particolare nelle scene di lotta attestate nella glittica del periodo protodinastico e accadico, ricorrono perlopiù nudi o solo con gonnellino o gonne lunghe con spacco frontale che lasciano scoperta la gamba, a testimoniare come non solo il contesto del combattimento, ma anche il corpo stesso, scoperto, veicolasse l'idea di forza. La natura ibrida, in parte umana, in parte animale, dei corpi di alcuni eroi qualifica poi la loro forza in termini superlativi.

Questo ideale virile eroico lo ritroviamo anche nella rappresentazione dei re mesopotamici. Ad esempio, nell'inno di Lipit-Eshtar di Isin il sovrano rappresenta sé stesso come un individuo dalla corporatura muscolosa e dal bell'aspetto fisico, con occhi e labbra gentili.<sup>155</sup> In modo analogo, in un testo che forse era stato in origine iscritto su una statua di Isme-Dagan, che non ci è giunta, che doveva rappresentarlo in corsa, ad emulare l'azione di Shulgi, il re è descritto come un "potente giovane uomo, con i muscoli e il corpo di leone, potente giovane che possiede uno splendore terribile" (RIME 4, E4.1.4.7: p. 36-37: 5-7). La forza dei re è espressa visivamente attraverso la rappresentazione di spalle pronunciate, braccia muscolose, petto largo. Come vedremo nel prossimo capitolo questa attenzione all'esibizione del corpo del re e al suo modellato vigoroso è presente già nelle opere del periodo Tardo Calcolitico e continua nei millenni (pensiamo alle rappresentazioni dei re accadici, alle statue di Gudea di Lagash, WINTER 1989), fino al periodo neoassiro.

Per concludere, a testimonianza della continuità a livello iconografico nella rappresentazione delle figure guerriere, riportiamo qualche esempio del periodo protodinastico (fig. 7 a, vd. tav. 104; fig. 7 b, vd. tav. 93), accadico (fig. 7 c, vd. tav. 131; fig. 7 d, tav. 207), Ur III (fig. 7 f, tav. 217), paleobabilonense (fig. 7 e, vd. tav. 301), del X sec. a.C. (fig. 7 g, tav. 358) e di epoca neoassira (fig. 7 h, i), di personaggi divini, eroici, regali su supporti di vario tipo (glittica fig. 7 a-f; vaso fig. 7 g; rilievo rupestre fig. 7 i; rilievo su stele fig. 7 h) con la gonna lunga aperta, che svela un gonnellino e lascia scoperta la gamba, che costituisce uno degli indumenti tipici del guerriero.

---

<sup>155</sup> "Dal momento in cui sollevai la mia testa come un alberello di cedro, sono stato un uomo che possiede forza nelle attività atletiche. Da giovane uomo crebbi molto muscoloso. (Righe in cui si paragona ad animali) io sono... con i miei occhi gentili e la mia bocca amichevole, io sollevo lo spirito delle persone. Io ho la figura più impressionante, copiosamente dotata di bellezza. Io ho le labbra più adatte per tutte le parole. Come alzo le mie braccia, io ho belle dita. Io sono un giovane uomo molto bello, fine da ammirare (BLACK *et alii* 2004, 309: 3-5, 10-17). Il re poi si definisce "un guerriero dallo sguardo limpido (dall'occhio chiaro)" (*ibid.*, 310: 78).



*Identità guerriero*

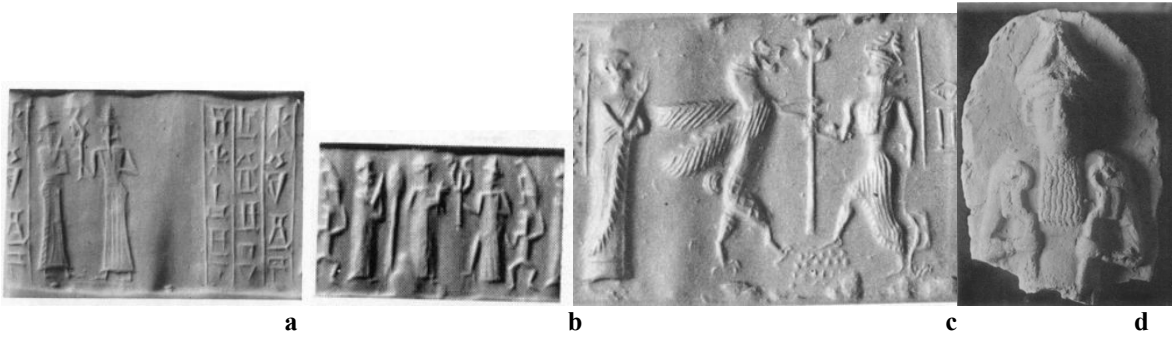


Fig. 2 Nergal: (a) COLLON 1986, pl. XX, fig. 239; (b) *ibid.*, pl. XXX, fig. 406; (c) COLLON 1982, pl. LII, fig. 471; (d) MOOREY 1975, pl. XIX, fig. c.

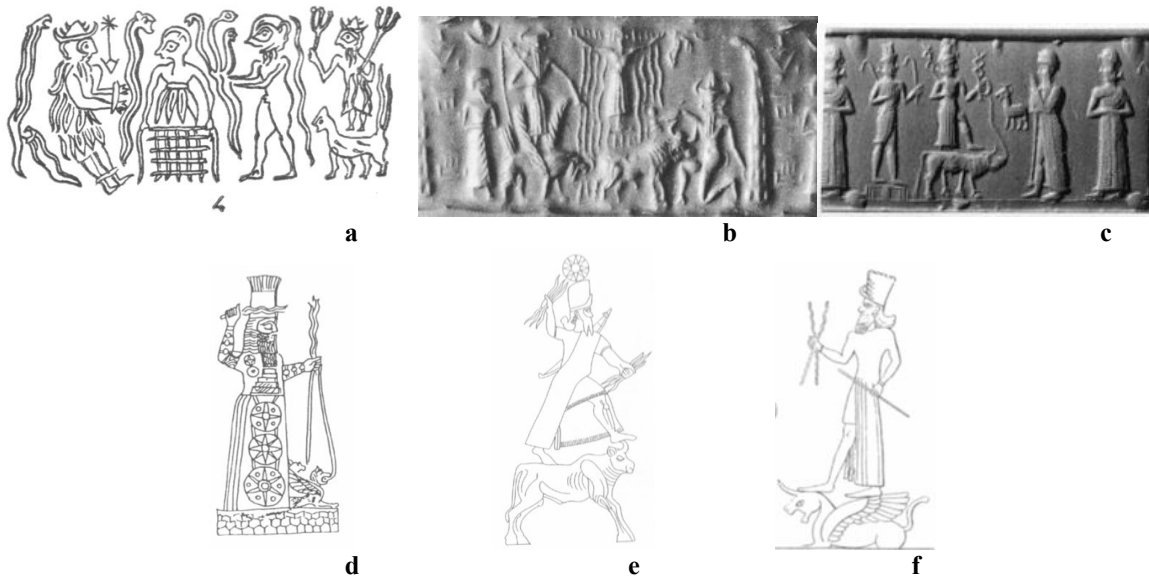


Fig. 3 Dio della tempesta: (a) VANEL 1965, 173, fig. 4; (b) COLLON 1982, pl. XXVIII, fig. 192; (c) COLLON 1986, pl. XXXII, fig. 447; (d) ORNAN 2005, 242, fig. 67; (e) *ibid.*, 249, fig. 91; (f) dettaglio *ibid.*, 233, fig. 25.



Fig. 4 Dio della tempesta, Ninurta: (a) MAZZONI 1986, tav. IV, fig. 8; (b) VANEL 1965, 177, fig. 30; (c) ORNAN 2005, 264, fig. 140.

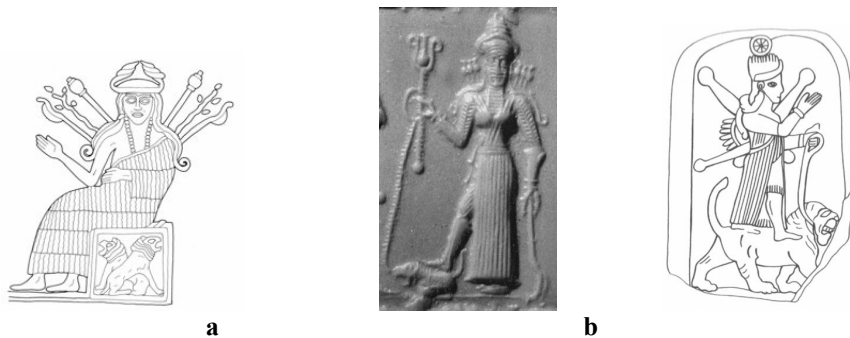
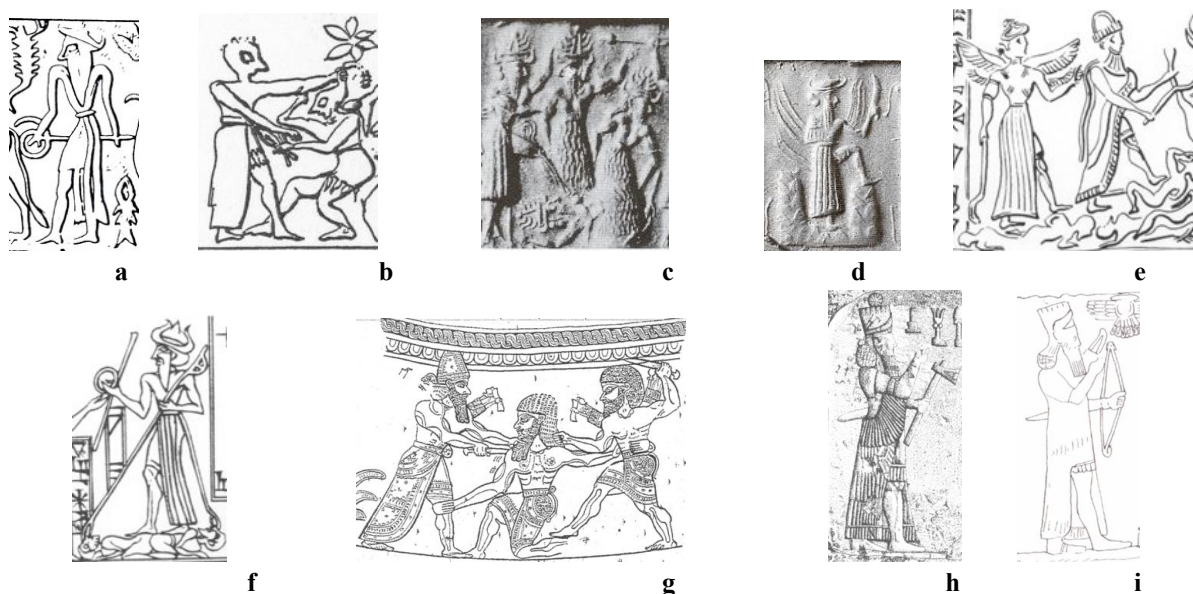
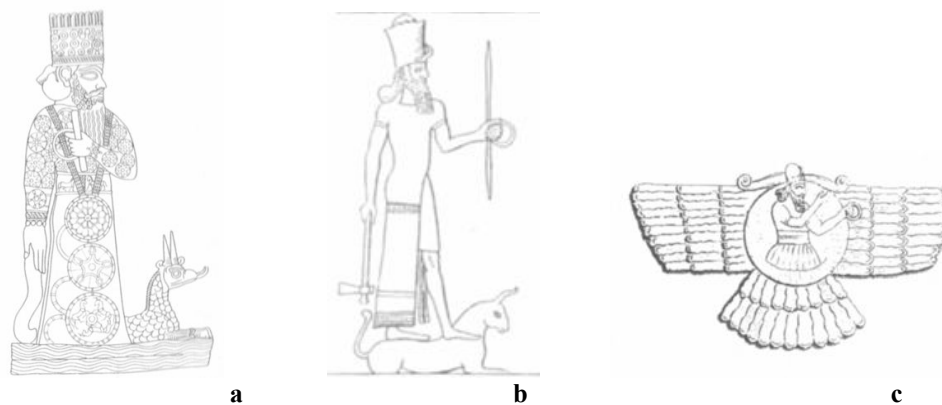


Fig. 5 Ishtar: (a) NIGRO 1997, 383, fig. 6; (b) COLLON 1986, pl. XLVIII, fig. 384; (c) ORNAN 2005, 249, fig. 90.



## 2.3. Le armi

### 2.3.1 Funzioni pratiche e simboliche delle armi

Le armi hanno da sempre condizionato la storia degli uomini, stabilendo nella sofferenza il dominio di alcuni e l'assoggettamento e la fine di molti, modulando le società secondo un principio gerarchico. Il loro possesso è condizione necessaria per l'acquisizione e la conservazione del potere. Per evitare uno stato conflittuale senza fine all'interno di una comunità il loro possesso è accentrato e limitato. Una comunità poi per esistere e per difendere la propria indipendenza deve dotarsi di un armamento pari, ma possibilmente superiore rispetto alle altre. La potenza militare della singola comunità definisce il suo ruolo in relazione alle altre entità politiche.

Al di là della loro funzione pratica, di mezzi di attacco o di difesa, le armi possono veicolare informazioni e concetti di vario tipo. Esse innanzitutto suggeriscono l'identificazione di colui che le porta come un guerriero, la cui identità può essere ulteriormente definita nel caso in cui esse lo colleghino ad un particolare "gruppo sociale" (ad esempio, ad una sottodivisione delle forze armate come la fanteria, la cavalleria, il reparto carrista etc.).

Le armi attribuiscono a colui che ne è dotato qualità come la forza e l'abilità nell'usarle.<sup>156</sup> Possono essere poi simboli di potere, di un potere che si fonda sull'uso della violenza. Esse contribuiscono quindi a celebrare la potenza di chi le detiene in una modalità intimidatoria.

Gli dei affidano ai loro campioni divini<sup>157</sup> e ai re armi con cui vincere il nemico e dominare. Alla fine del poema *Le gesta di Ninurta* Enlil benedice suo figlio, dicendo: “Re della battaglia, io ho consegnato la Tempesta del cielo a te per usarla contro le terre ribelli. O Eroe del cielo e della terra ho consegnato a te la mazza, il Diluvio che appicca il fuoco nelle montagne” (BLACK *et alii* 2004, 179: 683-686). Inoltre la prima ricompensa che Enlil offre a Ninurta per la sua impresa è proprio una “mazza celestiale” (*ibid.*, 179: 695). In modo analogo l'assemblea divina dota Marduk di un'arma senza pari per annientare Tiamat (tav. IV: 29-30). Nel testo *Erra e Naram-Sin* (WESTENHOLZ 1997, 190-201) Ishtar offre le “armi della vittoria” a Naram-Sin, che prega “possa la mia (arma) affilata bere il sangue dei miei nemici” e, dopo la battaglia, Laz chiede a Erra di ricompensare il sovrano con il dono di una potente arma, la scimitarra.

Nelle iscrizioni reali la consegna delle armi dagli dei ai sovrani è costante. In questo modo le azioni in guerra del re sono legittimate. La dotazione di armi divine costituisce il fondamento della forza del re a livello celebrativo e magico. Ad esempio i re accadici sostengono di aver vinto contro i loro nemici grazie alla mazza di Ilaba (RIME 2, 13: 15-24; 94: viii 4-15). Su un'iscrizione del re Shu-Sin, della III dinastia di Ur, Enlil dota il re di un'arma “Alluvione che porta terrore” A'ankara, “l'arma di valore il cui splendore terribile raggiunge il cielo, il cui ruggito copre le terre ribelli”, insieme ad altri emblemi di potere (tiara, scettro, trono) e a una vita lunga e prospera (RIME 3/2, 302: i17-37). In modo analogo in un'iscrizione del sovrano di Isin Enlil-bani (ca. 1916 a.C.) è raccontato come a Nippur Enlil avesse affidato per sempre al re l'arma Enkara, il bastone e lo scettro di giustizia per governare sul popolo delle teste nere (RIME 4, 87-88: 15-13).<sup>158</sup> Su un'iscrizione di fondazione di una fortezza a Mari Dagan a proclama la regalità di Iaḥdu-Lim e gli dà un'arma potente che fa cadere i nemici reali (RIME 4, E4.6.8.1: 9-14).<sup>159</sup>

Il re assiro riceve dagli dei lo scettro giusto *haṭtu išari / išartu* che allarga i confini del paese. Assur dà a Shalmanassar I lo scettro, la mazza e la scimitarra per governare sul popolo delle teste nere (RIMA I 183, 22-26). Adad-Nirari I afferma di aver sconfitto il nemico grazie alle armi di Ishtar (RIMA 1, 179). Nell'epica di Tukulti-ninurta I (ii 9), il re soggioga i quattro angoli della terra con la scimitarra e in battaglia si serve dell'arma di Assur (l'arco, vd. FOSTER 1995, 193: 323). Sargon II sostiene di avere un'arma senza rivali, irresistibile *kakkē lā mahri*. Assur mette nelle mani di Sennacherib la scimitarra per l'annientamento dei nemici (OIP 2 85:5). Eсарhaddon rimprovera il re di Shubria di aver scatenato le armi feroci di Assur dal loro riposo, secondo un'immagine comune nei testi letterari (*kakkē Aššur ezzūti tatkā ina šubtišun*, ODED 1992, 18, 124). Il re assiro si definisce “arma di distruzione degli dei”. Ad esempio, Tukulti-Ninurta I si proclama *kašūš ilāni abūb tamhāri* “arma degli dei, alluvione in

<sup>156</sup> In un'iscrizione Assurnasirpal II racconta di aver eretto un monumento presso la città di Suru in Caldea la cui iscrizione era: “Assurnasirpal, il re la cui forza costantemente merita di essere pregata, la cui faccia è girata verso il deserto, che ama lanciare il suo giavellotto” (RIMA 2, A.0.101.1: 25).

<sup>157</sup> In *Inanna e Ebikh* sono An ed Enlil che hanno fornito le armi alla dea, vd. BLACK *et alii* 2004, 336: 65-79; 338: 166-170.

<sup>158</sup> In un'iscrizione che commemora la costruzione del tempio di Ninlil a Ur da parte del re di Larsa Rim-Sin (1878 a.C.) in cui è menzionata la sconfitta di Uruk, Babilonia, Rapiqum e Sutium, è citata l'arma potente di Ninurta che aiuta il re (sta al suo fianco destro) (RIME 4, E4.2.14.9: 28, p. 282-283). Su un'iscrizione che commemora la costruzione del Forte Samsuiluna (a Khafajah) gli dei An, Enlil, Marduk, Enki e Inanna fissano un destino favorevole per il re e gli assegnano un'arma potente senza rivali e una vita eterna come Nanna e Utu (RIME 4, 391: 77-89).

<sup>159</sup> Su un'iscrizione di fondazione del tempio di Shamash a Mari Shamash è pregato di assegnare a Iaḥdu-Lim una potente arma che annienti i nemici e un lungo regno e anni di gioiosa abbondanza (RIME 4, 607: 108-117). In un messaggio il profeta Nur-Sin, verso la fine del regno di Zimri-lim, menziona le armi usate dal dio della tempesta contro il mare che saranno affidate al re.

battaglia” (OED 1992, 19). L’arma offerta dagli dei ai re è senza pietà e la violenza, strumento di punizione (*ernettu*), è proporzionale alle colpe del nemico.

Nelle fonti testuali gli dei e i re sono paragonati a delle armi a rendere l’idea della loro forza.<sup>160</sup> Ad esempio, nell’opera *Le gesta di Ninurta* il dio è definito una “grande rete da battaglia gettata sull’avversario” (BLACK *et alii* 2004, 164, 4, 12). Nel poema “Come Erra distrusse il mondo” (FOSTER 1995, 132-163) il dio si paragona a “la larga lama contro l’assalto, lo stendardo per la marcia”. Nell’inno per Lipit-Eshtar il re si paradona ad “uno scudo da assedio, uno schermo per il mio esercito” (BLACK *et alii* 2004, 310: 77). Adad-nirari II attacca per abbattere il debole come un feroce pugnale (OED 1992, 41). All’inizio di un’iscrizione reale di Tiglat-pileser I, nella parte della sua titolatura, egli è chiamato con il nome di un’arma, un bastone, “forte *gishginû*, che tramite l’attacco delle sue potenti armi ha fatto tremare i quattro angoli del mondo facendo tremare gli abitanti (RIMA 2, A.0.87.10: 9-11, in modo analogo Assurnasirpal II: RIMA 2, A.0.101.19: 13). Sargon II entra nel mezzo della battaglia “come una terribile freccia”.<sup>161</sup> Sennacherib si definisce “arma senza pietà *kakku lā pādû* che spezza i suoi nemici come una canna” (OED 1992, 154).

Le armi possono esprimere concetti non solo di natura politica, sociale, ma anche religiosa. Vi erano infatti armi legate a figure divine<sup>162</sup>, che potevano fungere da loro simbolo ed essere esse stesse oggetto di culto. La rappresentazione di armi divine in mano a mortali poteva avere una funzione legittimante, dimostrando l’appoggio divino, una funzione celebrativa nonché magica, dotando i mortali di una forza superiore. Infine l’offerta di armi era una pratica comune in Mesopotamia: esse potevano quindi essere pure strumenti di devozione nonché mezzi per richiedere la protezione divina.

L’offerta di armi agli dei è attestata già nel periodo protodinastico, non solo dal ritrovamento di armi particolari nei templi, ma anche da fonti testuali. Ad esempio il re di Kish Mesalim offrì una mazza a Ningirsu nel tempio del dio a Lagash (CHAVALAS 2006, 11). Nel periodo accadico numerose iscrizioni commemorano l’offerta di armi agli dei da parte dei re.<sup>163</sup> Armi sono dedicate agli dei anche dai sovrani di Ur III<sup>164</sup> e dai loro cortigiani<sup>165</sup> per la vita dei re. Un riferimento a questo costume è presente nell’opera *La morte di Ur-Nammu*, in cui il re offre a Nergal, nel suo palazzo negli Inferi, una mazza, un arco largo con faretra e frecce, un pugnale e una borsa di cuoio da indossare al fianco (BLACK *et alii* 2004, 59, righe

<sup>160</sup> Anche le città e i templi sono descritti attraverso l’accostamento a delle armi. Ad esempio, nell’inno *Enlil e l’Ekur* Nippur così è descritta: “La parte frontale della città è carica di terrore e di splendore, la sua parte posteriore è tale che nemmeno il più potente degli dei osa attaccarla, e il suo interno è la lama di un pugnale affilato, una lama di catastrofe. Per le terre straniere è un serpente, una trappola, una rete” (BLACK *et alii* 2004, 321-322: 14-17). Nell’inno al tempio di Kesh, il santuario è così descritto: “casa, nella sua parte finale più alta una mazza da guerriero, nella sua parte finale più bassa, un’ascia da battaglia” (*ibid.*, 327: 52). Nell’inno 40 (righe 510-513) della raccolta di Enheduanna all’Eumash di Ishtar di Accad, il tempio è definito “Rete che si dispiega sopra i nemici, esso fa che il silenzio cada sopra il paese ostile, fin quando esso non si sottomette” (MATTHIAE 1994, 17).

<sup>161</sup> vd. TCL 3 133 (Sar.). CAD E, 434, s.v. *ezzu*, 2. b).

<sup>162</sup> Per un elenco di armi divine di cui viene fornito il nome in sumerico e l’interpretazione in accadico, vd. LIVINGSTONE 2007, 54-63.

<sup>163</sup> Sargon dedicò una mazza a un dio di cui non si è conservato il nome (RIME 2, 17-18). Man-ishtushu dedica una mazza a Belat-Aia (RIME 2, 79) e a Ninisina (RIME 2, 79-80). Naram-Sin offre delle mazze a Ishtar, Ishtar e Nisaba (RIME 2, 147, 148, 149, 168). Shar-kali-sharri offre una mazza a Shamash di Sippar (RIME 2, 197). Anche i re di Gutium dedicano mazze agli dei (RIME 2, 299). Questa pratica comunque non era una prerogativa dei sovrani: infatti, ad esempio, nel periodo paleoaccadico, un servo di Manishtushu, Azuzu, dedica una spada a un dio (RIMA 1, 8) e un sacerdote purificatore ne dedicò una per la vita del re di Uruk (RIME 2, 276).

<sup>164</sup> Vd. la dedica di una mazza in marmo bianco a Nanna da parte di Ur-Nammu (RIME 3/2, 81, text. 45); di una testa di mazza a Ningublaga (RIME 3/2, 81-82, text. 46). Gudea presentò all’Eninnu una mazza, un’arma a testa di leone tempestata di pietre *hulalu*, vd. Gudea Cyl B XIII 23.

<sup>165</sup> Le mazze offerte dai cortigiani sono rivolte a divinità tra cui Meslamta-e’a/Nergal a favore della vita dei sovrani (ad esempio di Shulgi, vd. RIME 3/2, text 2033, 2034, 2035, 2036, 219-222; di Abisarē, re di Larsa nel 1905-1895 a.C., da parte di un incisore di sigilli, vd. RIMA 4, E4.2.6.2001).

88-91). Nel periodo paleobabilonense Ishme-Dagan offre delle armi, tra cui la mazza Shita a 50 teste “che distrugge le terre ribelli”, a Ninurta, destinate a ricevere offerte e a “meravigliare” (RIME 4, E4.1.4.7; E4.1.4.14).<sup>166</sup>

L’offerta mirava ad assicurare il favore divino nei confronti del dedicante o di una persona indicata nell’iscrizione.<sup>167</sup> La funzione magica di questa pratica è testimoniata anche dalla composizione *Lugalbanda nella grotta della montagna*: infatti l’esercito di Enmerkar riesce a conseguire la vittoria su Aratta solo dopo aver presentato un’offerta all’arma Ankar “la forza in battaglia di Inanna” (BLACK *et alii* 2004, 31).

### 2.3.2. La panoplia del dio e dell’eroe

Gli dei guerrieri possono esser dotati di armi particolari, talvolta personificate<sup>168</sup>, ma l’aspetto più interessante è il loro essere sovraccarichi di armi. Inoltre di frequente nei testi ricorre la mazza denominata “Diluvio”.

A Nergal sono attribuite la mazza Shita e la scimitarra.<sup>169</sup> Ningirsu è dotato della mazza Sharur e di 50 poteri.<sup>170</sup> L’arma per eccellenza di Ninurta è Sharur (“stermina una miriade”), che in *Le gesta di Ninurta* è descritta come una mazza a testa di leone, che vola con le “sue ali che portano il Diluvio” sulle Montagne. La mazza è anche definita “Diluvio che appicca il fuoco alle montagne” (BLACK *et alii*, 179: 683-686). Il dio è dotato anche della mazza Shar-gaz (“abbatte una miriade”) e di una serie di reti. In *Le Gesta di Ninurta*, il dio va in battaglia cavalcando otto venti, poi in barca e in groppa ad un onagro, armato di mazza, lancia, scudo, arco e faretra. Nell’opera *Il ritorno di Ninurta a Nippur* le armi del dio sono elencate minuziosamente.<sup>171</sup> La panoplia del dio è ricchissima e comprende reti, un’ascia, una spada, un pugnale, un arco, un bastone, uno scudo, le mazze sovramenzionate. La mazza “Diluvio di battaglia” è dotata di 50 teste, con 50 denti. Il dio può contare anche su un serpente a sette

---

<sup>166</sup> Una mazza viene dedicata a Nergal “per la vita di Abisare”, re della dinastia di Larsa, del periodo paleobabilonense (RIME 4, E4.2.6.2). In un’iscrizione su quattro pugnali in bronzo un re babilonense ricorda come grazie a Marduk può sconfiggere i suoi nemici e prega la divinità di fortificare le sue armi affinché possa abbattere i nemici (RIMB 2, 17).

<sup>167</sup> Ad esempio, in un testo un uomo offre una mazza di stagno a Nergal, rendendola così una sorta di amuleto, con la speranza che il dio in cambio possa prendersi cura di lui nella vita sulla terra, ma anche nell’aldilà, assicurandogli offerte d’acqua pulita, vd. BLACK *et alii* 2004, 157: 1-16.

<sup>168</sup> Ad esempio, i Sebitti nel poema “Come Erra distrusse il mondo” dicono ad Erra che le loro armi sono corrose dalla voglia di sgozzare.

<sup>169</sup> Su un’iscrizione da Nippur che riguarda la costruzione di una struttura in mattoni dedicata a Nergal per la vita di Rim-Sin I, il dio è così descritto: “che impugna la furiosa mazza *shita*, che brandisce la scimitarra contro il nemico” (RIME 4, E4.2.14.2005: 3, 5), mentre Ishum, nel poema “Come Erra distrusse il mondo” (FOSTER 1995, 132-163) “brandisce armi potenti e una lancia affilata”.

<sup>170</sup> Vd. *La costruzione del tempio di Ningirsu*, dell’epoca di Gudea (BLACK *et alii* 2004, 46-51).

<sup>171</sup> Nergal afferma a Ninlil: “Alla mia destra, porto la mia Shar-ur. Alla mia sinistra, porto la mia Shar-gaz. Io porto la mia Tempesta con cinquanta denti, la mia mazza celestiale. Io porto l’“eroe che viene giù dalle grandi montagne”, il mio “non resistere a questa tempesta”. Io porto l’arma che divora i corpi come un dragone, la mia ascia Agasilig.” (*ibid.*, 184, 128-134). “Io porto la rete *alkad* per la terra ribelle... Io porto quella da cui le terre straniere non possono scappare, la rete *shushgal*. Io porto il serpente *mushmah* dalle sette bocche, l’assassino, la mia punta. Io porto quella che strappa via le montagne, la spada, il mio pugnale celeste” (*ibid.*, 184: 135-139). “Io porto il Diluvio di battaglia, la mia mazza dalle 50 teste. Io porto la “Tempesta che attacca gli uomini”, il mio arco e la faretra. Io porto quelli che rapinano i templi della terra ribelle, il mio bastone da tiro e lo scudo. Io porto l’aiutante degli uomini, la mia spada. Io porto quello che porta avanti la luce come il giorno, il mio Obliteratore delle montagne. Io porto il mantenimento della gente nel cielo nella terra, il mio “Il nemico non può scappare” (*ibid.*, 185: 140-145). “Io porto quella il cui splendore terribile copre la Terra, che è adatta grandemente per la mia mano destra, rifinita in oro e lapislazzuli, la cui presenza è incredibile, il mio Oggetto di fiducia. Io porto l’arma perfetta, estremamente magnifica, degna di fiducia in battaglia, che non ha eguali, adatta al mio polso sul campo di battaglia, la mia mazza a cinquanta teste, io porto l’arma che consuma la terra ribelle come fuoco” (*ibid.*, 185: 146-151).

teste. Nel mito di Anzu, Ninurta si serve di frecce avvelenate, ma può servirsi anche di venti e della forza dell'acqua.<sup>172</sup>

In *Inanna e Ebikh* la dea è dotata della mazza Ankar “inzuppata di sangue”<sup>173</sup>, della mazza Shita a sette teste, dell'arma Shilig, di arco, fionda, lancia, scudo, ascia, pugnale, arieti e si serve pure del fuoco.<sup>174</sup>

Marduk nell'*Enuma Elish* (tav. IV: 35-62) si arma di arco<sup>175</sup>, faretra, mazza, rete. Di fronte a lui mette lo splendore e si riempie di fiamme. Indossa una cotta di maglia e sulla testa lo splendore. Si arma di undici venti<sup>176</sup>; brandisce l'arma Diluvio e monta sul carro “Tempesta Irresistibile” a cui aggioga quattro creature instancabili (“Assassino”, “Spietato”, “Colui che calpesta”, “Alato”), dalle fauci spalancate e i denti velenosi. Alla sua destra fa sorgere “Combattimento Temibile” e “Battaglia”; alla sua sinistra “Guerra che disperde tutta la coalizione”. Tra le labbra il dio tiene pronto un incantesimo e nel pugno una pianta velenosa.

L'eroe è dotato di una panoplia simile. Ad esempio, nei testi relativi a Gilgamesh vengono menzionate asce, mazze, spade, corazze e pure l'“arma del Diluvio”.

Nelle fonti iconografiche gli dei sono pesantemente armati, come nel caso della figura divina con mazze sia in mano sia che le fuoriscono dalla schiena rappresentata su una placchetta di epoca protodinastica (vd. tav. 61, fig. 8 a), secondo una convenzione che perdurerà fino al I millennio a.C., come testimoniato dal sigillo neoassiro in cui gli dei sono dotati di arco, due faretre in spalla, spada al fianco e nel caso di Assur anche di mazza in mano (fig. 8 f). Alcune armi sono associate a divinità particolari, come l'arco a Ninurta e ad Assur, il coltello con lama a seghetto a Shamash, la lancia, la folgore al dio della tempesta paleosiriano e paleoitto. Vi sono poi delle armi particolari, divine, come mazze a più teste, a volte disposte a raggiera (vd. ad esempio, tav. 280-284), o con protomi leonine. L'arma (sciabola, harpé) con protome di dragone leonino è legata a Nergal e rimarrà suo emblema fino all'epoca cassita, durante la quale è attestata ad esempio nei kudurru.



Fig. 8 (a) BOESE 1971, taf. XVIII, 3; (b) FRANKFORT 1934, pl. IV, fig. e; (c) COLLON 1982, pl. LII, fig. 470; (d) COLLON 1986, pl. IX, fig. 72; (e) *ibid.*, pl. XLIV, fig. 617; (f) ORNAN 2005, 262, fig. 129.

<sup>172</sup> La madre di Ninurta lo incita ad attaccare Anzu con i suoi venti e il suo esercito, di allagare la terra, di usare frecce avvelenate, di mandare avanti una nebbia cosicché Anzu non possa vederlo in volto (FOSTER 1995, 123, tav. 2).

<sup>173</sup> Questa arma ricorre anche in Lugalbanda nella grotta della montagna. Grazie al sacrificio presentato a questa arma l'esercito di Enmerkar riesce a vincere su Aratta. BLACK *et alii* 2004, 31.

<sup>174</sup> Vd. *ibid.*, 335-336: 37-48; 53-58; 65-79.

<sup>175</sup> Dopo la battaglia nell'Esagila gli dei ispezionano le armi di Marduk (l'arco e la rete). Lodano la forma perfetta dell'arco e le sue imprese e gli danno tre nomi “Lungo arco”, “Conquistatore”, “Stella dell'arco”. Anu fissa la posizione dell'arco tra gli dei, come stella (tav. VI, v. 82-91).

<sup>176</sup> Si dota dei Quattro Venti (del Sud, Nord, Est, Ovest). Crea altri sette venti destinati a perturbare Tiamat: il Vento Malvagio, la Tempesta, il Tornado, il Vento Quadruplo, il Vento Septuplo, il Turbine, il Vento Irresistibile.

## 2.4. Lo splendore

Un'altra qualità di queste figure guerriere è lo splendore, un'emanazione sovrumana di luce e di calore che terrorizza, attributo per eccellenza delle entità numinose, divine.<sup>177</sup>

In *Le gesta di Ninurta* anche Asag è dotato di uno splendore terrificante (BLACK *et alii* 2004, 170-171: 265-280), tuttavia una volta abbattuto da Ninurta, il suo splendore inizia a dissolversi, mentre quello di Ninurta ricopre tutta la terra. Nel canto *Angime* a Nippur Nuska, il cancelliere di Enlil, va incontro all'eroe Ninurta vittorioso prima che questi entri nell'Ekur e lo prega di non spaventare Enlil: il suo splendore è fortissimo e ricopre il tempio del padre (*ibid.*, 183: 76-91). Il dio ricorda i momenti dello scontro, mentre tutti gli dei spaventati andavano a nascondersi come topi terrorizzati dallo splendore del guerriero. Anche An mette in guardia Inanna che la “radiosità della catena montuosa (Ebikh) è spaventosa”, impossibile da affrontare (*ibid.*, 337: 116-120, 127-130).

In *Gilgamesh e Agga re di Kish*, è proprio lo splendore del re di Uruk ad abbattere i nemici e a rincuorare i soldati. È da notare che nel testo si fa riferimento al solo aspetto del re, caratterizzato da una faccia furente, occhi di bisonte, barba di lapislazzuli, dito accattivante (?), e a nessuna azione di questi.

Anche i re sono dotati di uno splendore che piega i nemici per la paura. Ad esempio, i re accadici Sargon e Naram-Sin sono descritti come conquistatori dotati di un'aura terrificante, come quella degli dei, come il fuoco (WESTENHOLZ 1997, 99: 6-9; 174: 2). Questo concetto e questa immagine perdura nei testi fino al I millennio a.C.. Ad esempio, nelle iscrizioni assire il nemico trema di fronte allo splendore terrificante degli dei (*pulhi melamme ša DN/rašubbat DN/namurrat DN*), dei re<sup>178</sup> e delle loro armi<sup>179</sup>. Si tratta di un'energia che fa sottomettere i nemici tramite il terrore e la forza. Ad esempio, Adad-narari III è definito “un guerriero degli dei Anunnaku, adorno di splendore, che cavalca le grandi tempeste ed è rivestito di una forte luminosità, che abbatte il male” (RIMA 3, 208: 3-5); “il suo terribile splendore sopraffecce il popolo di Hatti che gli si sottomise” (*ibid.*, 208-209: 16-17). Sargon II “rivestito di splendore terrifico (*hālip namurrati*)” versa il suo splendore terrifico (*šalummatu*) su tutte le terre (ODED 1992, 146, 147).

Su questo aspetto torneremo nel V capitolo. Al momento segnaliamo solo un'altra questione: la luce è connessa anche alla giustizia, incarnata dal dio del sole Shamash. Il re mesopotamico può essere definito anche “sole del suo popolo” (*Šamšu kiššat nišē*), “luce di tutta l'umanità” (*nūr kiššat nišē*), “luce del mondo” *nūr kibrāti*. E l'altro lato della medaglia: il potere (nella forma di splendore terrifico) è violento verso chi minaccia l'ordine, mentre difende, dà vita a chi si sottomette all'autorità (nella forma di splendore benefico).

## 2.5. Il furore e la natura animale della figura guerriera e del suo nemico

L'aggressività delle figure guerriere è proporzionale alla loro ira. In battaglia queste sono forti e feroci come animali. L'ira degli dei è la premessa dello scoppio dei conflitti e la ragione della violenza in tutti i racconti mitologici e letterari legati a lotte e nelle iscrizioni reali<sup>180</sup>. Pensiamo alla *Maledizione di Accad*<sup>181</sup>, alle Lamentazioni per le distruzioni di città,

<sup>177</sup> Lo splendore degli dei, dei re e delle armi è attestato nelle fonti letterarie, religiose e nei testi regali dal periodo di Ur III fino al periodo Neobabilonense. Per una discussione di questo concetto, vd. CASSIN 1968, in particolare il capitolo VI per il legame tra il *melammû* e la funzione regale. Vd. anche EMELIANOV 2010. Su un'iscrizione di Rim-Sin Nergal è detto dotato di un perfetto splendore terrifico e aura (RIME 4, 277-278, vd. anche RIME 4, 306-307: 1-6).

<sup>178</sup> Ad esempio Tukulti-Ninurta dotato di splendore terrifico, che mantiene sottomessi i re “pii” delle quattro regioni del mondo (FOSTER 1995, 181: 58-60).

<sup>179</sup> Assurnasirpal II versa il suo splendore terrifico (*mamurratu*) su tutte le regioni di entrambi i lati dell'Eufrate e i suoi nemici diventano preoccupati dello splendore delle sue armi (ODED 1992, 146).

<sup>180</sup> Nelle iscrizioni reali assire la collera divina è espressa con questi termini: *uzzu ili / kimiltu; Aggu / agāgu / nuggātu / širihitu / zenû / zinûtu; s/šabāsu; kamālu / kimiltu; rābu; tēgimtu / agāmu / igimtu; šuḥtu*.

nei quali per l'ira del capo degli dei, tutte le divinità spaventate abbandonano i loro santuari, togliendo agli uomini la loro protezione, consegnandoli alla punizione divina. Altrimenti il dio irato si serve del re per annientare i nemici, come nei testi di Nabucodonosor I<sup>182</sup>, in cui Marduk si infuria contro il re elamita che saccheggia Babilonia al punto che gli dei non potevano calmarlo ("la terra più solida non può sostenere il suo passo, gli oceani tremano per la sua rabbia, nessuna pietra può reggere il suo passo"). Il dio si placa solo una volta che il nemico è stato sconfitto.

Nell'*Epica di Tukulti-Ninurta* gli dei sono furiosi perché il re dei Cassiti ha tradito un giuramento. La loro ira è rivolta non solo contro il re, ma anche contro il paese e il suo popolo e per questo abbandonano i loro santuari (FOSTER 1995, 180: 30-48). A sua volta il sovrano assiro si infuria e il suo splendore terrifico diventa furioso (*ibid.*, 183, 106) e pure i soldati, presi da una rabbia irrefrenabile, ruggiscono e assumono forme strane come Anzu (*ibid.*, 193: 323-325), combattono come leoni, colpiscono il re cassita come se fosse un serpente (*ibid.*, 191: 283) e i nemici sono ammazzati come se fossero bestiame (*ibid.*, 191: 285). Esarhaddon spiega la distruzione di Babilonia da parte di Sennacherib attribuendola all'ira divina: "il cuore di Marduk era furioso con l'Esagila e Babilonia" perché i Babilonesi avevano usato il tesoro del tempio per pagare l'aiuto degli Elamiti. Marduk avrebbe decretato per la sua città la desolazione per 70 anni, per poi placarsi e ridurre il tempo delle disgrazie.

Il guerriero è assimilato ad animali forti, come il leone, il toro, l'aquila, o a mostri come il dragone, mentre le sue vittime sono paragonati ad animali deboli. Al leone, al toro e al dragone è collegata l'idea della forza sovrumana e della capacità di spaventare il nemico; all'aquila la velocità e la capacità di raggiungere luoghi remoti come le cime delle montagne dove i nemici si rifugiano. I nemici invece sono paragonati a volpi, linci, topi, pipistrelli per la loro codardia che li fa sistematicamente scappare; alle formiche e alle locuste per il loro numero e la capacità distruttiva; agli uccelli e ai pesci perché fuggono, ma sono destinati ad essere catturati; ad animali domestici, come gli agnelli, perché sono destinati ad essere abbattuti o ad essere sottomessi e sfruttati; infine ad altri animali, come l'orso, il cane, il maiale, per la loro natura incivile, subumana che merita solo disprezzo.<sup>183</sup>

Nergal in un inno *adab* (BLACK *et alii* 2004, 159-161) è descritto come un dio sanguinario, la cui ira terrificante abbatte il debole, come un "dragone che ricopre con il sangue versato, che beve il sangue delle creature viventi", "un leone che sopraffà il debole"<sup>184</sup>, "un toro selvaggio, che spaventa le città murate e gli insediamenti, colpendoli con le corna", "che acchiappa i malfattori come piccoli uccelli". Nel testo *Erra e Naram-Sin* Erra si definisce "il furioso, una furia ostile che sottomette la terra" (WESTENHOLZ 1997, 195, 197: 21, 37-40) e nel poema *Come Erra distrusse il mondo* (FOSTER 1995, 132-163) si paragona al toro selvaggio del cielo, al leone sulla terra, all'ariete selvaggio che corre nelle steppe, mentre gli abitanti della città colpita dal dio sono bestie che il dio caccia con la rete.<sup>185</sup> Ningirsu nell'opera *La costruzione del tempio di Ningirsu* ha ali come quelle di Anzu ed è definito un

<sup>181</sup> Come Enlil è colto da rabbia per il comportamento di Naram-Sin, tutta Accad inizia a tremare. Inanna abbandona il santuario di Accad, "come un guerriero che si affretta verso le armi, lei rimuove il dono della battaglia e della lotta dalla città e lo assegna al nemico" (BLACK *et alii* 2004, 120: 57-65) e così gli altri dei ritirano il loro sostegno alla città (*ibid.*, 120: 66-76).

<sup>182</sup> FOSTER 1995, 198-201.

<sup>183</sup> Sulla connotazione animale del nemico, vd. MILANO 2005.

<sup>184</sup> Su un'iscrizione da Nippur che riguarda la costruzione di una struttura in mattoni dedicata a Nergal per la vita di Rim-Sin I, il dio è descritto come un "leone con le zampe alzate, rampante in modo furioso" (RIME 4, E4.2.14.2005: 4). In modo simile sono rappresentate altre divinità degli Inferi. Ad esempio, nel *balbale a Ningishzida* (BLACK *et alii* 2004, 250-252), il dio, associato a serpenti e dragoni, è chiamato "leone delle montagne distanti" e "Grande toro selvaggio che, nella battaglia assassina, è come una tempesta". Anche il dio degli Inferi Lugal-gudua, su un'iscrizione del re Hammurabi è definito "forte leone" (RIME 4, E4.3.6.11: 3).

<sup>185</sup> Uno dei Sebitti ha l'aspetto di un leone.



leone rampante e un serpente per il suo veleno mortale.<sup>186</sup> Ninurta, in *Le gesta di Ninurta*, quando viene a sapere che Asag cospira contro di lui, diventa furioso, urla e batte i pugni sulle cosce, al punto che gli dei ne hanno paura e scappano. Il dio è definito un serpente, un dragone, un leone, l'“Antilope del Cielo” e un toro.<sup>187</sup> Nei testi dedicati ad Inanna/Ishtar viene sottolineata l'ira della dea che fa tremare non solo gli uomini, ma anche gli dei, che fuggono come pipistrelli.<sup>188</sup> La dea è definita leone<sup>189</sup>, toro<sup>190</sup>, leopardo, aquila<sup>191</sup>, dragone che deposita veleno sulle terre straniere. Nell'*Enuma Elish* sono frequenti il riferimento all'ira dei personaggi e metafore animali: ad esempio, Tiamat, prima di combattere contro Marduk, diventa folle, si altera al punto che inizia a gridare e a tremare tutta (tav. IV: 87-90), mentre Marduk “abbatte i suoi nemici come un toro” (tav. IV: 124). Anche Gilgamesh per la sua forza è chiamato “toro selvaggio scalpitante”. Il re accadico Sargon è descritto come un conquistatore dotato di un'indole e una forza pari a quella del leone (WESTENHOLZ 1997, 99, l. 6-9), mentre Naram-Sin in *Naram-Sin e il signore di Apishal* è definito un re furioso (*šarram ezzam*) e il suo furore è descritto come un “fuoco che brucia dentro all'eroe” (*išāt libbi muti napihtum*). Il re di Apishal cerca di placare il re: “Tu sei un leone furioso. La tua bocca è una vipera velenosa, le tue unghie sono quelle di Anzu. Stai calmo! Risparmiami!” (*ibid.*, v: 1-7), ma se Naram-Sin si calma e si rivolge ad un suo compagno fidato per avere un consiglio, questi lo istiga alla lotta, dicendogli che lui è un leone, mentre i suoi nemici sono delle volpi che dovrebbero sgattaiolare nelle loro tane al suo ruggito (*ibid.*, 185: 18-19).

Nella recensione standard babilonese della *legenda Cutea* il motivo del “carattere animale” dell'eroe ricorre in un'accezione negativa, di arroganza. Naram-Sin, ricevuto il presagio negativo degli dei, si chiede: “Quale leone ha mai condotto un extispicio? Quale lupo ha mai interpretato i sogni? Andrò come un brigante seguendo la mia indole” (*ibid.*, 317: 79-83), causandosi così la punizione divina.

Anche i sovrani si paragonano agli animali per la loro forza. Shulgi ad esempio si definisce “un eroe potente, nato per essere un leone, un giovane toro selvatico fermo nel suo vigore, valoroso, senza limiti nella sua forza” (SUTER 2012, 438). In *La difesa di Nabucodonosor*, il re e i suoi soldati in battaglia ruggiscono come leoni. Tiglat-Pileser I sostiene che il mondo

---

<sup>186</sup> Nel sogno di Gudea il dio appare anche affiancato da leoni Vd. BLACK *et alii* 2004, 47: 41, 46-51, 101-108. Come un forte serpente, costruii E-khush, il mio luogo potente, in un temibile luogo. Quando il mio cuore si arrabbia contro una terra che mi si è ribellata produce veleno per me come un serpente che sbava veleno”, vd. *ibid.*, 51: 266-270.

<sup>187</sup> “Diluvio, serpente infaticabile che ti scagli contro la terra ribelle”; “dragone che dà libero sfogo a se stesso”; “forza di un leone che ringhia contro un serpente”; “toro con l'aspetto di un toro selvaggio, con una prominente spina dorsale”. Vd. *ibid.*, 165-166: 57-69. Nel canto *Angime* è associato anche all'ariete e al cervo (*ibid.*, 182: 26-29). In questo testo gli dei, compreso Enlil e Nanna, si prostrano pieni di stupore di fronte a Ninurta e lo chiamano “toro selvaggio” (*ibid.*, 184: 108-112). Nel mito di Anzu (FOSTER 1995, 123, tav. 2) Ninurta, furioso, si precipita sulle montagne.

<sup>188</sup> Nell'*Esaltazione di Inanna* (BLACK *et alii* 2004, 315-320) leggiamo: “Come un dragone hai depositato veleno sulle terre straniere” (*ibid.*, 316: 8-12). “Mia signora, i grandi dei Anuma fuggono da te verso le colline di rovine come pipistrelli che si muovono velocemente. Non osano stare di fronte al tuo terribile sguardo. Non osano affrontare il tuo terribile aspetto. Chi può raffreddare il tuo cuore irato? La tua ira malevola è troppo grande per essere placata. Signora, può il tuo stato d'animo essere calmato? Signora, può il tuo cuore essere rallegrato? Figlia più vecchia di Sin, la tua rabbia non può essere raffreddata!” (*ibid.*, 317: 34-41). In *Inanna e Ebikh* la risposta della dea all'atto della montagna di non inginocchiarsi è la furia, tanto che la riempie di terrore (*ibid.*, 335: 33-36).

<sup>189</sup> Nella composizione *Inanna e Ebikh*: “Nel cielo e sulla terra tu ruggisci come un leone e devasti la gente. Come un enorme toro selvaggio tu trionfi sopra le terre che sono ostili. Come un leone spaventoso tu pacifici l'insubordinato e il non sottomesso con il tuo rancore” (*ibid.*, 334: 7-9).

<sup>190</sup> Nell'opera *Inanna e Ishme-dagan*, preghiera rivolta alla dea da Ishme-Dagan “urta (con le corna) tutto in una volta con valore come un toro selvaggio” (*ibid.*, 91: 7-16).

<sup>191</sup> Nell'*inno a Inanna* attribuito a Enkheduana leggiamo: “Quando la sua collera fa tremare la gente...; un leopardo delle colline, che entra nelle strade rabbioso..., un grande toro che confida nella sua forza; la sua ira è..., una piena devastante che nessuno può respingere. Un'aquila che non lascia scampo a nessuno..., un falco da preda sugli dei, Inanna fa a pezzi il recinto per il bestiame spazioso” (*ibid.*, 93-95).

## Cap. II

trema all'attacco delle sue armi furiose (ODED 1992, 148) e abbatte i nemici come se fossero pecore (RIMA 2, 15, col. ii: 20). In un breve poema<sup>192</sup> i nemici di Tiglat-Pileser I sono equiparati a scimmie delle montagne, che egli caccia. Nei testi di Sargon II Assur abbatte i re di tutta la terra nella sua ira violenta *ina uzzat tēgimtišu* e “la rabbia di Assur (*šibsat Aššur*) era su di lui (Ullusunu) per disperdere la sua terra (*sapāḥ mātišu*) e distruggere la gente” (ODED 1992, 127). Sennacherib afferma “divenni furioso come un leone *labbiš*” e racconta di aver guidato le sue truppe in un terreno difficile come un feroce toro selvaggio (*rēmi ekdi*) (*ibid.*, 154). La paura ispirata dall'esercito di Sennacherib sopraffà i corpi dei nemici come un demone *kīma lē zumuršun ishup* (*ibid.*, 155). Esarhaddon si definisce un leone furioso (*labbu nadru*) e sconfigge i suoi nemici come un'aquila (*urinnu*). Assurnasirpal II e Esarhaddon pregano Ishtar di aiutarli in modo che possano annientare i loro nemici come se fossero formiche (*ibid.*, 24).

Nelle fonti iconografiche i re e i nemici non hanno un aspetto animale, tuttavia, come vedremo, essi sono associati, seppur in modo indiretto, agli animali.

Per concludere riportiamo uno dei rari casi in cui una di queste immagini verbali è presente nelle fonti iconografiche. In un rilievo di Tiglat-Pileser III, un toro corre contro le mura di una città assediata (vd. tav. fig. 377) a rendere l'attacco assiro che colpisce le mura del nemico in modo distruttivo.<sup>193</sup>



Fig. 9 STROMMINGER 1963, tav. 217.

<sup>192</sup> FOSTER 1995, 206-207.

<sup>193</sup> L'iconografia del toro che attacca il nemico è attestata invece in Egitto, già a partire dal periodo predinastico, nella Tavolozza di Narmer, in cui un toro è rappresentato colpire con le corna una fortificazione e calpestare un vinto.

## Capitolo III

### La regalità guerriera in Mesopotamia: coordinate storiche

#### 1. *Il “re-sacerdote” e i fondamenti della regalità guerriera in Mesopotamia. Dal dominio sulla natura al dominio sull’uomo*

##### 1. 1. I fondamenti del potere nelle comunità proto-urbane e proto-statali tardo-calcolitiche

Le radici storiche e ideologiche del potere regale in Mesopotamia affondano nelle profondità oscure<sup>1</sup> del periodo Tardo Calcolitico, momento in cui appare per la prima volta nei documenti figurativi un personaggio misterioso dall’aspetto regale, il cosiddetto “re-sacerdote”.<sup>2</sup>

A quest’epoca sono datate la “rivoluzione urbana” e la nascita dello stato. Sulla base delle ricerche condotte fino ad ora, durante il IV millennio a.C. nella “Grande Mesopotamia” si affermò progressivamente un modello centralizzato di organizzazione politica ed economica che comportò una gerarchizzazione della società in senso verticale (in base alle condizioni d’esistenza dell’individuo legate al suo ruolo nel sistema comunitario) e orizzontale (distribuzione spaziale di gruppi sociali in relazione agli altri all’interno dell’insediamento e delle comunità nel territorio, divise tra “urbane” e rurali). È un periodo di sviluppo economico, segnato dalla specializzazione delle attività e da progressi tecnologici.<sup>3</sup> È un’epoca di intensi contatti anche tra regioni lontane che portarono nei secoli finali ad un’omologazione culturale, in circostanze non necessariamente pacifiche, considerato che proprio a questo periodo sono datate le prime immagini di guerra.

Il Tardo Calcolitico è anche noto nella letteratura come “periodo Uruk”, dal nome del sito sud-mesopotamico che ha fornito i resti più spettacolari<sup>4</sup> e da cui, per lungo tempo, gli studiosi pensarono che tutte le novità del periodo avessero avuto origine e si fossero diffuse nel resto della “Grande Mesopotamia” in seguito ad una migrazione di genti del sud diretta alla conquista di terre o alla fondazione di avamposti commerciali. Nel corso dell’ultimo decennio l’idea di un’acculturazione unidirezionale da parte del meridione è stata superata grazie alla scoperta di sviluppi anteriori verso forme di accentramento economico e politico nel nord della Mesopotamia e in Susiana e valutando i limiti dell’impatto culturale urukeno a livello locale.

Le prime testimonianze di uno sviluppo proto-urbano si datano alla fine del periodo Obeid (LC 1) e al periodo di Uruk antico/Gawra LC 2), 4300-3800 a.C. ca in Alta Mesopotamia<sup>5</sup>, Anatolia orientale e Susiana<sup>6</sup>, mentre è pressoché nulla la conoscenza di questa fase per il sud dell’Iraq. Esse

---

<sup>1</sup> Per questa epoca remota le fonti disponibili sono quasi esclusivamente archeologiche. Infatti, sebbene proprio alla fine del IV millennio a.C. sia datata l’invenzione della scrittura, i documenti scritti noti fino ad ora sono di natura quasi esclusivamente amministrativa. La ricostruzione storica è stata ed è quindi soggetta al caso fortunato della scoperta e agli sforzi speculativi degli studiosi condizionati da modelli interpretativi molteplici e talvolta contrapposti. Per una sintesi sulla storia degli scavi e delle scoperte, sulle teorie riguardo alla nascita delle città e dello stato, l’espansione Uruk e altri fenomeni del periodo protourbano, vd. BUTTERLIN 2003. Per una sintesi sulle teorie relative all’origine dello stato, vd. YOFFE 2005.

<sup>2</sup> Per la cronologia del periodo Calcolitico Tardo facciamo riferimento allo schema del congresso di Santa Fe (ROTHMAN 2001) che prevede 5 fasi per il Late Chalcolithic (LC). Butterlin (2003) individua invece 6 fasi definite “temps proto-urbains de Mésopotamie” (TPM).

<sup>3</sup> Vd. AKKERMANS – SCHWARTZ 2003, 206-207; BUTTERLIN 2003, 72, 353-354; COLLINS 2000, 62-63.

<sup>4</sup> Uruk è il termine di riferimento principale per lo studio dei siti mesopotamici in questa fase storica. Tuttavia non sono conosciute le fasi più antiche né l’architettura domestica di questo sito e i reperti come i sigilli cilindrici, la scultura a tutto tondo e le tavolette provengono da depositi secondari. Per una critica sulla validità di questo sito come modello, vd. BUTTERLIN 2003, 37-51; NISSEN 2002, 1-16.

<sup>5</sup> Le testimonianze provengono da Tepe Gawra, Tell Brak, Hammam-et-Turkman, Hacinebi-Tepe, Qalinj Agha, Nuzi, Grai Resh, Hamoukar, Arslantepe. Vd. BUTTERLIN 2003, 66. COLLINS 2000, 15, 18, 59. OATES *et alii* 2001.

<sup>6</sup> Susa, ad esempio, durante la cosiddetta fase “Susa I” (V millennio a.C.), era verosimilmente un centro importante a livello regionale come sede di un santuario “confederale”, sulla base dei resti di un’alta terrazza (“haute terrasse”), di un

### Cap. III

consistono in indizi di una gerarchia insediativa, resti di architettura monumentale (talvolta tripartita e su terrazze e indizi di fortificazioni) associati a una produzione di ceramica di massa, caratterizzata dall'uso di sgrassanti vegetali (*coba bowls* e ciotole similari), e a procedure amministrative, rappresentate in particolar modo dall'uso della glittica a stampo. Nel repertorio della glittica di questa fase sembra ravvisabile, nei sigilli animalistici, un embrionale simbolismo di potere; in esso compare anche un personaggio enigmatico “dominante”, che alcuni studiosi hanno definito “sciamano”.

La fase successiva, LC 3-4 (3800-3300 a.C.), è contraddistinta dallo sviluppo, nel nord della Mesopotamia, di centri urbani (ad esempio, Brak, Hamoukar, Arslantepe) e dall'espansione della produzione ceramica di massa *chaff-faced-ware*. Nella glittica a stampo settentrionale (ad esempio, da Tell Brak) compaiono figure di leoni e di rapaci, probabilmente connessi ad una simbologia di potere (MCMAHON 2009). Già durante il LC 3, seppur in modo limitato, questi centri proto-urbani settentrionali entrano in contatto con i siti meridionali, come attestato dal rinvenimento sporadico di *Bevelled-rim bowls*.<sup>7</sup>

Durante il LC 4-5 (3500-3100 a.C.), parzialmente in contemporaneità con la fase precedente, si assiste all'“espansione Uruk” ovvero ad una progressiva penetrazione della cosiddetta “cultura Uruk meridionale” in tutta la “Grande Mesopotamia” secondo tempi e modalità vari<sup>8</sup>, che raggiungerà il suo massimo estensivo verso la fine del millennio (LC 5/Uruk Tardo, 3300-3100 a.C.), fino a toccare anche l'Egitto.<sup>9</sup> Questa fase è segnata dal fenomeno dell'urbanizzazione: i centri, soprattutto nella Bassa Mesopotamia, vivono un'esplosione demografica.

Con “cultura Uruk” si intende un insieme di elementi tipici della cultura materiale meridionale relativi all'architettura, alla ceramica, agli strumenti amministrativi (sigilli a cilindro, tavolette numerali), alle iconografie, legati ad un modello organizzativo centralizzato e urbano e al relativo apparato ideologico.<sup>10</sup> Questa convergenza culturale dipese non tanto da un fenomeno di colonizzazione<sup>11</sup>, limitato cronologicamente e spazialmente (iniziato nel Medio Uruk, ebbe luogo soprattutto durante l'Uruk tardo, e prevalentemente nella valle del Medio Eufrate<sup>12</sup>) o da un'improbabile dominazione politico-economica meridionale su queste aree<sup>13</sup>, quanto piuttosto da dinamiche di acculturazione: evidentemente lontano dai confini naturali della cultura Uruk, le élites locali adottarono gli elementi di matrice straniera che erano funzionali all'imposizione, già in atto, del nuovo sistema politico-economico basato su una gestione del lavoro centralizzata in un orizzonte urbano.

Alla fine del IV millennio a.C., verso il 3100, le colonie Uruk furono abbandonate, forse per una crisi nel cuore del sistema a sud, o per ragioni ambientali, o ancora per l'ostilità delle comunità

---

complesso sepolcrale (“Massif funéraire”) e di mura forse di fortificazione, nonché dell'iconografia nella glittica che rispecchierebbe il ruolo di un'ipotetica élite sacerdotale. BUTTERLIN 2003, 66-67. POTTS 1999, 46-50.

<sup>7</sup> Per questo tipo di produzione ceramica, vd. GOULDER 2010; AKKERMANS – SCHWARTZ 2003, 194, 197; BUTTERLIN 2003, 41; MILLARD 1988; FOREST 1987; LE BRUN 1980.

<sup>8</sup> La penetrazione della “cultura Uruk” nella Susiana è precoce e completa, mentre nella valle dell'Eufrate (Hacinebi Tepe, Kurban Hoyuk) e del Khabur (Brak, Tell Mashnaqa, Tell Leilan) coesistono elementi indigeni e urukeni (ibridazione). Anche in Iraq e in Siria comunque vi sono alcuni casi di “egemonia culturale Uruk”, come a Ninive e a Sheikh Hassan, che fu verosimilmente una colonia.

<sup>9</sup> Sui rapporti tra Egitto e Mesopotamia, vd. WILKINSON 2002, 237-245; BUTTERLIN 2003, 151-157.

<sup>10</sup> Per gli aspetti architettonici, vd. COLLINS 2000, 31-44, 63-64; ALGAZE 2001, 40; INVERNIZZI 1992a, 135-138. Per la glittica del periodo, vd. PITTMAN 2001. FRANKFORT 1939, 15-38.

<sup>11</sup> Sulle teorie relative alla “colonizzazione agraria”, vd. BUTTERLIN 2003, 116-125. Sulle teorie (tra cui quella di Algaze) che spiegano il fenomeno dell'espansione Uruk in termini commerciali, vd. *ibid.*, 98-115; COLLINS 2000, 57-59, 65. Altrimenti la diaspora Uruk è stata interpretata come una risposta a problemi ambientali, di sovrappopolazione urbana, di tensioni sociali e politiche (nei termini di fuga da uno stato repressivo o da conflitti armati, vd. BUTTERLIN 2003, 127-131).

<sup>12</sup> Vd. Per quanto riguarda la presenza di genti meridionali nel nord della Mesopotamia, vd. ROTHMAN 2002, 57; BUTTERLIN 2003, 102.

<sup>13</sup> La teoria colonialistica, sostenuta principalmente da G. Algaze, secondo cui questo periodo sarebbe stato un “momentum toward Empire” (ALGAZE 1993, 2) è stata rigettata in seguito ad un ridimensionamento nella valutazione delle capacità economiche, politiche e militari della città di Uruk e delle altre realtà urbane della Bassa Mesopotamia.

indigene che nel frattempo si erano sviluppate. La distruzione dei siti settentrionali (ad esempio di Arslan Tepe, Hassek Höyük e delle colonie sul Medio Eufrate) è stata connessa anche all'arrivo di popolazioni transcaucasiche o anatoliche. In Susiana e negli Zagros la "cultura Uruk" è sostituita dalla *koiné* proto-elamita, legata verosimilmente ad una nuova formazione statale.<sup>14</sup>

All'inizio del IV millennio a.C. è ravvisabile dunque una riorganizzazione dell'ambiente sociale attorno ad alcuni insediamenti e alcune strutture, sedi di istituzioni elitarie. Secondo l'interpretazione più comune, la funzione di queste tre componenti – sito "urbano", edifici maggiori, gruppo sociale elitario – è cerimoniale.<sup>15</sup> Per questa fase si parla di "chiefdoms" o di "società complesse"<sup>16</sup>, caratterizzate da un sistema redistributivo controllato da gruppi circoscritti, che gradualmente devono aver approfittato del privilegio di questa funzione accentrando nelle loro mani i beni comunitari e il potere.<sup>17</sup>

Per quanto riguarda la fase avanzata del processo, lo sviluppo di grandi insediamenti comportò una ridefinizione del paesaggio sociale ovvero delle relazioni politiche, economiche e sociali in forme più complesse rispetto al passato sia all'interno delle mura cittadine, sia per quanto riguarda i rapporti con le comunità esterne. Si definì infatti una precisa gerarchia insediativa. Il potere economico, politico e religioso nei proto-stati era detenuto da istituzioni centrali, che avevano come sede edifici monumentali che dominavano topograficamente gli insediamenti. In queste strutture sono stati scoperti magazzini, una ceramica di produzione di massa e strumenti amministrativi che documentano l'esistenza di un sistema di accentramento e redistributivo che coinvolgeva un ampio personale strutturato, occupato nelle diverse attività produttive e burocratiche. Queste istituzioni contavano su un accesso privilegiato alle risorse economiche (terreni, capi d'allevamento, materie prime) e su un controllo del loro sfruttamento, sia a livello di produzione che di consumo, che poneva la comunità in un rapporto di dipendenza e subordinazione per il lavoro e la sussistenza. Verosimilmente esse detenevano anche il potere politico, necessario per il funzionamento del sistema attraverso un'amministrazione omogenea e un apparato repressivo e di difesa. Queste istituzioni infine manipolarono i simboli identitari comunitari, creandone anche di nuovi attraverso un'architettura monumentale, una produzione artistica, "mezzi di informazione" (glittica e documenti testuali) e cerimonie che affermassero e propagandassero tale ordine sociale. A tal proposito si registra anche un rapporto privilegiato tra queste istituzioni e il mondo degli dei, al punto che non è chiaro se si trattasse di istituzioni secolari/palatine o religiose/templari. Le posizioni degli studiosi su questa questione sono divergenti, ma prevale un'interpretazione teocratica del sistema.<sup>18</sup>

Nel corso del IV millennio a.C. la società divenne dunque sempre meno conforme ad un modello "egualitario" proprio delle realtà di villaggio, strutturate in rapporto all'età, al sesso e ai legami di sangue degli individui (seppur questi fattori non avranno perso del tutto la loro importanza), e sempre più stratificata in relazione al ruolo occupato dai soggetti nel nuovo sistema politico ed

---

<sup>14</sup> Vd. BUTTERLIN 2003, 140-142 (per l'interpretazione di P. Amiet); 143 (per l'interpretazione di J. Alden).

<sup>15</sup> Lo scenario storico proposto consiste dunque nella comparsa di centri regionali principali dotati di strutture monumentali in cui venivano accentrate le risorse del territorio circostante in occasione di (e funzionali a) cerimonie gestite da gruppi ristretti, ma sempre nel quadro di società ancora fondamentalmente egalarie, seppur in fase di differenziazione. Questi luoghi di incontro rituale, di condivisione di idee e di conoscenze e di scambio di prodotti, costituivano il cardine della coesione sociale per le comunità legate da relazioni di sangue e strutturate in base a queste (BUTTERLIN 2003, 70).

<sup>16</sup> Sulle diverse concezioni riguardo al "chiefdom" e l'interpretazione delle comunità mesopotamiche del periodo Obeid in Mesopotamia come chiefdom, vd. YOFFE 2005, 23-33.

<sup>17</sup> Per quanto riguarda questa fase in cui gli insediamenti sono ancora di dimensioni ridotte, è difficile stabilire se il contesto sia quello di un'organizzazione collettiva del lavoro, contraddistinta da una condivisione dei mezzi di produzione e dei prodotti, magari destinati allo svolgimento di cerimonie rituali comunitarie, oppure se l'accumulo e il controllo della ricchezza sia da riferire a particolari famiglie o a privati. L'opinione comune è che vi fossero delle élite intente a rafforzare il proprio ruolo e il proprio *status* attraverso ad esempio il monopolio della produzione e dello scambio di beni di prestigio.

<sup>18</sup> Sull'interpretazione di questi edifici monumentali da parte degli studiosi come templi o come "case di prestigio" o come luoghi di riunione politica, vd. BUTTERLIN 2003, 90.

economico urbano. Alla base della gerarchia vi era la gente comune occupata nelle attività produttive, poi vi erano i sovrintendenti e i funzionari amministrativi, quindi le élites dirigenziali e forse al vertice una figura di leader, il cosiddetto “re-sacerdote”.<sup>19</sup> La glittica su cilindro dell’Uruk Medio e Tardo celebra questa nuova realtà e i suoi ambiti - politico, religioso, economico - fondanti.<sup>20</sup> Nella glittica, il potere è rappresentato in sommo grado dalla figura del “re-sacerdote”, di cui parleremo nel prossimo paragrafo. Si possono riconoscere però anche altre figure di autorità, come ad esempio, sorveglianti che colpiscono prigionieri o lavoratori. La sfera religiosa è rappresentata perlopiù da offerenti in processione verso edifici interpretati come templi, tra cui spicca ancora una volta il “re-sacerdote”. L’ambito economico è rappresentato invece da contadini, allevatori, artigiani, cacciatori, pescatori, talvolta nella forma evidente di lavoratori subordinati.

## 1.2. Il “Signore degli animali”, lo “sciamano” e il “re-sacerdote”: l’elaborazione di un’iconografia della regalità

L’imposizione di questo nuovo ordine sociale richiese da parte dei gruppi dominanti una combinazione sapiente dell’uso della forza coercitiva e dell’ingegno nell’elaborazione di un apparato comunicativo (arte emblematica, rappresentazioni performative) efficace nell’esprimerne e propagandarne i principi ideologici legittimanti. In questa sede prenderemo in esame le fonti iconografiche relative alla rappresentazione del possibile leader ideale di queste comunità protourbane.

Innanzitutto possiamo cogliere una continuità nella rappresentazione di particolari personaggi che dominano il repertorio iconografico del periodo Tardo Calcolitico, il “Signore degli animali”, lo “sciamano”, il “re-sacerdote”, che documenta la manipolazione dei simboli identitari da parte del potere costituito.

Nei sigilli a stampo del periodo Obeid (compresa la fase finale, LC 1) e del LC 2 provenienti dal Luristan, dalla Susiana, dall’area dell’Alto Tigri e dell’Alto Eufrate e, più di rado, dalla Mesopotamia meridionale, è attestata una figura umanoide con la testa e le gambe di profilo, mentre il busto e le braccia, piegate e levate, sono in visione frontale.<sup>21</sup> Presenta in alcuni casi lunghe corna oppure una testa chiaramente di capride<sup>22</sup>; è di norma nuda, anche se, in alcuni casi, dei tratteggi sul suo corpo fanno pensare ad una pelliccia.<sup>23</sup> È associata a capridi, serpenti, pesci, rapaci e talvolta a simboli astrali/elementi floreali stilizzati e in alcuni casi è rappresentata secondo l’iconografia cosiddetta del “Signore degli animali” ovvero nell’atto di trattenere serpenti.<sup>24</sup> Non sappiamo se questo personaggio intimamente connesso al mondo animale sia un essere sovrumano attivo in una dimensione invisibile, una sorta di spirito della natura, o se rappresenti un uomo con particolari funzioni e poteri all’interno della comunità, ovvero uno “sciamano”.

Su alcuni sigilli a stampo delle prime fasi del LC scoperti a Susa, ricorre inoltre un personaggio meno stilizzato, rappresentato non solo come “Signore degli animali”, nel gesto di trattenere dei serpenti e in un caso dei leoni<sup>25</sup>, ma anche all’interno di scene più complesse di ambito rituale (vd. AMIET 1986, fig. 5). Indossa una lunga gonna elaborata con cintura e in alcuni casi un medaglione o delle collane sul petto nudo. Può portare un copricapo a corna lunghe oppure un copricapo alto con

<sup>19</sup> Un’organizzazione gerarchica della struttura amministrativa, con possibili risvolti sociali, è attestata anche nelle liste lessicali relative a titoli e professioni, vd. NISSEN 2002, 13-14.

<sup>20</sup> È da notare che, considerata la condivisione di elementi in scene di diverso tipo, questi tre ambiti appaiono strettamente interconnessi: ad esempio vasi con due anse laterali sono rappresentati sia in mano ad offerenti che procedono verso il tempio (ad esempio, ROVA 1994, tav. 39, fig. 655) sia in contesti che sembrano legati ad attività produttive piuttosto che culturali (ad esempio, ROVA 1994, tav. 44, fig. 749) sia alternati a leoni e a rapaci che già in quest’epoca sembrano esser emblemi di potere (ad esempio, ROVA 1994, tav. 12, fig. 224).

<sup>21</sup> Vd. AMIET 1986, fig. 1, 2, 3, 4, 5; PITTMAN 2001, fig. 11.2, 11.3.

<sup>22</sup> Vd. AMIET 1986, fig. 2.21 (in questo caso anche i piedi sono resi con teste di capride); fig. 2.23.

<sup>23</sup> Ad esempio, vd. *ibid.*, fig. 2.15-17; 2.19-22.

<sup>24</sup> Ad esempio, vd. dal Luristan vd. *ibid.*, fig. 1. n. 4, 8; fig. 3, n. 30; dalla Susiana, vd. *ibid.*, fig. 5 n. 43, 44 bis.

<sup>25</sup> Vd. *ibid.*, fig. 5, n. 44.

uno o più elementi che penzolano da esso. Il volto è contraddistinto da un naso pronunciato che ricorda un becco (non è chiaro se indossi una maschera). Nelle scene rituali solleva una coppa e può esser rappresentato inginocchiato su una pedana o stante, circondato da altre figure con le braccia piegate e levate, che in alcuni casi reggono anch'esse dei vasi. Il resto del campo figurativo è occupato da capridi, dal disco solare e da oggetti o simboli di difficile interpretazione. Questo personaggio, interpretato come "sciamano" (PITTMAN 2001, 414, 417), occupava un ruolo centrale e forse di potere nella società proto-urbana degli inizi del Tardo Calcolitico a Susa: si distingue infatti dalle altre figure per gli ornamenti, le dimensioni e la posizione all'interno delle scene, che peraltro sono di difficile interpretazione.

Nella glittica su cilindro di origine meridionale del periodo Tardo Calcolitico a partire dal LC 4 e in particolare nel LC 5 (Uruk Tardo), al momento dello sviluppo urbano, subentra un nuovo personaggio, il "re-sacerdote" che da una parte presenta tratti ereditari propri del "Signore degli animali" e dello "sciamano" delle fasi precedenti, dall'altra se ne distingue per una dimensione di azione più "civile", per un dominio esplicito non più solo sul mondo naturale, ma anche e soprattutto su quello umano. La novità principale consiste infatti nella sua identità guerriera.

A tal proposito non possiamo non riflettere sul ruolo giocato dalla guerra nella formazione dello stato. Secondo Carniero (1970) un *chiefdom* può evolversi in stato qualora dei capi vincendo sui vicini rivali, creino legami di clientela al di fuori del sistema di *kinship* e assumano il controllo su un territorio più vasto (YOFFE 2005, 26). La conquista implica il monopolio della violenza che è uno degli elementi fondanti dello stato. La mancanza di legami di sangue favorirebbe poi l'uso della forza e il mantenimento di uno stato coercitivo sui vinti. Nelle circostanze di una conquista o di una relazione sbilanciata tra comunità, si genera una nuova società in cui la disuguaglianza di partenza delle sue componenti (vincitori/sconfitti), la necessità di un sistema efficace di controllo e di amministrazione integrata, costituiscono una condizione propizia per lo sviluppo di un'organizzazione gerarchica e complessa, ovvero di uno stato.

Le prime immagini di combattimenti tra uomini e di prigionieri compaiono proprio in quest'epoca, così come i primi siti o edifici fortificati<sup>26</sup>, testimonianze di una competizione politica tra i centri per il controllo del territorio e lo sfruttamento delle sue risorse.<sup>27</sup> Non sappiamo se i leader si affermarono in un contesto di pericolo per consenso comunitario e per elezione e se rafforzarono il loro ruolo grazie alle vittorie. Di certo i documenti figurativi celebrano un ordine che si impone con la forza.<sup>28</sup>

L'iconografia del "re-sacerdote" è attestata in Iraq (Uruk, Kish), in Siria (Habuba Kabira) in Iran (Susa, Choga Mish), prevalentemente nella glittica, ma anche in opere a bassorilievo (ad esempio, vd. tav. 3) e a tutto tondo (ad esempio, vd. tav. 4, 5).<sup>29</sup> Il personaggio è rappresentato con una barba lunga arrotondata, una massa di capelli dietro la nuca e una fascia in testa (altrimenti interpretato come copricapo con una falda spessa). Il busto è sempre nudo. Indossa perlopiù una cintura e una lunga gonna liscia o decorata con un motivo a rete, con spacco frontale, da cui può fuoriuscire una gamba. Può esser rappresentato anche nudo e in tal caso sono altri elementi, come ad esempio l'acconciatura oppure l'emblema della spiga, a suggerirne l'identificazione. Ricorre in scene di culto, venatorie e di guerra.

Verosimilmente la lacuna nella sfilata di offerenti nel reperto più celebre dell'epoca, il "vaso di Warka", era occupata dalla sua persona. Il soggetto di questo vaso rituale è emblematico della cultura e della società dell'epoca: rappresenta una comunità indifferenziata di sottoposti (a rendere l'unità del corpo sociale), a parte nel caso delle figure nel registro superiore prossime alla divinità, che offre i frutti della terra e del lavoro a quest'ultima tramite l'intercessione del capo, "il re-

<sup>26</sup> Ad esempio, Sheick Hassan, Jebel Aruda, Habuba Kabira, Tell Bleibis, Tell Mashnaqa, vd. BUTTERLIN 2003, 64, 358.

<sup>27</sup> Su testimonianze di battaglie ad esempio a Hamoukar, Tell Brak, Tell Majuna e di tensioni di guerra durante il Calcolitico Tardo, vd. *ibid.*, 358-361.

<sup>28</sup> Secondo Antonova (1992), invece, all'origine dello stato e della progressiva differenziazione sociale vi sarebbe stata l'ideologia non-violenta di una società egualitaria al servizio degli dei.

<sup>29</sup> vd. HUOT 2004, 83-84; ALGAZE 2001, 34.

### Cap. III

sacerdote” appunto. In modo simile il “re-sacerdote” è attestato nella glittica in scene analoghe di “incontro” con la dea<sup>30</sup> e di cerimonie in cui guida processioni di offerenti, a piedi o in barca.<sup>31</sup>

Come abbiamo detto, il “re-sacerdote” oltre che al mondo divino è associato di frequente al mondo naturale, come protettore degli animali domestici e dominatore di quelli selvatici. Su alcune sigillature da Uruk è ritratto nell’atto di dar da mangiare ad animali (vd. tav. 33, 34). Su sigillature da Uruk un uomo nudo, imberbe, con un’accociatura che ricorda quella del “re-sacerdote” è rappresentato sul dorso di un leone accosciato nell’atto di tenere in mano due serpenti (vd. tav. 19).<sup>32</sup> Su altre sigillature da Susa un personaggio simile è impegnato in una lotta corpo a corpo contro un leone (vd. tav. 20), anche trattenendolo per la coda nell’atto di abbattearlo (vd. tav. 21). Nelle scene di caccia il “re-sacerdote” è solo e armato di arco e tra le bestie vi è sempre un leone (vd. tav. 24, 25). Su alcune sigillature da Habuba Kabira è inginocchiato al di sopra di un edificio e scaglia frecce contro cinghiali e leoni (vd. tav. 23). Sulla “Stele della caccia”, scoperta ad Uruk, il “re-sacerdote” in alto infilza con una lancia un leone rampante, mentre in basso punta l’arco contro un altro felino.

Se per le iconografie discusse finora possiamo ritrovare dei precedenti diretti nelle fasi iniziali del Tardo Calcolitico e nelle diverse regioni della “Grande Mesopotamia”, le scene in cui il “re-sacerdote” è impegnato in azioni propriamente militari rappresentano un’innovazione risalente all’Uruk meridionale. Esse sono legate alla rappresentazione di un potere fondato sulla forza, che si fa valere non tanto sul mondo naturale, quanto piuttosto su quello umano.<sup>33</sup> Nella glittica della fine del Tardo Calcolitico il “re-sacerdote” è spesso rappresentato mentre combatte o mentre assiste alla tortura di prigionieri.<sup>34</sup>

Su impronte trovate a Susa riferibili a due diversi sigilli è rappresentato stante di profilo nell’atto di scoccare una freccia contro alcuni nemici (vd. tav. 15, 16). È di dimensioni maggiori rispetto alle altre figure ed è l’unico ad essere armato. È ritratto in una posizione controllata, seppur in tensione, che comunica un senso di sicurezza, in contrapposizione agli altri personaggi disarticolati che si dimenano intorno a lui. I nemici sono nudi, colpiti dalle sue frecce oppure già ridotti prigionieri o nell’atto di chiedere aiuto con le braccia sollevate in disperazione o di buttarsi dalla sommità di un edificio. In questi sigilli la scena, che potrebbe essere di assedio e di conquista, è ambientata nei

<sup>30</sup> Il “re-sacerdote” è forse rappresentato su alcune sigillature da Uruk (vd. tav. 35-39) a lato di due grandi ceste di offerte, con in mano una spiga (vd. tav. 36, 37) oppure in un caso una sorta di mazza a testa piriforme, che potrebbe essere comunque un elemento vegetale (vd. tav. 35). Tranne in un esemplare (vd. tav. 39), in questo gruppo di sigilli con la cosiddetta “scena dell’incontro”, è privo di barba. Di fronte a lui oppure al suo fianco vi è una figura, interpretata come Inanna, che sembra avere due piccole protuberanze laterali in testa (corna?), una tunica che le copre anche il petto e che, almeno in due casi, porta in mano le canne con sommità ad occhiello e nastri. In un altro caso è rappresentato un toro di profilo che porta sul dorso un oggetto a gradoni con i fasci di canne di Inanna che costituiva forse un altare.

<sup>31</sup> Il “re-sacerdote” può esser rappresentato anche al di sopra di un’imbarcazione (vd. tav. 29-31). In questa circostanza è sempre di dimensioni maggiori rispetto alle altre figure. Può esser affiancato da un altare tauriforme (un toro sul cui dorso vi è un elemento a due gradoni con i simboli di Inanna) e da una facciata templare. Su alcune sigillature da Choga Mish è assiso su un toro e impugna con la mano destra una mazza dalla testa piriforme e con l’altra verosimilmente una corda che termina sulla schiena di una figura seduta (vd. tav. 31). Questa scena potrebbe rappresentare una trasferta via fiume per ragioni culturali. Nonostante il contesto sia rituale, come lo stendardo a crescente lunare ci fanno supporre, la mazza e la corda ci fanno pensare ad un potere fondato sulla forza. Altrimenti il “re-sacerdote” è rappresentato all’esterno dell’edificio di culto verso cui avanza (vd. tav. 40) insieme ad altre figure con le mani levate. In un caso impugna un lungo bastone (vd. tav. 40) e in un altro un’ascia (vd. tav. 41).

<sup>32</sup> Su un altro sigillo figure simili che maneggiano serpenti sono rappresentate nei pressi di una facciata templare, vd. ROVA 1994, tav. 43, fig. 739.

<sup>33</sup> Immagini di guerra sono attestate anche nell’Egitto predinastico (dal periodo di Naqada C), coinvolto anch’esso nel processo di formazione dello stato. Anche in questo caso si tratta di figure di prigionieri, di uomini armati in lotta, di cadaveri, rappresentati però non nella glittica, ma in dipinti o graffiti rupestri (DARNELL 2002, 10, 19, pl. 11), placchette e oggetti di prestigio come armi (coltelli, mazze) e tavolozze da belletto (ad esempio, vd. WHITEHOUSE 2002, fig. 1, pl. 46, a-b). Ritroviamo anche corrispondenze iconografiche precise come quella del “Signore degli animali”, come nella Tomba 100 di Hierakonpolis (KEMP 1973), in cui è associato a scene di celebrazione di un trionfo militare, e del “re-sacerdote” in versione “Signore degli animali” attestata nel coltello di Gebel el-Arak (vd. CZICHON – SIEVERTSEN 1993, 52, fig. 1) Sul legame tra la guerra e il processo di formazione dello stato in Egitto vd. CAMPAGNO 2004a.

<sup>34</sup> Scene di guerra del periodo LU provengono da Uruk, Susa, Choga Mish e Habuba Kabira, vd. ROVA 1994, 159.



pressi di una struttura architettonica, che potrebbe essere templare o palatina e potrebbe evocare una città e tutto il territorio ad essa connesso.

Su impronte da Uruk relative a due diversi sigilli (vd. tav. 7, 8) è poi rappresentato con in mano una lunga lancia con la punta che tocca il suolo di fronte ad alcuni individui che picchiano dei prigionieri. Nel caso del sigillo (vd. tav. 8) il gruppo è preceduto da una figura in atteggiamento di riverenza nei confronti del “re-sacerdote”. Diversi elementi distinguono quest’ultimo dagli altri personaggi: le dimensioni maggiori, l’abbigliamento (è l’unica figura vestita), l’inattività. Sembra presiedere alla punizione di individui, forse nemici stranieri o concittadini criminali. Questa figura sembra poter decidere della vita e della morte degli altri ed essere quindi dotata dei poteri giudiziario ed esecutivo. È da notare che in questi sigilli non vi sono simboli divini; essi sembrano dunque raffigurazioni in cui è celebrata la funzione politica terrena del sovrano senza allusioni dirette ad una volontà o favore divino.

Figure di prigionieri sono frequenti nella glittica del periodo<sup>35</sup> e ad Uruk sono state scoperte anche statuette in pietra di uomini con le braccia legate dietro la schiena (vd. ad esempio tav. 6) la cui funzione rimane misteriosa, ma che tuttavia evocano l’esistenza di un potere coercitivo. Su un sigillo (vd. tav. 12) i prigionieri sono associati a giare a rappresentare forse il bottino. Questi poi, inginocchiati, con le mani legate dietro alla schiena, sono attaccati alle spalle da aquile leontocefale in volo. Ritroviamo qui forse per la prima volta l’associazione della tempesta alla guerra, che ritornerà costantemente nelle epoche successive. L’aquila leontocefala nelle epoche posteriori è il simbolo della divinità guerriera della tempesta nelle epoche posteriori. È difficile dire se in questo periodo questa creatura simboleggiasse già lo stesso tipo di divinità; di certo essa sembra connessa alla sfera della guerra e del potere, forse regale. Allo stesso tempo questa creatura ci rimanda alla memoria le immagini di rapaci che aggrediscono corpi decapitati su alcuni dipinti parietali di epoca neolitica da Çatal Höyük (vd. tav. 1, 2). La creatura potrebbe dunque alludere alla morte dei prigionieri.

L’identità del “re-sacerdote” rimane dubbia. È un uomo? Un dio? Una figura anonima priva di una storia personale che simboleggia la figura al vertice delle comunità protourbane? Secondo alcuni studiosi si tratta di una figura non umana, ma divina.<sup>36</sup> Secondo Marchetti, ad esempio, questo personaggio non rappresenterebbe il sovrano perché nel repertorio iconografico del periodo Protodinastico esso troverebbe paralleli solo in figure divine, mai regali.<sup>37</sup> Secondo altri, ad esempio secondo J.-D. Forest (2008), l’identificazione di questa figura con il sovrano è evidente, non solo per il suo aspetto fisico, ma anche per il suo contesto d’azione (culto, caccia, guerra): il ritratto di questo personaggio aderirebbe quindi perfettamente all’ideologia regale tradizionale mesopotamica.

A nostro parere, il “re-sacerdote” incarna la funzione regale, intesa come dominio sul mondo umano e naturale. L’ambiguità sulla sua natura, a tratti umana e a tratti divina, può essere intenzionale e legata alla sacralità dell’istituzione. Non crediamo si tratti di una divinità poiché è di solito rivolto in direzione del tempio e dei simboli divini, spesso nell’atto di presentare delle offerte

---

<sup>35</sup> Su alcune sigillature provenienti da Uruk i prigionieri hanno braccia e gambe piegate e legate e sono picchiati a mani nude o con bastoni da guardie (vd. tav. 9-11). In questi esemplari mancano il “re-sacerdote” e simboli divini, anche se nel caso di (vd. tav. 9) il personaggio armato di lancia e bastone ricorda per la capigliatura il “re-sacerdote” o perlomeno l’eroe nudo “Signore degli animali” (vd. tav. 19). Su altre sigillature (vd. tav. 14) è rappresentata una figura stante che regge un grande arco, con alle spalle un gruppo di quattro prigionieri seduti con le braccia dietro la schiena. Questa figura è priva di connotati particolari che la possano ricondurre ad un’immagine regale, a parte l’arco e la statura. Su sigillature da Uruk i nemici sono rappresentati in un modo meno stilizzato per quanto riguarda l’acconciatura e l’abbigliamento. In un caso (vd. tav. 13) il prigioniero con capelli a spazzola e una corta barba appuntita è anche associato ad un arco e ad un elemento che potrebbe ricordare una mazza. Teorie di prigionieri stanti sono attestati anche nella glittica da Susa. In un caso (vd. tav. 17) essi ricordano per la capigliatura e la barba l’eroe nudo associato al “re-sacerdote”. Nell’altro, i prigionieri sono affiancati da un serpente (vd. tav. 18).

<sup>36</sup> VAN BUREN 1939; MARCHETTI 2006, 161-171; ROMANO 2008, 41.

<sup>37</sup> Secondo questo studioso, il sovrano del Tardo Calcolitico potrebbe essere piuttosto l’accolito del “re-sacerdote”, quel personaggio con capelli lunghi che spesso l’affianca. Il “re-sacerdote” potrebbe essere la forma maschile di Inanna e i fasci di canne e l’altare taurino potrebbero essere associati a lui e non alla dea. Vd. MARCHETTI 2006, 161-174.

e non di riceverle. Le figure secondarie sono rivolte a lui solo nelle scene di guerra, poiché è sulla forza che si basa la sua posizione di superiorità. La qualità della forza è ribadita anche dal fatto che egli è l'unico in grado di affrontare il leone e dal suo ruolo come "Signore degli animali".

Il "re-sacerdote" rappresenta l'apice dei tre settori -politico, economico, culturale- del mondo urbano. Per quanto riguarda il suo ruolo al vertice della comunità politica, egli è rappresentato come l'eroe vittorioso che da solo annienta i nemici. Per quanto concerne l'ambito culturale, è l'unica figura dall'aspetto umano che ricorre da sola in associazione a simboli religiosi, a prova di un legame privilegiato con il mondo divino. Per quanto concerne la sfera economica, in una società fondamentalmente agro-pastorale, egli è la figura per eccellenza che protegge il bestiame e le greggi (è raffigurato da solo in lotta contro le bestie selvatiche<sup>38</sup> o nell'atto di dominarle<sup>39</sup>) e che alimenta gli animali con i frutti della terra<sup>40</sup>. Il "re-sacerdote" costituisce dunque l'espressione ideale del mondo urbano in cui i diversi soggetti sociali possono identificarsi e vedere un protettore; si configura in questo senso come un attore di coesione sociale. Egli incarna lo Stato poiché, come suggeriscono le sue dimensioni, è un'autorità superiore, che funge da collante per le diverse componenti della società; inoltre, nella sua funzione guerriera, difende ed espande la società stessa. La sua vicinanza al mondo divino lo legittima, sulla scia dello "sciamano" della fine del periodo Obeid.

Nella parte del periodo Tardo Calcolitico troviamo dunque nel "re-sacerdote" una prefigurazione, il prototipo del sovrano mesopotamico delle epoche successive. In quest'epoca fu quindi elaborato, nelle sue linee generali, l'immaginario relativo alla regalità mesopotamica, sia per quanto riguarda il re come servo degli dei, signore della natura, pastore del suo popolo, che come guerriero senza rivali.

## **2. Lugal, il grande uomo guerriero. Il dominio sulla città-stato e l'aspirazione egemonica, dal "Mare Superiore" al "Mare Inferiore"**

### **2.1. Il periodo Protodinastico e il Bronzo Antico siriano: lotte tra città-stato e aspirazioni egemoniche**

Diversi elementi della cucina tardocalcolitica trovarono piena espressione durante il III millennio a.C. nella Grande Mesopotamia: in particolare, dal punto di vista politico ed economico, si consolidò l'organizzazione centrale urbana e palatina. Si tratta di un'epoca di conflitti legati anche a tentativi di espansione territoriale, testimoniati da monumenti di guerra e a partire dalla metà del millennio (PD IIIb) anche da iscrizioni regali<sup>41</sup> e da testi di cancelleria<sup>42</sup>.

Convenzionalmente questo periodo nel sud della Mesopotamia è chiamato Protodinastico<sup>43</sup> ed è stato diviso in PD I (2900/2800-2700 a.C. ca), PD II (2700-2600 a.C. ca), PD IIIa (2600-2450 a.C. ca), PD IIIb (2450-2340 a.C. ca), mentre per quanto riguarda l'Alta Mesopotamia e la Siria è definito Bronzo Antico<sup>44</sup>. È un'epoca di intensi contatti<sup>45</sup> (politici, economici, culturali) tra le città

<sup>38</sup> Vd. ROVA 1994, tav. 3, fig. 53; tav. 16, fig. 290, 291.

<sup>39</sup> Vd. *ibid.*, tav. 43, fig. 735; tav. 47, fig. 782.

<sup>40</sup> Vd. *ibid.*, tav. 34, fig. 603.

<sup>41</sup> Per le iscrizioni regali del PD II finale, IIIa e b, vd. COOPER 1986; PETTINATO 2003; RIME 1.

<sup>42</sup> Si veda per esempio il messaggio intimidatorio inviato dal re di Mari Enna-Dagan al re di Ebla Irkab-damu in cui sono elencate le vittorie del sovrano di Mari e dei suoi antenati, vd. ARCHI 2006, 672-673.

<sup>43</sup> Il termine "Early Dynastic" nonché lo schema cronologico furono elaborati da Frankfort negli anni Trenta sulla base degli scavi condotti nei siti della Diyala (Tell Asmar/Eshnunak, Khafagia/Tutub, Tell Agrab/PA.ĠAR). Per una sintesi generale sul periodo PD vd. POMPONIO 2006, 533-587; LIVERANI 2000, 164-231.

<sup>44</sup> La fase Jemdet Nasr corrisponde approssimativamente al BA I. Il PD I e PD II al BA II. Il PD III al BA III. I periodi accadico e di Ur III corrispondono invece al BA IV. Per una sintesi generale sul BA vd. AKKERMANS – SCHWARTZ 2003, 211-287; ARCHI 2006, 655-682.

<sup>45</sup> Prove di contatti sono fornite dai testi, ma anche da altri tipi di reperti come, ad esempio, dal tesoretto donato dal re di Ur Mes'anepadda (I dinastia secondo la *Lista reale sumerica*) al re di Mari An-sud/Gan-sud (fondatore dell'unica dinastia menzionata nella *Lista reale sumerica*).

mesopotamiche, al punto che vi sono forti affinità tra centri anche a grande distanza, sia dal punto di vista della cultura materiale che dell'ideologia.

Durante il PD I, periodo scarsamente conosciuto, sembra che il sud sia stato interessato da un fenomeno di crescita urbana. Durante il PD II e III nella Mesopotamia meridionale si stabilì una rete di stati cittadini, di dimensioni simili tra loro (circa 15-30 km di diametro), controllanti le rispettive aree rurali limitrofe, occupate da insediamenti minori. Questi "stati-cantonali" intrecciavano relazioni economiche e culturali, in una condizione politico-economica tendenzialmente paritetica tra loro, a volte rafforzata da forme associative sovracittadine come nel caso dell'"Esapoli" di Shuruppak<sup>46</sup>. Tuttavia per questioni economiche, legate allo sfruttamento agricolo-pastorale del territorio confinario (per la proprietà dei terreni, per il drenaggio delle acque dei canali,...) e al controllo delle vie commerciali necessarie per l'approvvigionamento delle materie prime di cui la regione era carente, queste città di frequente entravano in conflitto tra loro. La competizione tra città-stato poteva spingersi fino a tentativi di appropriazione di un dominio sovraurbano se non addirittura regionale. Gli sforzi a tal proposito riguardarono in particolare la meridionale Uruk e la settentrionale Kish, della cui rivalità rimane l'eco nel poema epico *Gilgamesh ed Agga*.<sup>47</sup> L'egemonia politica di Kish interessò la Mesopotamia centrale (da Ebla ad ovest alla Diyala ad est) durante il PD I e pure il sud durante il PD II. Questa città, consacrata a due divinità della guerra, Ishtar e Zababa, nella *Lista Reale Sumerica* è la prima sede della regalità e ad essa sono attribuite numerose dinastie a prova del potere ricoperto da questo centro nel III millennio a.C.. Testimoniano l'importanza di Kish il fatto che le città si rimettevano ai suoi re per dirimere le loro controversie nonché il prestigio attribuito, come vedremo, alla "regalità di Kish" nella titolatura regale.<sup>48</sup> Verso la fine del PD, Uruk, che era stata indebolita alla fine del PD I per il cambiamento del corso dell'Eufrate, con Enshagkush'anak/Enshakushanna riuscì a sconfiggere Kish e a recuperare la supremazia nel sud. Alla fine del PD si assiste alla vittoria definitiva del nord (Accad) su Sumer, con la sconfitta di Lugalzagesi da parte di Sargon.

Anche per quanto riguarda il nord dell'Iraq, la Siria e il sud-est anatolico, l'inizio del III millennio a.C. è una fase poco conosciuta, segnata da un fenomeno di ruralizzazione.<sup>49</sup> Solo a partire dalla seconda metà del millennio (BA II-III, ca 2600-2000 a.C.) si assiste ad un'intensa urbanizzazione<sup>50</sup> (la "seconda" dopo quella del periodo di Uruk). In Siria settentrionale si assiste alla formazione di tre stati regionali che facevano capo alle città di Ebla<sup>51</sup>, Mari<sup>52</sup> sull'Eufrate e di

<sup>46</sup> Vd. POMPONIO 2006, 554-555. È da notare che i cosiddetti *City Seals* testimoniano già nel periodo Jemdet Nasr e PD I l'esistenza di una particolare relazione tra alcune città sud-mesopotamiche, della quale non è chiara tuttavia la natura (se di tipo economico, militare, culturale), vd. MATTHEWS 1993.

<sup>47</sup> Agga dovrebbe essere l'ultimo re della I dinastia di Kish. Il conflitto tra Uruk e Kish è ricordato anche in un inno di Shulgi in cui Gilgamesh è detto aver vinto sul padre di Agga, Enmebaragesi. In una versione della *Lista reale sumerica* è Dumuzi a vincere su Enmebaragesi. L'antagonismo tra Uruk e Kish è provato anche da documenti storici. Ad esempio, il re di Uruk Enshakushana sostiene di aver sconfitto il re di Kish Enbi-Eshtar alla fine del PD III. Vd. POMPONIO 2006, 548-549.

<sup>48</sup> Per una sintesi su Kish nel PD, vd. POMPONIO 2006, 543-549. Le principali prove a sostegno del potere di questa città sono legate ad un'iscrizione (CHAVALAS 2006, 11) incisa su di una mazza del PD IIIa, trovata a Lagash, offerta dal re di Kish Mesalim al dio locale Ningirsu: nell'epigrafe Mesalim è definito il costruttore del tempio del dio e *lugal*, mentre Lugalsha'engur, il governatore di Lagash, è detto *ensi*, secondo una gerarchia di cariche di cui parleremo più avanti. Inoltre lo stesso Mesalim in un'iscrizione del re di Lagash Enmetena è detto aver stabilito il confine tra Umma e Lagash (CHAVALAS 2006,14). Anche ad Adab è stato rinvenuto un vaso con un'iscrizione votiva di Mesalim, in cui il re si definisce figlio amato di Ninhursag, mentre il governatore locale è detto *ensi* (POMPONIO 2006, 556). Tuttavia non è detto che questi sia stato davvero re di Kish: nella sua titolatura a *kish* non segue il determinativo per i toponimi; il sovrano non è citato poi nella *Lista Reale Sumerica*; nelle iscrizioni da Lagash questi è collegato al dio della giustizia Ishtaran, di Der. Sono state rinvenute iscrizioni anche del re Mebarasi, tra cui una incisa su un vaso trovato nel Tempio Ovale di Khafaja che forse è identificabile con il penultimo re della I dinastia, Enmebaragesi, che avrebbe riscosso una vittoria sull'Elam e padre di Agga e di Enna-il, anch'egli vincitore sull'Elam.

<sup>49</sup> Vd. AKKERMANS – SCHWARTZ 2003, 211-232.

<sup>50</sup> Vd. *ibid.*, 233-287.

<sup>51</sup> Ebla dominava (almeno negli ultimi suoi 50 anni) la regione che comprendeva ad ovest la Valle dell'Oronte; a nord la piana di Antiochia (Alalakh), a nord-est una serie di luoghi fortificati (ad esempio, Karkemish) anche aldilà del confine siro-turco. Il dominio di Ebla si estendeva ad est fino al Balikh (ad esempio sulla città di Haddu).

Nagar/Tell Brak<sup>53</sup> nella zona del Khabur. Mari ed Ebla in particolare si contesero, con alterne vicende, l'egemonia in Siria, fino a quando Ebla fu distrutta da Mari (ca 2338 a.C.) e quest'ultima fu sconfitta verosimilmente da Sargon di Accad (dopo il 2325 a.C.).

In quest'epoca in tutta la Mesopotamia il palazzo tende progressivamente a diventare la sede unica di governo e a ridurre il tempio a ganglio del sistema economico-amministrativo centrale, pur mantenendo l'istituzione templare la sua importanza sociale come sede di culto e il suo significato politico come fonte di legittimazione per il potere regale.<sup>54</sup> Nel Paese di Sumer il particolarismo cittadino trova espressione a livello religioso: ogni città infatti aveva il suo dio locale e una propria genealogia e gerarchia divina modulate privilegiando la divinità poliade. Allo stesso tempo il pantheon era comune e si consolidò una gerarchia divina, che faceva capo a Enlil, condivisa tra i vari centri, che condizionava i rapporti tra città e contribuì al crearsi del concetto di regalità unica.<sup>55</sup>

A livello ideologico il potere del re sumerico si fonda sulla scelta divina<sup>56</sup> e tale aspetto è sottolineato in particolar modo nelle iscrizioni reali di usurpatori e *homines novi*.<sup>57</sup> Nella pratica la successione avveniva o nel rispetto del principio dinastico o attraverso una presa di potere violenta.

La titolatura regale è particolarmente eloquente per quanto riguarda la concezione della regalità.<sup>58</sup> Il sovrano può definirsi *en* ("sacerdote"), appellativo che indicherà la più alta carica sacerdotale cittadina. Questo titolo, attestato ad esempio ad Uruk, rimanda ad una forte connessione tra il potere regale e l'istituzione templare. Altrimenti, come a Lagash, il sovrano è chiamato *ensi* "fattore del dio" a sottolineare la delega amministrativa da parte della divinità cittadina. Il titolo *ensi* in siti come Lagash indica il sovrano vero e proprio, mentre in altri siti un re dipendente o un governatore (POMPONIO 2006, 548). Questo titolo sarà usato alla fine del III millennio a.C. dai governatori di città subalterne. A Kish e ad Ur si attesta invece il nuovo titolo *lugal*<sup>59</sup> "grande uomo" (in accadico *šarrum*) ovvero quello che diventerà il titolo regale per eccellenza in Mesopotamia, il più diffuso e duraturo. *Lugal* sembra maggiormente laico e centrato proprio sulla grandezza del leader dal punto di vista umano, politico ed economico. È da notare che questo titolo ha una forte connotazione guerriera: infatti tendono ad assumerlo i sovrani che sfidano i loro pari, adottando una politica egemonica (LIVERANI 2000, 184).

Il dominio ideale regale veicolato dai testi trascende i confini urbani, fino a comprendere tutto il mondo<sup>60</sup>, dal "Mare Superiore", il Mediterraneo, al "Mare Inferiore", il Golfo Persico, limiti ideali che perdurranno anche nei millenni successivi. Nelle iscrizioni sono menzionate a tal proposito

---

<sup>52</sup> Mari (ca 2900-2700 a.C.) controllava l'area limitrofa fino a comprendere Tuttul/Tell Bi'a e riuscì a prevalere su Ebla durante il regno di Iblul-Il fino all'epoca di Enna-Dagan di Mari e di Arennum di Ebla. Mari dominò la zona fino alla metà del XVIII sec. a.C., quando fu sconfitta da Hammurabi.

<sup>53</sup> Nagar/Tell Brak era riuscita a creare uno stato a carattere regionale presso il Khabur, delimitato a sud dal Jebel Abd al-Aziz e dal Jebel Sinjar. Mari aveva mire espansionistiche verso questo territorio e sconfisse anche Brak, che si alleò con Ebla. Vd. OATES *et alii* 2001.

<sup>54</sup> L'istituzione regale pare svincolarsi da quella templare soprattutto a nord di Sumer, nella regione di Kish, mentre nei siti meridionali i templi sembrano conservare un maggiore potere, anche economico, essendo dotati di estese proprietà terriere. Questa visione tuttavia potrebbe esser condizionata dal fatto che la maggior parte della documentazione proviene dagli archivi templari. Nel centro di Sumer (nei siti ad esempio di Shurruk e Isin) la situazione è intermedia tra il controllo palatino e l'autonomia templare.

<sup>55</sup> LIVERANI 2000, 185. I re dovevano contare a livello cittadino sul favore del dio poliade e quindi del clero locale (e del popolo), e a livello regionale sul consenso di Enlil, il capo del pantheon sumerico, che aveva il suo santuario principale a Nippur. I re delle diverse città sumeriche presentavano offerte all'Ekur e verosimilmente molte delle tensioni tra i diversi centri urbani erano mediate dal clero di Nippur, come se Enlil fungesse da giudice tra le diverse divinità cittadine.

<sup>56</sup> Anche nella *Lista Regale Sumerica* la regalità è concepita come un dono assegnato dagli dei agli uomini.

<sup>57</sup> Ad esempio, in un'iscrizione di Entemena, leggiamo: "Quando (Enlil) lo scelse tra la miriade di gente", vd. PETTINATO 2003, 187. Urukagina, ultimo re della I dinastia di Lagash, afferma in modo simile che Ningirsu "ha afferrato la sua mano tra 36000 uomini", vd. *ibid.*, 198.

<sup>58</sup> Per un'analisi delle titolature regali dal PD al periodo paleobabilonense, vd. HALLO 1957.

<sup>59</sup> Vd. *ibid.*, 10-29. La più antica attestazione del termine *lugal* "re di NG" sarebbe attestata nei testi del PD I da Ur, vd. MARCHETTI 2006, 128.

<sup>60</sup> Nella "mappa mentale" dei Sumeri l'alluvio coltivato era circondato da una periferia montana e vuota.

anche incursioni contro insediamenti lontani (nella Susiana o nella Mesopotamia settentrionale) con effetti più o meno duraturi.<sup>61</sup> I poemi epici legati agli eroi di Uruk serbano probabilmente memoria di questi tentativi di conquista di terre remote (Aratta, la Foresta dei Cedri etc<sup>62</sup>).

Un titolo che rimanda all'idea di conquista e di dominio universale è LUGAL KIŠ “re di Kish/della totalità”, a prova del potere giocato da questa città in quest'epoca. In caso di mancanza del determinativo di città (<sup>KI</sup>), esso viene tradotto con *lugal kiššatim* “re della totalità”. Se è seguito da <sup>KI</sup> è tradotto “re di Kish”, ma anche in questo caso l'appellativo potrebbe rimandare ad un dominio temporaneo sovraurbano, oppure ancora ad una conquista sempre temporanea del nord di Sumer, nell'area di Kish, oppure ad un tipo di regalità egemonica e autocratica, tipica di Kish, sconosciuta al sud.<sup>63</sup> La “regalità di Kish” si fonda quindi sulla forza militare.

Gli altri due titoli che esprimono l'idea di un dominio universale sono LUGAL KALAMMA “re di Sumer” e LUGAL *kibratim arba'im* “re della quattro parti del mondo”.<sup>64</sup> È da notare che questi titoli sono attestati in iscrizioni dedicatorie di offerte (a volte derivate dai bottini di guerra<sup>65</sup>) presentate dai re ad Enlil di Nippur, dove evidentemente veniva sancita la legittimità della pretesa di un simile dominio.

Un grande re guerriero fu Lugalzagesi, governatore di Umma<sup>66</sup> e conquistatore di Uruk nonché, sulla base dei suoi testi, di altri siti sud-mesopotamici (Ur, Larsa, Nippur, Lagash). In un'iscrizione dedicatoria rivolta ad Enlil, il dio, “re di tutte le regioni”, è detto aver assegnato al sovrano la regalità NAM.LUGAL su tutto il paese KALAM, facendo prostrare ai suoi piedi tutte le regioni KUR.KUR e aprendogli la strada dal “Mare Superiore” al “Mare Inferiore” lungo il Tigri e l'Eufrate.<sup>67</sup> Il re è definito “senza rivali” (come già Eannatum nei suoi testi<sup>68</sup>). Ancora una volta dunque è ribadito il fatto che solo Enlil poteva assegnare la regalità su tutta Sumer. Le azioni violente di Lugalzagesi sono ricordate nella *Lamentazione per Lagash*: in questo testo sono elencati i templi a cui il condottiero di Umma avrebbe dato fuoco e da cui avrebbe saccheggiato i metalli preziosi e lapislazzuli, distruggendo le statue divine.<sup>69</sup>

---

<sup>61</sup> Ad esempio, su un'iscrizione di Enentarzi (PETTINATO 2003, 195) è commemorata la vittoria di Lagash sugli Elamiti. È da notare che la vittoria non è attribuita al re, ma all'amministratore del tempio di Ninmarki Lu'enna. Questi riferisce i fatti al re e racconta di aver ucciso 540 Elamiti e di tenere prigioniero nel tempio Urbaba, il capomastro dei fabbri. Sostiene che gli Elamiti hanno dato vasi d'argento, vesti regali e pellicce e prega che questi beni possano rimanere nel tempio. Fonti redatte in epoca paleobabilonese attribuiscono a Lugalannemundu re di Adab nel PD IIIb, unico sovrano di questo sito citato nella *Lista Reale Sumerica*, il controllo di Subartu, Martu, Sutium, Elam, Marhashi, Gutium, vd. POMPONIO 2006, 556.

<sup>62</sup> In un'iscrizione su di una statuetta di pietra di Meskigala, governatore di Adab sottoposto a Lugalzagesi, è nominata ad esempio la Montagna dei Cedri (ma il contesto è andato perduto). Vd. PETTINATO 2003, 221.

<sup>63</sup> Vd. POMPONIO 2006, 547-548. Tra i re guerrieri del PD IIIb che portano il titolo di *en* di Uruk e di “re di Kish” ricordiamo per la città di Lagash Eannatum; per Uruk Lugalginneudu (vd. PETTINATO 2003, 230-231); Urzage; per Ur Mes'ugedug e suo figlio Mes'anepadda (MARCHETTI 2006, 82; CHAVALAS 2006, 10). Anche Sargon di Akkad e i suoi successori usarono questo titolo.

<sup>64</sup> Si attribuiscono la regalità di Sumer, ad esempio, i sovrani di Uruk Lugalginneudu, che aveva conquistato Ur, ed Enshakushana che sostiene di aver distrutto Kish su ordine divino (CHAVALAS 2006, 10; PETTINATO 2003, 228).

<sup>65</sup> Nel caso, ad esempio, di Enshakushana che offre le statue, i metalli preziosi, i lapislazzuli, il legname e i tesori saccheggiati. vd. *ibid.*, 228-229.

<sup>66</sup> Lugalzagesi come governatore di Umma si misurò anch'egli contro Lagash, di cui abbiamo la versione dei fatti ovvero le iscrizioni dell'*ensi* Urukagina, famoso per le sue “riforme”, editti mirati a porre fine agli abusi dei governatori e degli amministratori templari *sanga*, accentrando però le risorse templari in mano al re. Vd. POMPONIO 2006, 563-564.

<sup>67</sup> È da notare però che nel testo non sono elencate le città sottomesse e distrutte dal re in guerra. Non è sottolineata la forza militare del re, quanto piuttosto il consenso e la sua elezione a “re di Sumer” da parte dei “principi di Sumer” e dei “reggenti dei paesi stranieri”, mentre si insiste sulla prosperità delle singole città (Uruk, Ur, Larsa, Umma, la regione di Zabalam) sotto la sua guida. Nella titolatura regale prevalgono poi le cariche culturali su quelle militari. Per il testo dell'iscrizione, vd. CHAVALAS 2006, 15; PETTINATO 2003, 233-234.

<sup>68</sup> Vd. ad esempio *ibid.*, 160.

<sup>69</sup> In questo testo l'opera di distruzione è attribuita a Lugalzagesi e viene discolpato Urukagina. Il testo termina con l'augurio che Nisaba, la dea di Lugalzagesi, possa farlo soffrire per il peso della colpa, vd. *ibid.*, 209-210.

### Cap. III

Venendo ora all'Alta Mesopotamia, la struttura politica ad Ebla e negli altri centri era tripartita ovvero il potere del re (EN, letto in eblaita *malkum*) era condizionato da un gruppo gentilizio e da un collegio di "anziani" (LUGAL, *abba*, "che siedono presso il trono del re")<sup>70</sup>. È da notare che ad Ebla il nome personale del re è di rado indicato (MILANO 1995, 1221). Inoltre, a differenza che a Sumer, non sono state trovate ad Ebla iscrizioni regali che definiscano il potere regale come derivato dagli dei, né che ne esaltino le imprese.<sup>71</sup> Tuttavia, per quanto il potere sembri basarsi su una struttura secolare, esso non era laico e l'istituzione templare era sottoposta a quella palatina. Nel rituale del matrimonio regale di Ebla la coppia regale è infatti concepita come un'ipostasi di quella divina<sup>72</sup> e la famiglia regale funge da tramite tra il mondo umano e quello divino presiedendo alle cerimonie e ai sacrifici.<sup>73</sup> Questa diversità tra Siria e Sumer è stata ricondotta al ruolo preminente giocato dall'istituzione templare a sud nell'aggregazione sociale durante il periodo Tardo Calcolitico, quando a nord sarebbe invece prevalso l'ordinamento tribale.<sup>74</sup> Il carattere secolare del potere è stato interpretato infine come un precursore del modello accadico (DOLCE 1998, 67).

#### 2.2. La *Lista Reale Sumerica* e il racconto della guerra nelle iscrizioni regali protodinastiche

Uno dei documenti più importanti per ricostruire la cronologia di questo periodo è la *Lista Reale Sumerica*, verosimilmente elaborata in epoca accadica, poi aggiornata da Utu-hegal di Uruk e dai dinasti di Ur III (la copia più antica risale a Shulgi) e infine dai re di Isin, con i quali si conclude l'elenco dei sovrani (POMPONIO 2006, 537-538). Questo testo non è attendibile storicamente, ma offre un inquadramento di base e ha un forte significato ideologico in particolare per l'epoca di redazione, rispecchiando l'ideale di regalità unica e universale affermatosi durante il periodo accadico e di Ur III. Esso non è attendibile perché dispone in sequenza dinastie (quelle che precedono la I dinastia di Ur) coeve e non menziona città importanti come Lagash e Eshnunna, o sovrani noti da altre fonti, come Mesalim di Kish.<sup>75</sup> Elenca poi per le epoche più antiche figure mitiche ed eroiche e attribuisce un numero di anni di regno elevatissimo ai sovrani più antichi.<sup>76</sup>

La storia è segnata dall'evento del Diluvio, prima del quale la regalità era esercitata direttamente da divinità o da esseri umani guidati dai saggi *apkallu*.<sup>77</sup> Un aspetto importante da sottolineare è che, in base alla formula "la città A fu sconfitta con le armi; la sua regalità fu trasferita alla città B", il

---

<sup>70</sup> LUGAL, letto in eblaita *ba'alum* "signore", indica un alto funzionario o un governatore (o re vero e proprio?) subordinato al sovrano eblaita o un suo rappresentante nei centri periferici. Il ruolo degli anziani, verosimilmente capi famiglia, è legato all'ordinamento tribale e all'organizzazione politica delle comunità rurali.

<sup>71</sup> Nemmeno la pratica di nominare gli anni in base alle opere principali del sovrano è attestata. Anzi talvolta, quando vi sono, i nomi d'anno possono riferirsi non al re, ma ad un alto funzionario (MILANO 1995, 1222).

<sup>72</sup> Come suggerito da questo passo: "Nintu (dea delle nascite) annuncia un nuovo dio Kura e una nuova dea Baram, un nuovo re e una nuova regina", vd. FRONZAROLI 1993, 14, 63.

<sup>73</sup> Le cariche sacerdotali erano assunte dai membri della famiglia regale o della corte. Il sovrano contribuiva a provvedere offerte e arredi culturali. È da notare poi che ad Ebla già in quest'epoca vi sono testimonianze di sacrifici offerti ai sovrani defunti, in occasione ad esempio delle cerimonie di intronizzazione (MILANO 1995, 1221). Inoltre i templi non sembrano aver goduto di un potere economico paragonabile alla situazione meridionale: non ci sono testimonianze di estese proprietà terriere in mano ai santuari.

<sup>74</sup> L'onomastica contraddistinta da *-lim* "stripe/gente" e da *-damu* "sangue" piuttosto che di tipo teoforico ne potrebbe costituire una prova.

<sup>75</sup> Sono menzionati però anche sovrani di origini non sumeriche, legati a Mari, all'iraniana Hamazi, alla settentrionale Akshak e al popolo dei Gutei.

<sup>76</sup> Sono nominati, ad esempio, animali personificati o personaggi di umili origini come Mesgan "il fabbro"; Magalgal "il battelliere" e re mitici come Enmerkar, Lugalbanda, Ghilgamesh, Etana. Assegna migliaia di anni ai re antidiluviani e centinaia di anni a quelli successivi fino a durate ragionevoli a partire dai re di Akshak, Kish, Uruk, anteriori a quelli di Accad (con l'eccezione di Ur-Zababa di Kish che avrebbe regnato quattrocento anni).

<sup>77</sup> Prima del Diluvio sono nominate cinque città (Eridu, Badtibira, Larak, Sippar, Shuruppak) per otto sovrani per 241200 anni. Precedono il primo re umano, Etana di Kish, altri dodici re con nomi strani, legati ad esempio ad animali. Il primo nome non è leggibile, il secondo è stato tradotto con "tutti loro erano re", poi seguono nomi che significano Porta, Scorpione, Cane, Agnello, Gazzella, Pesce. Vd. POMPONIO 2006, 546.

trasferimento della regalità da una città all'altra avviene in seguito ad un conflitto armato.<sup>78</sup> Questo potrebbe significare a livello ideologico che il potere si fonda necessariamente su un primato di forza e di violenza.

Per quanto riguarda le iscrizioni di soggetto bellico di questo periodo, in essi compaiono già i *topoi* che saranno impiegati anche dai sovrani futuri. Il re infatti è definito eroe, forte e senza rivali, al servizio del dio, che ordina la guerra attraverso, ad esempio, una comunicazione onirica. Ricorrono poi il motivo del terrore divino che colpisce le terre straniere<sup>79</sup>, dell'attacco distruttivo quanto il Diluvio, della rete da battaglia divina che intrappola i nemici e le immagini dei re vinti che si gettano ai piedi del vincitore e dei cumuli di cadaveri degli sconfitti. Anche per quanto riguarda la celebrazione della vittoria, già in quest'epoca si parla del bottino offerto agli dei durante cerimonie destinate a legittimare le azioni compiute in guerra e a riconfermare la carica regale. Infine queste iscrizioni possono essere legate a monumenti commemorativi.

La maggior parte delle iscrizioni regali protodinastiche legate alla commemorazione di guerre provengono da Lagash.<sup>80</sup> Il testo della *Stele degli Avvoltoi* di Eannatum (CHAVALAS 2006, 11-13) comprende tutti i motivi sovramenzionati al punto di essere emblematico per questo genere di documenti dell'epoca e paradigmatico per quelli del futuro.

Nella prima parte dell'iscrizione il sovrano ricorda le vicende passate del conflitto tra la sua città Lagash e Umma: le sconfitte dei sovrani precedenti costituiscono il preambolo alla narrazione della sua impresa. Segue il racconto della nascita e dell'infanzia del sovrano, generato dal dio guerriero Ningirsu, che lo aveva quindi prescelto già quand'egli era ancora nel grembo materno.<sup>81</sup> Ningirsu assegna la regalità ad Eannatum, che è definito "il forte". A questo punto il re deve svolgere la sua funzione che consiste nella difesa degli interessi della divinità, secondo un principio di giustizia. Il *casus belli* è legato alla colpa del nemico che non rispetta i confini stabiliti dalla divinità: Eannatum attacca il re di Umma perché questi, in modo illegittimo, "ha consumato i campi di Ningirsu". Nel testo si allude anche ad un comportamento aggressivo minaccioso del re di Umma, che nel frattempo starebbe già radunando il suo esercito. Inoltre è Ningirsu stesso che vuole la guerra e che rassicura, via sogno, Eannatum sull'esito favorevole del conflitto.

Inizia quindi la narrazione della battaglia, resa attraverso l'immagine sintetica e simbolica della tempesta. Non c'è interesse per una descrizione delle strategie e non è nominato l'esercito. L'unico protagonista è il sovrano: Eannatum, ferito da una freccia, che egli stesso spezza tra le urla di dolore, attacca Umma e la sconfigge, per ristabilire infine i confini. Segue il *topos* della distruzione delle terre straniere per mano del re e sono elencati i territori sotto il controllo del sovrano, che infine pone una stele nel tempio a memoria dei suoi meriti e a protezione del suo dominio.

È raccontato infine il momento che segue la battaglia, che costituisce una delle rare fonti per quanto concerne i rituali in guerra: Eannatum porge al re di Umma, mai chiamato per nome, la rete

---

<sup>78</sup> Il passaggio della regalità nell'epoca antidiluviana è indicato con l'espressione: "io abbandono la città x", attribuita o allo scriba che cambia argomento o alla divinità. Per Pettinato si tratterebbe di Enlil. A tal proposito ipotizza che sia questo dio ad assegnare la regalità e non il dio cittadino, a prova ulteriore della concezione di una regalità unica. Vd. PETTINATO 2003, 51-52.

<sup>79</sup> Ad esempio, in un'iscrizione di Entemena che ricorda l'offerta di un carro per il dio Ningirsu, il dio è definito "colui che opprime il paese straniero" e "il cui terrore si espande fin nel cuore del paese straniero" (*ibid.*, 192). Lo splendore terrifico è per ora attribuito solo al tempio: ad esempio, in un'iscrizione di Entemena leggiamo che il re ha costruito l'Antasurra per Ningirsu, il tempio (dal nome): "il suo splendore ricopre tutti i paesi stranieri", vd. *ibid.*, 181. In un'iscrizione di Urukagina il tempio di Ningirsu è detto coprire con il suo splendore divino il Kur, vd. PETTINATO 2003, 207.

<sup>80</sup> I conflitti tra Lagash e Umma legati al controllo dello sfruttamento delle acque del canale Guedanna sono attestati nelle fonti a partire da Ur-Nanshe fino alla sconfitta di Uruk'inimgina da parte di Lugalzagesi (2450-2330 a.C.). NADALI 2007a, 351.

<sup>81</sup> In questa parte è sottolineata la relazione fisica, intima, tra il re e gli dei attraverso alcune istantanee: Inanna lo prende per mano e lo porta sulle ginocchia della dea Ninhursag che lo allatta; Ningirsu lo misura con il palmo della mano e si accorge che non è più un bambino, essendo alto quasi tre metri, ed è pronto quindi per regnare.

di battaglia di Ningirsu per giurare sugli dei di rispettare i confini.<sup>82</sup> Sono quindi definite le strettissime relazioni tra il re e il mondo divino: Enlil gli ha donato la forza, Ninhursag il suo latte, Inanna gli ha dato il nome, Enki gli ha donato la conoscenza. Eannatum è detto essere il prescelto di Nanshe, colui che soggioga le terre straniere per Ningirsu, amato dagli dei Dumuzi'abzu e Lugalurub e sposo di Inanna.

Il re è poi rappresentato come un conquistatore di terre lontane, da cui proviene ricchezza: è detto aver sconfitto l'Elam e Subartu, definite terre di legname e tesori, e varie altre città (Susa, Ur'a, Aru'a, Ur).

### 2.3. Le fonti iconografiche di soggetto bellico del periodo Protodinastico

In questo periodo la produzione artistica in Mesopotamia è piuttosto omogenea dal punto di vista tematico e stilistico. Si tratta perlopiù di rappresentazioni divine e di soggetti legati al culto (scene di offerta, sculture di oranti,...), oppure di rappresentazioni di conflitti (scene di battaglia tra eserciti o di combattimenti tra animali, creature ibride ed eroi).<sup>83</sup> L'istituzione centrale, templare e palatina è alla base di tale produzione e tale selezione di soggetti testimonia i fondamenti ideologici del suo potere: la relazione di prossimità al mondo divino e la forza.

Una tipica produzione del PD (soprattutto del PD II e IIIa), rinvenuta in siti sud e centro-mesopotamici<sup>84</sup>, ma anche a Mari, ad Ebla e a Susa, è costituita da lastre di pietra quadrangolari, in genere con perforazione centrale, decorate prevalentemente a bassorilievo e in taluni casi ad incisione. Queste placche erano collocate di norma sulle pareti e verosimilmente nei pressi delle porte dei templi.<sup>85</sup> Gli esemplari maggiormente significativi ai fini della nostra ricerca sono quelli che ritraggono divinità guerriere, e le placche a tre registri, costituendo esse un possibile prototipo, dal punto di vista formale-compositivo e forse tematico, per lo Stendardo di Ur nonché per la comunanza di motivi iconografici tra esse e la glittica.<sup>86</sup>

Appaiono poi in quest'epoca stele votive di soggetto bellico, tra cui la Stele degli Avvoltoi di Eannatum (vd. tav. 42) e una stele della fine del periodo da Gebelet el Beyda che rappresenta un "sovrano guerriero" (vd. tav. 43).

---

<sup>82</sup> Il re di Umma in nome di Enlil promette che userà i campi di Ningirsu solo a titolo di prestito (ad interesse) e di non alterare i confini né i canali, altrimenti la rete del dio cadrà su Umma. Eannatum mette sugli occhi di due colombe dell'antimonio (proprio come Lugalbanda con i cuccioli di Anzu) e unge la loro testa con della resina e le libera verso Nippur, ovvero ad Enlil, per poi ribadire l'accordo con Umma e la maledizione della rete. Il re di Umma ripete il giuramento sulle reti di battaglia di Ninhursag di Kesh, di Enki dell'Abzu, di Sin di Ur, di Utu di Larsa, che sono anch'essi invocati di mettere la loro rete di battaglia su Umma in caso di violazione del trattato. Eannatum offre colombe anche a Ninhursag, Enki, Sin, Utu. La dea degli Inferi Ninki è invocata di far emergere dalla terra serpenti per mordere i piedi di Umma stessa e di sollevare il terreno.

<sup>83</sup> Per una sintesi della tipologia di reperti scultorei, glittici ed epigrafici datati al PD I, II, IIIa/b vd. MARCHETTI 2006, 113-121.

<sup>84</sup> Ad esempio ad Ur, Uruk, Tello, Fara, Adab, Nippur, Kish, Kutha, Tell Giokha e della Diyala a Khafagia, Tell Agrab, Tell Asmar.

<sup>85</sup> In passato era stato ipotizzato che esse fossero collocate nei muri dei santuari in onore di colui che aveva "finanziato" la cerimonia rappresentata su di esse oppure che servissero come base per un emblema divino (HANSEN 1963, 146). Alcune lastre sono state scoperte nei pressi di entrate (ad esempio a Mari e a Nippur). Inoltre il perno con cui venivano affisse è elencato tra le parti della porta. Evidentemente esse decoravano il paletto a cui venivano arrotolate le corde per chiudere l'accesso, costituito non necessariamente da una porta di legno, ma più probabilmente da una tenda. Vd. ROMANO 2010a, 973-974. HANSEN 1963, 151-152.

<sup>86</sup> Sulle lastre possono esser rappresentate scene di banchetto, di offerta alla divinità, con portatori di vasi e animali, guerrieri con carro, rematori o motivi animali (perlopiù capridi recumbenti) o motivi araldici/mitologici che raffigurano animali, creature ibride ed eroi talvolta in lotta tra loro. Una tipologia particolare è costituita dalle lastre "genealogiche" di Ur-Nanshe (PD IIIb) scoperte a Tello che celebrano il sovrano come "costruttore". Sulle lastre può essere incisa anche un'iscrizione, come nel caso della celebre placca di Dudu (WOOLLEY 1957, 123). L'epigrafe contiene perlopiù la dedica alla divinità e il nome del committente, appartenente alle classi sociali più elevate e prossimo alle istituzioni centrali, qualora non sia il re stesso (ROMANO 2010a, 973-981).



Per quanto riguarda le opere di scultura a tutt'oggi, la produzione del Protodinastico, attestata dal PD I, consiste prevalentemente in statue votive di oranti.<sup>87</sup> Essa non costituisce una prerogativa regale: le statue dei re nel PD IIIa si differenziano da quelle dell'aristocrazia cittadina per l'impiego di pietre rare (diorite, dacite) e le grandi dimensioni, ma non per l'aspetto, mentre quelle del PD IIIb prevalentemente solo grazie all'iscrizione che contiene informazioni circa il dedicante.<sup>88</sup> Vi sono alcune statue che raffigurano il sovrano con un'acconciatura a chignon, una veste che lascia scoperta una spalla, elementi che ricordano l'aspetto del re Eannatum nella Stele degli Avvoltoi. Tuttavia i re sono ritratti nell'atteggiamento dell'orante (vd. tav. 67), con le mani giunte al ventre o dell'offerente (vd. tav. 69), con in braccio un animale, e sono privi di armi. Questi esemplari quindi non sono chiaramente riferibili ad una tipologia guerriera. L'unica scultura che rappresenta un re guerriero risale alla fine del periodo (vd. tav. 68).

Una produzione tipica del periodo è costituita da opere ad intarsio, alcune delle quali con soggetto bellico, scoperte nei palazzi reali di Kish (vd. tav. fig. 80), di Ebla (vd. tav. fig. 81, 82), di Mari (vd. tav. 73, 75, 76, 77, 79), nel tempio della dea Ishtar di Mari (vd. tav. 74, 78) e nelle sepolture reali di Ur (vd. tav. 70, 71). È significativo che le testimonianze più antiche (PD II o IIIa) siano legate a Kish, la prima città in cui, secondo la *Lista Reale Sumerica*, fu esercitata la regalità dopo il Diluvio, centro che praticò una politica egemonica sul territorio, fornendo un modello di regalità guerriera per i contemporanei e per i re futuri (NADALI 2007a, 342-343). In questo genere di reperti sono preminenti figure di soldati rappresentati durante la battaglia o mentre conducono prigionieri, oppure di vinti morti, mentre sono assenti immagini divine. L'aspetto religioso è evocato nei documenti da Mari, Ebla e Ur dalla presenza di stendardi divini o da motivi simbolico-mitologici (ad esempio l'aquila leontocefala). Non sappiamo se queste opere commemorassero un episodio preciso. Se nello Stendardo di Ur era forse rappresentata un'impresa compiuta dal re Urpabilsig, titolare della sepoltura (NADALI 2007a, 344)<sup>89</sup>, gli altri reperti sembrano piuttosto evocare la forza dell'esercito in guerra in una dimensione a-temporale, perenne. È da notare, poi, che a parte il caso degli intarsi scoperti nel tempio di Ishtar a Mari, gli altri erano collocati nei palazzi. È possibile quindi attribuire a queste opere una funzione celebrativa maggiormente "laica", forse anche propagandistica, rispetto a quelle collocate all'interno dei santuari, per le quali la divinità era la principale destinataria.

Per quanto concerne la glittica, in questo periodo essa è contraddistinta da scene di lotta tra animali (come nell'epoca precedente), ma soprattutto tra creature sovraumane, esseri metà uomo e metà toro, o eroi dall'aspetto umano, con elementi distintivi (sono nudi, indossano una cintura, copricapi a sporgenze laterali o corna, capigliature a riccioli) che si scontrano contro leoni, serpenti o creature che sommano parti di questi due animali.<sup>90</sup> Di frequente questi personaggi sembrano difendere capridi o bovini o tori androcefali dall'aggressione di felini, oppure sembrano trattenerli in un atteggiamento che non è chiaro se sia di dominazione o di difesa. È possibile che gli eroi siano legati a divinità, come l'eroe a riccioli Lahmu a Enki/Ea (WIGGERMAN 1992, 164) e il toro-androcefalo a Utu/Shamash, e che le scene di combattimento rappresentino episodi mitologici, magari anche con un significato astronomico. Questi motivi evocano inoltre la lotta contro le bestie selvatiche che minacciano gli animali addomesticati da cui dipende la vita in una società a carattere

---

<sup>87</sup> Le statue raffigurano fedeli, sia uomini che donne, con le mani giunte al grembo con talvolta in mano una coppa, che verosimilmente erano collocate al cospetto di una statua o simbolo divino affinché pregassero costantemente a favore del loro committente. Le statue sono di diversa altezza e di pietre varie, con intarsi anche preziosi. I personaggi possono essere stanti o seduti e indossano di norma il *kaunakes* oppure una veste lunga che lascia scoperta loro la spalla oppure, nel caso di personaggi femminili, una tunica che copre loro anche la testa. Le sculture sono state scoperte prevalentemente nei templi di siti della Diyala: nel tempio Ovale (PD II-III) e di Nintu (PD IIIa-b) a Khafaja; nel tempio di Shara a Tell Agrab (PD II-III), nel tempio di Abu (PD i-IIb), nel tempio quadrato (PD II) e nel tempio a sacello unico (PD III) a Tell Asmar. Sulla statuaria del PD, vd. MARCHETTI 2006.

<sup>88</sup> Anche le statue di alti funzionari possono essere di grandi dimensioni, materiali pregiati e presentare un'acconciatura a chignon, vd. *ibid.*, 150-152.

<sup>89</sup> Margueron (1996) ritiene invece che l'opera non faccia riferimento ad un evento preciso.

<sup>90</sup> Per una trattazione della glittica del PD, vd. FRANKFORT 1939, 39-79.

fondamentalmente agricolo-pastorale. Considerato poi che gli animali nella glittica a volte sono rappresentati in atteggiamenti umani<sup>91</sup>, il motivo della lotta animalistica potrebbe simboleggiare anche la guerra tra gli uomini e gli animali potrebbero essere emblemi di città (MAYER-OPIFICIUM 2006, 61). Al di là dell'effetto decorativo conseguito con le catene di animali ed eroi, il soggetto della lotta animalistica potrebbe dunque avere una funzione apotropaica, a difesa dai nemici, veri o sovrannaturali. Di certo il tema della lotta, al di là dei suoi possibili significati, è uno dei preferiti in quest'epoca, anche per i sigilli dei sovrani.<sup>92</sup>

In alcuni sigilli compaiono poi divinità guerriere (vd. tav. 103-106, 108-111), anche all'interno di scene di lotta. Questo tema troverà una grande diffusione nella successiva epoca accadica. Molto comuni sono inoltre scene di battaglia (vd. tav. 83-92, 94-100), simili a quelle attestate negli intarsi, che prevedono perlopiù un carro che investe il nemico e fanti con prigionieri. Nella glittica queste scene sono disposte il più delle volte su uno di due registri sovrapposti, in associazione, forse non casuale, con altri temi, come quello del banchetto<sup>93</sup>, della lotta tra eroi ed animali e del "dio barca"<sup>94</sup>. L'associazione di scene di banchetto a quelle di battaglia è attestata anche nelle placche e negli intarsi ed è verosimilmente legata alla rappresentazione di diversi momenti legati all'evento bellico: la lotta e la celebrazione della vittoria. Per quanto riguarda la compresenza di scene di battaglia e di scene di lotta animalistica o che contengono elementi e figure mitologiche, essa può esser dovuta ad un comune fondamento concettuale. Consideriamo, ad esempio, le facce principali (quelle "narrative") dello Stendardo di Ur (vd. tav. 70) in relazione ai lati minori di soggetto mitologico, che sono di norma ignorati nelle trattazioni dell'opera, come se essi svolgessero una funzione puramente decorativa. Su un lato stretto, in basso, l'aquila leontocefala che aggredisce il toro androcefalo rimanda all'idea di guerra (anche per il legame con la tempesta) e di potere regale. In modo coerente, nel registro inferiore nella faccia principale è rappresentata una scena di battaglia. La struttura "a capanna", presente nell'altro lato minore, in basso, potrebbe simboleggiare gli Inferi<sup>95</sup>, in accordo con il tema della guerra, costituendo essa il piano d'azione della morte.

Le bande centrali sembrano invece dedicate al tema del sacrificio. Su uno dei lati corti, un uomo rasato con gonnellino leva una coppa di fronte ad un eroe, che indossa un copricapo a cresta fatto con piume o foglie e ha una barba nera.<sup>96</sup> Quest'ultimo sta per colpire con una spada un capride. Sull'altro lato minore un giaguaro sta per aggredire un erbivoro recumbente. Parallelamente, nel centro del registro mediano sul lato della guerra, un prigioniero sta per essere ucciso. La sua morte sembra connotarsi quindi come atto sacrificale. Sull'altro lato lungo, alcuni uomini (tra cui uno con cresta/copricapo a piume e barba nera, simile all'eroe di cui abbiamo parlato) conducono animali verosimilmente destinati al sacrificio.

Per quanto riguarda le bande superiori, le rosette su un lato corto potrebbero evocare la condizione di pace e di prosperità che segue il sacrificio cruento. La capra è rampante tra le piante,

<sup>91</sup> Ad esempio su un sigillo da Susa, un leone stante punta un arco contro un toro inginocchiato, mentre un altro toro stante brandisce una mazza al cospetto di un leone seduto (MAYER OPIFICIUM 2006, 197, fig. 100). Gli animali sono rappresentati in atteggiamenti umani anche in altri contesti: ad esempio, su un sigillo da Ur alcuni animali suonano e recano offerte al leone assiso su trono, vd. FRANKFORT 1939, 74, fig. 28.

<sup>92</sup> Vd. ad esempio i sigilli del re Mes'anepadda e della sua regina, vd. *ibid.*, 57, pl. XIV h, XIIIc; di Lugalanda e della regina Barnamtara vd. *ibid.*, 53, fig. 20-23, con Anzu che trattiene leoni che le mordono le ali, un eroe nudo con riccioli che tiene due tori androcefali, un eroe con cresta a riccioli che trattiene un capride, leoni incrociati che aggrediscono tori androcefali (fig. 20).

<sup>93</sup> A volte si tratta di offerte alla divinità, seppur talvolta priva di tiara a corna, vd. *ibid.*, pl. XIVf, XVk; ARUZ 2003, 122, fig. 37.

<sup>94</sup> Frankfort interpreta il "dio barca", associato di frequente con un quadrupede dall'aspetto felino, un aratro e un vaso, come dio del sole. Gli attribuisce un significato ctonio e scarta l'interpretazione astronomica, vd. FRANKFORT 1939, 67-70.

<sup>95</sup> Nella glittica del periodo accadico ricorrono scene in cui divinità sembrano intrappolate proprio all'interno di un simile spazio.

<sup>96</sup> Si tratta come si è visto di una figura frequente nella glittica di questo periodo, definito da Frankfort "eroe nudo", rappresentata mentre pugnala leoni (sigillo dello "scriba della regina" da Ur, vd. WOOLLEY 1957, 151), leopardi (da Ur, vd. *ibid.*, 144), o tiene buoi selvatici.

al sicuro al cospetto di un toro androcefalo (nella glittica quest'ultimo infatti abbraccia e protegge i capridi) connotato di elementi solari, di rinascita. In parallelo sui lati lunghi è celebrata la vittoria.

Dopo questa rassegna sui generi di fonti iconografiche di soggetto bellico di cui disponiamo per questo periodo, ci soffermiamo ora su alcuni aspetti legati al significato di queste testimonianze. Innanzitutto registriamo che in questa epoca il potere fondato sulla forza e che si manifesta attraverso la violenza viene divinizzato, diventa cioè una componente fondante della realtà e assume un valore normativo. Se le figure guerriere presenti nelle fonti iconografiche del Tardo Calcolitico erano esclusivamente umane, in quest'epoca esse sono anche divine. Se da una parte la guerra era diventata una circostanza comune della vita, una questione sociale, al punto di condizionare la sfera religiosa, dall'altra la religione, dal punto di vista "ideologico" ed etico, disciplina dunque l'interpretazione, la gestione e le conseguenze (politiche, sociali) dei conflitti. Da una parte il re può contare sull'esistenza di divinità "non pacifiche", di un modello socialmente condiviso, per legittimare le sue azioni violente; dall'altra il sovrano necessita della legittimazione divina.

L'importanza della sfera militare nella società protodinastica è testimoniata dalle placche votive che hanno per soggetto una cerimonia che coinvolgeva tutta la comunità e che verosimilmente, data la loro collocazione, si svolgeva nel tempio cittadino. In queste lastre è rappresentata una sfilata di guerrieri e di civili inermi che trasportano beni e conducono animali, diretti ad un simposio a cui partecipano verosimilmente il re e la regina. Questa scena ci riporta alla mente le processioni e le presentazioni di offerta presenti nel Vaso di Warka e nei sigilli del periodo di Uruk Tardo, in cui però sono assenti uomini armati. Al di là dell'occasione della cerimonia (legata alla celebrazione di una vittoria, considerate le analogie tematiche e compositive tra queste placche a tre registri e lo Stendardo di Ur, oppure al "matrimonio sacro" o ad altri momenti del calendario rituale cittadino), queste opere sembrano contenere un ritratto ideale della società urbana. I registri potrebbero rispecchiare le classi sociali: le scene di navigazione e con il carro, nei registri inferiori, potrebbero evocare la classe dei mercanti e dei soldati; quelle con i viveri e il bestiame, la classe dei contadini e degli allevatori, mentre in alto troverebbero posto le classi dirigenti. A far da collante è il sovrano che catalizza i frutti delle attività dei sudditi destinandoli al culto. Comunque sia, questi documenti testimoniano l'importanza della componente sociale guerriera nel profilo comunitario.<sup>97</sup>

Possiamo inoltre notare una partecipazione comunitaria alla guerra, una condivisione tra il sovrano e il suo esercito, non solo delle azioni valorose, ma anche dei vantaggi legati alla vittoria. Il re non è l'unico protagonista della lotta, per quanto ne sia senza dubbio il principale. Nella Stele degli Avvoltoi il sovrano è affiancato in battaglia dall'esercito; nello "Stendardo di Ur" egli si distingue dai soldati che combattono, montati sui carri, solo per le dimensioni leggermente maggiori e in quanto fulcro della processione dell'esercito con i vinti. Negli intarsi prevalgono nettamente le figure di soldati, afferenti anche a diversi corpi dell'arma, rispetto a quella del sovrano, attestata solo nei frammenti isolati da Ur (vd. tav. 70, 71), Mari (vd. tav. 73), Nippur (vd. tav. 72), nei quali egli è caratterizzato da barba, elmo, ascia in mano e in particolare dall'acconciatura a chignon. Nelle scene di battaglia attestate nella glittica, con una frequenza senza pari nella storia di questo genere di produzione, non è possibile distinguere una figura di sovrano, se non nel caso dei sigilli del re Ishqi-Mari (vd. tav. 113, 114) e di uno da Beydar (vd. tav. 102), che sono significativamente datati alla fine del periodo Protodinastico/accadico iniziale. Nello Stendardo di Ur è poi raffigurato anche un banchetto a cui partecipa il re insieme all'aristocrazia, motivo attestato frequentemente anche nella glittica (vd. tav. 100). Dovremo aspettare il periodo neoassiro per ritrovare scene simili nei rilievi di Sargon II. Il sovrano quindi, nelle fonti iconografiche di questo periodo, non sembra

---

<sup>97</sup> Anche le scene di combattimento corpo a corpo attestate su qualche placca (vd. tav. 55, 56) ci fanno pensare anche al significato sociale, di valore, della forza in questo periodo. A tal proposito, ci chiediamo se i tormenti che Gilgamesh imponeva ai suoi giovani concittadini non consistessero proprio in queste sfide, una sorta di spettacoli cruenti e pericolosi (per la vita dei partecipanti) a cui il re assisteva. Un motivo simile è attestato su un intaglio in legno, scoperto nell'ala Nord-Ovest nel vano L.2601 del Palazzo G, ad Ebla: due guerrieri si trafiggono a vicenda (MATTHIAE 1977, fig. 33; MATTHIAE 2010, 167-169).

accentrare su di sé i meriti della vittoria, ma pare condividerli con le altre componenti della comunità.

In quest'epoca inizia poi ad essere elaborato un codice espressivo legato alla rappresentazione della guerra che durerà per millenni, sia a livello di schema narrativo, che di iconografie specifiche. Nei documenti sono prescelti il momento dello scontro e quello del trionfo. Tra le iconografie impiegate vi sono quella dei carri che investono i nemici, del nemico preso per la testa, calpestato, imprigionato nella rete, decapitato, dei cumuli di cadaveri, degli uccelli che attaccano i vinti morti, della sfilata di prigionieri e tributari.

Appare poi un monumento regale che rimarrà tradizionale, ovvero la stele regale di soggetto bellico destinata ad essere collocata nei templi. Il destinatario del monumento era quindi il dio: il sovrano presentava a quest'ultimo le proprie azioni meritorie e poneva i loro effetti (la conquista) nonché la propria persona sotto la tutela divina. Compagno tuttavia anche opere più "laiche" destinate alla commemorazione delle imprese regali, ovvero con una funzione propagandistica più accentuata: gli intarsi scoperti non nei templi, ma nei palazzi, ad Ebla, Kish, Ur, Mari. Quelli scoperti ad Ebla, che verosimilmente non decoravano oggetti mobili ma pareti, sembrano ad esempio prefigurare i rilievi murali di epoca assira (NADALI 2007a, 357).

Per concludere, un aspetto importante è la condivisione di questo linguaggio codificato tra centri anche a grande distanza, a prova della sua efficacia comunicativa, di un'omologazione ideologica, e forse di una sorta di competizione di prestigio tra le diverse città-stato (NADALI 2007a).

### 3. L'età eroica di Accad

#### 3.1. I sovrani accadici e il dominio universale

Un'altra fase storica molto importante ai fini della nostra indagine sulla regalità guerriera mesopotamica è il periodo accadico, che durò circa 150 anni (2350-2200 a.C. ca). Se nel II capitolo abbiamo parlato della tradizione letteraria legata ai sovrani accadici principali, Sargon e Naram-Sim, qui, dopo un breve inquadramento storico, ci focalizzeremo invece sulle fonti coeve.

I sovrani accadici per la prima volta nella storia della Mesopotamia riuscirono a creare uno stato territoriale centralizzato, il cui cuore era localizzato nella Babilonia settentrionale e si estendeva con un controllo più o meno profondo e stabile nel sud sumerico, nel nord (Subartu e Jezira siriana) e ad est, in Elam.<sup>98</sup> Per prima cosa indugeremo sulle loro campagne militari: del resto il ricordo che questi sovrani vollero trasmettere ai posteri fu affidato proprio al racconto delle loro vittorie, tramite monumenti e iscrizioni.

Il fondatore della dinastia accadica fu Sargon (2350/2340-2300 a.C.), il cui nome significa "il re è vero/legittimo", un alto dignitario di Urzababa di Kish, che scacciato dalla corte, si spostò ad Accad, un centro minore all'epoca, destinato a diventare la capitale del regno. Sargon si scontrò con il re di Kish per l'egemonia nel nord della Babilonia e vinse, malgrado Lugalzagesi fosse salito in aiuto di Urzababa. Una volta unificato il nord sotto la sua guida, Sargon mosse guerra contro le città-stato meridionali (Nippur, Ur, Umma, Lagash, della quale distrusse le mura) capeggiate da Lugalzagesi, finché riuscì a condurre il rivale in ceppi presso la porta di Enlil a Nippur, dimostrando che il capo del pantheon di Sumer lo aveva scelto come *lugal*. In seguito attaccò l'Elam, Parahshum e Simurrum e compì incursioni anche in Siria. Anche Manishtusu (2299-2284 a.C.) compì spedizioni in Elam e sull'altopiano iranico (conquistò Anshan/Tal-i Malyan, Sherihum) e attraversò il Golfo Persico fino alle coste dell'Oman (Magan) dove sconfisse una coalizione di trentadue centri. Rimush (2283-2275 a.C.) impegnò le sue forze contro le città sumeriche ribelli (Adab, Zabala, Umma, Kidingira, Ur, Lagash), in Elam e in Parahshum (Fars), dove sconfisse Awan e Susa, alleata a Zahara e a Meluhha (Valle dell'Indo). Naram-Sin (2274-2234 a.C.) osò ancor più dei suoi predecessori, muovendo l'esercito a settentrione (in Alta Mesopotamia e nella Jezira siriana) e verso nord-ovest, in Siria e in Cilicia. Compì un'incursione anche in Cappadocia

<sup>98</sup> Per una sintesi sul periodo accadico, vd. MILANO 2006. WESTENHOLZ 1999.

(Kültepe) “dove nessun re aveva condotto una spedizione prima” e di ritorno ricevette l’omaggio dei re della Valle del Khabur e degli “*ensi* delle alte terre” (EN.EN <sup>c</sup>*aliātim*) di Subartu (Alto Tigri), che furono sottomessi con difficoltà e solo dopo la sconfitta di Shenaminda e la battaglia presso Pir Huseyn. Naram-Sin riuscì inoltre a consolidare il controllo sull’Elam e a sottoporre Susa al dominio accadico.<sup>99</sup> Si spinse poi ancora più ad ovest, in Siria, puntando al Mediterraneo (il Mare Superiore), dove sconfisse Armanum ed Ebla.<sup>100</sup> Le iscrizioni reali alludono poi a nove battaglie combattute da Naram-Sin in un anno contro città ribelli.<sup>101</sup> La tradizione letteraria postuma parla di una “grande rivolta” a cui avrebbe partecipato una coalizione di centri settentrionali, capeggiati da Iphur-Kishi, proclamato re di Kish, contro cui combatté due battaglie, e una lega meridionale capeggiata da Amargirid di Uruk, affrontata per ben sette volte.<sup>102</sup> La tradizione letteraria somma la rivolta all’invasione dei Guti, che però verosimilmente è databile all’epoca di Sharkalisharri, successore di Naram-Sin. Quest’ultimo inoltre attaccò Makan (RIME 2, 1.4.13). Naram-Sin si scontrò verosimilmente con l’istituzione templare (MATTHIAE 1994, 105), per il ruolo dominante da lui attribuito alla dea Ishtar, per la sua divinizzazione (è chiamato “dio del suo paese”), per la ricostruzione forzata dell’Ekur che forse avrebbe comportato un ridimensionamento del ruolo di questo santuario, episodio per cui secondo la *Maledizione di Akkad* la dinastia accadica soccombette ai Guti. Con Sharkalisharri (2233-2208 a.C.), che dovette affrontare i Gutei, l’Elam, Zahara e gli Amorrei, si accentuò l’indebolimento dell’autorità centrale. Dopo questi un periodo di incertezza politica (con sovrani come Irgigi, Dudu, Shu-durul non legati alla famiglia di Sargon) colpì il regno che si ridusse ai confini originari propri di una città-stato, fino a quando il re elamita Kutik-Inshushinak conquistò Accad, per poi esser anch’egli sconfitto da Ur-Nammu.

Da questa veloce rassegna di eventi risulta evidente il carattere militare e universalistico del dominio accadico: i re accadici adottarono una politica espansionistica e centralistica, fagocitante dal punto di vista politico, economico e religioso.

Per quanto riguarda la loro titolatura, questa sembra riflettere la parabola del regno. Sconfitto Lugalzagesi, Sargon è definito “lugal di Accad”, “re della totalità” (LUGAL.KIŠ), “rappresentante di Ishtar” (MAŠKIM.GI<sup>4</sup>), “unto di An” (PA<sup>4</sup>.ŠEŠ/operatore culturale *pašīšum* legato ad Uruk) e “ensi” di Enlil.<sup>103</sup> Successivamente mantenne solo il titolo di “lugal kish” a cui si limitarono pure Rimush e Manishtusu. A Naram-Sin è attribuita l’ideazione del titolo “re dei quattro estremi (del mondo)” *šar kibrātim arba’im* nonché la qualifica divina. Naram-Sin nelle sue iscrizioni è dunque definito: “il potente, re di Accad e delle quattro parti (del mondo), sposo della dea Ashtar-Annunitum, leader delle truppe della città del dio Ilaba” (RIME 2, 2.1.4: ii 1’-12’), nonché “governatore di Enlil, generale del dio Ilaba”.<sup>104</sup> Il carattere guerriero di questo re è evidenziato ancor più rispetto ai suoi predecessori.<sup>105</sup> Sharkalisharri, invece, si definì solo “re di Accad”.<sup>106</sup>

<sup>99</sup> A Susa è stato però scoperto un trattato, scritto in elamita che documenta una forma di autonomia, e di rapporto paritario tra i due re, vd. WESTENHOLZ 1999, 92.

<sup>100</sup> Nelle iscrizioni regali è celebrato il primato di questa impresa (RIME 2, 1.4.26: 1-23), quando in realtà secondo Archi e Biga (2003) Ebla era già stata distrutta prima da Sargon e non fu mai davvero conquistata.

<sup>101</sup> Naram-Sin prima affrontò la rivolta a nord, annegando sull’Eufrate i prigionieri e gli ufficiali nemici, uccidendo 2525 persone dentro Kish stessa e modificando il corso del fiume (RIME 2, 1.4.6: iv 25’-45’). Poi si spostò a sud dove Amargirid cercò l’aiuto degli ensi di Subartu e i governatori delle Alte Terre, che temendo Ilaba non diedero il loro appoggio. Amargirid scappò a nord, finché non fu catturato. Quindi attaccò Makan e prese il gabbro (RIME 2, 1.4.13).

<sup>102</sup> Nelle iscrizioni si racconta che Naram-Sin portò in ceppi tre re vinti da Enlil (RIME 2, 1.4.9 e 13): Iphur-Kishi, Amargirid, mentre il terzo non sappiamo chi sia, forse l’ensi di Nippur o quello di Ur.

<sup>103</sup> Vd. ad esempio RIME 2, 1.1.1, 1-11; 1.1.2, 1-11.

<sup>104</sup> Naram-Sin è definito “re di Accad”, delle quattro parti (del mondo), governatore di Enlil, generale del dio Ilaba, guardiano delle sorgenti del fiume Irnina, che ha reso stabili le fondamenta di Accad, vd. RIME 2, 1.4.3: ii 21-rev. iii 1-3).

<sup>105</sup> Naram-Sin è un comandante: “Egli decise personalmente di combattere; (i due eserciti) fecero (battaglia) e lottarono l’uno contro l’altro” (RIME 2, 1.4.2: iii 9-13).

<sup>106</sup> Nelle iscrizioni di Shar-kali-sharri le quattro parti del mondo si ribellarono contro di lui (RIME 2, 1.5.5, 9-28) e per quanto egli sostenga di aver abbattuto i nemici dal Mare Inferiore al Mare Superiore, compresi quelli delle terre montagnose, si limitò ad assumere il titolo di “Re di Accad” e non quello di “re delle quattro parti del mondo”. Su impronte di un sigillo di Lugal-gish, governatore di Adab, Shar-kali-sharri è definito dio e “eroe” (DINGIR.UR.SAG)

### Cap. III

Come mai in passato, la politica è centrata sulla figura carismatica del sovrano, di cui è esaltato il valore eroico. Il re accadico combatte e vince certo per volere divino, ma nelle fonti non sono riportate giustificazioni per le sue azioni quali, ad esempio, la difesa o la reazione a un tradimento. Il suo potere sembra fondarsi principalmente sulla sua superiorità quanto a forza. Le conquiste sono il premio meritato in una prova di forza, la manifestazione di una predisposizione, l'attuazione di una volontà, il compimento di un destino.

Nella guerra i re accadici investirono molte risorse, dotandosi di un esercito tecnologicamente più avanzato rispetto a quelli del PD, composto da arcieri e di soldati armati di asce, spade e fionde, con cui raggiunsero terre lontane come l'Oman.<sup>107</sup> Le spedizioni militari erano dovute anche a interessi economici, come le stesse iscrizioni regali ci fanno supporre: pensiamo alla menzione nei testi di Sargon di imbarcazioni da Meluhha (Valle dell'Indo), Makan (Oman), Dilmun (coste orientali dell'Arabia) ancorate nel porto di Accad, e al riferimento sistematico nelle iscrizioni dei sovrani a minerali, come la diorite/il gabbro, impiegati poi per i loro monumenti e per le offerte agli dei, come parte del bottino.<sup>108</sup> Il bottino di guerra era anche umano, composto da prigionieri destinati alla schiavitù. Ricordiamo infine anche l'importanza dell'acquisizione dei raccolti agricoli: il Triangolo del Khabur (Brak, Leilan, Beydar), ad esempio, era ritenuto "il granaio dell'impero".

Per quanto riguarda l'ordinamento politico, Sargon, dopo la conquista delle città-stato sumeriche, sostituì i *lugal* sconfitti con *ensi* accadici<sup>109</sup> (circostanza che documenta la resistenza locale) e nonostante il suo esperimento non fu ripetuto (WESTENHOLZ 1999, 39), i re accadici riuscirono a creare un apparato di funzionari civili e di militari legati alla corona tramite concessioni di terre in loro favore.<sup>110</sup> L'obiettivo di un controllo dell'autorità centrale su tutto il territorio, aspetto che testimonia la realizzazione di un vero stato in quest'epoca, è provato dalla semplificazione e dall'omologazione degli strumenti e delle procedure amministrative: si assiste infatti alla standardizzazione metrologica (sistemi di pesi, misure<sup>111</sup>, calendario), dei sistemi di gestione del personale dipendente e delle classi di funzionari secondo un modello gerarchico "militare".

La politica religiosa fu caratterizzata dal rispetto nei confronti dei culti e delle istituzioni locali, verosimilmente in modo strumentale, come garanzia di legittimazione. I re accadici prestavano infatti omaggio alle diverse divinità dei centri attaccati<sup>112</sup> e, nelle loro iscrizioni, fanno riferimento sia al pantheon semitico che a quello sumerico, perseguendo un sincretismo per quanto riguarda, ad

---

(RIME 2, 1.5.2005); su una copia di iscrizione, datata al I millennio a.C., su coppa di bronzo dedicata dal suo ciambellano Shar-kali-sharri è definito "dio del paese di Accad" (RIME 2, 1.5.2012). Su un sigillo del periodo di Ur III il nome di Manishtusu è preceduto dal determinativo divino (RIME 2, 1.3.2003).

<sup>107</sup> Le fionde non sono rappresentate a livello testuale e iconografico, forse perché armi, a differenza dell'arco, di poco prestigio. Tuttavia comune è il ritrovamento di proiettili, a prova del loro impiego. Sull'esercito in epoca accadica vd. WESTENHOLZ 1999, 65-68.

<sup>108</sup> Nelle iscrizioni di Manishtusu si racconta che questi durante la spedizione in Oman saccheggiò le miniere d'argento e tornò in patria con un monolite di "pietra nera" con cui fece una statua. Rimush dall'Iran portò in patria un bottino di minerali (diorite) con cui furono creati vasi offerti alle varie divinità dei centri principali del regno, da Sippar ad Ur. Naram-Sin prese il gabbro durante la spedizione in Makan (RIME 2, 1.4.13).

<sup>109</sup> "Dal Mare Inferiore, i figli di Accad svolsero la funzione di *ensi*", RIME 2, 1.1.1: 79-85; 1.1.2: 82-91.

<sup>110</sup> Rimush e Manishtusu confiscarono o acquisirono terre, l'uno a sud, l'altro a nord, destinate verosimilmente alla redistribuzione in favore dei membri della famiglia reale, dei funzionari statali e dei soldati, vd. WESTENHOLZ 1999, 43. Nelle iscrizioni di Sargon si parla poi di 5400 uomini che banchettavano quotidianamente alla sua presenza, vd. RIME 2, 1.1.11: 29-37.

<sup>111</sup> Fissazione di una "misura del re" ("gur-lugal" per Sargon e "gur-akkade" per Naram-Sin) che serviva verosimilmente per calcolare la produzione agricola e la distribuzione delle razioni valide sia per i contadini, che per i soldati etc.

<sup>112</sup> Ad esempio, Sargon, secondo il testo di una sua iscrizione, in Siria "s'inchinò di fronte al dio Dagan a Tuttul. Questi gli consegnò il Paese Superiore, Mari, Yarmuti ed Ebla, fino alla Foresta dei Cedri e alle Montagne d'Argento" (RIME 2, 1.1.11: 14-28). Sempre Sargon poi assomma nella sua titolatura titoli legati al mondo di Accad e a quello sumerico: è definito infatti "lugal di Accad", "re della totalità" (LUGAL.KIŠ), "rappresentante di Ishtar" (MAŠKIM.GI<sup>4</sup>), ma anche "unto di An" (PA<sup>4</sup>.ŠEŠ/operatoratore culturale *pašišum* legato ad Uruk) e "ensi di Enlil", di ambiente sumerico. Vd. ad esempio RIME 2, 1.1.1, 1-11; 1.1.2, 1-11.

esempio, Inanna ed Ishtar. I loro tentacoli si insinuarono anche all'interno dei santuari, attraverso la pratica, già attestata nel PD III, di installare le proprie figlie come somme sacerdotesse nei diversi templi del Paese.<sup>113</sup>

Anomalia dell'epoca è la divinizzazione di Naram-Sin, in sintonia comunque con il carattere individualistico e carismatico dei dinasti accadici. Nelle sue iscrizioni reali (RIME 2, 1.4.10) si racconta infatti che gli anziani di Accad, come segno di riconoscimento verso il sovrano per aver protetto la città, avrebbero fatto costruire un tempio in suo onore “come dio della città”, dopo aver consultato gli dei di Uruk, Nippur, Tuttul, Kesh, Eridu, Ur, Sippar, Kutha. Da quel momento Naram-Sin fu definito, perlomeno dai suoi ufficiali e cortigiani, “dio di Accad”<sup>114</sup> e il suo nome iniziò ad essere scritto con il determinativo divino e ad essere impiegato nei giuramenti.<sup>115</sup> Naram-Sin comunque si dedicò anch'egli alla cura dei templi<sup>116</sup>, seppur proprio i suoi lavori presso l'Ekur furono in seguito giudicati distruttivi e empî al punto di aver causato la vendetta di Enlil e la fine del regno accadico, per lo meno secondo la composizione *La maledizione di Accad*.

Le valutazioni degli studiosi sull'epoca accadica sono divergenti: alcuni ne hanno sottolineato il carattere rivoluzionario dal punto di vista politico, amministrativo, ideologico ed artistico, parlando di “primo impero”; altri hanno ridimensionato l'immagine mitica di questo periodo e dei suoi sovrani, riconoscendone dei precedenti e dei presupposti nelle epoche anteriori. Pensiamo ad esempio all'ipotesi di Steinkeller (1993) sullo stato territoriale di Kish nel PD e sul carattere autocratico e secolare della regalità di Kish e alle spedizioni di Eannatum o di Lugalzagesi combattute in località lontane come l'Elam. Secondo Westenholz, però, questi re protodinastici avevano compiuto solo delle incursioni ed erano *lugal* a capo di una confederazione di città-stato e non di un regno unico come i re di Accad (WESTENHOLZ 1999, 40).

Il carattere originale della dinastia accadica consiste in ogni caso soprattutto nell'ideale del re guerriero, eroico che si discosta da quello sumerico dell'*ensi* che governa in nome del dio la città-stato (LIVERANI 1993a, 4).

### **3.2. Il racconto della guerra nelle iscrizioni accadiche**

Le iscrizioni regali del periodo accadico non differiscono di molto da quelle protodinastiche. In questi documenti il sovrano è il protagonista principale del racconto: è lui in persona che cattura il nemico e che conquista città. La natura eroica e la sorte vittoriosa del re sono dovute alla volontà della divinità<sup>117</sup> che assegna al re le armi per abbattere i nemici<sup>118</sup> e permette la distruzione e la conquista del territorio nemico. Nel caso di Sargon è di norma Enlil ad affidargli il dominio dal Mare Superiore al Mare Inferiore (RIME 2, 1.1.1: 79-85)<sup>119</sup>, mentre è Dagan ad assegnargli la terra di sua competenza (il Paese Superiore, RIME 2, 1.1.11: 14-28), così come sarà nel caso di Naram-Sin una volta in Siria (RIME 2, 1.4.26, 1-23). Per quanto riguarda Naram-Sin, egli è detto essere in

<sup>113</sup> Ad esempio, la figlia di Sargon Enheduanna fu nominata sacerdotessa entu di Nanna ad Ur, come una figlia di Naram-Sin (RIME 2, 1.4.33; 1.4.2020) mentre un'altra figlia di quest'ultimo re ricoprì la carica di sacerdotessa entu di Shamash a Sippar (RIME 2, 1.4.51).

<sup>114</sup> RIME 2, 1.4.2003, 2004, 2007, 2009, 2013, 2014, 2020, 1.4.53.

<sup>115</sup> È attestato nell'onomastica un caso di “Il divino Naram-Sin è il mio dio”, ma forse esisteva anche un esempio simile per Sargon, WESTENHOLZ 1999, 54.

<sup>116</sup> Ad esempio, il santuario di Ur, RIME 2, 1.4.17; l'Ekur di Nippur, RIME 2, 1.4.15; di Ishtar a Bismaya, RIME 2, 1.4.16. Anche Shar-kali-sharri si occupò del restauro del tempio di Enlil a Nippur (RIME 2, 1.5.1; 1.5.2; 1.5.3).

<sup>117</sup> Enlil ha reso senza rivali Sargon e Rimush (vd. ad esempio, RIME 2, 1.1.1: 67-72) e Ishtar, Naram-Sin (vd. ad esempio, RIME 2, 1.4.1001). Lo stesso discorso vale per la mancanza di pietà del sovrano accadico nei confronti dei nemici. Ad esempio, in un'iscrizione di Sargon si dice che “Enlil gli diede lo scettro e lo dotò di un'intelligenza superiore... e lo istruì ad essere senza pietà” (RIME 2, 1.1.15). Per Naram-Sin vd. ad esempio, RIME 2 1.4.29; per Shar-kali-sharri secondo l'autorità di Enlil, vd. RIME 2, 1.5.5: 35-44.

<sup>118</sup> Ad esempio, su un'iscrizione si dice che Sargon conquistò 50 ensi e Uruk con la mazza di Ilaba (RIME 2, 1.1.2, vd. anche RIME 2, 1.1.3). Allo stesso modo Naram-Sin può contare sulla mazza di Ilaba e di Ishtar (vd. RIME 2, 1.4.1: vi 4'-13'; RIME 2, 1.4.2: viii 15), nonché sull'aiuto e sulle armi di Nergal e di Dagan nella sua conquista della Siria (RIME 2, 1.4.26, 1-23).

<sup>119</sup> La distruzione di Uruk da parte di Sargon è legata al verdetto di Enlil (RIME 2, 1.1.6: 10-16).

### Cap. III

missione non solo per conto di Enlil<sup>120</sup>, come Rimush, Manishtusu e Shar-kali-sharri<sup>121</sup>, ma anche della dea Ashtar.<sup>122</sup>

Il carattere eroico del re trova espressione non solo nel momento della conquista, ma anche durante il viaggio lungo e faticoso verso il paese nemico, che egli ha il coraggio e la forza di affrontare. Le destinazioni delle spedizioni e i confini del dominio sono sistematicamente indicati nelle iscrizioni regali accadiche. Le iscrizioni di Naram-Sin contengono più dettagli geografici rispetto al passato tanto che, oltre ad esser specificate le località conquistate, sono indicate addirittura le diverse tappe compiute durante le spedizioni (“egli da x andò a y. Presso y attraversò il Tigri e da y andò all’Eufrate. Attraversò l’Eufrate e andò a z etc”, vd. ad esempio, RIME 2, 1.4.2; vd. anche RIME 2, 1.4.30).

Un altro elemento che ricorre nelle iscrizioni di Naram-Sin è quello del primato dell’impresa. Ad esempio, nel racconto della vantata distruzione di Armanum ed Ebla si dice che nessun re prima di Naram-Sin, sin dalla creazione dell’uomo, fosse riuscito a realizzarla (RIME 2, 1.4.26: i 1-ii 23).<sup>123</sup>

Località naturali rappresentano i confini estremi raggiunti dal sovrano: i mari (Superiore e Inferiore), le sorgenti del Tigri e dell’Eufrate, le montagne con le loro miniere d’argento o di diorite e la Foresta dei Cedri, meta mitica per eccellenza, che Naram-Sin racconta di aver raggiunto, come nessuno re prima di lui era riuscito (RIME 2, 1.4.25).<sup>124</sup> La montagna, oltre ad essere un luogo ricco di risorse, è prima di tutto un posto infestato da nemici (per Shar-kali-sharri, vd. RIME 2, 1.5.5, 15-28): gli eserciti accadici infatti salgono sui monti al loro inseguimento.

Nella narrazione dell’attacco delle città nemiche non sono descritte le strategie né la durata dell’assedio: semplicemente si dice che il re conquistò la città x. Piuttosto che alla battaglia vera e propria, è prestata maggiore attenzione da una parte al viaggio e dall’altra alle conseguenze dell’attacco. Nelle iscrizioni di Naram-Sin è impiegata infatti l’immagine sintetica del re che abbatte le armi del nemico (ad esempio di Subartu, vd. RIME 2, 1.4.30). In alcuni casi Sargon, Rimush e Naram-Sin distruggono le mura cittadine<sup>125</sup>: ad esempio, nell’iscrizione che commemora la “Grande Rivolta” si racconta che Naram-Sin conquistò Kish e ne distrusse le mura (RIME 2, 1.4.6: iv 25’-35’) per poi deviarne il corso del fiume forse con l’intenzione di allagarla (RIME 2, 1.4.6: iv 36’-45’).

Una particolare attenzione è rivolta all’identità e alla sorte dei nemici. Di questi sono riportati i nomi, in particolare quelli dei loro leader e degli ufficiali, il loro rango e la loro località di provenienza. Le copie paleobabilonesi delle iscrizioni accadiche incise sui monumenti regali testimoniano la presenza di didascalie che permettevano l’identificazione dei personaggi rappresentati e specificavano la provenienza dei bottini.<sup>126</sup> Inoltre nelle iscrizioni di Rimush (RIME

<sup>120</sup> È Enlil a mostrare la via a Naram-Sin per il paese nemico (RIME 2, 1.4.2, l. vii 12-13). Nelle iscrizioni di Naram-Sin quando tutte le quattro parti del mondo gli si ribellano (RIME 2, 1.4.3), egli trionfa secondo il verdetto di Enlil (ad esempio, vd. RIME 2, 1.4.3: rev. iv 3-7; iv 37-40).

<sup>121</sup> “Enlil gli (a Rimush) ha dato tutta la terra. Egli tiene il Mare Superiore e il Mare Inferiore e tutte le terre montagnose per Enlil” (RIME 2, 1.2.9). Nelle iscrizioni di Manishtusu Enlil assegna al re lo scettro della regalità vd. RIME 2, 1.3.2. Nelle iscrizioni di Shar-kali-sharri si racconta che le quattro parti del mondo si ribellarono contro di lui (RIME 2, 1.5.5, 9-13), e che dal Mare Inferiore al Mare Superiore questi abbatté la gente e tutte le terre montagnose per il dio Enlil (RIME 2, 1.5.5, 15-28).

<sup>122</sup> “Secondo il verdetto di Ashtar, Naram-Sin, il potente, fu vittorioso in battaglia su... a Bashar, la montagna Amorrea”, vd. RIME 2, 1.4.2: iii 14-24. Vd. anche RIME 2, 1.4.3: rev. ii 16-20; iii 22-26; iv 33-36; 1.4.10: 10-12.

<sup>123</sup> Per altri casi di sottolineamento del primato dell’impresa nelle iscrizioni di Naram-Sin vd. RIME 2, 1.4.25: 18-29; 1.4.3: iii 19-21; 1.4.26: i 5-10.

<sup>124</sup> In un’iscrizione che celebra la costruzione di un tempio per Ishtar a Babilonia, si racconta che Naram-Sin raggiunse le fonti del Tigri e dell’Eufrate (RIME 2, 1.4.29, 3’-7’), inoltre che nel Monte Amanu tagliò i cedri per costruire il tempio di Ishtar (RIME 2, 1.4.29), come Gilgamesh. Anche Shar-kali-sharri sostiene di aver tagliato i cedri nell’Amanu per (costruire) il tempio di Ishtar (RIME 2, 1.5.5: 53-57) e anch’egli si recò alle sorgenti del Tigri e dell’Eufrate (RIME 2, 1.5.4: 17-22; 1.5.5: 45-52).

<sup>125</sup> Ad esempio, per la conquista delle città (Uruk, Ur, Eninmar, Umma) e la distruzione delle mura di Umma da parte di Sargon vd. RIME 2, 1.1.1; 1.1.2.

<sup>126</sup> Per le didascalie sui monumenti di Sargon, vd. RIME 2, 1.1.1 (Sargon, Lugalzagesi, Mes-e, governatore di Umma); RIME 2, 1.1.6 (Sargon, Lugalzagesi, re di Uruk, re di Ur); RIME 2, 1.1.8 e 1.1.9 in cui sono identificati i diversi leader



2, 1.2.1; 1.2.2; 1.2.3; 1.2.4; 1.2.5) e di Naram-Sin (RIME 2, 1.4.2; 1.4.6) sono indicate cifre precise fino all'unità per quanto riguarda i prigionieri, i cadaveri e i deportati.<sup>127</sup> In un'iscrizione che commemora la vittoria di Naram-Sin su una coalizione di città-stato sumeriche e Amorrei, i vinti conteggiati sono divisi per rango (tot generali, governatori, capi, capitani ecc.) per una somma complessiva pari a ben 137.400 uomini sconfitti (RIME 2, 1.4.2: vii 11). Il numero elevato dei nemici esalta ancor più la forza del re. Emblematico è l'episodio della "grande rivolta": "quando i Quattro Angoli, tutti insieme, si alzarono contro di lui, ed egli dovette combattere nove battaglie in un anno" (RIME 2, 1.4.9-13, 28, 29).

Attraverso la registrazione di cifre, i sovrani sembrano voler offrire un resoconto "neutro" delle proprie attività, per quanto il valore iperbolico di questi numeri riveli la loro funzione celebrativa. A tal proposito è da notare che nelle iscrizioni di Rimush, Manishtusu<sup>128</sup> e Naram-Sin sono presenti giuramenti sulla veridicità degli eventi raccontati. Ad esempio, in un'iscrizione di Rimush leggiamo: "giuro sugli dei Shamash e Ilaba che queste non sono falsità, ma sono davvero verità" (RIME 2, 1.2.4: 73-78; 1.2.6: 78-83; 1.2.8: 29-31), mentre in un altro testo: "Sulla dea Ashtar-Annunitum e il dio Enlil (giuro) che Naram-Sin, il potente, catturò davvero loro e li portò qui per mezzo della mazza del dio Ilaba" (RIME 2, 1.4.2: vii 28-29, viii 1-15).

Nelle iscrizioni regali accadiche troviamo infine informazioni circa il trattamento dei prigionieri illustri, dei cadaveri dei vinti, dei rituali svolti a fine battaglia, questioni che analizzeremo nei prossimi capitoli. Come nei testi del PD, è attestato il *topos* dei cumuli di nemici, ma compaiono anche nuove immagini che avranno lunga vita, come, ad esempio, quelle dei fiumi di cadaveri e del nemico aggogato. Un'ulteriore novità del periodo accadico è l'inserimento di imprese venatorie nel racconto delle spedizioni belliche.<sup>129</sup>

### **3.3. Le fonti iconografiche accadiche di soggetto bellico**

Il tema della guerra domina l'arte dell'età d'Accad. La produzione artistica del periodo accadico è prevalentemente di committenza regale e comprende opere di scultura a tutto tondo, stele lavorate a rilievo e altri oggetti minori, come vasi, decorati con soggetti bellici, offerti dai sovrani alle divinità in seguito ad una vittoria per favorire la propria prosperità.<sup>130</sup> Le opere ad intarsio spariscono, mentre la stele si afferma in modo radicale come monumento regale, mentre la scultura regale prosegue la tradizione protodinastica. Scompare invece la statuaria votiva privata, fenomeno

---

dell'Elam nonché la provenienza dei bottini; vd. anche RIME 2, 1.1.12 dove sebbene il testo celebra prevalentemente le vittorie nel nord, le didascalie associano i nemici e i bottini rappresentati alle città di Sumer. Per le didascalie sui monumenti di Rimush, vd. RIME 2, 1.2.2; 1.2.4; per Naram-Sin vd., ad esempio, RIME 2, 1.4.5.

<sup>127</sup> Riportiamo un esempio: "Rimush fu tre volte vittorioso su Sumer in battaglia. Uccise 11.322 uomini. Prese (tot. prigionieri). Poi catturò KA-ku, re di Ur e i suoi governatori. Poi prelevò il tributo fin dal Mare Inferiore. Poi fece uscire 14.100 uomini dalle città di Sumer e li fece eliminare. Poi conquistò le loro città e distrusse le loro mura. Allora, sulla via di ritorno, Kazallu (a nord di Nippur) si ribellò. Egli la conquistò ed uccise 12.052 uomini al suo interno. Prese 5862 prigionieri. Poi catturò Ashred, governatore di Kazallu e distrusse le sue mura. In tutto (sono) 54.016 gli uomini uccisi, ridotti prigionieri e gli uomini che eliminò" (RIME 2, 1.2.4: 1-70). Per quanto riguarda Umma e Kidingira: 8900 morti; 3450 prigionieri; 3600 deportati. Per quanto riguarda Ur e Lagash: 8040 morti; 5460 prigionieri; 5985 deportati. Vd. RIME 2, 1.2.1-3.

<sup>128</sup> Per il giuramento in nome di Shamash e Ilaba sulla verità del resoconto nelle iscrizioni di Manishtusu, vd. RIME 2, 1.3.1: 47-52.

<sup>129</sup> Ad esempio, in un'iscrizione di Naram-Sin è commemorata non solo una sua vittoria militare, ma si racconta anche che egli abbatté un toro presso il Monte Tibar, il moderno Jebel Abd-el-Aziz (RIME 2, 1.4.23).

<sup>130</sup> Ad esempio, nelle iscrizioni di Rimush si dice che il re ha prodotto la statua di se stesso e dedicata ad Enlil per il suo benessere (RIME 2, 1.2.4: 79-86; 1.2.6: 84-92). In base alla copia paleobabilonese di un'iscrizione riferibile a Naram-Sin su una statua: "la dea Ashtar non gli diede rivali. Egli produsse un'immagine di se stesso, una statua di oro eterna (che rappresenta) la sua forza e le nove battaglie in cui egli fu vittorioso" (RIME 2, 1.4.1001). Naram-Sin fece una statua in diorite e la dedicò a Sin dopo la vittoria su Ebla (RIME 2, 1.4.26). Anche la Stele della vittoria di Naram-Sin è dedicata alla divinità (RIME 2, 1.4.31). Per altri esempi relativi a Naram-Sin vd. RIME 2, 1.4.13: ii 1-16. I re offrono dei beni ad Enlil e a Shamash, Sin presi dal bottino (per esempio, Rimush: RIME 2, 1.2.12; 1.2.13; 1.2.14; 1.2.15; per Naram-Sin vd. RIME 2, 1.4.31; 1.4.4).

### Cap. III

che era iniziato alla fine del PD: il sovrano monopolizza dunque questo tipo di produzione, diventando l'unico intermediario legittimo con il mondo divino (MATTHIAE 1994, 46). I reperti provengono da diversi siti della Mesopotamia, ma sono perlopiù fuori contesto. Alcuni dei monumenti più famosi, saccheggiati da Shutruknakhunte nel XII sec. a.C., sono stati scoperti a Susa. La capitale del regno, Accad, non è ancora stata identificata: i suoi "tesori" rimangono quindi sepolti, sempre che non siano andati distrutti durante i raid dei Gutei. Una fonte importante per conoscere i monumenti andati perduti è rappresentata dalle copie paleobabilonesi delle iscrizioni regali accadiche che contengono informazioni sulle opere (collocazione, materiali, didascalie etc) da cui i testi furono trascritti. Questa documentazione testimonia che i monumenti erano destinati ad esser collocati all'interno dei santuari, come oggetti votivi. Nonostante la divinità sia da considerare la destinataria prescelta, vi sono elementi che fanno pensare anche ad una loro funzione celebrativa e propagandistica. Ad esempio, in un'iscrizione leggiamo che Naram-sin dedicò una statua d'oro ad Enlil "per l'ammirazione della sua potenza e delle sue battaglie da cui egli è uscito vincitore" (MATTHIAE 1994, 100). Forse le stele e le statue erano dunque collocate nelle corti dei templi e non in un'ambiente precluso dalla fruizione "umana". Non abbiamo informazioni circa una produzione di soggetto bellico riservata ad un contesto palatino (come gli intarsi del PD, urbano né nella forma ad esempio di ortostati posti sulle mura di cittadelle o di statue esposte in luoghi pubblici) o extra-urbano (nella forma ad esempio di rilievi rupestri). Per quanto riguarda infine la glittica, in sintonia con lo spirito e il gusto dell'epoca, essa è dominata da divinità guerriere spesso coinvolte in scene di lotta.

I monumenti decorati a rilievo, molto frammentari, sono prevalentemente di tipo narrativo (vd. tav. 116-119) e, in misura minore, di tipo iconico (vd. tav. 115, 120). Per quanto riguarda il primo gruppo, la composizione è strutturata su registri dedicati alla rappresentazione della battaglia (scene di combattimento corpo a corpo, non più con i carri) e del trionfo (cadaveri dei vinti, sfilata di prigionieri e dell'esercito vincitore). Queste opere, piuttosto che essere immagini eroiche atemporali, fanno riferimento ad episodi specifici. Nei frammenti che si sono conservati mancano divinità o simboli divini; protagonisti esclusivi del racconto sono il re e il suo esercito. Solo nella Stele della vittoria di Naram-Sin (vd. tav. 120) sono rappresentati stendardi divini e astri, che evocano la presenza divina. Nella Stele di Sargon (vd. tav. 116) il re avanza a capo degli ufficiali, mentre in quella di Rimush (vd. tav. 118) egli partecipa alla battaglia e abbatte il nemico. I soldati, come nelle opere del PD, indossano abiti vari e sono armati in modo differente a rappresentare i diversi corpi militari. I nemici, rappresentati per lo più nudi, presentano attributi (come la capigliatura) che permettono di distinguerli etnicamente. Non sono invece attestate scene di banchetto né animali destinati al sacrificio. Nell'unico esemplare che verosimilmente rappresenta il trasporto del bottino, la Stele di Nassiriya, i soldati accadici recano in mano pugnali e vasi.

Nei monumenti decorati con immagini "iconiche" o per lo meno con scene statiche, ricorre invece l'elemento divino, tranne nella Stele di Diyarbakir (vd. tav. 121), molto frammentaria, in cui è conservata solo la figura del sovrano. Nella Stele di Ishtar (vd. tav. 115) la dea è assisa sul trono di fronte al re. Vasi e bacini decorati a rilievo sono decorati con prigionieri (vd. tav. 122, 123) e in un caso da una figura che sembra recare in mano uno stendardo o un parasole al seguito del sovrano (vd. tav. 124).

Le sculture regali sono perlopiù andate perdute o frammentarie. La maggior parte di esse e delle iscrizioni dedicatorie di esemplari non rinvenuti sono riferibili a Manishtushu.<sup>131</sup> La produzione a tutto tondo di questo sovrano sembra altamente standardizzata, sia per quanto concerne la forma che il contenuto delle iscrizioni. Evidentemente essa soggiaceva a dei canoni particolari ed era legata ad

---

<sup>131</sup> Per quanto riguarda Sargon e Rimush, disponiamo di stele decorate a rilievo, ma dalle copie delle loro iscrizioni votive sappiamo che questi sovrani dedicarono, in occasione di vittorie militari, anche vasi agli dei e altre opere di cui però non è specificata la natura (non è dunque da escludere che si trattasse anche di statue). Per la ricostruzione di un monumento perduto di Rimush che verosimilmente includeva una rappresentazione a tutto tondo del re montata su un piedistallo decorato con lastre a rilievo, basata sullo studio delle copie delle iscrizioni del re redatte in epoca paleobabilonese, vd. BUCCELLATI 1993.

atelier ufficiali. Le statue raffiguravano il sovrano assiso o stante, a grandezza pressoché naturale, verosimilmente con in testa una fascia, i capelli raccolti a chignon e con barba, vestito con una lunga gonna con nappe, una specie di scialle con frange ondulate che gli copriva il braccio e la spalla sinistri e la schiena; in qualche caso dei braccialetti ornavano i suoi polsi (EPPHIMER 2010, 371-372). Le statue presentavano iscrizioni dedicatorie che commemoravano la sconfitta di 32 città presso il Mare Inferiore e il bottino di argento e di pietra portato ad Accad. In questi testi il nome della divinità destinataria del monumento costituisce la variante principale. Manishtushu infatti dedicò le sue statue regali, realizzate con la pietra scura acquisita in guerra, alle diverse divinità del regno (nei santuari di Nippur, Uruk, Sin, Sippar, Accad, Eshnunna, Khafajah). In questo modo il sovrano si dimostrava equamente pietoso nei confronti delle varie divinità del pantheon, mirando ad ottenere il loro appoggio e la loro legittimazione e di conseguenza quelli delle loro città di appartenenza. Del resto nel testo si fa menzione ad un'impresa combattuta in "terra straniera" e il re pare voler dividerne i guadagni con le varie città del regno.

D'altra parte l'immagine regale, in quanto sostituto del re, rispetto ai vasi<sup>132</sup>, garantiva una presenza ancor più forte nel territorio, di cui le realtà locali non potevano che prendere atto non solo da un punto di vista visivo, ma verosimilmente anche rituale. Se le immagini partecipavano dell'essenza, anche vitale, della persona a cui esse erano legate e a queste era attribuita una capacità di azione, il re/la statua vedeva i sudditi quanto loro lo vedevano e se il re onorava gli dei con l'offerta del monumento, esso a sua volta era anche oggetto delle cure cultuali da parte dei locali. La produzione scultorea era funzionale quindi a consolidare l'autorità del sovrano nel regno. A tal proposito Epphimer sostiene che "the simultaneous distribution of standardized statues of Manishtushu represents in sculptural form his contribution to the major transformation of kingship that occurred during the Akkadian period: the shift from the predominant Early Dynastic system of one ruler serving the city god of one city-state to a new system of one ruler engaging the many gods of a larger nation-state" (*ibid.*, 377). Durante il regno di Naram-Sin, da una parte le offerte di monumenti regali sono presentate anche a divinità di località ancora più lontane dal cuore dello stato, a prova di una rete di relazioni politiche ulteriormente allargata, dall'altra però, durante il suo regno, la capitale Accad e Ishtar sembrano aver assunto un ruolo predominante sulle altre città e sul resto del pantheon, in contrasto quindi con il trattamento tendenzialmente equo delle realtà divine e locali operato da Manishtushu.

Le statue di Manishtushu, sebbene rappresentassero il re nella posizione dell'orante o assiso e avessero una funzione votiva, attestano la presenza di elementi connessi alla "regalità guerriera": al di là delle iscrizioni, che commemorano vittorie militari, sulla loro base potevano esser rappresentate figure di vinti sconfitti (vd. tav. 127, 128). La testa di sovrano riferibile a Naram-Sin presenta una capigliatura a chignon che sembra costituire già a partire dal PD un connotato guerriero.

Molto significative appaiono le riflessioni di Porter circa la collocazione dei monumenti di Naram-Sin in località liminari. La studiosa nota che la Stele della Vittoria era posta nel tempio di Sippar, presso il confine meridionale del regno, mentre la statua di Bassetki<sup>133</sup> e la stele di

<sup>132</sup> Anche Rimush aveva offerto vasi, che erano parte del bottino raccolto durante le sue campagne in Iran, nei santuari di Nippur, Ur, Sippar, Khafajah e di Tell Brak.

<sup>133</sup> Per quanto concerne la scultura da Bassetki (vd. tav. 130) Porter (2013) ha ipotizzato che essa rappresentasse Naram-Sin secondo l'iconografia dell'eroe nudo con barba e capigliatura a riccioli che sosteneva il "gate-post", il simbolo di Inanna, che indica nelle opere figurative mesopotamiche l'accesso ad un luogo sacro (tempio, porte del cielo). L'iscrizione di quest'opera racconta che gli abitanti di Accad avevano deciso di divinizzare il sovrano per il merito di averli protetti durante la rivolta delle città meridionali (RIME 2, E2.1.4.31). La studiosa sostiene che Naram-Sin non fu divinizzato e che la sua rappresentazione come eroe e non come divinità ne costituisca una testimonianza: l'eroe rappresenterebbe lo status liminare del sovrano tra natura umana e divina. Il re non può essere un dio perché è in carne e ossa, la sua natura è esperibile, a differenza di quella divina. Inoltre, considerando il ruolo di guardiano del reame sacro svolto da questo personaggio, anche il re sarebbe rappresentato come protettore del suo popolo e come guardiano delle relazioni tra mondo umano e divino. Per quanto questa interpretazione sia suggestiva, noi pensiamo che sia improbabile che tale monumento rappresentasse il re. Le sue opere certo si pongono in rottura con la tradizione, tuttavia l'anomalia del corpo nudo del sovrano, per quanto muscoloso, ci sembra eccessiva. Per quanto l'eroe nudo

Diyarbakir presso il confine settentrionale. Nel caso di queste ultime località, esse si trovavano poi al limite tra la pianura e la montagna, confine naturale tra il mondo civilizzato, umano, e quello dei nemici selvaggi nonché della realtà “invisibile” (la Montagna cosmologica, il kur, è la sede degli dei e dei morti). Con queste opere il sovrano da una parte segna sunque il raggiungimento degli estremi del mondo, dall’altro stabilisce relazioni con queste aree, non necessariamente sotto il suo diretto controllo politico; onora gli dei in terre lontane dal cuore del regno, da una parte proteggendo il suo dominio, dall’altra contribuendo a, o tentando di estenderlo.

La scelta dei materiali rappresenta un aspetto importante nella valutazione delle opere regali. Le iscrizioni ci parlano infatti di opere realizzate anche in materiali preziosi come l’oro, l’argento e il rame, che richiedevano un’abilità tecnica particolare e provavano da una parte la ricchezza del sovrano e la sua pietà generosa nei confronti degli dei, dall’altra contribuivano ad elevare il suo prestigio. La diorite/gabbro olivastro, impiegata già alla fine del PD, ad esempio nella statua di Enmetena di Lagash, scoperta a Ur, è la pietra prescelta dai sovrani accadici. È usata già da Sargon, che aveva favorito gli scambi con le regioni di Dilmun, Magan e Melukhkha, sottraendone il monopolio alle città sumeriche, da lui assoggettate.<sup>134</sup> Questo materiale esotico, il cui uso è prerogativa regale, ha un valore simbolico legato al carattere guerriero ed eroico del sovrano che grazie alla sua forza riesce a raggiungere terre remote e a impadronirsi di risorse comunemente inaccessibili (MATTHIAE 1994, 43-44). Questa pietra del resto nel *Lugale* è benedetta da Ninurta in questi termini: “che tu sia perfettamente conveniente per me, il signore, per il mio braccio eroico”. Matthiae sottolinea inoltre come la trasformazione della materia prima dura e opaca in sculture lucide e finemente decorate contribuisse ad esprimere e ad esaltare il dominio del re sulla natura.

Passando ora alla glittica, notiamo come i soggetti siano ora prevalentemente mitologici.<sup>135</sup> Spariscono le scene di banchetto e quelle con il carro, mentre perdurano quelle di lotta animalistica, ma prevalgono quelle con gli eroi (a riccioli o con copricapo tronconico schiacciato, legato a Kish vd. tav. 165, 211, 212); si afferma infine, il motivo della teomachia, già attestato in forma embrionale nel PD. Nel repertorio glittico ricorrono sia divinità guerriere dall’identità anonima, sia altre con attributi specifici che ne permettono l’identificazione. L’iconografia di origine protodinastica di una figura guerriera che trattiene il rivale per le corna o i capelli continua e si aggiunge la mossa di afferrarlo per la barba. Diventa invece comune l’immagine di un personaggio che brandisce all’indietro un’arma e viene creata quella della figura gradiente che calpesta il nemico durante uno scontro corpo a corpo (vd. tav. 131-133, 143-145, 148, 151, 153, 159, 162-164).

Ishtar in quest’epoca eredita l’aspetto di Ninhursag: può esser rappresentata stante o assisa su trono, con il viso in visione frontale o di profilo, i capelli lunghi che le incorniciano il viso e le scendono sulle spalle; indossa un abito lungo a balze di lana e dalle sue spalle emergono armi<sup>136</sup>; può essere armata di mazza e può essere anche alata (vd. tav. 161, 191). Su un sigillo essa appoggia la sua mano sulla spalla di una figura, verosimilmente regale per l’acconciatura a chignon, mentre sono rappresentate altre divinità armate, tra cui un dio gradiente sulla montagna (vd. tav. 190). Lotta anch’essa contro una divinità associata alla montagna (vd. tav. 154).

---

ricorra anche in scene di lotta nella glittica, e possa condividere con il sovrano il carattere guerriero, l’aspetto principale in questo monumento sembra proprio quello di “guardiano” presso l’accesso di un luogo sacro. Rimangono solo la base e la parte inferiore del corpo della figura, che tuttavia è verosimile che reggesse in mano il “gate-post”. Questo eroe potrebbe aver impugnato anche un vaso. Egli infatti ricorre anche con in mano il vaso da cui zampillano flutti di acqua come nel sigillo di Ibnisharrum, scriba di Sharkalisharri (per un’immagine del reperto vd. SUTER 2012, 454). Secondo noi, questo monumento rappresentava dunque l’eroe non il re.

<sup>134</sup> L’uso di questo materiale è specificato nelle iscrizioni. Ad esempio, per le attestazioni nelle iscrizioni di Rimush vd. RIME 2, 1.2.8. Sconfitto Magan, Naram-Sin con la diorite presa come bottino fa costruire una statua per se stesso (RIME 2, 1.4.13: ii 1-16). Per la provenienza della diorite corrispondente all’Oman, vd. HEIMPEL 1982.

<sup>135</sup> Comuni sono le scene con il dio barca, Etana (vd. tav. 132) e il motivo dell’albero piegato da un dio (vd. tav. 166-169), apparsi in età presargonica e scomparsi nel periodo di Ur III. Questi sono attestati prevalentemente nel nord della Babilonia, nella regione della Diyala e a Mari, ma sono legati al patrimonio sumerico. Vd. STEINKELLER 1992.

<sup>136</sup> Anche un dio è rappresentato allo stesso modo, vd. tav. 192, 209.

Il dio Ninurta è distinguibile prevalentemente perché armato di arco (vd. tav. 154, 170, 191). Indossa una gonna lunga con spacco frontale da cui esce una gamba. Anche Ninurta può essere rappresentato con il volto in visione frontale oltre che di profilo. Lotta anch'egli contro un dio della montagna, nonché contro un toro (vd. tav. 170) e con Anzu (vd. tav. 178-180).

Un dio frequente presenta fiamme o raggi che fuoriescono dal suo corpo e per questo è stato interpretato come Shamash, il dio del sole, o come Girra, il dio del fuoco. Questi indossa un perizoma o un gonnellino e, armato di mazze, pugnali o a mani nude, lotta contro divinità prive di attributi particolari oppure contro un toro androcefalo, un dio "gigante" con una gamba piegata ma sollevata, l'altra inginocchiata, oppure contro una divinità associata alla montagna. Shamash può poi esser rappresentato assiso su trono o gradiente sulla montagna o nell'atto di uscire da essa. In questi casi indossa un abito lungo a pieghe, da cui può fuoriuscire una gamba e esibisce nella maggioranza dei casi un'arma con lama segmentata.

Il dio della tempesta è rappresentato gradiente, con una veste lunga a pieghe verticali da cui esce una gamba, può essere armato di mazza o di frustino, e su un sigillo è montato su carro (vd. tav. 175). Malgrado l'aspetto guerriero, questo dio non è coinvolto direttamente in scene di lotta con altre divinità (eccetto per la tav. 174 dove assiste al combattimento tra due dei e per la tav. 176 in cui è rappresentato anche un guerriero) e non è menzionato nelle iscrizioni regali.

Un motivo tipico dell'epoca è costituito da una divinità guerriera<sup>137</sup> che abbatte un dio associato alla montagna, soggetto presente come abbiamo già detto anche nelle composizioni letterarie legate ai miti di Ninurta contro Asag e di Inanna contro Ebikh. Questi miti e questo motivo iconografico riecheggiano la lotta dei sovrani contro i Paesi ribelli. L'attestazione di questo motivo nel repertorio glittico testimonia dunque una condivisione dell'identificazione del nemico e della volontà di lottare contro di esso, quindi verosimilmente un appoggio alle campagne militari dei sovrani.<sup>138</sup>

Un altro motivo ricorrente prevede una creatura dal busto umano e con la parte del corpo inferiore di uccello condotta prigioniera al cospetto di Enki (vd. tav.182-189). Questa scena potrebbe rappresentare il mito di Anzu, colpevole del furto delle tavolette dei destini. Su qualche sigillo è inoltre rappresentato un rapace preso per le ali spiegate e colpito con la mazza da due divinità (vd. tav. 178-180). Anche in questo caso la creatura potrebbe essere Anzu, seppur non nella forma di aquila leontecefala.

Un altro motivo interessante è costituito da un dio guerriero intento a tagliare una pianta dal busto piegato (vd. tav. 166-169). In un caso l'albero si trova al di sopra di una montagna da cui fuoriesce il busto di un dio che brandisce una mazza (vd. tav. 166); in altri casi il dio è seduto su un trono o esce dal tronco e di fronte a lui è rappresentata una figura divina inginocchiata (vd. tav. 168, 167, 169). L'episodio mitico a cui questo soggetto allude è di difficile interpretazione: alcuni hanno ipotizzato che il dio associato alla pianta sia Nergal e la figura inginocchiata Ereshkigal, oppure rispettivamente Tammuz e Ishtar; Steinkeller ha proposto che si tratti di un mito che riguarda la lotta del dio del sole e del dio pioppo (STEINKELLER 1992, 267-272).

Un sigillo particolare è quello appartenuto ad uno scriba di nome Kalki, che nell'iscrizione si definisce "servo di Ubil-Ishtar, fratello del re", verosimilmente un principe della corte di Sargon (NIGRO 1997, 369, vd. tav. 213). Sono rappresentati quattro guerrieri, insieme ad un personaggio inerme e due piccole figure che trasportano beni. Il primo uomo a sinistra, armato di arco, indossa delle calzature a punta legate ad un ambiente di montagna. È possibile che la scena alluda ad una spedizione militare, guidata dalla figura centrale, con ascia in spalla, copricapo a tocco, capigliatura a chignon bipartito, verso cui sono rivolti gli altri uomini, che potrebbe essere Ubil-Ishatr. Sotto

<sup>137</sup> La divinità guerriera non ha degli attributi fissi: ad esempio, può avere la tiara a corna, la barba lunga, un'acconciatura con chignon appuntito, essere nuda eccetto per un perizoma (vd. tav. 151, 157, 160) o indossare una gonna (vd. tav. 153, 155); altrimenti per i raggi che emette potrebbe essere Shamash o Girra (vd. tav. 147, 150, 152); infine, su un sigillo il dio della montagna è aggredito da Ninurta e da Ishtar (vd. tav. 154, 161). La vittima è colpita con una mazza, trattenuta per la barba, le corna, talvolta calpestate e sembra collassare sui pendii della montagna. La lotta può essere rappresentata in prossimità di una scena di presentazione con offerta a divinità diverse (Enki, una dea della vegetazione, vd. tav. 152, 153), oppure di altri personaggi che combattono (vd. tav. 147, 151).

<sup>138</sup> WESTENHOLZ 1999, 49.

l'iscrizione vi sono una figura nuda, forse un servo o un vinto, che sembra portare sulle spalle una cassa e un soldato che sembra portare anch'egli un sacco con forse del bottino.

Gli artisti accadici reinterpretarono la tradizione iconografica del PD, ma seppero anche inventare nuove iconografie che perdureranno attraverso i secoli. L'arte del periodo accadico fu rivoluzionaria non solo dal punto di vista tematico, ma anche da quello stilistico: essa è infatti caratterizzata da un interesse narrativo e da un gusto naturalistico. Le opere sono tendenzialmente contraddistinte da composizioni dinamiche, per quanto la resa dei movimenti rispetti formule convenzionali. Il linguaggio figurativo accadico è poi caratterizzato da una cura nella resa delle forme, da un'attenzione verso i dettagli, sempre comunque in un contesto di una rappresentazione ideale della realtà. Un altro fattore importante è l'individualità dei soggetti: nella glittica ritroviamo un mondo di personaggi con attributi e vicende specifiche; nei monumenti di guerra le varie figure sono coinvolte in prima persona nell'azione; nella Stele di Naram-Sin la centralità del sovrano suggerisce l'idea del protagonismo.<sup>139</sup>

Secondo Westenholz (1999, 76), per i Sumeri gli dei, in particolare Enlil, erano i veri agenti della storia, concepita come ciclica, come ripetersi di eventi, mentre per gli Accadi i protagonisti erano individui singoli coinvolti in vicende uniche. Il re accadico poi, secondo lo studioso, agirebbe prevalentemente in modo autonomo rispetto alle divinità. Le prove di ciò consisterebbero nel ruolo secondario giocato dagli dei nelle iscrizioni e nel fatto che nei monumenti che ci sono giunti sono rappresentati i re e i loro soldati e non gli dei, se non in forma astrale come nel caso della Stele di Naram-Sin, espediente tra l'altro che sarebbe stato impiegato per rendere le divinità secondarie rispetto alla figura regale. Westenholz, a nostro avviso, non solo dimentica la stele di Sargon con Inanna assisa, ma soprattutto sottovaluta il fatto che tutte le opere dei re accadici sono esplicitamente destinate agli dei. Anche i sovrani accadici dunque onorano gli dei e cercano il loro appoggio e la loro legittimazione in guerra, esattamente come i re del PD. Essi sembrano in effetti monopolizzare la comunicazione con il mondo divino, tuttavia la funzione regale è concepita ancora come dipendente in primo luogo dalla divinità, che la assegna e ne è garante. Questo elemento è testimoniato dalle maledizioni presenti nelle opere, monumenti che si connotano come espressioni e strumenti di potere. Le maledizioni sono rivolte ad un nemico politico, a cui, qualora rimuovesse la statua, Enlil dovrebbe distruggere le armi (Sargon RIME 2, 1.1.2: 120-131; 1.1.6: 41-52; 1.1.7: 26-37). Allo stesso modo nelle iscrizioni di Naram-Sin, colui che cancelli il suo nome dal bene offerto e metta il proprio: "possa egli non tenere lo scettro (della regalità) per conto di Enlil e possa egli non impadronirsi della regalità per conto di Ashtar" (RIME 2, 1.4.3; 1.4.5).

Concludendo, nonostante questa continuità di fondo con le fasi precedenti per quanto concerne la relazione tra il sovrano e la divinità, è indubitabile che il periodo accadico si caratterizzi per l'enfasi posta sulle qualità guerriere del sovrano, che produce la comparsa di una serie di motivi iconografici inediti, destinati a lunga vita nel repertorio mesopotamico (il vincitore che calpesta il vinto ecc.). Ciò si riflette del resto persino nelle contemporanee raffigurazioni delle divinità, per le quali sono adottati i medesimi motivi iconografici, evidenziando ancora una volta la presenza di connessioni profonde tra il sovrano e queste ultime.

---

<sup>139</sup> Matthiae (1994, 102) a tal proposito parla di "liberazione nella rappresentazione del singolo uomo dal corpo sociale di appartenenza" e sostiene che, contrariamente all'arte accadica, "nelle opere del PD protagonista insieme al re e al dio è una coralità indistinta ed unitaria di fedeli, lavoratori, soldati, dignitari privi tutti di individualità" (MATTHIAE 1994, 103). Secondo noi anche nelle opere del PD le figure sono distinguibili da elementi riconducibili all'appartenenza etnica o ad un certo grado dell'esercito e pure i soldati possono giocare un ruolo significativo nella lotta, non solo assistere. Allo stesso tempo, poi nella maggioranza delle opere accadiche i personaggi rimangono assimilabili a gruppi sociali di appartenenza: ad esempio nella Stele di Sargon (vd. tav. 116) gli ufficiali al seguito del re sono tutti uguali, così come nella Stele della Vittoria di Naram-Sin (vd. tav. 120) i due portatori di stendardi sinistra sono pressoché identici e i soldati in basso altrettanto. Certo ci sono piccole differenze (ad esempio, nella Stele della Vittoria la prima figura con la lancia ha una corta barba appuntita e una gonna con orlo inferiore obliquo, mentre i due portatori di stendardo alle sue spalle sono privi di barba e indossano una gonna diversa) tuttavia nel complesso tutte le figure rimandano ad un gruppo e fanno parte di un'organizzazione collettiva che per la sua natura gerarchica prevede che solo il re sia unico e senza eguali.

#### 4. Excursus sui periodi successivi

##### 4.1. Periodo di Ur III

Dopo la caduta di Accad, l'ideale di un regno vasto non perde la sua attrattiva. Uruk, infatti, dopo qualche decennio riesce a diventare una potenza regionale.<sup>140</sup> Il suo re Utu-hegal, alla fine del XXII sec. a.C., affronta e sconfigge i Guti e il loro re Tirigan. Una copia d'iscrizione monumentale registra la visita di questo sovrano ai santuari di Sumer per ottenere l'approvazione degli dei alla guerra: "Il dio Enlil, Gutium, il serpente, lo scorpione delle montagne, che aveva fatto violenza agli dei, che aveva trasferito all'estero la regalità di Sumer, che aveva colmato di ingiustizia Sumer, che aveva rapito la sua donna a chi aveva una donna, che aveva rapito suo figlio a chi aveva un figlio, che aveva imposto l'iniquità e la violenza nel Paese. Il dio Enlil, il re di tutti i paesi, di annientare il nome di Gutium a Utu-hegal, l'uomo forte, il re di Uruk, il re delle quattro regioni (del mondo), il re che non manca di tenere fede alla sua parola, Enlil, il re di tutti i paesi, gli affido" (MATTHIAE 1994, 86). Questo passo ci testimonia il perdurare di una tradizione ideologica che prevede la legittimazione divina in guerra, l'identificazione del nemico con il "mondo della montagna" nonché l'impiego del titolo introdotto da Naram-Sin legato ad un ideale di regalità universale.

I sovrani della III dinastia di Ur (2112-2004 a.C.)<sup>141</sup>, fondata da Ur-Namma, riuscirono a creare nella Bassa Mesopotamia un regno centralizzato. Essi perseguirono una politica egemonica, adottarono epiteti guerrieri, come "re delle quattro parti del mondo" (LUGAL AN.UB.DA.LIMMU.BA), adoperato da Shulgi<sup>142</sup> (2094-2047 a.C.) che rimanda ad una politica espansionistica, e come quello di "re forte", impiegato da Amar-Sin (2046-2038 a.C.). Essi si riferirono poi al passato leggendario degli eroi di Uruk per legittimarsi.<sup>143</sup> Questi sovrani condussero campagne militari verso tutte le direzioni, ma non tanto per la conquista di terre, quanto piuttosto per la difesa dei confini.<sup>144</sup> Al di là di questi elementi, l'ideologia che emerge dalle fonti testuali e visuali dell'epoca si discosta dal modello eroico accadico: essa è centrata infatti piuttosto sull'ideale di un re servo degli dei, loro diretto rappresentante e pastore giusto (pensiamo al *Codice di Ur-Namma*) che assicura la prosperità del paese. Le loro imprese principali riguardano l'organizzazione politico-amministrativa del regno (pensiamo al Catasto di Ur-Nammu, alla riforma provinciale di Shulgi); inoltre essi si impegnarono in opere idrauliche (per favorire le attività economiche) ed edilizie, legate all'erezione e al restauro dei templi nelle diverse città sumeriche.

Un fenomeno importante di quest'epoca riguarda la divinizzazione dei sovrani. A partire dal 21 anno di regno di Shulgi, il suo nome fu scritto con il determinativo divino. Questa pratica fu mantenuta dai successori, per i quali furono eretti templi, prescritte offerte e dedicate statue.

<sup>140</sup> Nel frattempo, nel Medio Eufrate, Mari è governata da una dinastia di "generalisti" (*shakkanakku*) che manterrà il potere fino al XIX sec. a.C.; nel triangolo del Khabur si sviluppano staterelli in cui predomina la componente hurrita; in Elam si crea il regno di Awan che ha per capitale Susa e la cui influenza arriva fino al Tigri, mentre un'altra realtà politica si forma sull'altopiano iranico (Marhashi).

<sup>141</sup> Per un quadro storico sul periodo di Ur III, vd. MILANO 2006, 706-720.

<sup>142</sup> Questo sovrano nel suo inno Shulgi C (ETCSL 2.4.2.3: 131-142) si definisce anche un campione nella lotta. Nell'inno X (ETCSL "4.2.24: 83-85) è definito un eroe fortissimo quanto un leone e un toro e nell'inno B (ETCSL 2.4.2.2: 56-113) sostiene di prevalere nella lotta corpo a corpo contro questi animali.

<sup>143</sup> Le vicende di Ur-Nammu, fondatore della dinastia, ricordano però quelle raccontate nella *Leggenda di Sargon*, elaborata in quest'epoca: anch'egli, come Sargon, era al servizio di un re prima di conquistare il trono (era infatti governatore per conto di Utuhegal di Uruk).

<sup>144</sup> Ur-Namma (2112-2095 a.C.), governatore di Ur e fratello di Utu-hegal, fonda la III dinastia di Ur e sposta la capitale da Uruk a Ur. Questo sovrano muove campagne militari soprattutto ad est, nella valle della Diyala e contro Awan, di cui conquista la capitale, Susa. Shulgi (2094-2047 a.C.) si impegna in diversi fronti militari (in Alta Mesopotamia, nella Diyala, sugli Zagros e pure ad ovest contro i Martu/Amorrei). Costruisce un muro difensivo dalle pressioni ameree ("Muro: veduta della Montagna") lungo un centinaio di km. Amar-Sin (2046-2038 a.C.), così come Shu-sin (2037-2029 a.C.), sembra dedicarsi alla costruzione di templi piuttosto che alla guerra, se non per quanto riguarda la difesa dei confini. Il regno inizia a sgretolarsi sotto Ibbi-Sin (2028-2004 a.C.), quando vive una crisi economica e sociale e dal punto di vista politico progressivamente si disfa.

Durante il periodo di Ur III, le sculture dei re erano collocate nei santuari principali, nelle celle degli dei e in quelle dedicate al culto funerario dei sovrani defunti, nonché in templi dedicati al culto del re vivente. Alcune di queste sculture furono dedicate agli dei in seguito ad una vittoria, come già nel caso della statua di Utu-hegal di cui abbiamo citato l'iscrizione all'inizio, che documenta come l'opera fosse da una parte un dono in segno di ringraziamento da parte del sovrano, dall'altra una testimonianza dell'autorizzazione preventiva della divinità alle azioni violente del re (MATTHIAE 1994, 63).

Nelle statue neosumeriche il re è rappresentato di norma assiso o stante, con le mani giunte al ventre, con un copricapo a falda alta e una tunica che gli lascia scoperta una delle due spalle, privo di barba.<sup>145</sup> Sulla parte inferiore della veste è incisa l'iscrizione dedicatoria. In questi "ritratti" i re sono privi di attributi particolari<sup>146</sup>, di potere (ad esempio armi) o religiosi<sup>147</sup>. Essi appaiono umili, intenti alla supplica. La loro solennità è veicolata dalle forme, dalle linee solide e contenute, dalle superfici lucide, ben levigate. Nonostante ciò, gli arti muscolosi del braccio, le spalle e il petto ampi evocano l'idea di forza secondo modalità già presenti nel Tardo Calcolitico e affermatesi definitivamente durante il periodo accadico (WINTER 1989). Tale produzione scultorea è attestata anche al di fuori del centro del potere neosumerico<sup>148</sup> e non è una prerogativa regale: infatti la statuaria privata ricalca gli esempi regali.<sup>149</sup>

Una scultura di Ur-Ningirsu II di Lagash è conforme al modello accadico (vd. tav. 216): il re è rappresentato stante, secondo i canoni sopra descritti, ma poggiante su una base decorata con figure verosimilmente di sudditi inginocchiati con in mano offerte. Anche se in questo caso sono rappresentati verosimilmente governatori (per il loro copricapo a falda alta e la barba) sottomessi, essi sono rappresentati comunque ai piedi del re come i vinti sulle basi delle sculture di Manishtushu.

Le stele decorate a rilievo celebrano il sovrano come "costruttore" (pensiamo alla stele di Ur-Namma che commemora le opere di irrigazione ad Eridu; la stele di Gudea di Lagash legata alla costruzione dell'Eninnu di Ningirsu) e non come re guerriero. La glittica è poi dominata dalla scena di presentazione, che prevede la figura di un devoto al cospetto della divinità accompagnato da una dea intercedente. In queste scene ricorrono talvolta figure guerriere, come Ishtar (vd. tav. 218) e Nergal (vd. tav. 221-222). Le divinità maschili guerriere sono caratterizzate da una tiara a corna, un abito e una barba lunghi; di frequente sono rappresentate in posizione gradiente e impugnano una scure fenestrata tenuta abbassata o appoggiata alla spalla e possono brandire anche armi particolari, ad esempio a teste di mazza multiple (vd. tav. 221). Questi sigilli potrebbero rappresentare scene di culto di fronte alle statue divine, di cui sono andati perduti gli esemplari. Alcuni sigilli come vedremo, raffigurano però il sovrano guerriero che calpesta il nemico (vd. tav. 218) o che riceve le insegne del potere da una divinità guerriera che tiene aggioati i suoi nemici (vd. tav. 217) oppure gradiente, con il piede appoggiato sulla montagna, con in mano un'arma particolare (vd. tav. 223), secondo un'iconografia spesso impiegata per le divinità guerriere.

---

<sup>145</sup> Vd. ad esempio, la statua P, B, Q, D, I di Gudea assiso (MATTHIAE 2000, 11, 13, 15, 17, 33), la statua O, A, E, di Gudea stante (*ibid.*, 12, 34, 36), di Ur-Ningirsu II stante (*ibid.*, 13), di Shulgi stante (*ibid.*, 16). La statuaria privata ricalca gli esempi regali, quanto a veste (le statue di dignitari sono però prive di copricapo) e postura, vd. *ibid.*, 38-43.

<sup>146</sup> Nel corso del tempo si aggiungono come attributi gioielli e vesti finemente orlate. Ad esempio, una statua acefala verosimilmente di sovrano assiso (forse uno degli ultimi re della III dinastia di Ur o un principe di Eshnunna del XX sec. a.C.), proveniente da Eshnunna, ma scoperta a Susa dove era finita come bottino di guerra nel 1160 a.C., è dotata di una grossa collana a barrette oblique, che si intravede sotto la barba, nonché di un bracciale al polso (*ibid.*, 41). Tuttavia è attestata anche una scultura femminile la cui veste è riccamente decorata, l'acconciatura elaborata e il collo è rivestito di un collare a cinque anelli (vd. *ibid.*, 39).

<sup>147</sup> Esiste un caso in cui il sovrano è associato ad un elemento tipicamente divino: nella statua N di Gudea (*ibid.*, 32), il re è rappresentato stante con in mano l'ampolla dalle acque zampillanti, tipico attributo di Enki o di altre figure divine, associato all'idea di fertilità. Tuttavia anche le donne sono rappresentate assise con l'ampolla in mano, come nel caso di una statuina di una principessa o sacerdotessa, di provenienza ignota, vd. *ibid.*, 42.



Verosimilmente al periodo di Ur III è datata l'invenzione della stele regale rupestre: i rilievi da di Sar-i Pul-i Zohab (vd. tav. 214) e di Darband-i Gawr (vd. tav. 215) rappresentano due sovrani guerrieri che calpestando il nemico secondo il modello della Stele della Vittoria di Naram-Sin.

Malgrado quindi una predilezione per i soggetti culturali, non mancano in questo periodo riferimenti alla regalità guerriera. È da notare in particolare la ricorrenza della figura regale nella glittica, assai rara nel periodo accadico.

#### **4.2. Periodo di Isin-Larsa e Paleobabilonese**

La fine della dinastia di Ur III fu dovuta a diversi fattori di natura interna al regno (rivolta delle province, una carestia e una crisi economica) ed esterni (la pressione degli Amorrei, l'attacco degli Elamiti). Il regno di Ur fu attaccato dall'Elam e da Shimashki, la sua capitale fu distrutta e Ibbi-Sin fu condotto prigioniero ad Anshan. La dinastia di Isin nelle lamentazioni (per la distruzione di Sumer e Ur, di Ur) che ricordano questi eventi, si presenta come legittima erede di quella di Ur III, si serve anch'essa della *Lista regale sumerica* e si riallaccia al passato leggendario dei re di Uruk (proprio in questo periodo vengono composti i testi letterari legati agli eroi Enmerkar, Lugalbanda e Gilgamesh). Ishbi-Erra (2017-1985 a.C.), il capostipite della dinastia di Isin, che da generale di Ibbi-Sin, insediato a Isin, aveva esteso il suo controllo anche su Nippur e che solo in un secondo momento intervenne ad Ur per scacciare gli Elamiti, si presenta nei testi come difensore di Sumer e si dichiara "re di Sumer e di Accad". Questo sovrano si appropriò solo di una parte del territorio appartenuto ai re di Ur III e non riuscì ad eguagliarli quanto ad estensione del regno. Verso la fine del XX sec. a.C. i re di Larsa subentrarono gradualmente nella posizione egemone occupata dalla dinastia di Isin nel sud della Mesopotamia fino a quando, nel 1763 a.C., Hammurabi non riuscì a conquistare anche Larsa e a riunificare la regione, che d'ora in poi si chiamerà Babilonia.

Nei primi due secoli del Medio Bronzo in Mesopotamia e in Siria si venne dunque a creare una situazione di frammentazione politica, contraddistinta da città-stato indipendenti, governate da re di origine amorrea, di frequente in lotta tra loro.<sup>150</sup> Alcuni regni si affermarono come potenze territoriali, antagoniste tra loro: nel sud della Mesopotamia i regni di Isin, Larsa, Babilonia, Eshnunna; in Siria i regni di Yamhad con Aleppo come capitale, Qatna e Mari; nel nord della Mesopotamia, Assur, mentre ad est il regno di Elam con capitale Anshan. Gli archivi reali di Mari, contenenti le lettere inviate dai re marioti ai loro funzionari e quelle dei funzionari e degli altri sovrani ai re di Mari, oltre ad altri documenti come liste reali, iscrizioni commemorative, rappresentano la fonte principale per conoscere il mutevole quadro politico mesopotamico del periodo (in particolare degli ultimi due decenni del XIX sec. a.C. e i primi tre decenni del XVIII sec. a.C.), contraddistinto da una lotta endemica e da continui cambi di alleanze tra le potenze, in cui l'ideologia della regalità guerriera trova un terreno fertile. Tra i protagonisti di quest'epoca vi è Shamshi-Adad (1813 a.C.), che, in seguito alle conquiste di Ekallatum, di Assur, del triangolo del Khabur e, dopo la sconfitta di Mari del 1792 a.C., del Medio Eufrate, riuscì a creare un regno che unificava l'Alta Mesopotamia, con capitale a Tell Leilan (Shubat-Enlil). Questi mise i suoi figli sui troni di Ekallatum e Mari, che sarà poi riconquistata da Zimri-Lim (1775 a.C.). Di questo sovrano ci è giunta una stele (vd. tav. 228), decorata a rilievo con scene di soggetto bellico, che conteneva il racconto delle sue imprese militari: come in passato, il re sostiene di aver attaccato le città per volere di Enlil.

Un altro grande re fu Hammurabi (1792-1750 a.C.) che, trasformata Babilonia da un regno di media grandezza ad uno stato egemone in Mesopotamia, assunse il titolo di "re di Sumer e di Accad" e di "re delle quattro parti del mondo" nonché, dopo la vittoria su Mari, quello di "re di tutto il paese amorreo". Malgrado i successi militari di Hammurabi, non ci sono giunti monumenti che lo rappresentino come re guerriero, né opere che commemorino le sue imprese belliche. Il reperto più famoso risalente al suo regno è la stele del suo "codice", in cui il re è rappresentato mentre riceve da Shamash, il dio della giustizia, la verga e l'anello con cui governare. In

<sup>150</sup> Per una sintesi storica di questo periodo, vd. BIGA 2006.

### Cap. III

quest'opera il re è celebrato non tanto come guerriero, quanto piuttosto come pastore giusto, “re di giustizia”. Tuttavia nel prologo del codice (MEEK 1997) si fa riferimento anche alla sua funzione militare: “Hammurabi..., il guerriero, che risparmiò Larsa” (sede di culto di Shamash) (ii, 31); “il terrore del nemico” (ii, 69); “il feroce toro selvaggio che incorna il nemico” (iii, 9), “colui che abbatte il nemico” (iii, 49), “colui che sottomette gli insediamenti lungo l’Eufrate grazie all’aiuto di Dagan, suo creatore” (iv, 28), “re forte, sole di Babilonia, che splende sulle terre di Sumer e di Accad, il re che ha fatto sottomettere le quattro parti del mondo, il favorito di Inanna” (v, 1-10). Anche l’epilogo contiene menzioni al suo ruolo guerriero: “Con le potenti armi che Zababa e Inanna mi hanno dato, con l’intelligenza che Enki mi ha assegnato, con l’abilità che Marduk mi ha dato, ho sradicato il nemico sopra e sotto, ho fatto finire la guerra, ho promosso il benessere della terra, ho fatto risiedere la gente in abitazioni nell’amicizia, non ho lasciato che nessuno li terrorizzasse” (rev. xxiv: 21-30). Le azioni militari sono quindi presentate come compiute sotto l’egida divina e destinate alla difesa del paese e alla restaurazione di una condizione di giustizia per il benessere del popolo. Nelle maledizioni conclusive, rivolte ad un nemico politico, sono impiegati i motivi classici legati all’immaginario della guerra: Enlil decreterà la distruzione del paese nemico; Shamash fornirà un presagio funesto per il suo regno, ne farà morire il re e lo farà vivere nell’aldilà nella sofferenza; Adad porterà distruzione nella sua terra con carestie e, tuonando furiosamente sulla sua città, la distruggerà come un’alluvione; Zababa, il guerriero potente, che marcia alla destra di Hammurabi, disperderà le sue armi in battaglia e farà in modo che il suo nemico lo calpesti; Inanna, abatterà i suoi guerrieri e irrigherà la terra con il loro sangue, erigerà cumuli con i loro cadaveri nella piana, non avrà pietà, consegnerà ai nemici il suo re che sarà portato in ceppi nel paese ostile; Nergal, il forte tra gli dei, il combattente senza rivali, che consegue la vittoria per Hammurabi, brucierà la sua gente come un fuoco che incendia i canneti, farà a pezzi il suo corpo come se fosse un’immagine di argilla (MEEK 1997, 178-179).

Il peso del modello di regalità guerriera accadica durante il periodo paleobabilonese è testimoniato non solo dall’uso di iconografie elaborate in quell’epoca (come quella della figura che calpesta il nemico), ma anche dalla composizione di testi letterari<sup>151</sup> legati ai re accadici, verosimilmente ispirati dalla lettura delle iscrizioni reali presenti sui monumenti accadici, copiate in quest’epoca, anche se in questo periodo si afferma la posizione critica verso Naram-Sin, accusato di aver peccato di *hybris* contro gli dei (ad esempio, nella *Maledizione di Accad*). Anche i re paleoassiri ebbero come modello i re accadici. Liverani a tal proposito ha ipotizzato che la composizione *Sargon re di Battaglia* sia stata elaborata in epoca paleoassira: il testo avrebbe fornito un precedente eroico per la costituzione delle colonie mercantili assire in Anatolia (LIVERANI 1993, 52-55).

Il successore di Hammurabi, Samsu-iluna (1749-1712 a.C.), dovette affrontare la ribellione delle città del sud (dove si attestano le prime tracce di quella che sarà la dinastia del “Paese del mare”), le aggressioni cassite e una crisi economica. Verso la fine del periodo paleobabilonese i re di Babilonia si scontrarono con i Cassiti, gli Hurriti e gli Ittiti, fino a quando Murshili I, dopo essersi impossessato del territorio siriano, mosse una spedizione contro Samsu-ditana (1625-1595 a.C.) e pose fine alla 1 dinastia di Babilonia.

Un altro centro importante dell’epoca fu Eshunna, nella regione della Diyala, dove Shu-ilishu, svincolandosi da Ur alla fine del III mill. a.C., si proclamò “re forte, re del paese di Warûm”, “amato di Tishpak”. Tra i re della dinastia di Eshnunna, che nei loro testi fecero precedere il loro nome dal determinativo divino, ricordiamo Dadusha (1780 a.C. ca). Di questo sovrano, che era riuscito a riconquistare il Medio Eufrate a danno di Mari, ci è giunta una stele della vittoria (vd. tav. 227) dedicata ad Adad e destinata ad essere collocata nel santuario del dio della tempesta.

Per quanto concerne le fonti figurative, a quest’epoca risalgono tre rilievi rupestri legati alla commemorazione di vittorie (vd. tav. 224, 225, 226), contraddistinti dall’impiego dell’iconografia del re che calpesta i nemici di ispirazione accadica. In due casi, inoltre, il sovrano è rappresentato

<sup>151</sup> In quest’epoca vengono composti anche un’importante versione del poema di Gilgamesh e dell’Atrahasis, serie di presagi, legati soprattutto agli esami epatoscopici, inni in onore degli dei.

nell'atto di ricevere la verga e l'anello, insegne di potere, da una divinità femminile. Infine in uno di essi (rilievo di Sar-i Pul-i Zaohab II) è presente l'iconografia del nemico aggiogato, ideata in epoca accadica. Nel rilievo di Shaikhan, a differenza che negli altri due, mancano simboli divini.

Perdura nella prima metà del II millennio a.C. anche la pratica di offrire stele alle divinità. Due di questi monumenti, commemorativi di vittorie, riferibili a Dadusha (vd. tav. 227) e a Shamshi-Adad I (vd. tav. 228), sono di tipo narrativo. La stele paleoassira è molto frammentaria: si sono conservate le figure del re che abbatte con un'ascia e una lancia il nemico calpestato a terra e quelle dei vinti con i ceppi alle mani, rappresentati vestiti.

Per quanto riguarda la stele di Dadusha, nell'iscrizione<sup>152</sup> è inizialmente esaltato il carattere guerriero del dio che "con un ruggito potente fa tremare il cielo e la terra; dalla testa alta; la cui intensità dei lampi spaventa, che fa piovere violentemente dei chicchi di grandine devastatrice sul paese nemico". In un secondo momento è invece celebrato il re come eroe, la cui forza è celebre, destinato alla regalità universale e armato dagli dei per conseguirla. È attestato poi il motivo del primato dell'impresa.<sup>153</sup> La colpa dell'attacco è attribuita al paese aggredito, che si è posto in modo ostile e non si è sottomesso a Dadusha. Viene poi narrata la spedizione, che prevede l'invio di 10000 uomini, la conquista prima dei villaggi e poi della capitale. Il re racconta di aver devastato, deportato i simulacri divini, la popolazione ad Eshnunna e di aver raccolto bottino. Descrive anche l'assedio di Qabara, che durò dieci giorni. Racconta infine di aver fatto decapitare la testa del suo governatore e di aver saccheggiato il centro, per poi infine donarlo a Shamshi-Adad.<sup>154</sup> Il re descrive pure l'opera e ricorda l'abilità degna di lode degli scultori. Definisce anche la funzione della stele, che consiste nella commemorazione del valore militare del re e del suo esercito in eterno e nell'intercessione con Adad affinché il dio continui ad assicurargli successi militari, necessari per un regno lungo e prospero. La vittoria su Qabara costituiva dunque una testimonianza dei meriti del re da cui derivava il favore divino e allo stesso tempo il monumento era un'offerta di ringraziamento alla divinità per il sostegno. È da notare che la stele era destinata a perpetuare la fama del re anche tra il popolo ("Affinché il paese trasmetta all'avvenire per sempre le mie lodi, affinché l'anziano ripeta al giovane i miei atti eroici, per questo, feci iscrivere una stele che renda la mia fama eterna").

La rappresentazione della battaglia nella stele di Dadusha prevede immagini di guerrieri che trattengono i prigionieri, che li abbattono con asce e lance, e la rappresentazione delle teste dei vinti attaccate dai rapaci all'interno di cornici che per il loro motivo a scaglie alludono all'ambientazione montana dello scontro. Nella scena principale, collocata sulla centina, l'ambientazione cambia: sono rappresentate la porta urbana e la cinta turrata di Qabara al di sopra della quale il re è rappresentato abbattere un nemico calpestato a terra con una scimitarra al cospetto di un guerriero

<sup>152</sup> Per la traduzione dell'iscrizione vd. tav. 227.

<sup>153</sup> "Allora Qabara, che tra i re precedenti che hanno esercitato il potere ad Eshnunna e i sovrani che sono esistiti in tutti i paesi, nessun re aveva osato assediare...".

<sup>154</sup> "Questo paese, che mi è stato ostile invece di sottomettersi con timore all'enunciazione della mia importante fama, - inviai contro di esso una truppa molto preparata di 10000 uomini; grazie all'arma potente dell'eroe di Tishpak e di Adad, mio dio, marciai contro quella terra come una falce temibile. Nessun alleato, né tutti i suoi guerrieri, - veramente nessuna persona può essermi d'ostacolo! - Grazie alla mia arma potente, mi impadronii in un batter d'occhio delle sue vaste città, Tutarra, Hatkum, Hurara, Kirhum e dei suoi (altri) grandi possedimenti; feci veramente condurre a Eshnunna, la mia città regale, i loro dei, la loro popolazione prigioniera e i loro beni meglio conservati. Dopo aver reso deserta l'area e devastato il suo vasto paese, mi avvicinai con energia a Qabara, la sua capitale. Mi impadronii di questa città in dieci giorni, accerchiando il muro di cinta, ammucchiando la terra, grazie a delle breccie, ad un assalto finale e alla mia grande forza. Feci subito prigioniero il suo re, Bunu-Eshstar, grazie al colpo della mia arma potente e feci veramente condurre rapidamente la sua testa a Eshnunna. Di colpo feci perdere il morale ai re che avevano combattuto con lui e ai suoi alleati e stesi su di loro il silenzio. I numerosi prigionieri, le ricchezze considerabili di questa città, oro, argento, pietre preziose, beni di lusso di qualità, e tutto quello che il paese possedeva, lo portai in trionfo ad Eshnunna, la mia città regale e lo mostrai agli abitanti del paese superiore e inferiore, piccoli e grandi. Tutto quello che restava nel paese: questa città, il suo vasto territorio e i suoi possedimenti, li diedi in dono a Shamshi-Adad, re di Ekallatum. In alto, nel paese di Subartu, dal paese di Burunda e il paese di Eluhtum, fino alla montagna di Lullûm, sottomisi senza pietà questo paese con il mio esercito potente. Feci in modo che i re che esistono in tutti i paesi non cessassero di lodarmi per sempre."

in atto di adorazione, al di sotto del disco solare e del crescente lunare, ovvero di Shamash e di Sin, divinità che nel testo sono dette fortificare l'esercito.

Vi sono poi altre due stele, una scoperta in Elam, l'altra ad Ebla, che contengono elementi riferibili alla regalità guerriera, ma sono contraddistinte per l'impiego di motivi simbolico-mitologici e divini. Sulla stele elamita (vd. tav. 229) gli elementi principali connessi alla sfera della guerra sono rappresentati dalle figure di due uomini nudi distesi, sulla faccia principale, al di sotto di due figure divine, che ricordano quelle dei vinti nelle opere accadiche e di Ur III. Vi è inoltre rappresentata una divinità guerriera, Ishtar maschile (è barbata). Vi sono tracce anche di figure umane, ma per il cattivo stato di conservazione del reperto non è possibile sapere se fossero regali o guerriere. Notiamo come in quest'opera ricorrano, e nella medesima posizione, motivi attestati già nello Stendardo di Ur: nel registro superiore è rappresentato il toro androcefalo, in quello inferiore lo stambecco e i vinti morti. Ritornano pure il motivo del capride a lato della pianta e quello del felino. Il significato di questi motivi animali e ibridi ci sfugge, ma la loro presenza, la loro comune posizione non possono essere casuali.

La "Stele di Ishtar", scoperta ad Ebla (vd. tav. 233)<sup>155</sup>, centro che deve aver fatto parte del regno di Yamhad, è decorata con scene principalmente cultuali, forse legate a cerimonie in onore dei re defunti. In un registro due uomini stanno per abbattere con una scure e un pugnale un uomo di piccole dimensioni, nudo, che trattengono in mezzo a loro, associato ad una lepre. Non sappiamo però se si tratti di un sacrificio umano o dell'esecuzione di un prigioniero di guerra. Per due volte ricorre poi il motivo di un eroe che ammazza un leone rampante, che allude alla regalità guerriera. È presente anche un dragone connesso alla tempesta, creatura benefica per il re e per il popolo, ma spietata con i nemici. La simbologia dell'opera è complessa: per quanto riguarda la regalità, tutte le sue funzioni, e non solo quella guerriera, trovano espressione.

Ad Ebla è stato scoperto in un sacello nel Tempio di Ishtar anche un frammento di statua regale di cui si è conservata solo parte del busto: il re era armato di una scure fenestrata (vd. tav. 235). Inoltre sono stati scoperti un frammento di rilievo con il volto di un guerriero (vd. tav. 232) nel Tempio D e due bacini rituali decorati con figure di guerrieri, scene cultuali e motivi mitologici. Un primo aspetto da sottolineare è la presenza di opere di soggetto bellico all'interno dei templi, che dimostra il forte legame tra guerra e religione. Inoltre, per quanto concerne i bacini, entrambi sono decorati con una scena di banchetto a cui partecipa il re. Questo soggetto ci riporta alla memoria le placche votive del PD, dove pure erano rappresentati il re e la regina durante un simposio, una sfilata di portatori di offerte, guerrieri e animali, talvolta associati a motivi simbolico-mitologici. Sottolineamo, come già abbiamo fatto per le opere del PD, l'importanza della componente sociale guerriera che in entrambi i due bacini affianca il sovrano. Rispetto al PD, questo gruppo sociale sembra qui ancor più importante: se infatti nelle opere del PD partecipavano alla cerimonia figure di vario genere (musicisti, lottatori, anche donne,...), nel caso dei bacini di Ebla, a parte due figure con situle (nel bacino della vd. tav. 230) parallele ai portatori di offerta delle placche, vi sono solo guerrieri. Per quanto concerne poi i motivi mitico-simbolici, sul bacino (vd. tav. 230), i temi della guerra e della regalità sono associati a una scena venatoria (un arciere punta l'arco contro un leone che sta per aggredire un toro); al motivo antico del "Signore degli animali" (in un caso potenziato dal fatto che l'uomo che trattiene i due leoni ha anch'esso la testa di leone, animale associato al potere, mentre nell'altro è un eroe "a riccioli" che trattiene un serpente) e infine al motivo della tempesta, reso con l'immagine del dragone. Per quanto riguarda l'altro bacino, i guerrieri sono associati a felini che ruggiscono, ad evocare la forza e la capacità di incutere terrore.

A Mari nel Palazzo Reale sono stati scoperti anche dipinti murali (vd. tav. 236-238), nei quali le scene non sono legate alla narrazione di battaglie, ma contengono figure guerriere, divine, eroiche e regali. Nelle pitture sulle pareti della sala di rappresentanza (vd. tav. 236) ricorrevano in associazione un eroe intento ad abbattere un leone e un'altra figura gradiente su un nemico (non

<sup>155</sup> Frammenti di stele simili, connessi probabilmente anch'essi alla regalità, sono stati rinvenuti nella cittadella e verosimilmente anch'essi erano alloggiati nel Tempio di Ishtar, forse negli ambienti esterni. Vd. MATTHIAE 2010, 312-317.

sappiamo se divina o regale) intenta a colpire un altro uomo, mentre nel registro inferiore verosimilmente era rappresentato il sovrano nell'atto di ricevere dei tributari. Nei dipinti murali nella Corte della Palma (vd. tav. 238) sono attestati i motivi del re armato di mazza, del vinto a terra, di un guerriero che brandisce un'arma e di un altro che trattiene per i capelli dei vinti.

Nella "Pittura dell'Investitura" (vd. tav. 237) nel Palazzo di Zimri-Lim il sovrano è rappresentato mentre riceve dalla dea guerriera Ishtar la verga e l'anello, ovvero le insegne del potere, al cospetto di un sovrano defunto divinizzato. Il contesto della scena è lussureggiante: vi sono alte palme su cui si arrampicano uomini per raccoglierne i frutti e dee che recano in mano vasi da cui zampillano flutti carichi di pesci. È stato ipotizzato che la scena rappresentasse i diversi ambienti del palazzo: la corte esterna, la sala con la statua della dea con il vaso zampillante, infine la sala del trono.<sup>156</sup> Ai lati vi sono poi creature ibride, che si è ipotizzato potessero corrispondere alle sculture con funzione apotropaica collocate in origine nella corte: un toro androcefalo, un grifone con muso di rapace e un'altra creatura dal corpo di felino, alato, di cui si è perduta la testa, creature che come abbiamo detto ricorrono anche nelle stele e nei bacini.<sup>157</sup>

In quest'epoca sono poi comuni placchette in terracotta prodotte a stampo, alcune delle quali sono decorate con motivi marziali, che ne testimoniano la diffusione e la persistenza anche in un'arte più "popolare": ad esempio, con divinità guerriere come Ishtar (vd. tav. 241, 242, 252) Nergal (vd. tav. 239, 240), il dio della tempesta (vd. tav. 254), eroi come Gilgamesh (vd. tav.), Humbaba (vd. tav. 245, 246), anche in scene di combattimento (vd. tav. 249, 251); ricorrono inoltre sovrani guerrieri (vd. tav. 250, 256-260, 263), che calpestanto, abbattono vinti e figure di prigionieri (vd. tav. 261, 262). Nelle placche di terracotta sono attestate inoltre le iconografie del dragone che azzanna la testa di un uomo (vd. tav. 247), dei vinti attaccati da rapaci (vd. tav. 248), della figura guerriera che calpesta il nemico (vd. tav. 256-260, 263). È possibile che su queste placche fossero riprodotti monumenti come stele e gruppi scultorei andati perduti.

Anche nella glittica del Medio Bronzo sono presenti di frequente divinità guerriere come Ishtar (vd. tav. 264-269, 319, 324), il dio della tempesta (vd. tav. 270-272, 285, 310, 313), Nergal (vd. tav. 274, 320), Shamash (vd. tav. 305, 308, 338), per quanto non più in contesti di lotte divine, quanto piuttosto in scene di presentazione e di offerta, secondo una tendenza iniziata nel periodo di Ur III. Queste scene prevedono di norma una figura di fedele, nell'atteggiamento dell'orante o dell'offerente, accompagnato da una dea Lama intercedente al cospetto di una divinità; si possono poi aggiungere altre figure (perlopiù divine) e motivi secondari (come animali, eroi, etc). Uno degli aspetti interessanti legati a questo repertorio è che esso sembra riprodurre scene di culto al cospetto di statue divine: le figure potrebbero quindi rappresentare fonti per conoscere la statuaria divina andata perduta, di cui parleremo fra poco.

Le divinità guerriere sui sigilli cilindrici in genere sono rappresentate come già nel periodo accadico: Ishtar con le armi che le fuoriescono dalle spalle, associata al leone; il dio della tempesta con la folgore o altre armi, associato al dragone o al toro; Nergal con la mazza a testa multipla come nel periodo di Ur III; Shamash, armato di coltello, etc. Esse indossano gonne lunghe perlopiù con spacco frontale da cui fuoriesce una gamba, costume di tradizione protodinastica. Sono dotate ora però di armi più elaborate rispetto al passato, come ad esempio, una scimitarra con protome leonina

---

<sup>156</sup> Questo tipo di resa dello spazio è del resto attestata ad esempio anche sulle placche in terracotta che rappresentano il santuario di Nergal (vd. tav. 243, 244). Notiamo che le scene dell'investitura e quella con i vasi zampillanti sono inseriti all'interno di una cornice che ci rimanda alla memoria la rappresentazione dell'Abzu nella glittica del periodo accadico. L'Abzu è la sede della prima creazione ad opera di Ea nel mito narrato nell'*Enuma Elish* e sebbene questo testo sia posteriore è possibile che già in quest'epoca l'Abzu fosse concepito come il luogo da cui derivano gli elementi che permettono la vita, prima fra tutti l'acqua. In un certo senso potremmo riconoscere un'allusione al palazzo reale come centro da cui dipende la prosperità del paese.

<sup>157</sup> Matthiae ha ipotizzato che forse anche le creature nella Stele di Ishtar fossero le stesse (manca un grifone) e che il grifone potrebbe alludere alla natura caotica e ostile del deserto, il toro androcefalo alla natura ordinata e positiva delle terre coltivate, mentre la sfinge potrebbe alludere alla regalità, la cui missione consisterebbe nella conservazione e nel rinnovamento dell'originario ordine divino sulle terre fertili e aride, sulla realtà domestica e selvaggia da cui dipende la vita (MATTHIAE 2010, 315-316).

### Cap. III

(vd. tav. 306) o una mazza racchiusa tra lame con protomi leonine (vd. tav. 266, 269, 274). Sono poi di frequente rappresentate nell'atto di calpestare un nemico.

Vi sono poi altri personaggi armati, dall'aspetto umano, che potrebbero essere eroi, re o divinità: uno di essi esibisce un coltello (vd. tav. 307-308), un'altro tiene un'ascia appoggiata sulla spalla (vd. tav. 321-322) e un altro ancora, noto come "re con mazza", tiene una mazza appoggiata al ventre, ed è stato identificato come il sovrano nella sua funzione guerriera. Queste tre figure, nelle scene di presentazione, possono sia seguire un orante al cospetto di un dio (vd. tav. 321), o trovarsi esse stesse al cospetto di una divinità (vd. tav. 265, 266, 299, 320), oppure essere rappresentate al di sopra di piedistalli (vd. tav. 267, 300, 307, 308) o essere affrontate da una divinità supplicante (vd. tav. 304, 317, 318, 322). L'impressione comunque è che questi personaggi guerrieri fossero anch'essi oggetto di culto.

Nella glittica di questo periodo le tradizionali scene di combattimento tra eroi, animali e mostri ricorrono di rado isolate: il più delle volte sono ridotte a motivi secondari. Compagno in quest'epoca una creatura dal corpo di leone e zampe e ali di rapace che azzanna la testa di un uomo inginocchiato a terra (291-293) e una creatura dal corpo umano e dalla testa di dragone (con elementi leonini e di rapace) che brandisce un pugnale all'indietro (vd. tav. 327, 328, personaggio che sarà attestato anche in epoca neoassira). Perdura poi l'iconografia del carro da guerra che investe il nemico (vd. tav. 330-333), di tradizione proto-dinastica.

Per quanto concerne infine la glittica paleosiriana, così come nella statuaria e l'architettura locale, si rivelano influenze mesopotamiche, ma anche egiziane e anatoliche. Ad esempio, nel repertorio glittico del regno di Yamhad, scoperto al Alalakh, frequenti sono gli elementi egizi, come il simbolo *ank*, divinità (ad esempio, testa hathorica), il sole alato, nonché l'iconografia del vinto preso per la testa (vd. tav. 334-337, 340-341). Questi elementi possono essere affiancati da motivi tipicamente mesopotamici (ad esempio un eroe a riccioli che domina un leone), altrimenti si possono trovare sigilli di gusto unicamente mesopotamico (vd. tav. 338, 339).

Ritornando ora alla statuaria della prima metà del II millennio a.C., andata perlopiù perduta, le fonti testuali (iscrizioni reali, testi amministrativi provenienti dai santuari che registrano le liste di offerte) ci documentano la persistenza della pratica dei re di offrire statue alle divinità (MATTHIAE 1994, 46-58).<sup>158</sup> I nomi d'anno dei re menzionano le opere e ne sottolineano la qualità, il materiale pregiato (argento, rame, oro, diorite) e il santuario in cui esse erano collocate. I testi però di rado forniscono informazioni circa il loro soggetto e le dimensioni. È probabile comunque che non si trattasse solo di statue divine, ma anche dei sovrani regnanti. A partire da Nur-Adad di Larsa (1865-1850 a.C.) vengono prodotte statue anche di re defunti. A partire dai testi di Ammiditana (1683-1648 a.C.) sembra che esistessero delle tipologie scultoree particolari<sup>159</sup>, tra cui significativamente compare quella della statua che rappresenta il re "mentre avanza davanti all'esercito", "la statua del suo eroismo"; "la statua della sua autorità, che lo rappresenta mentre tiene in mano una scimitarra d'oro" (MATTHIAE 1994, 52). È possibile che il personaggio nella glittica, denominato "re con mazza", corrisponda proprio a queste statue.

Concludendo, nella prima metà del II millennio a.C., perdura l'ideale della regalità guerriera ed eroica, promosso non solo attraverso stele che commemorano le battaglie dei re o statue regali marziali collocate nei santuari, o attraverso rilievi rupestri in località naturali remote ed estreme, ma ora anche attraverso nuovi generi figurativi e in ambiente palatino (pensiamo alle pitture del Palazzo Reale di Mari). Queste rappresentazioni del re guerriero ottengono poi una fruizione ancora più ampia, circolando esse attraverso i sigilli cilindrici, fenomeno che aveva avuto un primo inizio nel periodo di Ur III, e attraverso le placche di terracotta.

<sup>158</sup> In quest'epoca non solo i re offrono statue, ma anche i dignitari della corte, che le facevano realizzare non solo ad immagine dei sovrani, ma anche di loro stessi (MATTHIAE 1994, 49-50).

<sup>159</sup> Ad esempio sono menzionate statue che rappresentavano il sovrano mentre: "tiene in mano un capretto offertorio"; "rivolge preghiere, in cui egli tiene uno scettro", "ispeziona un capretto", "sogna", "corre", "parla, proclama la prosperità", "statua del re di giustizia" (*ibid.*, 52-57).

Le iconografie impiegate si riallacciano al modello accadico (in particolare quella della figura guerriera che calpesta il nemico), ma ne vengono formulate anche di nuove (come quella del “re con mazza”, dei dragoni che aggrediscono uomini). Inoltre spariscono quasi del tutto le scene di lotta mitologica, tanto comuni in epoca accadica, sostituite da scene di culto in cui comunque le figure guerriere, divine e regali, giocano un ruolo predominante. In Siria il repertorio di motivi è contaminato poi anche da elementi egiziani e anatolici. Registriamo come siano quasi assenti le immagini di tributari (forse attestate nella “Pittura dell’investitura” a Mari): il trionfo in quest’epoca è reso prevalentemente attraverso immagini iconiche.

Infine l’immaginario legato alla rappresentazione della guerra e i suoi supporti nella prima metà del II millennio a.C. sono condivisi in tutta la Mesopotamia (nel sud babilonese, nella realtà settentrionale paleoassira), nell’occidente paleosiriano e nell’oriente elamita, dato che rispecchia una comune ideologia regale e una competizione tra potenze, espressa non solo con le armi durante le battaglie, ma anche con il linguaggio dell’arte.

#### **4.3. La seconda metà del II millennio a.C.**

Dopo il raid ittita in Babilonia, a partire dalla metà del XV sec. a.C. questa regione fu dominata da una dinastia cassita che durò fino al 1115 a.C. I Cassiti, in seguito alle incursioni elamite guidate da Shutruk-Nahhunte nella metà del XII sec. a.C., furono sostituiti da dinasti locali (II dinastia di Isin, ca. 1150-1030 a.C.), tra cui ricordiamo Nabucodonosor I (1125-1104 a.C.), di cui, nel II capitolo, abbiamo menzionato i testi relativi al conflitto contro l’Elam. Durante il periodo cassita, la Babilonia non occupò più un ruolo politico centrale in Mesopotamia paragonabile a quello sostenuto nei secoli XVIII e XVII a.C.: il baricentro politico verso il XV sec. a.C. si spostò infatti piuttosto nelle aree siro-palestinese e siriana, soggette agli interessi delle potenze principali dell’epoca, quali l’Egitto, Mitanni e il regno ittita di Hatti.

Per quanto riguarda la Siria, nel corso del XVII e XVI sec. a.C. essa era divisa in una serie di potentati hurriti, tra i quali emerse il regno di Mitanni, che verso il 1500-1350 a.C. si estendeva in Alta Mesopotamia, dagli Zagros al Mediterraneo. Nella IIa metà del XIV sec. a.C. la Siria fu conquistata dagli Ittiti e il regno di Mitanni fu sottomesso. La capitale del regno mitannico, Washukkanni, fu saccheggiata nel 1280 a.C. da Adad-Nirari I.<sup>160</sup>

In questa sede non ci occuperemo delle realtà mitannica e cassita, poiché le fonti iconografiche che le riguardano non contengono motivi legati al nostro tema di interesse, la regalità guerriera.<sup>161</sup> Ci soffermeremo piuttosto sul “Paese di Assur”, che a partire dalla seconda metà del XIV sec. a.C. (all’epoca del re Assur-uballit I, 1363-1328/1353-1318 a.C.), si affrancò da Mitanni e si affermò come stato territoriale, guidato da re che perseguirono una politica espansionistica, mirando ad un dominio universale<sup>162</sup>, ovvero a controllare tutta la Mesopotamia. I sovrani medioassiri contesero nel XIII sec. a.C. il predominio sulla Siria e sull’Alta Mesopotamia agli Ittiti e, a partire da Tukulti-Ninurta I (1243-1207/1233-1197 a.C.), il controllo del centro e del sud della Mesopotamia ai sovrani babilonesi.<sup>163</sup> Il regno medioassiro raggiunse la sua massima estensione sotto Tukulti-

<sup>160</sup> Per la storia degli Hurriti e delle loro relazioni con gli Ittiti e gli Egizi, vd. DE MARTINO 2006.

<sup>161</sup> Ad esempio, la glittica mitannica è contraddistinta prevalentemente da scene rituali con offerenti e divinità, figure nei pressi dell’albero sacro, e dall’impiego di simboli divini, figure animali anche fantastiche. La pittura parietale mitannica è contraddistinta da fregi non narrativi, decorati con motivi geometrici, alberi sacri, bucrani, teste hathoriche. La glittica cassita è caratterizzata perlopiù da scene con divinità o geni che recano vasi zampillanti, scene di adorazione con una figura inginocchiata di fronte alla divinità e da scene di combattimento tra creature mitologiche. Anche le stele e i kudurru cassiti sono decorati prevalentemente con figure e simboli divini.

<sup>162</sup> Il re Assur-uballit I assunse il titolo non solo di “Re del Paese di Assur”, ma anche di “re dell’universo”, usato in ambito assiro in precedenza solo da Shamshi-Adad I e che diventerà parte della titolatura regale a partire da Adad-nirari I. I successori di Assur-uballit utilizzarono nelle loro iscrizioni i titoli di “re del Paese di Assur” e di “re forte”. Vd. GIORGIERI 2006, 303, 305. Sul periodo medioassiro, vd. FAIST 2010.

<sup>163</sup> Durante la Iª metà del XIII sec. a.C. Adad-Nirari I, Salmanassar I e Tukulti-Ninurta I mossero campagne ad ovest (fino a raggiungere la Jezira, assoggettata, e la riva orientale dell’Eufrate, area abitata da Sutei e Ahlamu, che rimase indipendente, “cuscinetto” tra l’Assiria e il territorio sotto controllo ittita), a nord (fino agli stati vassalli degli Ittiti come

### Cap. III

Ninurta I, comprendendo il territorio che andava dalla Siria e la Mesopotamia del nord fino alla Babilonia settentrionale (durante il suo regno Babilonia fu temporaneamente conquistata). Questo re assunse il titolo di “Re di Sumer e di Accad”, affermando di regnare “dal Mare Inferiore al Mare Superiore”, di tradizione accadica e il titolo “Sole di tutte le genti”, parallelo all’epiteto “Mio Sole” dei re ittiti (GIORGIERI 2006, 324). Dopo Tukulti-Ninurta I il regno visse un periodo di crisi, fino a recuperare forza sotto Tiglat-pileser I (1115-1077 a.C.). Dopo quest’ultimo, l’Assiria visse un altro periodo di difficoltà causate prevalentemente dalle invasioni delle tribù aramaiche, da cui si risollevò soltanto nel I millennio a.C.

Per l’epoca medioassira disponiamo, tra le fonti principali utili alla nostra ricerca, di iscrizioni reali e di componimenti epici (Epos di Adad-Nirari I, di Tukulti-ninurta, di Tiglat-pileser I), di cui abbiamo già parlato nel II capitolo. Con Adad-Nirari I (1305-1274/1295-1264 a.C.), per la prima volta, nelle iscrizioni di fondazione vengono narrate in prima persona anche le imprese belliche, prima dei resoconti delle attività edilizie. Con Salmanassar I (1273-1244/1263-1234 a.C.) e Tukulti-Ninurta la narrazione delle campagne militari diventa ancor più dettagliata e, in alcuni casi, segue un ordine cronologico, secondo una tendenza che troverà piena espressione all’epoca di Tiglat-Pileser I, quando fu creato il genere annalistico.

Per quanto concerne le fonti iconografiche, disponiamo di due monumenti che presentano entrambi l’iconografia del nemico aggogato dal re, di tradizione accadica e che ci documentano il forte legame tra la politica militare e la religione in Assiria. Il primo è un altare, scoperto presso il tempio di Ishtar ad Assur, attribuito a Tukulti-Ninurta I, decorato sulla base con una scena ambientata in un territorio montuoso, nella quale il re trattiene i vinti con una fune (vd. tav. 342). È il primo esempio di rappresentazione narrativa di soggetto bellico assira. Il secondo reperto è il cosiddetto “Obelisco Spezzato” di Assur-bel-kala (1073-1056 a.C.), scoperto a Ninive, su cui il sovrano è rappresentato al cospetto di vinti supplicanti, tenuti con una fune al di sotto di simboli divini, tra i quali al centro si trova il disco alato di Assur che porge un arco al monarca (vd. tav. 343). Quest’opera, che presenta anche un’iscrizione che celebra le imprese militari e venatorie del sovrano, costituisce il primo esempio di un genere di monumento, quello degli obelischi destinati ad essere collocati in spazi pubblici, impiegato anche dai re successivi, come Assurnasirpal II e Salmanassar III. I sovrani medioassiri, tra cui Tiglat-Pileser I, decorarono poi i loro palazzi con mattoni invetriati, su cui potevano esser rappresentate anche scene narrative.

La pisede scoperta nei resti del palazzo di Tukulti-ninurta (vd. tav. 344), decorata con soggetti marziali, quali, sul registro superiore, la figura del re che abbatte un nemico, calpestandolo, e l’immagine dei vinti morti e, sul registro inferiore, una cerimonia trionfale, testimonia una novità della seconda metà del II millennio a.C., ovvero la celebrazione delle imprese belliche e del valore militare del re anche nelle arti minori, di circolazione palatina, non più solo in opere monumentali. Infatti temi come la battaglia, il trionfo, la celebrazione della vittoria durante banchetti e iconografie che rimandano alla regalità guerriera ed eroica sono presenti anche su elementi di arredo in avorio scoperti nei siti del Levante e della Siria, contraddistinti da una rielaborazione locale di elementi prevalentemente egizi, ma anche ittiti (vd. tav. 345-347).

Per quanto concerne la glittica medioassira, essa è contraddistinta da scene rituali (adorazione di simboli divini o una cerimonia che prevede una figura seduta e un attendente), o motivi di combattimento tra un eroe e animali anche mitologici (grifoni leonini, uomini uccello, cavalli alati, toro alato). Nel repertorio glittico levantino invece del XIV e XIII sec. a.C. ritroviamo invece motivi di nostro interesse, come l’iconografia del carro che investe il nemico, di tradizione protodinastica, ma anche in questo caso, realizzata secondo il modello egiziano (vd. tav. 359-362).

Infine, degni di nota sono gli ortostati decorati a rilievo collocati presso le porte delle cittadelle dei siti siro-ittiti (Malatya, Karkemish vd. tav. 357, Zincirli vd. tav. 356, Tell Halaf vd. tav. 348, Til

---

quello di Malatya fino ai paesi attorno al lago di Van, di Nairi e di Uruatri), ad est (contro le popolazioni degli Zagros e la regione di Arraphe, contesa con i Babilonesi). Nelle regioni montuose settentrionali e orientali furono creati stati vassalli dell’Assiria, ma dotati di autonomia e di frequente ribelli.



Barsip vd. tav. 349-355), databili al X sec. a.C. (ma derivati da una tradizione che affondava al XIII sec. a.C., e che visse una fase importante nel XII/XI sec. a.C.), che attestano figure di guerrieri, di carri che investono il nemico, associati tra l'altro a scene venatorie (tra gli altri motivi vi sono figure divine, scene di libagione dei re agli dei, creature mitologiche). Questi cicli scultorei infatti devono aver influenzato come vedremo la produzione neoassira.

#### **4.4. Il Periodo Neoassiro**

Durante il X sec. a.C. l'Assiria perse il ruolo di supremazia in Mesopotamia acquisito nel periodo medioassiro: i territori ad occidente riguadagnarono l'autonomia e il Paese di Assur si ridusse al triangolo fra il Tigri e lo Zab superiore.<sup>164</sup> Nelle regioni sud-occidentali della Babilonia si affermarono entità politiche caldee che adottarono nei secoli a venire una politica antiassira. Adad-nirari II (911-891 a.C.) riuscì ad ampliare i confini del regno a sud e ad ovest: compì delle campagne militari tra l'Alto Tigri e l'Alto Eufrate contro le confederazioni hurrite di Nairi, conquistò alcuni centri occidentali e ricevette il tributo di alcuni principati aramaici. Tukulti-Ninurta II (890-844 a.C.) condusse anch'egli spedizioni militari in occidente e a settentrione, giungendo fino al lago Urmia, mentre a sud sottomise le tribù aramaiche nella regione di Sippar.

Con Assurnasirpal II (883-859 a.C.) l'Assiria tornò ad essere una potenza di prestigio internazionale. Questo sovrano mosse l'esercito soprattutto nella Mesopotamia settentrionale (fino alle coste del lago Urmia), consolidandone il controllo; ad occidente riscosse il tributo di alcune tribù aramaiche, fondò delle fortezze sulla riva sinistra dell'Eufrate e riuscì anche ad oltrepassarlo, occupando lo stato neoittita di Pattina, per poi scendere in Libano, dove riscosse il tributo delle città di Tiro, Sidone, Biblo e Arwad; ad est, sugli Zagros, sottomise la regione di Zamua. Compì anche una spedizione rituale sul Monte Amanò, secondo una pratica che risaliva ai sovrani accadici. Trasferì la capitale da Assur a Nimrud.

Salmanassar III (858-824 a.C.) compì campagne prevalentemente ad occidente con l'intento di sottomettere gli stati siro-aramaici, siro-ittiti e la costa siro-palestinese. Raggiunse dunque anch'egli l'Amano, il Mediterraneo e si spinse fino in Cilicia. Conquistò Til Barsip e creò delle fortificazioni sull'Eufrate. Non piegò la resistenza di Damasco, tuttavia riuscì a sottomettere la Siria settentrionale. Si mosse inoltre verso nord, contro l'Urartu, raggiungendo le "sorgenti dell'Eufrate" (in realtà dell'affluente Kara Su) e, verso est, oltre la provincia di Zamua. A sud intervenne in soccorso dell'alleato babilonese Marduk-shapik-zeri. Dopo l'831 a.C. alcune campagne furono guidate dal suo turtanu Shamshi-ilu, che acquisì un grande potere all'interno della corte. Gli ultimi anni del suo regno furono segnati da rivolte che si protrassero anche durante i primi anni di governo di Shamshi-Adad V (832-811 a.C.). Questo sovrano si scontrò prevalentemente contro i sovrani babilonesi che per due volte furono portati in catene a Ninive. Il conseguimento di un controllo sulla regione meridionale durante gli anni finali della sua reggenza è testimoniato dalla sua partecipazione alle cerimonie religiose cittadine in Babilonia. Adad-nirari III (810-783 a.C.) dovette intervenire nuovamente in Babilonia, ma adottò una politica di pacificazione, restituendo i simulacri divini e partecipando alle cerimonie religiose. Nel frattempo l'Urartu stava guadagnando potere a nord, attorno al Lago di Van e di Urmia (Mannea) e puntava verso la Siria settentrionale.

Durante i periodi di regno di Salmanassar V (782-773 a.C.), Assur-dan III (772-755 a.C.), Assurnirari V (754-745 a.C.) il Paese di Assur visse un periodo di crisi dovuto alle pressioni urartee e a questioni interne legate al potere eccessivo conseguito dai governatori e a rivolte intestine, fino al colpo di stato di Tiglat-pileser III (745-726 a.C.). Questo re riorganizzò lo stato, riducendo l'estensione dei governatorati e aumentandone il numero. Sedò rivolte nel nord della Babilonia e in Media e sconfisse presso Kummuhu (Commagene) nel 741 a.C. una coalizione guidata da Sarduri, re d'Urartu, che comprendeva alleati siro-anatolici e mannei. Con questa vittoria e con altre battaglie si assicurò il controllo sulla Siria settentrionale. Condusse un'altra campagna contro i

---

<sup>164</sup> Per un quadro storico sul periodo neoassiro, vd. FALES – LANFRANCHI 2006.

### Cap. III

Mannei e poi nel 735 a.C. sconfisse nuovamente gli Urartei, attaccandone anche la capitale, Turushpa. L'anno successivo si spinse fino alla Palestina meridionale, al confine con l'Egitto. Il re di Damasco con alcuni alleati siro-palestinesi cercò di assicurarsi il controllo della Siria centro-meridionale, ma fu sconfitto nel 732 a.C.: da questo momento la Siria fu in mano assira. Tiglatpileser debellò infine i caldei antiassiri, nel 730 a.C. conquistò il trono babilonese e per due anni partecipò all'*akitu* babilonese.

Il trono del figlio Salmanassar V (726-722 a.C.) fu presto usurpato dal fratello Sargon II (722-705 a.C.) che si guadagnò un appoggio interno grazie ad una politica di esenzioni fiscali a beneficio delle principali città del regno. Questo sovrano adottò una politica espansionistica in risposta ad una propaganda "congiura" guidata dal sovrano urarteo Rusa e dal re frigio Mida. Ad ovest, sottomise Hama e Karkemish, assicurando definitivamente il controllo assiro sulla Siria. Si spinse fino a Cipro, dove lasciò una stele. Ad est, annetté la Media. Quanto al nord, nel 714 a.C. attaccò l'Urartu, campagna raccontata nella *Lettera al dio Assur*. Conquistò poi regni anatolici e infine assicurò il dominio assiro anche nelle regioni più meridionali della Babilonia. L'impero durante la sua reggenza si estendeva dall'Anatolia centrale, lungo il Levante fino ai confini con l'Egitto e ad est fino ad Ecbatana e a sud fino al Golfo Persico. Nel 707 a.C. il sovrano fondò una nuova capitale, Dur-Sharrukin. Nel 705 a.C. fu ucciso in battaglia in Anatolia e il suo corpo non fu recuperato: questo evento, percepito come un segno dello sfavore divino, mise in dubbio la legittimità della dinastia, problema con cui dovettero misurarsi i suoi successori, in particolare Sennacherib (705-681 a.C.), che non nominò mai il padre nei suoi testi e ne abbandonò la capitale, spostandone la sede a Ninive.

Questo sovrano ristabilì il controllo nella regione palestinese, dove si scontrò anche con gli Egizi. La Babilonia rappresentò il principale cruccio di Sennacherib e innumerevoli furono i suoi tentativi di mantenere il controllo nella regione dove i Caldei, sostenuti dagli Elamiti, continuavano a prendere il potere: installò sul trono di Babilonia suo figlio che fu però assassinato; nel 691 a.C. presso Halule vinse contro le truppe babilonesi, caldee, elamite e aramee, ma invano. Nel 689 a.C., esasperato, diede alla fiamme Babilonia e, deviando l'Eufrate, l'allagò, lasciando che i simulacri divini, tra cui quello di Marduk venissero distrutti dalle sue truppe. Per svilire l'importanza politica e religiosa del centro, non assunse la corona babilonese e attribuì le prerogative di Marduk al dio Assur. Infine il re fu vittima di una congiura di palazzo e fu assassinato da un suo figlio. L'erede designato, Esarhaddon (681-668 a.C.), poté salire al trono solo dopo l'isolamento e l'allontanamento dei suoi fratelli fedeli alla politica antibabilonese.

Esarhaddon fece ricostruire Babilonia, di cui assunse la corona, ne restaurò i simulacri divini, tra cui quello di Marduk, che però non reintrodusse nell'Esagila per un oracolo negativo.<sup>165</sup> Esarhaddon contribuì all'allargamento del regno. Combatté in Anatolia, in Fenicia contro Sidone e Tiro, in Media e condusse anche una spedizione nel nord del deserto arabico, mirando forse a prendere il controllo delle rotte commerciali tra l'Egitto e il Mar Rosso. A nord occupò il regno di Shupria, dove si erano rifugiati i suoi fratelli parricidi. Condusse spedizioni anche contro l'Egitto e nel 671 a.C. riuscì a sconfiggere il faraone etiopico Taharqa e a saccheggiare Menfi. Nominò come suoi successori Assurbanipal al trono assiro, Shamash-shumu-ukin a quello babilonese e impose sui re tributari e sui funzionari assiri un giuramento di fedeltà ai suoi eredi. In patria dovette reprimere una congiura ma, partito per l'Egitto per sedare delle rivolte, morì durante il viaggio.

Assurbanipal (669-627 a.C.) inizialmente intervenne più volte in Egitto, che rimase sotto il dominio assiro per un decennio, per poi, nel 655 a.C., durante il regno di Psammetico I, riguadagnare l'indipendenza. Affrontò più volte l'Elam che sosteneva le mire indipendentiste di suo

---

<sup>165</sup> Diversi testi furono elaborati in quest'epoca per legittimare la sua posizione e giustificare le azioni del padre a Babilonia. Ad esempio, nel componimento *Peccato di Sargon*, Sennacherib avrebbe individuato come origine della punizione divina subita da Sargon la preferenza accordata da suo padre agli dei assiri a scapito di quelli babilonesi. Sennacherib, poi, sarebbe incorso a sua volta nell'ira divina, non restaurando la statua di Marduk, dissuaso da alcuni "scribi assiri". In altri testi Esarhaddon cerca di affrancare il padre dalla colpa di aver distrutto Babilonia, presentandolo come strumento dell'ira di Marduk contro il suo popolo.

fratello Shamash-shum-ukin, appoggiato anche da alcune tribù arabe. Babilonia cadde durante l'assedio del 648 a.C., mentre Shamash-shumu-ukin moriva tra le fiamme del palazzo. Nel 646 a.C. anche Susa, la capitale elamita, fu distrutta e saccheggiata. Il re compì un'altra spedizione nel deserto siro-arabico. Dopo il 645 a.C. le fonti storiografiche diventano rare per quanto concerne la fine del suo regno e gli anni di governo dei suoi successori: sembra tuttavia che il regno d'Assiria abbia vissuto un periodo di profonda crisi. Nel 626 a.C. Nabopolassar, forse un caldeo del Paese del Mare, assunse la regalità di Babilonia e compì spedizioni contro l'Assiria: Assur e Ninive, l'una nel 614 a.C., l'altra nel 612 a.C., caddero sotto i colpi dei Babilonesi e dei Medi, guidati da Ciassare. Assur-uballit si ritirò ad Harran e fu respinto a Karkemish. Nel 609 a.C. gli Assiri, alleati agli Egiziani, affrontarono i Babilonesi ad Harran, ma inutilmente: l'Eufrate diventò il confine tra il regno neobabilonense e i territori sotto controllo egiziano, fino a quando Nabucodonosor II non conquistò anche il Levante.

Le fonti testuali di cui disponiamo per il periodo neoassiro sono molto numerose e di genere eterogeneo. Tra le principali vi sono le iscrizioni reali nelle quali viene riservato alla narrazione delle imprese militari uno spazio senza precedenti, al punto che il sovrano assiro le definisce resoconti "della mia vittoria potente", "del mio trionfo in battaglia", "della mia forza"<sup>166</sup>, destinati alla lode eterna. Dopo una parte introduttiva che contiene i titoli, la filiazione del re e la discendenza, epiteti che celebrano l'eroicità e la *pietas* del re e che esaltano le divinità che lo proteggono, segue il racconto, anno per anno, prima delle imprese militari, poi di quelle edilizie, e, a conclusione, vi sono ammonimenti ai re del futuro, invitati a preservarne il testo e seguirne le indicazioni, e maledizioni rivolte contro coloro che oseranno alterare l'iscrizione e il suo supporto.

La narrazione delle imprese militari inizia con la partenza delle truppe per la battaglia; vengono quindi descritti l'itinerario, lo scontro con il nemico, la vittoria e la partenza verso un'altra località, fino al ritorno trionfale in patria. Sono indicati i nomi dei paesi attaccati o già sottomessi, dei loro leader, delle località ed è descritto con precisione anche il bottino. La descrizione delle battaglie è piuttosto schematica ("assediai la città x, la conquistai, la distrussi/la incendiai"). A volte si fa riferimento all'uso di scale, tunnel, di macchine da guerra, ma tendenzialmente le fonti figurative forniscono più informazioni quanto alle strategie militari. I nemici sono uccisi o ridotti prigionieri, sottoposti a supplizi e deportati. I resoconti non sono neutri e storicamente sempre attendibili: il re assiro è ritratto immancabilmente come vincitore, mentre il nemico è presentato come un debole, un vile, un traditore. Questi testi erano dunque destinati ad esaltare la forza del re e del suo esercito e a legittimarne le azioni. Vi sono impiegati *topoi* letterari di antica tradizione, come quello dell'attacco come una tempesta, delle città ridotte a cumuli di rovine, ma anche di nuova elaborazione (ad esempio i picchi delle montagne dei paesi nemici sono paragonati a lame di pugnali; le pareti di roccia sono rosse di sangue come tessuti di lana; i nemici rotolano ai piedi del re come mele mature, ecc). Anche l'uso di cifre iperboliche rientra nelle convenzioni attestate già nelle iscrizioni dei re del PD. Queste iscrizioni erano in parte seppellite sotto terra, come testi di fondazione (su larghe tavolette, cilindri o prismi di argilla), altrimenti erano scolpite su monumenti, come stele, o accompagnavano le scene figurate dei bassorilievi palatini. È possibile che fossero lette durante cerimonie pubbliche, verosimilmente anche al cospetto di dignitari stranieri in visita in Assiria.

Vi sono poi le "lettere al dio" Assur, che contengono il resoconto di una sola campagna militare, elaborate verosimilmente in occasione delle visite culturali del re al santuario di Assur nella città omonima, a cui il dio poteva anche rispondere (BORGER 1971). Tra le fonti testuali ricordiamo poi i testi amministrativi (con gli elenchi dei prigionieri, del bottino, degli armamenti, ecc.), i trattati con gli altri stati, tra cui gli *adê* che prevedevano giuramenti di fedeltà al re, testi epistolari (lettere scambiate tra il sovrano e i suoi funzionari o con le corti straniere).

I testi legati all'osservazione dei fenomeni astronomici, i rapporti legati alle pratiche di divinazione, agli oracoli e i rituali di purificazione, copiosi per quest'epoca, hanno anch'essi un

---

<sup>166</sup> I termini impiegati sono: *lītu* o al plurale *lītātu* e *danānu* "vittoria potente", *kiššūtu* "potenza", *qurdu* "valore".

### Cap. III

importante valore documentario per conoscere le pratiche<sup>167</sup> e l'ideologia in guerra. I re assiri, infatti, come i loro predecessori, consultavano il volere degli dei anche nel contesto della guerra e i responsi legati a questi esami mantici sono menzionati nelle iscrizioni reali a scopo legittimante. Vi sono inoltre corrispondenze a livello di immagini tra le iscrizioni reali e questi documenti che rispecchiano un codice espressivo che travalica i generi testuali. I paralleli tra le iscrizioni reali e i testi di rituale di purificazione attestano, infine, un comune fondamento ideologico, connesso alla lotta contro le forze del male.

Per quest'epoca disponiamo inoltre di fonti letterarie, tra cui i testi letterari-mitologici (ad esempio Gilgamesh, Etana, Anzu, Atrahasis), che non documentano solamente un interesse intellettuale nella corte neoassira: questi testi infatti, da una parte forniscono spunti per le immagini impiegate nelle iscrizioni reali, mentre dall'altra è possibile che abbiano subito delle modifiche in accordo con la nuova realtà politico-ideologica (pensiamo ad esempio alla sostituzione di Marduk con Assur nel ruolo di protagonista nell'Enuma Elish, all'epoca di Sennacherib).

Abbiamo già parlato dell'ideologia regale neoassira nell'introduzione, in occasione della discussione dell'interpretazione di M. Liverani, e nel II capitolo, nel contesto dell'esame dei *casus belli*. Ricapitolando, il re assiro ha un potere assoluto: è comandante dell'esercito, è a capo dell'amministrazione civile (gestisce l'attività diplomatica internazionale, i tributi, le tasse, le esenzioni e le concessioni; nomina i funzionari dello stato, definiti *urdu ša šarri* "servo del re"; presiede alle opere edilizie civili e religiose) e del sistema giudiziario. La successione avviene per via paterna ed è il re che nomina il proprio erede. Il sovrano è poi rappresentante in terra di Assur, il dio nazionale, suo sommo sacerdote (*išš(i)akku Aššur / sangû Aššur*) e "governatore per conto della divinità" (*šākin Enlil / šakkanakki DN*). Controlla quindi le attività cultuali e i templi (anche dal punto di vista economico). È definito nei testi il prescelto degli dei (*amru niš ēnē DN*); il favorito (*migru*), l'amato (*narāmu, namaddu, biblu, nišītu, nišīt, nišīt ēnē DN; nibītu, hišītu DN*) della divinità. È creazione degli dei (*binūtu*), che sono definiti "padri, madri" del sovrano, per rendere, come nel passato, l'idea di protezione, di dipendenza, di prossimità al mondo divino. Esarhaddon e Assurbanipal dicono, ad esempio, di essere stati allattati da Ishtar (ODED 1992, 22). I testi descrivono i sovrani neoassiri come dotati di uno splendore terrifico, il *melammu*, che annienta il nemico e affermano che essi, in guerra, possono contare sulle armi divine e sull'aiuto degli dei. I re assiri si attribuiscono i titoli di "re grande" (*šar rabû*), "re forte" (*šarru dannu*), "re della totalità (del mondo)" (*šar kiššati*), "delle quattro regioni" (*šar kibrat erbettim*) nonché altri epiteti che ne esaltano la forza fisica, il coraggio, l'intelligenza, la potenza sessuale, la pietà verso gli dei, la capacità di governo, e altre qualità proprie del "buon pastore".<sup>168</sup>

L'ideologia neoassira ha come fondamento l'idea che il sovrano agisca secondo il volere (*ina qibīt* "per ordine", *ina tukulti* "per mandato") e a servizio della divinità Assur. La sua funzione è quella di espandere il Paese di Assur, con la diplomazia o con la violenza, strumento di punizione divina, trasformando la periferia da luogo selvaggio, improduttivo, caotico nella realtà civile, produttiva, ordinata dell'Assiria. I documenti testuali e visuali testimoniano l'adempimento da parte del sovrano del suo dovere di allargamento dei confini del paese d'Assiria secondo il dictat del dio Assur.

Per quanto concerne le fonti figurative, a prova del preminente carattere guerriero della regalità neoassira, la guerra è innanzitutto il tema favorito in quest'epoca. Le opere commemorative delle imprese dei re non vengono più collocate nei templi, quanto piuttosto nei palazzi reali; Matthiae a tal proposito sostiene che ciò sia indizio del fatto che il messaggio fosse stato secolarizzato e che i destinatari di tali opere non sarebbero stati più gli dei, ma i dignitari e i tributari (MATTHIAE 1994, 119).

<sup>167</sup> Per uno studio ad esempio delle tecniche di assedio a partire dalle informazioni contenute nell'interrogazioni rivolte a Shamash volte a conoscere le sorti delle città attaccate o i sistemi per vincerle, vd. EPH'AL 1997. Per le pratiche divinatorie, l'astrologia, la magia in epoca neoassira, vd. ad esempio, LEICHTY 1997; SAA 4, 8, 10.

<sup>168</sup> "Io sono re, io sono il signore, io sono lodevole, io sono esaltato, io sono importante, io sono magnifico, io primeggio, io sono un eroe, io sono un guerriero, io sono un leone, io sono virile".

In ques'epoca la documentazione è molto ricca e variegata per quanto concerne i generi: disponiamo di rilievi parietali, pitture murarie, collocati prevalentemente nelle sale interne dei palazzi, decorazioni con mattoni invetriati impiegate soprattutto su elementi architettonici come archi, porte, presso le corti esterne, lastre di bronzo decorate a rilievo per la decorazione di porte, stele, anche rupestri, statue, avori, sigilli,...

Resti di pitture provengono dal Palazzo Nord-ovest di Assurnasirpal II a Nimrud, dal Forte Salmanassar a Nimrud datate al sovrano eponimo del centro (sala del trono T1) e ad Esarhaddon (presso la sala del trono S5 e la porta nell'angolo sud-ovest), dal Palazzo Reale di Sargon II a Khorsabad e dalla Residenza assira a Til Barsip (vd. tav. 415-418, presso l'appartamento regale, la sala del trono, il corridoio tra le corti e il vestibolo del palazzo).<sup>169</sup> Inoltre anche gli ortostati decorati a basso rilievo, oltre ad essere in alcuni casi associati a pitture, contengono tracce di pitture.

Decorazioni con mattoni dipinti o invetriati<sup>170</sup>, tecnica adottata dai re medioassiri, anche con scene di battaglie e consegna del tributo, sono stati scoperti a Ninive, dove in origine verosimilmente decoravano il tempio di Ishtar, restaurato da Assurnasirpal II. Salmanassar III non decorò il suo palazzo con bassorilievi, ma predilisse questa tecnica oltre alla pittura, applicata presso la facciata esterna della sala del trono. Sargon II se ne servì per la decorazione dei templi a Khorsabad, mentre Esarhaddon per quella del Forte Salmanassar a Nimrud. Infine verosimilmente anche la facciata occidentale esterna del Palazzo di Sennacherib a Ninive era ornata con mattoni dipinti.

Con Assurnasirpal II appaiono i primi bassorilievi con scene legate alle imprese militari e venatorie del sovrano, impiegati per la decorazione delle pareti del palazzo Reale di Nimrud, in particolare di quelle delle sale di rappresentanza e del trono. Inoltre, con questo sovrano, compare nei templi un nuovo soggetto, ovvero quello delle lotte divine (vd., ad esempio, tav. 372, la lastra che rappresenta Ninurta in lotta contro Anzu, scoperta nel tempio di Ninurta): significativamente il dio nel santuario e il re nel palazzo sono rappresentati in parallelo e specularmente come "trionfatori sul caos" (MATTHIAE 1994, 110). Le lastre non sono decorate solo con scene di soggetto bellico e venatorio, ma anche con immagini che rappresentano il re e altri personaggi (prevalentemente eunuchi) ai lati dell'albero sacro, geni alati androcefali o a testa di aquila (tema unico nelle sale G, N, H, I, L, S, T, C, F, corridoio Z, "South suite"). Le interpretazioni di questi soggetti sono molteplici: ad esempio, secondo Matthiae essi potrebbero alludere "alla purificazione delle armi delle imprese belliche affidata direttamente al sovrano" (MATTHIAE 1994, 109), mentre per M.-A. Ataç, come già discusso nell'introduzione, costituiscono rappresentazioni ideali delle funzioni della regalità e dell'élite intellettuale di corte. Winter (1997, 361), invece, interpreta il repertorio iconografico di questi cicli scultorei alla luce della titolatura del sovrano: il re con la coppa sarebbe rappresentato come "attentive prince" in atto di "rendering judgment"; la sua immagine a lato dell'albero sacro corrisponderebbe al re "keeper of the gods"; le scene venatorie raffigurerebbero il sovrano come "fierce predator", superiore quanto a forza ai leoni e ai tori selvaggi, mentre le scene belliche lo rappresenterebbero come "conqueror of cities and the highlands".

La composizione degli ortostati narrativi di Assurnasirpal II era organizzata su due fregi divisi dall'iscrizione standard, che, ripetuta su ogni lastra, conteneva il nome e la titolatura del sovrano, i suoi trionfi militari principali e la menzione dell'erezione del suo palazzo regale. Probabilmente anche la parte sommitale delle pareti era decorata con pitture di tipo narrativo, con temi analoghi, andate perdute durante gli scavi ottocenteschi. Le lastre rappresentano episodi specifici. La lettura può essere puntuale per chi conosce gli eventi o libera e generale, per chi non li conosce. L'orientamento dell'azione è vario, gli episodi non sono separati in modo netto e i limiti delle scene tra fregio superiore e inferiore sono sfasati. La composizione è caratterizzata da un ritmo epico, dato

<sup>169</sup> Per indicazioni bibliografiche sulle pitture in epoca neoassira, vd. NADALI 2006b, 109.

<sup>170</sup> Per indicazioni bibliografiche sulle decorazioni con mattoni invetriati in epoca neoassira, vd. *ibid.*, 109-110.

dall'alternarsi di scene statiche e dinamiche. Le scene di battaglia sono accostate a scene venatorie (ad esempio nell'Ala Ovest). Il sovrano è onnipresente nelle scene di battaglia e di caccia: egli guida i carri e sta alla testa degli arcieri e riceve i prigionieri e i tributi. Anche l'esercito è un protagonista importante nel racconto e i suoi membri sono distinti in base al rango e alla loro specializzazione. La narrazione delle campagne militari prevede la rappresentazione del viaggio verso il paese nemico (ad esempio, sul registro inferiore della lastra 19 nell'Ala Ovest), di battaglie campali, di assedi, di capi che si sottomettono e di tributari. Le pareti delle sale E e D sono decorate con lastre che rappresentano tributari, che avanzano verso il re con le mani sollevate o recanti beni.

A questo re sono state attribuite anche alcune lastre di bronzo che ornavano dei battenti di porta decorate a rilievo con scene di battaglia, scoperte a Balawat (vd. tav. 370). Nei testi di questo sovrano si menziona poi un'altra tecnica, di cui però non ci sono giunti reperti e che forse fu abbandonata durante i lavori: Assurnasirpal II infatti sulla Stele del Banchetto racconta: "Illustrai con invetriature verdastre sulle loro pareti le celebrazioni (delle mie imprese) eroiche, durante le quali avevo marciato attraverso altopiani, terre e mari, e la conquista di tutti i paesi" (MATTHIAE 1994, 107, 140).

Per quanto concerne Salmanassar III, non ci sono giunti rilievi narrativi, ma lastre di bronzo che decoravano le porte di Balawat con immagini delle sue campagne militari e con un'iscrizione che ne narra gli episodi rappresentati (vd. tav. 374), nonché l'Obelisco Nero (vd. tav. 373) e la predella del suo trono regale (vd. tav. 375), contraddistinti dal tema della riscossione del tributo.

Come i suoi predecessori, anche Tiglatpileser III decorò con rilievi parietali il suo palazzo, che non è stato ancora localizzato; i relativi ortostati, staccati dalle pareti, sono stati scoperti ammassati nell'area dell'Edificio Centrale di Salmanassar III oppure reimpiegati nel Palazzo Sud-ovest di Esarhaddon (READE 1968, 71, vd. tav. 377-388). Non è quindi possibile ricostruire il programma decorativo nel suo contesto architettonico, né comprendere l'intero ciclo narrativo. Si tratta soprattutto di rilievi narrativi che rappresentano le campagne militari combattute contro Babilonia, gli Arabi, l'Urartu e gli altri nemici ad est (in Media), nord e ovest, mentre ai soggetti mitico-simbolici è riservato uno spazio ridotto. Le lastre sono divise in due registri, separati dalla fascia con estratti degli Annali: il testo è più lungo rispetto a quello impiegato nei bassorilievi di Assurnasirpal II ed è disposto in colonne caratterizzate dallo stesso numero di linee, lungo diversi ortostati; verosimilmente ogni sala conteneva il testo intero degli Annali. Per la prima volta sui rilievi litici vi sono didascalie che permettono l'identificazione delle città (alcune didascalie erano già presenti sulle Porte di Balawat).

Anche Sargon II decorò le pareti del suo palazzo a Dur-Sharrukin con ortostati figurati e iscritti con estratti degli Annali. Il sovrano, descrivendo il suo palazzo, racconta: "(Su) grandi lastre di pietra le città nemiche che le mie mani avevano conquistate feci scolpire là e le disposi tutt'attorno ai loro muri interni. Feci sì che fossero oggetto di ammirazione" (MATTHIAE 1994, 140). Un'enfasi particolare è attribuita alla rappresentazione dei tributari (unico tema per la sala X, reso con due sfilati di vinti, vd. tav. 395 e della sala VI, vd. tav. 393) e al supplizio dei vinti (sala VIII, vd. tav. 394) nonché sulle lastre è celebrato maggiormente rispetto al passato il ruolo dell'aristocrazia, coinvolta nella scena del banchetto e di caccia. Secondo Matthiae (1994, 112), il successo dell'impero non dipende più dall'eroismo del re, ma dall'efficiente organizzazione dello stato. Una prova di ciò potrebbe esser rappresentata anche dalle scene di caccia, non più al leone e al toro, ma a lepri e volatili: anche la caccia sembra ora connotarsi come un passatempo nobile piuttosto che come un'attività rituale che prova il coraggio e la forza del re. A nostro parere, la concezione eroica della regalità perdura comunque fortemente anche durante il regno di Sargon II: le scene violente di battaglie e le immagini truculente dei supplizi dei vinti fanno infatti da contrappeso a quei toni più lievi, rimarcando che il potere del re si fonda in ogni caso sulla forza.

Sennacherib nel suo "Palazzo senza rivali" predilige un'unità tematica nella decorazione dei singoli ambienti (vd. tav. 399-411). Si aggiungono nuovi temi, legati al dominio sul mondo naturale (estrazione e trasporto di blocchi di pietra necessari per la costruzione del suo Palazzo regale), mentre quasi scompaiono i soggetti mitologici e venatori. Anche dal punto di vista formale, nelle

opere dell'epoca di Sennacherib viene impiegato un punto di vista elevato e lontano che rispecchia questa capacità di dominio sulla realtà.<sup>171</sup> La visione a volo d'uccello non solo amplifica la grandezza delle azioni regali, ma coinvolge maggiormente lo spettatore: per quanto riguarda ad esempio la scena in cui l'esercito assiro cammina lungo una via ai cui bordi le piante sono disposte, in alto, in posizione verticale e, in basso, capovolte è stato ipotizzato che in questo modo lo spettatore si trovi ad avere la stessa prospettiva dei soldati (NADALI 2005, 172). Nei rilievi di questo sovrano aumenta l'attenzione per i particolari della realtà, compresa quella naturale, che non è più resa in modo "schematico" (vd. MATTHIAE 1994, 113-114).

Esarhaddon non sembra abbia costruito un nuovo palazzo reale e nemmeno che abbia commissionato cicli di bassorilievi. Tuttavia il suo palazzo a Ninive è sepolto sotto la moschea di Nebi Yunus e solo una piccola parte è stata scavata. Di questo sovrano ci sono giunte tre stele pressoché identiche scoperte in siti occidentali, tra cui quella di Zincirli, su cui è applicata l'immagine del nemico aggiogato, di tradizione accadica (vd. tav. 412-413), un rilievo rupestre molto danneggiato presso Nahr el-Kelb in Libano, frammenti di lastre in terracotta dipinte e invetriate con temi di soggetto bellico (vd. tav. 414) e infine un frammento di placca in bronzo iscritta con l'immagine del re e di sua madre Naqi'a (PORTER 1993, 8-9).

Con Assurbanipal (vd. tav. 422-429) la decorazione dei rilievi parietali torna ad essere organizzata su registri, ma rispetto al passato l'ordine di lettura delle scene diventa più complesso e non procede più da sinistra verso destra, secondo la rappresentazione progressiva che va dal movimento dell'esercito verso il paese nemico o dall'attacco alla distruzione delle città e alla sfilata dei vinti: l'unità spaziale e temporale può essere condivisa da più registri sovrapposti; l'ordine di lettura può cambiare direzione all'interno di un campo visivo che comprende anche più ortostati e in tal caso le didascalie, insieme ad altri espedienti figurativi, possono fungere da guida e aiutare nella comprensione. Il punto di vista può essere poi elevato, come nei rilievi di Sennacherib, e sempre, come per questo re, è posta grande attenzione ai dettagli, tanto che si parla di uno stile contraddistinto da un "crudo realismo" (MATTHIAE 1994, 118). Il re non partecipa in prima persona agli scontri, egli è lo stratega e assiste a battaglie dall'esito vittorioso scontato (MATTHIAE 1994, 118). Una particolare attenzione è rivolta alle scene di trionfo in cui le figure sono disposte lungo linee che terminano presso il re montato sul carro reale che occupa l'altezza intera del registro. Assurbanipal riprende poi il tema della caccia al leone, che anche nelle iscrizioni reali si era interrotto dopo Assurnasirpal II. A tal proposito, va osservato che nelle scene di caccia della Sala C del Palazzo Nord lo spazio è reso in un modo particolarmente naturalistico.

La rappresentazione delle battaglie nei rilievi neoassiri sottostà a codici di tipo figurativo e ideologico che comportano una selezione di motivi sia dal punto di vista formale che di contenuto. Vi sono applicati schemi convenzionali sia per quanto riguarda la rappresentazione delle figure che i principi narrativi ovvero l'ordine compositivo delle scene. I soggetti sono, come è ovvio, sempre vittorie dell'esercito assiro e mai battaglie perse. Rispetto ai periodi precedenti, la rappresentazione non è più sintetica e iconica, ma narrativa e dettagliata, al punto che essa integra il racconto verbale con informazioni riguardo all'armamento, le strategie militari, gli aspetti etnografici,... Questa attenzione ai dettagli sembra sottostare ad una volontà di collocare storicamente gli eventi rappresentati.

Oltre ai rilievi parietali, il re assiro è celebrato anche in altre tipologie di monumenti ufficiali. Nelle iscrizioni reali assire due termini principali sono impiegati per i monumenti regali: *narû* e *šalmu*/ALAM: il primo indica la stele, mentre il secondo indica l'immagine del re che può corrispondere ad un rilievo, una statua o una stele. All'epoca di Assurnasirpal II *narû* e *šalmu* sembrano indicare l'uno la stele, l'altro la statua, mentre in seguito non sembra valere più questa distinzione: il monumento, qualsiasi sia il suo genere (statua, rilievo su pietra o metallo, dipinto, etc), è indicato come *šalmu šarrutiya* "l'immagine della mia regalità".

---

<sup>171</sup> Un precedente per questo sistema è presente nella scena di paesaggio marino di Sargon II (ALBENDA 1983: 29-34, pls. 3-4, 6-7; 1986, pls. 21-22).

### Cap. III

Se in epoca medioassira si riscontra una preferenza per i monumenti iscritti (come le stele di fondazione), in epoca neoassira predominano invece i monumenti figurativi (con la “Banquet Stela” di Assurnasirpal II, dedicata alla ricostruzione di Nimrud e all’inaugurazione del palazzo, eretta vicino alla sala del trono, anche le stele che celebrano attività edilizie iniziano ad essere decorate e ad esser poste non più nelle fondamenta, ma in superficie, vd. MORANDI 1988, 109). Da Adad-Nirari I fino ad Assurnasirpal II poi, sulla base delle testimonianze scritte, pare che le stele non figurate (e comunque definite *šalmu*), dotate di iscrizioni brevi che menzionano il sovrano, il titolo e la sua discendenza e non le imprese militari, fossero collocate solo nella capitale, ovvero ad Assur, con l’eccezione di Tiglat-pileser I e di Tukulti-Ninurta II. In corrispondenza con le fasi espansionistiche del regno assiro si riscontra invece una diffusione delle stele regali e delle statue regali (la cui produzione inizia alla fine del periodo medioassiro, all’epoca di Assur-bel-kala), in tutto il territorio assiro (*ibid.*, 112-113). A partire da Salmanassar III fino a Sargon II le fonti testuali menzionano poi quasi unicamente l’erezione di stele commemorative di battaglie, collocate in genere lontano dal cuore del regno, mentre con Sennacherib ritornano le menzioni di stele di fondazione/costruzione, collocate di norma nelle capitali assire (con l’eccezione delle stele rupestri di Bawian di Sennacherib), destinate quindi ad un pubblico assiro.

Testimonianze della pratica di erigere stele o statue con l’immagine del sovrano sono rappresentate non solo dal rinvenimento di questi monumenti e dalle fonti scritte, ma anche da fonti figurative: ad esempio sulle Porte di Balawat (vd. cap. IV, fig. 3 a, b) o sul rilievo di Sargon (vd. tav. 390 c) è rappresentata una stele con il re Tiglat-pileser III nei pressi della cinta muraria della città media di Tikrakki.

Le stele che celebrano campagne militari (cioè contengono iscrizioni con il loro resoconto) erano collocate prevalentemente ai confini dal territorio assiro, non però all’interno del paese nemico, seppur sconfitto, ma di norma lungo la strada che ad esso conduceva, forse per evitare che un giorno, in caso di rivolta, venissero distrutte (*ibid.*, 114-115). Vi sono poi stele della vittoria e di annessione che contengono il resoconto di una sola campagna militare e che sono collocate nel luogo dello scontro, presso la città o la regione conquistata e inglobata nel sistema provinciale (*ibid.*, 117); evidentemente in questo caso le conquiste erano percepite come maggiormente sicure.

Un aspetto importante è il valore liminare delle stele (*ibid.*, 121): esse erano poste alle sorgenti dei fiumi, sulle sponde dei mari, sui pendii delle montagne, in località estreme, “ai confini del mondo”. Da una parte esse celebravano l’eroicità del re, che era riuscito a raggiungere quei luoghi, dall’altra, come i *kudurru* di tradizione cassita, segnavano i confini del regno e simbolicamente testimoniavano la posizione del re come “sovrano delle quattro parti del mondo”.

Alcune stele (in particolare quelle rupestri) fissano un confine reale, altre un confine ideale (ad esempio quelle presso le sorgenti dei fiumi) (*ibid.*, 123). Questi monumenti erano dunque difficilmente accessibili e visibili; d’altra parte in questo modo erano forse anche più facilmente preservabili. Morandi sostiene che queste stele erette fuori dall’Assiria fossero destinate da una parte ad un pubblico esterno (dei popoli nemici o di quelli sconfitti e ora tributari), dall’altra ad un pubblico interno attraverso il racconto dell’esercito e degli scribi tornati in patria, dopo la campagna militare (*ibid.*, 133-134). Tadmor (1997, 331) sostiene invece che i primi destinatari dei monumenti e dei testi fossero gli dei, invocati all’inizio delle iscrizioni e solo ad un secondo livello, gli umani, nella forma di re del futuro o di nemici.

Morandi nota inoltre come la collocazione delle stele a partire dal XI sec. a.C. rispecchi le direttrici espansionistiche dell’impero assiro e come siano rare le menzioni di stele in territorio babilonese (attribuibili a Sennacherib, Esarhaddon e Assurbanipal), rispetto a quelle in Alta Mesopotamia, ad est e ad occidente, fenomeno che spiega in termini di carenza di materiale litico da scolpire a sud (MORANDI 1988, 131). Inoltre lo studioso ipotizza che questo sia dovuto al rispetto della tradizione locale e del suo prestigio culturale. Solo Sennacherib, il distruttore di Babilonia, sostiene di aver eretto una stele di vittoria a Halule, vicino a Samarra, in occasione della sua vittoria del 691 a.C.; Assurbanipal invece si fece rappresentare in stile babilonese come “re costruttore”, con il cesto di terra in testa (*ibid.*, 132). Le stele potevano rappresentare il re, sempre di profilo, con



### *La regalità guerriera in Mesopotamia*

il costume da sommo sacerdote di Assur e con simboli divini, in atto di adorazione, con la mano destra sollevata e potevano contenere iscrizioni o essere anepigrafi.

Per quanto concerne le statue regali, trovate in numero esiguo, anch'esse potevano contenere iscrizioni che celebravano il re come conquistatore e le sue battaglie (di Assurnasirpal II, di Salmanassar III, di Adad-nirari III), oppure le sue imprese edilizie (di Salmanassar III, MORANDI 1988, 119-120). Queste provengono prevalentemente dal territorio assiro ed erano quindi destinate ad un pubblico interno. Le statue reali potevano essere realizzate non solo in alabastro, ma anche con materiali preziosi, come argento, oro, rame (è il caso ad esempio di una statua di Esarhaddon, citata nei testi, ma andata perduta, WINTER 1997, 366).

È da notare che il re controllava la produzione sia dei testi che dei monumenti destinati a celebrarlo. Sono state infatti scoperte lettere attraverso cui alcuni funzionari sottopongono alla verifica del re diverse versioni per un'immagine del sovrano e chiedono al re di scegliere come voglia che sia realizzata (due sono le lettere indirizzate ad Esarhaddon esaminate da WINTER 1997, 367). Winter ha notato che i testi contengono elementi che fanno pensare che queste immagini regali dovessero assomigliare fisicamente al sovrano: nei testi di Assurnasirpal II, Sargon II, un termine impiegato ad esempio è *šalmu bunnannîya* "immagine che ha il mio aspetto". Tuttavia, come messo in luce dalla studiosa (*ibid.*, 371-377), si tratta comunque di ritratti idealizzati, al di là della realtà fisiognomica personale, che dovevano riprodurre l'aspetto fisico perfetto del sovrano, che da una parte era stato modellato dagli dei, come dichiarato dai testi (secondo una tradizione che risale al III millennio a.C.), dall'altra era ragione della scelta divina di conferimento della regalità. L'estetica del corpo esprime dunque da una parte valori e capacità del sovrano che lo rendono adatto alla funzione regale, dall'altro esprime la concezione della regalità: eroica, sanzionata dagli dei e a loro servizio. La statura, gli arti muscolosi, il corpo ben proporzionato, la barba fluente del re sono attributi di virilità, forza, maturità, nobiltà. L'abito guerriero e la mazza, i pugnali o altre armi e il costume cerimoniale accompagnato dalla coppa o da altri elementi rimandano alle funzioni militare e culturale del re, mentre i simboli divini evocano la prossimità del re al mondo divino e la protezione divina.



## Capitolo IV

### L'anteguerra

#### 1. La consultazione del volere divino e delle assemblee umane

Prima di intraprendere un'azione l'eroe e il sovrano mesopotamico si rivolgono alla divinità.<sup>1</sup> All'origine di tale interrogazione vi è la necessità di ricevere l'autorizzazione divina, la garanzia rassicurante di un sostegno e del successo e di avere possibilmente delle istruzioni. Gli dei possono comunicare il proprio volere attraverso fenomeni particolari nel mondo fisico, sia celeste (attraverso eclissi, movimenti degli astri, fulmini...) che terrestri (terremoti, anomalie anatomiche animali e umane, malattie, carestie,...) oppure tramite il sogno, "la cesta chiusa delle tavolette degli dei"<sup>2</sup>. Il messaggio è di norma interpretato da esperti, che possono essere divini<sup>3</sup> oppure umani.

I racconti mitologici riportano sistematicamente episodi legati alla comunicazione tra gli eroi e gli dei che prevede invocazioni e l'offerta di "sacrifici".<sup>4</sup> Ad esempio, nel poema *Inanna e Ebikh* la dea, intenzionata ad attaccare il nemico, si reca da An per chiedergli l'appoggio, presentandogli prima di tutto un'offerta (BLACK *et alii* 2004, 336: 61); nell'opera *Le imprese di Ninurta* la mazza Sharur, ansiosa per la sorte del suo compagno, consulta Enlil che accoglie con favore gli sforzi del figlio e lo incita alla lotta.<sup>5</sup>

La necessità di rivolgersi agli dei nei momenti di difficoltà è rimarcata costantemente nel mito di Lugalbanda.<sup>6</sup> Questi grazie alle offerte e alle cure rivolte ai cuccioli di Anzu conquista il favore della creatura che, riconoscente, lo fortifica.<sup>7</sup> Nella composizione *Lugalbanda e l'uccello Anzu*, poi, l'eroe è inviato ad Uruk da Enmerkar, in difficoltà durante l'assedio di Aratta, a interrogare Inanna

---

<sup>1</sup> Nell'*Inno al tempio di Kesh* leggiamo: "gli eroi si recano dritti dentro il suo interno e celebrano perfettamente i suoi riti di oracoli" (BLACK *et alii* 2004, 327: 60-61, 77). Sulla comunicazione tra sovrani e divinità attraverso sogni, visioni, pratiche di divinazione vd. MATTHIAE 1994, 153-158.

<sup>2</sup> Vd. la definizione del sogno in *Lugalbanda nella grotta della montagna*: "Il sonno sopraffa anche i re". Il sonno è definito "paese dell'oppressione, alluvione, scioppo; il sonno non ha sovrintendenti; è troppo forte anche per l'eroe; dice bugie a chi è bugiardo, la verità a chi è sincero; può rendere felice un uomo, può farlo sognare; è la cesta di tavolette chiusa degli dei; è la bella camera da letto di Ninlil, il consigliere di Inanna; il moltiplicatore dell'umanità; la voce di chi non è vivo", vd. BLACK *et alii* 2004, 20.

<sup>3</sup> Ad esempio nell'opera "la costruzione del tempio di Ningirsu", Ningirsu appare a Gudea per chiedergli la costruzione del tempio e questi chiede a Nanshe di interpretarlo. In "il sogno di Dumuzi", Dumuzi fa interpretare il suo sogno a sua sorella Geshtin-ana (*ibid.*, 77-84).

<sup>4</sup> Il termine "sacrificio" deriva dall'istituzione e dalle concezioni bibliche e il suo impiego in riferimento alle culture mesopotamiche è improprio: l'offerta di alimenti o di incensi o di altri beni era in Mesopotamia volta a propiziarsi il favore della divinità e a consultarne il volere, non era legata al tabù del consumo di sangue né l'offerta era di norma necessariamente animale come nel caso biblico. Vd. LAMBERT 1993.

<sup>5</sup> Vd. BLACK *et alii* 2004, 169: 228-243.

<sup>6</sup> Nell'opera *Lugalbanda nella grotta della montagna* l'eroe ammalato, lasciato a malincuore dai compagni al suo destino (*ibid.*, 13-15: 87-140), dovendo loro proseguire la marcia verso Aratta, riacquista le forze grazie agli dei Utu, Inanna e Suen, invocati e ringraziati con sacrifici, vd. *ibid.*, 16: 183-227. Straziante è la preghiera dell'eroe che implora Utu di non lasciarlo morire lì, solo, senza i suoi cari, lontano dal campo di battaglia, senza onore, destinato ad essere deriso dai suoi compagni, vd. *ibid.*, 15: 151-172. Per un'altra invocazione a Utu da parte dell'eroe, vd. *ibid.*, 17: 228-263. Nel racconto dell'eroe che riceve in sogno la richiesta di sacrifici da parte di uno spirito divino mentre egli si trova a vivere in una condizione da uomo "primitivo", con l'ambiente naturale come unico termine di riferimento esistenziale e piano di azione (uscito dalla grotta, trascorre il giorno nella ricerca di cibo, raccogliendo piante e cacciando, e la sera alla luce del suo "primo fuoco"), sembra evocata l'origine dell'istituzione del sacrificio in una realtà anteriore e lontana da quella della civiltà urbana. L'episodio del sacrificio è un momento di svolta nelle vicende dell'eroe, ma sembra alludere anche al significato epocale di questa pratica nella e per la storia dell'umanità. L'istituzione del sacrificio nei miti mesopotamici, come quelli narrati nella composizione Enki e Ninmah, l'Atrahasis, l'Enuma Elish, è legata alla creazione stessa dell'uomo, voluta dagli dei per farsi da questo servire.

<sup>7</sup> Vd. *ibid.*, 23-24, righe 50-110.

che lo istruisce su un sacrificio da rivolgere ad una sua arma che, una volta compiuto, consentirà finalmente il trionfo.<sup>8</sup>

Anche nella saga di Gilgamesh frequenti sono gli episodi legati all'offerta di sacrifici<sup>9</sup>, alla consultazione degli dei e alla comunicazione onirica con il mondo divino.<sup>10</sup> Ad esempio, Gilgamesh e Enkidu partono per la Foresta dei Cedri solo dopo aver ricevuto un presagio favorevole dall'oracolo di Shamash e l'appoggio della dea Ninsun. Prossimi alla meta, Gilgamesh invoca nuovamente la divinità: "Oh Montagna fammi avere un sogno, il verdetto favorevole di Shamash". Gilgamesh, di risposta, ha ben cinque incubi (sogna ad esempio una montagna crollare su di loro<sup>11</sup>), ma Enkidu, che svolge il ruolo di interprete, lo rassicura sul loro significato favorevole. Ciò nonostante la paura non si placa e Gilgamesh tra le lacrime implora Shamash, che, impietosito, fa risuonare la sua voce dal cielo e lo istruisce ad attaccare Humbaba quando esso si trovi fuori dalla foresta, lontano dalla protezione degli alberi.<sup>12</sup> In *Gilgamesh e Khubaba* Utu, pregato da Gilgamesh, gli mette a disposizione sette eroi, che l'avrebbero condotto sano e salvo sulla montagna.

Sogni premonitori ritornano anche nella saga dei sovrani accadici. Ad esempio, nella composizione *Sargon e Ur-Zababa*, il re di Kish fa un sogno terribile che riguarda la sua fine, ma non ne parla con nessuno, mentre in un'altra stanza del palazzo, Sargon sogna Inanna affogare Ur-Zababa in un fiume di sangue (BLACK *et alii* 2004, 40-44). Nella *Maledizione di Agade*, Naram-Sin ha una visione notturna in cui capisce che Enlil avrebbe messo fine alla regalità di Agade, ma non osa parlarne con nessuno, restando per sette anni in angoscia, prima di decidere di andar fatalmente contro il presagio.<sup>13</sup>

Nel mito, al di là della funzione narrativa dell'intervento divino (causa o soluzione di una situazione), da una parte trova dunque espressione la concezione di una realtà condizionata dal volere divino, dall'altra, è affermato il valore normativo della consultazione della divinità e dell'adeguamento al suo volere, unica garanzia di salvezza. Nella concezione mesopotamica il volere degli dei si manifesta infatti attraverso segni, anche se questi possono essere fraintesi e, al di là di tutto, le ragioni divine rimangono imperscrutabili.<sup>14</sup>

Comunque sia, coerentemente a questa visione e al sistema di valori derivato, i sovrani mesopotamici entrano in contatto con gli dei prima di un conflitto. Nelle iscrizioni regali i sovrani sostengono di aver ricevuto in sogno oppure tramite divinazione l'ordine o l'approvazione all'attacco.<sup>15</sup> Ad esempio, Ningirsu predice ad Eannatum in sogno che Utu sorgerà alla sua destra e

<sup>8</sup> Inanna istruisce Lugalbanda in modo dettagliato. Gli dice che deve costruire una cesta con la pianta del tamarisco tagliata vicino ad un fiume e pescare una carpa e cucinarla e offrirla all'arma *ankar* (BLACK *et alii* 2004, 30-31, righe 399-412).

<sup>9</sup> Ad esempio, in *Gilgamesh e il Toro Celeste*, l'eroe prima di attaccare il mostro invita sua madre e sua sorella a recarsi al tempio di Enki per sgozzare buoi e montoni. Lo stesso cadavere della creatura divina sarà poi sacrificato, anche se in un modo anomalo: la sua carne, ridotta in brandelli per la strada e gettata con disprezzo contro la dea, sarà offerta agli orfani e con le corna verranno prodotti dei portaunguenti per Inanna, che a dire il vero non li apprezzerà. Nella tav. VI dell'epica classica Enkidu e Gilgamesh offrono il cuore della creatura a Shamash e le corna come portaunguenti a Lugalbanda. Nella versione ittita dell'epica paleobabilonese durante il viaggio verso l'uomo che sopravvisse al diluvio Gilgamesh uccide leoni destinati ad essere offerti agli dei.

<sup>10</sup> Il sogno preannuncia all'eroe e al suo compagno eventi importanti come l'incontro con Enkidu (tav. di Pennsylvania dell'epopea paleobabilonese), con Humbaba e la morte di Enkidu (tav. da Megiddo con versione mediobabilonese).

<sup>11</sup> Secondo Enkidu la montagna rappresenterebbe Humbaba che loro uccideranno. Il secondo sogno è in lacuna, ma nella versione ittita l'eroe sogna una montagna che gli cade addosso e un giovane bellissimo che lo tira fuori e gli dà da bere. Il terzo sogno riguarda una tempesta di fuoco poi estinta. Poi Gilgamesh sogna un uomo che rappresenta Humbaba ed Enkidu dice che loro lo schiatteranno. Il quinto sogno è in lacuna, ma in base all'epopea paleobabilonese Gilgamesh sogna di esser sopraffatto da un essere misterioso che rappresenta Shamash. Segue una visione della futura lotta.

<sup>12</sup> Un grido scende dal cielo: "Fai presto! Affrontalo in modo che non entri nella foresta, non lo far nascondere tra gli alberi, con concedergli tregua. Humbaba non indossa i sette vestiti, ne indossa solo uno, gli altri sei gli sono stati strappati".

<sup>13</sup> Si racconta che indossò vestiti da lutto, coprì il suo carro con una stuoia di canne, strappò la canopia di canne dalla sua barca sacra e buttò via la sua parafernalia regale (*ibid.*, 120, righe 83-93).

<sup>14</sup> Vd. ad esempio i testi *ludlul Bel Nemeqi*, Teodicea, il Dialogo di un pessimista. TALON 2005b, 111.

<sup>15</sup> Le attestazioni nelle fonti mesopotamiche sono innumerevoli e in questa sede ci limiteremo a riportare solo alcuni casi.

che il suo capo verrà cinto dal diadema da battaglia e ucciderà migliaia (3600) di nemici tanto che i loro cadaveri raggiungeranno il cielo. Inoltre il dio gli predice che il sovrano di Umma sarà ucciso durante una rivolta interna alla sua città.

In un modo analogo, in un'iscrizione che celebra la vittoria di Samsuiluna contro Rim-Sin II di Larsa leggiamo: "Il dio Enlil, signore grande, il cui pronunciamento non può essere cambiato, il destino che egli determina non può essere alterato, guardò con il suo volto gioioso verso Zababa, il suo figlio maggiore potente, colui che attua la sua vittoria, e verso la dea Ishtar, sua figlia amata, la signora la cui dinività è senza rivali, e parlò con loro con parole felici: "Samsuiluna è il mio vicario instancabile che conosce come realizzare il desiderio del mio cuore. Possiate voi essere la sua luce brillante. Possa il vostro buon auspicio verificarsi per lui. Uccidete i suoi nemici e consegnate i suoi nemici nelle sue mani affinché egli possa costruire il muro di Kish, renderlo più grande rispetto a prima e farvi risiedere in una dimora gioiosa". Il dio Zababa e la dea Ishtar... alzarono i loro volti raggianti di vita verso Samsuiluna, il re forte, il pastore valoroso, creazione delle loro mani, e gioiosamente parlarono con lui: "O Samsuiluna, discendenza eterna degli dei, adatto alla regalità, Enlil ha reso il tuo destino molto grande. Egli ci ha commissionato di agire come tuoi guardiani per il tuo bene. Saremo alla tua destra (in battaglia), uccideremo i tuoi nemici, e consegneremo i tuoi nemici nelle tue mani... Samsuiluna, re capace, colui che ascolta i grandi dei, fu molto incoraggiato dalle parole che il dio Zababa e la dea Ishtar gli rivolsero. Preparò le sue armi per uccidere i suoi nemici e disporre una spedizione per ammazzare i suoi avversari..." (RIME 4, E4.3.7.7: 14-91).

La maggior parte delle informazioni sulla pratica di consulto divino in guerra provengono da documenti di età paleobabilonense e neoassira, in particolare dalle corrispondenze. L'interesse per la scienza divinatoria, di correlare gli eventi celesti con quelli terreni per permettere delle previsioni sul futuro, perdurò comunque fino all'epoca ellenistica in Mesopotamia, quando all'interno delle istituzioni templari babilonesi si trasmettevano (la raccolta sistematica era iniziata nella seconda metà dell'VIII sec. a.C.) e si aggiornavano scrupolosamente in diari astronomici e cronache osservazioni sulla volta celeste ed annotazioni di fatti di tipo politico ed economico (DEL MONTE 1997).

Le lettere di Mari registrano di frequente i risultati di extispici<sup>16</sup>, segnalazioni e interpretazione di eclissi<sup>17</sup>, di nascite di animali deformi<sup>18</sup> e di sogni<sup>19</sup>. Sulla base di queste fonti, l'esercito di Mari era accompagnato da divinatori, che potevano essere pure dei militari<sup>20</sup>, e tra questi vi erano anche oracoli che riportavano le parole della divinità in un modo più o meno sibillino<sup>21</sup>. L'importanza di questa pratica era ribadita dagli stessi oracoli, come testimoniato ad esempio dai passi seguenti: "Sono preoccupato che il re (Zimri-Lim) si impegnerà alla (pace con) il re di Eshnunna senza consultare un dio... Non deve impegnarsi senza chiedere al dio"<sup>22</sup>; "Il nemico sta reclutando guardie al confine dalle truppe di élite e reclutando truppe aggiuntive (in preparazione per la guerra), ma il mio signore deve (attendere) e continuare a provvedere ai desideri di Dagan, Shamash, e Addu circa queste cose... Il mio signore non deve affrettarsi a combattere, e il mio signore non deve (attaccare) il nemico... Quando Dagan, Shamash e Addu, questi dei, ti hanno

<sup>16</sup> HEIMPEL 2003, 656-657. Per vari esempi di riferimenti al risultato di divinazione in battaglia, vd. *ibid.*, 210, 211, 214, 215, 216, 236, 237, 240, 242, 263, 329. Riportiamo alcuni esempi di risposte all'esame delle viscere: "la mano del re prenderà il territorio che non è suo" (*ibid.*, 175); "il mio signore prenderà la città in una battaglia difficile" (*ibid.*, 221); "il nemico attaccherà e porterà via le provviste" (*ibid.*, 175); "il nemico non farà un raid" (HEIMPEL 2003, 229); "quegli extispici erano cattivi. La ribellione era indicata più volte" (*ibid.*, 230); "quando (gli alleati babilonesi) entreranno a Mari, non causeranno una ribellione e non prenderanno la città di Mari" (*ibid.*, 235-236); "questo mese il nemico non si muoverà contro di te con le sue truppe e i suoi alleati, e non ti assiederà" (*ibid.*, 239); "Zimri-lim, non metterti in strada! Rimani a Mari!" (*ibid.*, 268).

<sup>17</sup> Vd. *ibid.*, 209, 271.

<sup>18</sup> Vd. *ibid.*, 510.

<sup>19</sup> Per l'interpretazione del sogno di Yasim-Dagan e altri casi, vd. *ibid.*, 209; 264.

<sup>20</sup> *bārūm*, Potevano essere generali o spie, vd. *ibid.*, 94, 95, 225, 463; ARM 2.22.

<sup>21</sup> HEIMPEL 2003, 251, 255, 256, 257, 325, 145, 146. Gli dei potevano pretendere dal sovrano anche offerte particolari in cambio del sostegno (un trono e una figlia come sacerdotessa, vd. *ibid.*, 249).

<sup>22</sup> Vd. *ibid.*, 253; per un caso simile vd. *ibid.*, 458.

risposto con sì e i tuoi extispici sono eloquenti, allora il mio signore deve combattere” (HEIMPEL 2003, 243). In caso di presagio negativo, venivano compiuti sacrifici o rituali di purificazione prima di procedere nuovamente alla consultazione.<sup>23</sup>

I buoni presagi rincuoravano l'esercito, ma servivano anche a giustificare le azioni dei sovrani. Ad esempio Hammurabi, per legittimare l'attacco contro Larsa, precedentemente alleata, afferma: “Io ora ho consultato un oracolo circa l'andare in guerra con Larsa dagli dei Shamash e Marduk e loro mi hanno risposto di sì. Non mi sarei mosso verso questa offensiva senza prima consultare gli dei”; alle sue truppe parlò come segue: “Andate (a Larsa), possa la divinità avanzare di fronte a voi in battaglia”.<sup>24</sup> Nel *Codice di Hammurabi*<sup>25</sup> troviamo poi una maledizione rivolta contro il sovrano nemico che costituisce una testimonianza ulteriore dell'importanza dei presagi in guerra: “Possa Ishtar trasformare i suoi auspici favorevoli (prima della battaglia) in disgrazie”.<sup>26</sup>

Per l'epoca neoassira disponiamo di moltissimi documenti legati alle pratiche di divinazione e di analisi dei movimenti dei corpi celesti<sup>27</sup> nonché di lettere indirizzate agli dei stessi dai sovrani (di Shalmanassar IV, Sargon II, Esarhaddon ad Assur) e addirittura di una lettera dalla divinità. Nei testi di Assurbanibal<sup>28</sup>, che a suo dire era egli stesso competente nella pratica di extispicio, ritroviamo anche il realizzarsi di presagi. Ad esempio, il presagio circa la rivolta di Shamash-shum-ukin, recitava: “a coloro che complottano contro Assurbanibal e istigano all'ostilità, io (Sin) darò come dono una terribile morte. Attraverso il colpo di un pugnale di ferro, la conflagrazione del fuoco, attraverso una carestia e lo scoppio di una piaga, causerò la fine delle loro vite” (LUCKENBILL 1989b: 302) e di seguito si racconta che Shamash-shum-ukin morì tra le fiamme (*ibid.*: 303-304).

Nelle fonti iconografiche non è rappresentata la consultazione delle divinità che precede la battaglia. Questo perché di norma come soggetti sono prediletti il momento dello scontro vero e proprio o quello del trionfo. Nelle opere neoassire, in cui la narrazione degli eventi bellici procede ampia e dettagliata, troviamo scene di sacrificio agli dei, che sono collocabili però a fine impresa (ad esempio nell'Obelisco Bianco, vd. tav. 367.; nelle porte di Balawat vd. tav. 374), ma anche scene di divinazione che potrebbero sembrare più direttamente connesse con le fasi preparatorie dell'azione. Lo schema per quest'ultime è pressoché fisso: esse sono sempre ambientate all'interno di accampamenti militari e affiancate da scene con figure intente in occupazioni quotidiane come la preparazione di alimenti, e prevedono la presenza di operatori cultuali stanti, di un uomo che conduce un ariete<sup>29</sup>, di un incensiere, un altare, stendardi divini, carri da guerra e un padiglione.

In un rilievo di Assurnasirpal II (vd. tav. 368 b, fig. 1 a) un divinatore fruga le viscere di un ariete, collocato sopra un tavolo, mentre un “eunuco” gli trattiene divaricate le zampe. In un rilievo di Tiglat-pileser III (vd. tav. 386, fig. 1 b) un uomo conduce un ariete verso due operatori cultuali che compiono un rituale nei pressi di un incensiere, un altare, due stendardi divini, e un padiglione che potrebbe essere regale. In un rilievo di Sargon II (fig. 1 c) in una scena analoga, ambientata all'interno di un accampamento attribuito dalla didascalia ad un generale, dal padiglione emerge un uomo imberbe, verosimilmente non un soldato, ma forse anch'egli un operatore cultuale. Nei rilievi di Sennacherib, il rituale è svolto di fronte anche ai gioghi di carro da guerra decorati con creature

<sup>23</sup> HEIMPEL 2003, 177, 196, 199, 212, 261.

<sup>24</sup> Vd. *ibid.*, 333.

<sup>25</sup> Sulla consultazione di presagi sulla guerra: iscrizione in accadico e sumerico di Hammurabi risalente alla fine del regno mentre era impegnato su diversi fronti (Eshnunna, Emutbal, Mari, Melgium). Menziona di aver consultato gli dei in diversi santuari sulla sua intenzione di compiere azioni militari e sul responso favorevole (MATTHIAE 1994, 63). Vd. anche HAMBLIN 2006, 186-192.

<sup>26</sup> Vd. *ibid.*, 179. In modo analogo nel poema sumerico *Enki e l'ordine del mondo* Enki così parla a Ishtar: “Tra i sinistri avvenimenti nel caos della battaglia, ti farò dire parole che animano; e nella sua mischia, sebbene tu non sia un uccello *arubu*, ti farò dire parole di malaugurio...”, vd. BLACK *et alii* 2004, 224: 438-440.

<sup>27</sup> Sulle profezie in epoca neoassira, vd. HALTON 2009; NINISSEN 1998, 2003; PÄRPOLA 1997. Sulla divinazione in Mesopotamia, vd. LEICHTY 1993.

<sup>28</sup> Sulla pratica di divinazione all'epoca di questo re e sull'interesse del sovrano verso la materia, vd. JEYES 1997.

<sup>29</sup> L'ariete, ancora in vita, può esser trattenuto in modo vario in base alla resistenza opposta dall'animale, aspetto che evoca il fatto che anche dal loro comportamento erano tratti presagi.

### L'anteguerra

mostruose (vd. tav. 399, fig. 1 d; vd. tav. 402, fig. 1 g; vd. tav. 403, fig. 1 h, con operatori culturali in lacuna), oppure di fronte agli stendardi divini montati sul carro da battaglia (vd. tav. 401, fig. 1 f). Su un'altra lastra di Sennacherib (vd. tav. 400, fig. 1 e) un uomo trattiene un ariete supino prima di ucciderlo alle spalle di un operatore culturale nei pressi di un incensiere e di un altare. Su un ortostato (vd. tav. 403, fig. 1 h), al di sotto dell'immagine del sovrano, assiso su trono, che riceve alcuni vinti supplicanti, un uomo, all'interno di una tenda, sgozza un animale disteso su di un tavolo, il cui sangue è raccolto in un vaso.

In queste scene sono dunque raffigurati rituali di offerta alla divinità di incenso e in alcuni casi anche di carne (zampe di animale sono talvolta rappresentate sugli altari). Gli animali erano esaminati a scopo divinatorio. Inoltre la prossimità di queste scene a quelle di preparazione di alimenti ci suggerisce il destino dei sacrifici cruenti: la tavola. Le scene di divinazione nei rilievi neoassiri appaiono quindi come una registrazione aneddotica, un dettaglio marginale riferibile ad un'attività comune, quotidiana nella prassi di una campagna militare. Ad esse non è dato grande risalto, considerate le loro dimensioni e il fatto che non vi partecipi il re.

Le imprese dei sovrani, in particolare quelle con conseguenze nefaste, venivano esaminate dai loro successori alla ricerca dei segni divini (MATTHIAE 1994, 89-93).<sup>30</sup>

Se la consultazione degli dei era una pratica in cui i popoli mesopotamici riponevano la loro fede e che essi stimavano come un dovere morale, alla consultazione delle assemblee umane non sembra accordassero altrettanta importanza.<sup>31</sup> Nelle iscrizioni regali e nei monumenti di guerra il re e le divinità sono gli eroi principali nella lotta contro i nemici. Naturalmente al gioco della politica non partecipavano solo il re e la divinità e una battaglia non poteva esser vinta senza il sacrificio dei soldati, ma questo è tendenzialmente taciuto o per lo meno non è celebrato in maniera esplicita.

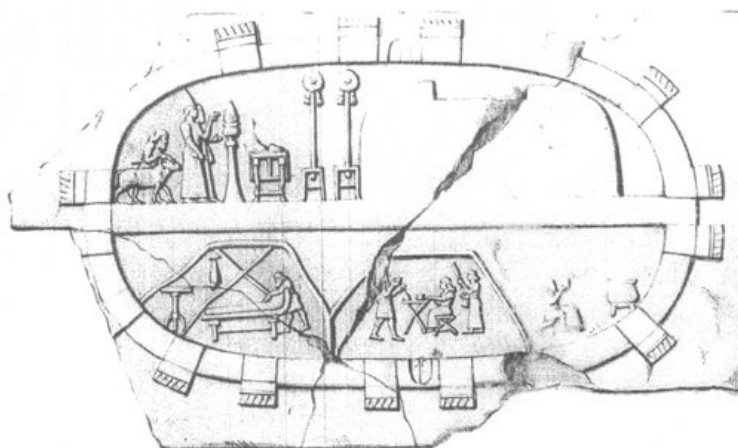
---

<sup>30</sup> A tal proposito, ad esempio, la sorte di Tiglat-pileser I e di Sennacherib, uccisi in congiure di palazzo, connotavano la distruzione di Babilonia da loro operata, come un sacrilegio, da evitare per i re del futuro e soprattutto come una questione spinosa da risolvere per gli eredi al trono. Per scongiurare la maledizione sul piano dell'armonia dei rapporti con il mondo divino e, sul frangente politico, per riguadagnare il favore dei poteri forti con cui doveva confrontarsi quello regale, Esarhaddon si impegnò a ricostruire Babilonia e tentò di affrancare il padre dalla responsabilità della devastazione di Babilonia presentandolo come strumento della collera di Marduk (TALON 2005). Anche lo spostamento della capitale era un'azione rischiosa per i sovrani, considerata la morte di Sargon II, costruttore di Khorsabad (MATTHIAE 1994, 152).

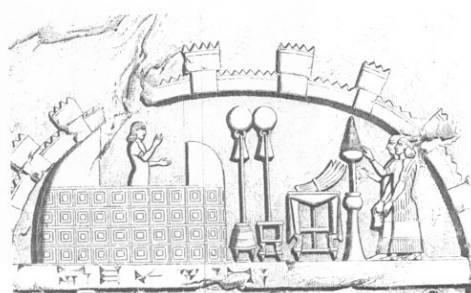
<sup>31</sup> Nei racconti epici, tuttavia, talvolta l'eroe si rivolge ad assemblee e al suo esercito. Ad esempio, nell'opera *Enmerkar ed En-suhgir-ana* il re di Aratta, durante il conflitto contro il re di Uruk, consulta l'assemblea dei sacerdoti (vd. BLACK *et alii* 2004, 6-7, 114-134), mentre in *Lugalbanda e l'uccello Anzu* Enmerkar, in un momento di difficoltà durante il conflitto contro Aratta, si confronta con l'assemblea dei soldati (*ibid.*, 28: 290-291). Gilgamesh prima di rispondere con le armi al re di Kish, Agga, e prima di partire per la Foresta dei Cedri, interroga l'assemblea degli anziani e poi quella dei giovani. In *Gilgamesh e Agga re di Kish*, gli anziani sono per la sottomissione, mentre i giovani guerrieri sostengono che la città sia affidata alla cura del sovrano e che il nemico sia destinato a perdere perché il suo esercito è meno numeroso e disorganizzato, ma soprattutto perché avrà paura di Gilgamesh. Nell'episodio della Foresta dei Cedri se i giovani sono entusiasti, gli anziani approvano e danno consigli all'eroe solo una volta accertato l'appoggio di Shamash. Sargon, nei testi epici, appare come un *primus inter pares*, come un comandante che si consiglia con i suoi soldati. Anche Naram-Sin in *Naram-Sin e il signore di Apishal* (vd. WESTENHOLZ 1997, 173-187) si confronta con i suoi soldati circa la sua volontà di muovere guerra contro un paese "strano e ostile" e in questa occasione la vita dura del soldato è esaltata (*ibid.*, 179: 4,5) in un discorso che ricorda quello che i Sibitti rivolgono ad Erra. L'assemblea divina infine gioca un ruolo importantissimo nella maggior parte dei miti, basti pensare al caso dell'Enuma Elish (tav. IV, 8).



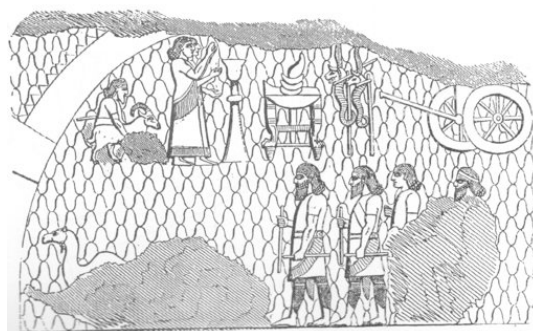
a



b



c



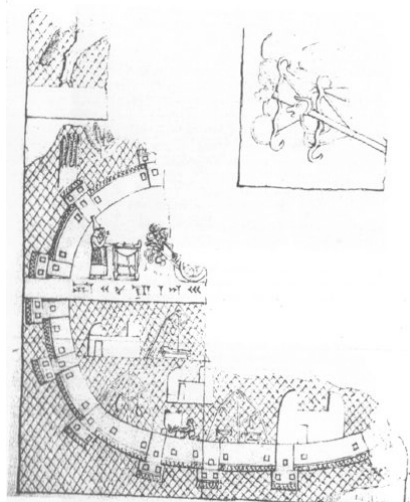
d



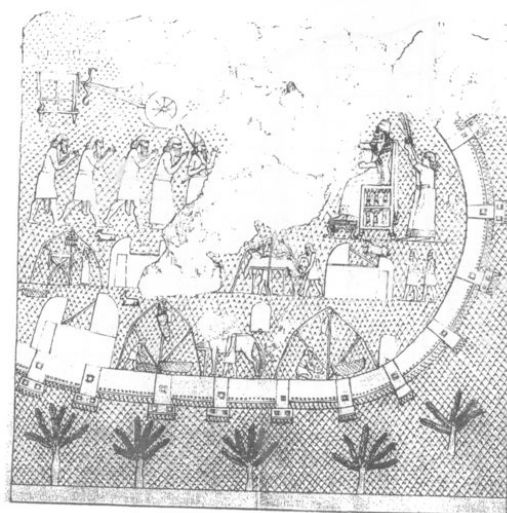
e



f



g



h

Fig. 1 Scene di divinazione e di offerta nei rilievi neoassiri. a: READE 2005, 42, fig. 10; b: *ibid.* 43, fig. 11; c: *ibid.*, 44, fig. 12; d: *ibid.*, 45, fig. 13; e: *ibid.*, 46, fig. 14; f: *ibid.*, 47, fig. 15; g: *ibid.*, 48, fig. 16; h: *ibid.*, 49, fig. 17.



## 2. Il viaggio verso il paese nemico

Nei racconti epici e mitologici troviamo anche la narrazione del momento della chiamata alle armi e della preparazione delle armi<sup>32</sup>, assente nelle iscrizioni regali e nelle opere iconografiche. In *Gilgamesh, Enkidu e gli Inferi*, ad esempio, il re di Uruk fa risuonare continuamente un tamburo<sup>33</sup> nella piazza costringendo i giovani di Uruk alla “danza di Inanna”, tanto che gli dei, sensibili ai lamenti delle donne, lo fanno cadere negli Inferi insieme alla bacchetta. Nella redazione breve di *Gilgamesh e Khumbaba* l'eroe dopo aver ricevuto i sette eroi da Utu organizza una leva chiamando i guerrieri con il corno, proprio come Enmerkar al momento della preparazione della spedizione contro Aratta.<sup>34</sup> Anche nell'*Enuma Elish* è narrata la preparazione al conflitto sia di Tiamat (tav. I, 27-32), che allestisce un esercito di mostri, che di Marduk che si arma pesantemente (tav. IV, 9-16). Ma su questo aspetto non si soffermarono gli autori delle iscrizioni reali e gli artisti dei monumenti.<sup>35</sup> Maggiore attenzione essi rivolsero al viaggio verso il paese nemico, poiché esso è un momento fondante dell'impresa eroica che prova il coraggio dell'eroe di affrontare l'ignoto e la sua abilità e forza nel sopravvivere alle fatiche e alle difficoltà lungo il cammino attraverso luoghi inospitali. Infatti come l'eroe<sup>36</sup>, così il sovrano mesopotamico deve avere la capacità di dominare la natura selvaggia aprendosi varchi attraverso le foreste, scalando le pareti rocciose dei monti e navigando sui flutti impetuosi dei fiumi e dei mari. La localizzazione del paese nemico in terre lontane aumenta poi ulteriormente la grandezza dell'impresa.

Nei poemi epici viene narrato, seppur brevemente, il viaggio difficoltoso degli eroi, di cui viene indicata la durata ed evocato il paesaggio percorso. Pensiamo ad esempio ad Enmerkar avanzare alla testa dei suoi soldati che, “come un serpente su una pila di grano attraversano le colline”<sup>37</sup> e all'eroe Lugalbanda, il modello archetipale del messaggero, che supera ben sette montagne, veloce come un animale.<sup>38</sup>

Il viaggio e la conquista di terre lontane è un tema importante per i sovrani accadici, sia nelle loro iscrizioni che nei testi epici a loro legati. Nel testo *La saggezza di Sargon* (WESTENHOLZ 1997, 41-43) si racconta, ad esempio, come Sargon si aprì con un'ascia di rame un varco attraverso le montagne più ardue, come scalò monti e colline e navigò i mari, fino a raggiungere e sottomettere Dilmun (l'attuale Bahrain). Si racconta che il re salì “il grande muro del cielo e della terra” e rimosse le sue pietre. Quest'ultimo potrebbe essere il nome delle fortificazioni di Dilmun o rappresentare il confine estremo della terra, a indicare la conquista territoriale totale del sovrano. In *Naram-Sin e il signore di Apishal*, il re, chiamato “dio della terra”, partito per la guerra, è

<sup>32</sup> Nella Tavoletta di Yale 288 e nella tav. II dell'epopea classica, prima della spedizione verso la Foresta dei Cedri, gli armaioli preparano armi che vengono descritte.

<sup>33</sup> L'eroe si è costruito con il legno delle radici dalla pianta di Inanna il *pukku* e con quello dei rami il *mekku*, un tamburo e una bacchetta (*ellag e ekidma* in BLACK *et alii* 2004, 35: 150). A proposito del tamburo come strumento impiegato in battaglia, Shamshi-Adad I (1813-1781 a.C.) in una tavoletta trovata nel palazzo paleobabilonense di Mari così commemora la dedica di un tamburo *kettledrum* a Ishtar-sharrum: “Shamashi-Adad, re forte, re di Akkad, conquistatore di tutti i suoi nemici, ha dedicato un tamburo di bronzo che suona bene e adatto alla sua indole guerriera” (RIMA 1, 58, testo 6).

<sup>34</sup> In *Lugalbanda nella grotta della montagna*, vd. BLACK *et alii* 2004, 13.

<sup>35</sup> La preparazione delle armi è invece rappresentata nelle scene venatorie nei rilievi neoassiri, ad esempio nelle lastre 4-6 della sala C del Palazzo Nord a Ninive.

<sup>36</sup> Pensiamo all'incipit dell'epopea di Gilgamesh (v. 35): “Gilgamesh è colui che aprì i passi delle montagne, che scavò i pozzi persino nei dirupi delle montagne, colui che attraversò l'Oceano, vasti mari fino al punto in cui sorge il sole, colui che scrutò i confini del mondo alla disperata ricerca della vita eterna”.

<sup>37</sup> Nell'opera *Lugalbanda e l'uccello Anzu*, vd. *ibid.*, 28, 251.

<sup>38</sup> Vd. *Lugalbanda e l'uccello Anzu* quando l'eroe torna ad Uruk per consultare Inanna (*ibid.*, 29-30: 338-344; 357-387; 53-69). In *Enmerkar e il Signore d'Aratta* il messaggero attraversa sette montagne, così come Gilgamesh in *Gilgamesh e Khubaba*. I messaggeri giocano un ruolo importante nelle storie epiche e mitologiche. Pensiamo ad esempio alla mazza di Ninurta, spia e messaggera del dio, nell'opera *Le imprese di Ninurta* (*ibid.*, 166-167: 96-118, 225-243) e al messaggero, paragonato ad un ariete, un falcone, una scimmia, un leone, un lupo, nel poema *Enmerkar e En-suhgir-ana* (*ibid.*, 5: 40-51).

accompagnato da dei: Ilaba, il trovatore del sentiero, lo precede; alle sue spalle c'è Zababa; ai suoi lati gli emblemi di Annunitum e di Shi-labba (WESTENHOLZ 1997, 181: 4-7); lo segue la dea della vittoria, Irnina (*ibid.*, 183: 4). Questo passo ci evoca l'immagine degli eserciti che si muovevano in guerra con gli stendardi divini.<sup>39</sup> Pensiamo ad esempio, agli stendardi divini rappresentati in scene di contesto bellico negli intarsi di Mari (vd. tav. 78), nella Stele della vittoria di Naram-Sin (vd. tav. 120), e quelli posti sui carri da guerra nell'Obelisco Bianco (vd. tav. 367), nei rilievi di Assurnasirpal II (vd. tav. 368, fig. 2 a), nelle Porte di Balawat (fig. 2 c) e nei rilievi di Sargon (vd. tav. 390 b, fig. 2 b).

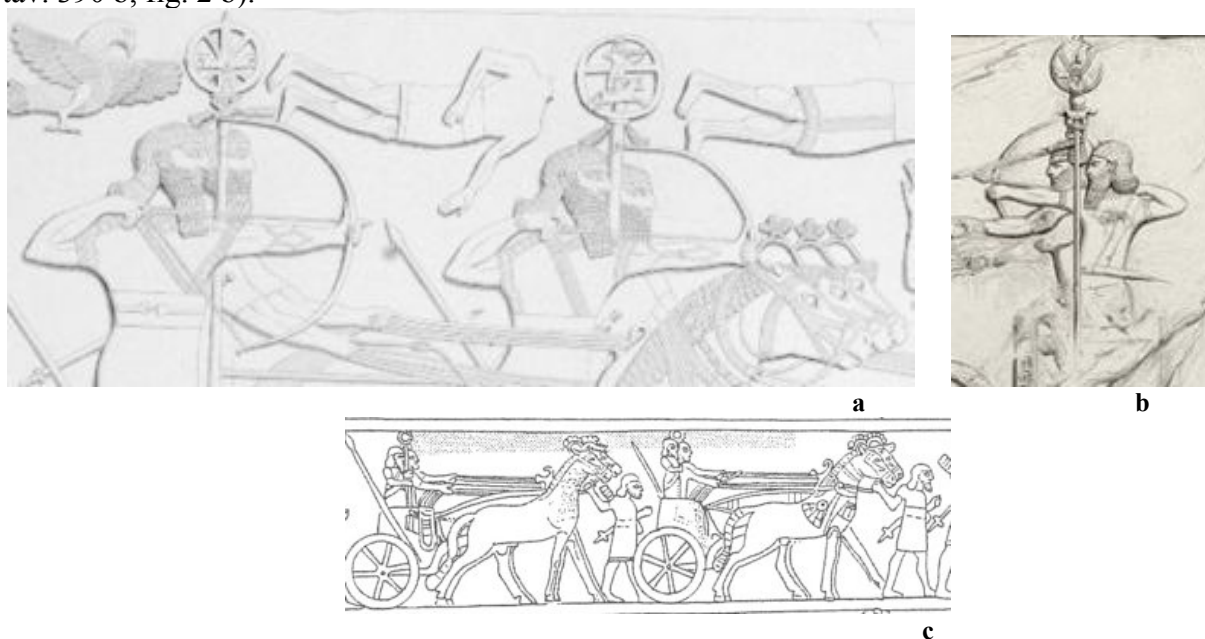


Fig. 2 Stendardi divini nel campo di battaglia in epoca neoassira (dettagli). (a) Assurnasirpal II: LAYARD 1853 I, pl. 14; (b) Sargon II: BOTTA – FLANDIN 1849, pl. 57; (c) Salmanassar III: SCHACHNER 2007, 295, taf. 3.

La meta per eccellenza del viaggio eroico nella tradizione mesopotamica è la Foresta dei Cedri.<sup>40</sup> Non solo nell'epopea di Gilgamesh<sup>41</sup>, ma anche in altri testi epici, e pure nelle iscrizioni e nei monumenti regali vi sono allusioni a questa impresa.<sup>42</sup> Ad esempio, nel componimento che narra la spedizione di Sargon contro la terra di Uta-rapashtim (WESTENHOLZ 1997, 59-121), il re si reca in questa località e ne abbatte gli alberi. In un altro testo letterario Sargon con dodici compagni supera fiumi fino alla Foresta di Cedri, dove sacrifica (*ibid.*, 83). In un'altra opera (*ibid.*, 94-101), l'eroe, una volta giuntoci, implora l'aiuto di Shamash (come nel Gilgamesh e nell'Epica di Tukulti-Ninurta) e sono menzionati anche sette uomini forti, ma non è chiaro se si tratti dei compagni di Sargon, analoghi a quelli offerti dal dio a Gilgamesh come guida nel poema *Gilgamesh e Huwawa*, o del suo nemico, corrispondenti ai guardiani della Foresta nel mito del re di Uruk. Nell'*elegia per*

<sup>39</sup> La funzione protettiva degli stendardi divini è testimoniata anche dal fatto che essi erano disposti pure sulle mure e sulle porte di una città che rischiava l'assedio: "(L'arma del dio Ningirsu) "Colui che abbatte una miriade" egli portò sul (muro) come una barriera spessa a Lagash; egli la collocò presso (la porta) Shugalam, il sito terribile. Egli lasciò il terrore emanare da esso; dalla predella di Girmun, dove il giudizio è emesso, colui che provvede a Lagash (Ningirsu) alzò le sue corna come un toro possente (RIME 3/1, 83).

<sup>40</sup> Si è ipotizzato che la Foresta si trovasse nell'area iranica (HANSMAN 1976); nel Levante in Libano (RENGER 1987, 325); in Armenia (JACOBSEN 1990, 231-249).

<sup>41</sup> Nella II tav. dell'epopea classica così parla Gilgamesh ai giovani di Uruk: "Io sono inflessibile prenderò la via per il paese lontano dove vive Khubaba. Voglio ingaggiare una lotta dall'esito incerto, voglio percorrere una via sconosciuta. Datemi la vostra benedizione, poiché io ho deciso di intraprendere questa impresa, sicché io possa in futuro nuovamente entrare attraverso la grande porta di Uruk e nuovamente celebrare la Festa del nuovo anno negli anni a venire". Questo passo svela come la gloria legata all'impresa sia legittimante per la funzione regale.

<sup>42</sup> Ad esempio, verso la fine del poema *Come Erra distrusse il mondo* Ishum va con sette guerrieri contro la montagna Hehe, dei Sutei, la distrugge e taglia la foresta di cedri. Nel mito di Baal il suo palazzo dopo la sconfitta di Yam è costruito con i legni dei cedri del Libano.

la morte di *Naram-Sin* è nominata la Montagna dei Cedri (*ibid.*, 207, l. 15), da cui esce Shamash, e che costituisce l'accesso agli Inferi: il re, infatti, da lì scende nel regno dei morti dove rimane a dormire per una notte.

La Foresta dei Cedri ricorre nelle iscrizioni regali dei re accadici come limite estremo del mondo. Ad esempio, Sargon in un'iscrizione, afferma che il dio siriano Dagan gli avrebbe consegnato "il Paese Superiore, fino alla Foresta dei Cedri e alle Montagne d'Argento" (RIME 2, 1.1.11: 14-28). Naram-Sin racconta a sua volta di averla raggiunta, come nessuno prima di lui era riuscito (RIME 2, 1.4.25). In un'iscrizione che celebra la costruzione di un tempio per Ishtar a Babilonia, si racconta che egli raggiunse le fonti del Tigri e dell'Eufrate (RIME 2, 1.4.29, 3'-7'), inoltre che nel Monte Amanu tagliò i cedri per costruire il tempio di Ishtar (RIME 2, 1.4.29)<sup>43</sup>, in modo analogo a Shar-kali-sharri (RIME 2, 1.5.5: 53-57), che pure si recò alle sorgenti del Tigri e dell'Eufrate (RIME 2, 1.5.4: 17-22; 1.5.5: 45-52).

Il valore della Foresta dei Cedri, delle sorgenti del Tigri e dell'Eufrate è culturale più che strategico o militare. Il loro valore simbolico di limiti estremi perdura fino in epoca neoassira e allusioni agli episodi mitici ad essi collegati sono presenti anche nelle fonti iconografiche.

Ad esempio sulle Porte di Balawat di Salmanassar III è rappresentata la celebrazione di alcuni rituali nei pressi delle sorgenti del Tigri (fig. 3 a), che prevede il sacrificio di un ariete e di un bue. Alcuni soldati sono penetrati con delle fiaccole nelle viscere del monte e si mostrano con solo il busto che emerge dalle acque mentre, all'esterno, un uomo è intento a scolpire sulla parete rocciosa una stele commemorativa.

Nelle Porte di Balawat un altro limite il cui raggiungimento è degno di essere registrato e celebrato con rituali è il Lago Urmia, nelle cui acque viene gettata la carne degli animali sacrificati alla divinità, nei pressi di una stele regale (fig. 3 b).

Su un altro registro sono rappresentati soldati impegnati ad abbattere con accette dei tronchi di palma nei pressi di una fortezza urartea in fiamme, sulla cima di un rilievo, e di un'altra città sulle cui fortificazioni sono esibiti corpi impalati e teste mozzate di nemici (fig. 3 c). L'immagine delle piante abbattute rientra nei *topoi* impiegati nelle iscrizioni regali per rappresentare il totale annientamento del paese nemico, tuttavia, potremmo cogliere anche in questo caso un'allusione al mito della Foresta dei Cedri. Su un altro registro alcuni soldati assiri trasportano dei tronchi d'albero in direzione del sovrano intento in un rituale (fig. 3 d). I sovrani neoassiri (Sargon II, Sennacherib) raccontano di aver impiegato nell'edificazione dei loro palazzi (per le colonne) il legno di cedro dal Monte Amanu, sede della Foresta dei Cedri (MATTHIAE 1994, 140). Se i re accadici con questo legno avevano costruito templi ad Ishtar, i re neoassiri lo impiegano per loro stessi.

---

<sup>43</sup> Questo episodio è commemorato anche nelle iscrizioni reali di Sargon (WESTENHOLZ 1997, 75, n. 114), dove si racconta che il legno era destinato all'estensione del tempio di Inanna.



**Fig. 3** Porte di Balawat: scene di rituale dei pressi delle sorgenti del Tigri, del lago Urmia e di taglio e trasporto di tronchi. (a) KING 1915, pl. LIX; (b) *ibid.*, pl. I; (c) *ibid.*, pl. VIII; (d) SCHACHNER 2007, 306, taf. 14.

Ritorniamo sul valore simbolico della Foresta dei Cedri più avanti. Ora facciamo un passo indietro e riprendiamo il discorso del viaggio verso il paese nemico. Nelle iscrizioni reali talvolta si fa menzione alle difficoltà incontrate durante la spedizione verso il paese nemico. Ad esempio Nabucodonosor I racconta che durante una sua campagna, per la scarsità d'acqua e il caldo i cavalli soffrivano e i soldati volevano fermarsi, ma il re, che non temeva le difficoltà, ordinò di proseguire (RIMB 2, 33-35; 21-23). Nelle iscrizioni neoassire il momento della partenza è reso di norma in modo sintetico con espressioni del tipo: “radunai il reparto carrista e le truppe; marciai verso...”. Altre volte si fa riferimento ad una marcia continua di notte e di giorno, all'attraversamento di fiumi su ponti di zattere, o di montagne “potenti e un territorio accidentato non adatto ai carri e le truppe”, che nessun re aveva mai raggiunto prima (ad esempio, Assurnasirpal II, RIMA 2, 247: 63-65). Il re fa scavare un passaggio sulla roccia a colpi di ascia e piccone (ad esempio, Assurnasirpal II, RIMA 2, 249: 31-34). A tal proposito Capomacchia e Rivaroli (2008, 253-234) hanno inoltre sottolineato il valore liminale delle montagne, dei fiumi, dei mari e dei deserti: la loro menzione nei testi e la loro

rappresentazione nei rilievi corrisponde al passaggio verso una dimensione diversa, quella del nemico, esterna e in contrapposizione a quella assira.

Nelle fonti iconografiche non sono particolarmente frequenti le scene in cui l'esercito è rappresentato in marcia. La lotta in terra straniera è di norma desumibile grazie alla connotazione etnica dei nemici, oppure da elementi paesaggistici, dall'aspetto delle fortezze, degli animali (pensiamo ai cammelli), nonché dalle didascalie, espedienti attestati già a partire dal periodo accadico e in modo ancor più puntuale e costante in epoca neoassira. Altri modi per suggerire lo svolgimento di campagne militari in terre lontane sono il materiale esotico con cui è realizzata l'opera stessa -pensiamo al caso della diorite in epoca accadica- e la localizzazione stessa del monumento -pensiamo ai rilievi rupestri (MORANDI 1988).

Un esempio possibile di rappresentazione del momento che precede lo scontro potrebbe essere presente nella stele di Sargon (vd. tav. 116), in cui il sovrano con in mano una mazza, che potrebbe corrispondere a quella del dio Ilaba, citata di frequente nelle sue iscrizioni, procede alla testa di un corteo di ufficiali. Potrebbe trattarsi della sfilata del trionfo, tuttavia è probabile che se questo fosse il caso il re non darebbe le spalle all'esercito, ma sarebbe rivolto verso di esso e assisterebbe alla sfilata dei prigionieri. È però nell'arte assira che ritroviamo, ancora una volta, degli esempi più sicuri. Nell'Obelisco Bianco (vd. tav. 367, fig. 4 a) vediamo il re insieme ad altri due soldati procedere a piedi su di un monte con il cavallo. Nella scena successiva è rappresentato l'attacco di una città nemica arroccata su un rilievo. La montagna è resa a scaglie, senza elementi vegetali e le figure sono disposte sulla sua sommità arcuata.

Su un ortostato dal Palazzo Nord-ovest di Nimrud (sala WG) Assurnasirpal II è rappresentato montato su carro mentre sale un monte fiancheggiato da un fiume (fig. 4 b), mentre in altre lastre il suo esercito con i cavalli attraversa a nuoto o con imbarcazioni un fiume (vd. tav. 368 b, lastre 11-9).<sup>44</sup> A dire il vero anche il nemico su un'altra lastra (vd. tav. 368 a, lastra 17) è rappresentato in fuga a nuoto, ma in questo caso si tratta di pochi individui, buttatisi in acqua ancora con i vestiti (a differenza degli Assiri), e il canale sembra di dimensioni ridotte rispetto a quello affrontato dagli Assiri.

Sulle porte di Balawat in modo costante è rappresentata la marcia dell'esercito assiro che esce dall'accampamento, per poi mutarsi gradualmente in battaglia.<sup>45</sup> Nei vari registri fanti procedono su montagne, preceduti da cavalieri (fig. 5 a); soldati, rappresentati in posizione sbilanciata, all'indietro, tirano le redini dei cavalli dei carri che oppongono resistenza di fronte alla scarpata ripida (fig. 5 b); l'esercito assiro guada pazientemente il Tigri (fig. 5 c) o attraversa su ponti di legno (fig. 5 d, e) o a nuoto (fig. 5 f) fiumi.

Nei rilievi provenienti da Palazzo Sud-ovest di Ninive il re assiro (Sennacherib? Assurbanipal?) avanza scortato dai soldati (fig. 6 a) attraverso un paesaggio montuoso, su un terreno irregolare, coperto da arbusti, all'interno del quale l'esercito sembra incunarsi procedendo lungo la via segnata da un fiume, al punto che le rive rappresentano una sorta di cornice ondulata che contiene una fiumana di uomini. La marcia è regolare e costante malgrado il sali e scendi del terreno. I soldati procedono in colonna, a piedi, conducendo i cavalli per le redini. I soldati appaiono numerosi, tuttavia è possibile che anche in queste scene fosse applicata la narrazione continua. Nadali (2005a, 173-174) a tal proposito ha riscontrato il ripetersi di questo schema: prima sono rappresentati i fanti, poi il re, quindi i cavalieri e di seguito ancora questa formazione con qualche minima variante (ad esempio, prima il re è a cavallo, poi su carro). L'adozione di una visione dall'alto e da lontano amplifica il *pathos* nella rappresentazione: il paesaggio diventa una scenografia grandiosa consona alle imprese grandiose dell'esercito assiro.

Anche in alcuni ortostati della corte XIX e della sala XXII dello stesso palazzo (NADALI 2005a, 176) ricorre la scena di attraversamento a nuoto del fiume da parte dei soldati con otri gonfiati

<sup>44</sup> Per un'analisi particolare di questa scena di attraversamento del fiume vd. ATAÇ 2010, 20-22. Secondo lo studioso la nudità dei soldati e il loro contatto fisico con gli animali (le pelli gonfiate d'aria) rispecchierebbero la condizione liminare di questi uomini, in pericolo, tra la vita e la morte.

<sup>45</sup> In taluni casi la processione che parte dall'accampamento giunge alle spalle del re impegnato a ricevere i vinti.

d'aria (fig. 6 b), che permettono loro di tenere fuori dall'acqua il busto e trasportare quindi lo scudo e le altre armi. I soldati nuotano verso sinistra, spingendosi con il solo braccio destro. Sia gli uomini sia gli innumerevoli pesci che li circondano sono disposti in modo irregolare a rendere il movimento delle acque. A riva altri uomini sono intenti a preparare in fretta (suggerita dall'alternarsi vario delle loro posizioni) il proprio salvagente.

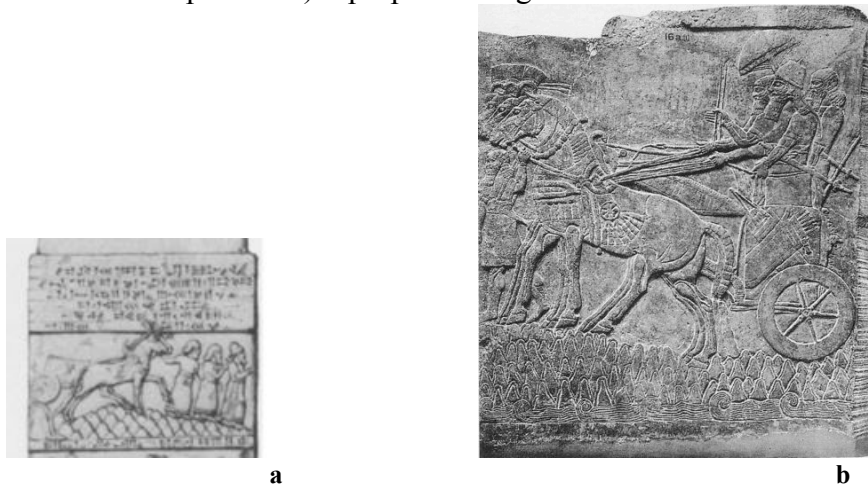


Fig. 4(a) Dettaglio Obelisco Bianco: SOLLBERGER 1974, pl. XLV; (b) rilievo dal Palazzo Nord-ovest di Nimrud di Assurnasirpal II: MATTHIAE 1996a, fig. 2.2 (b).

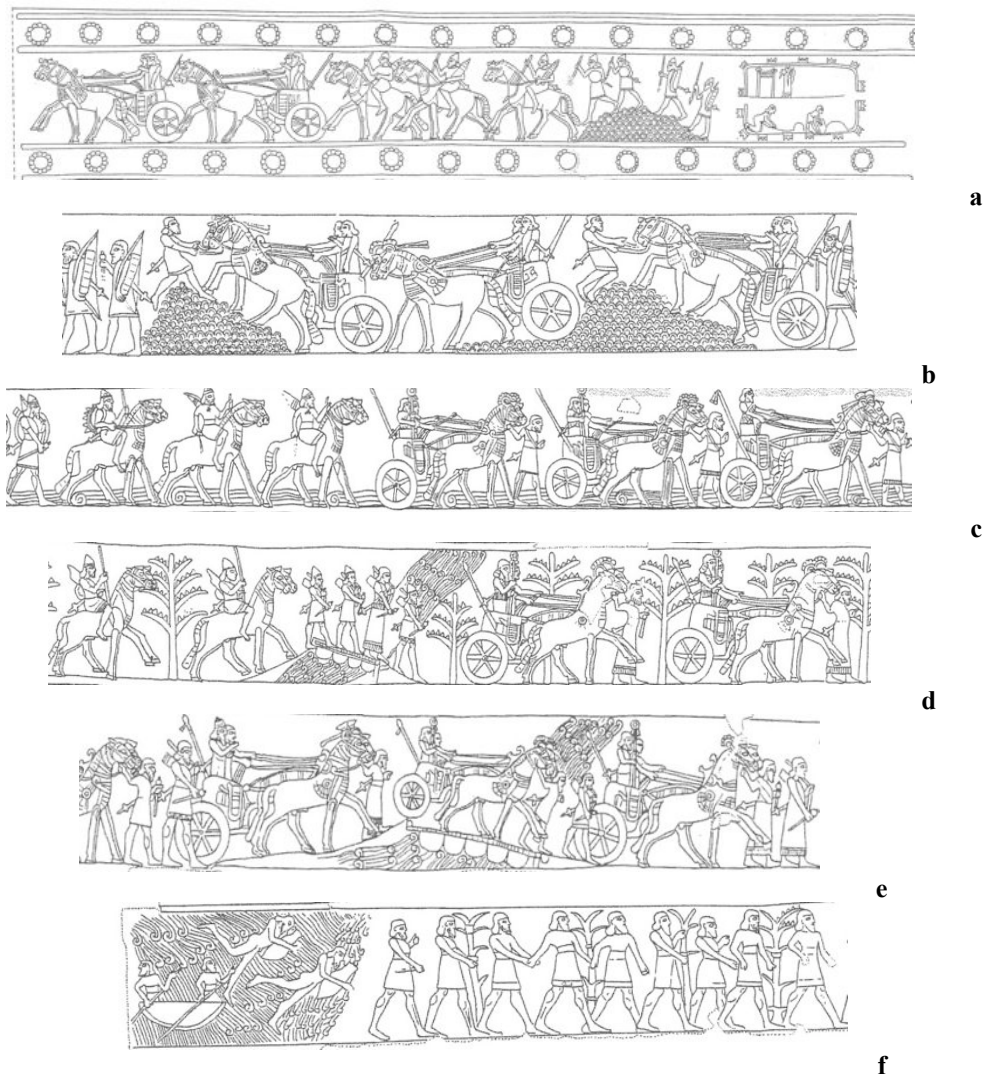
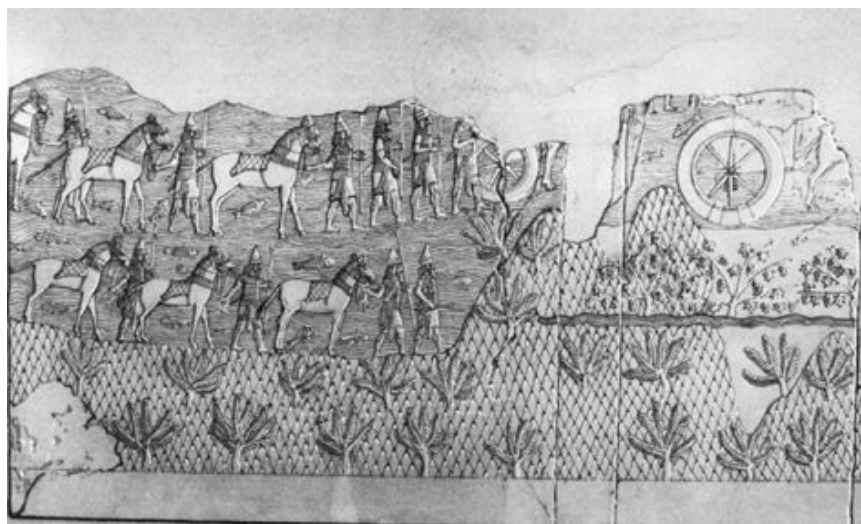
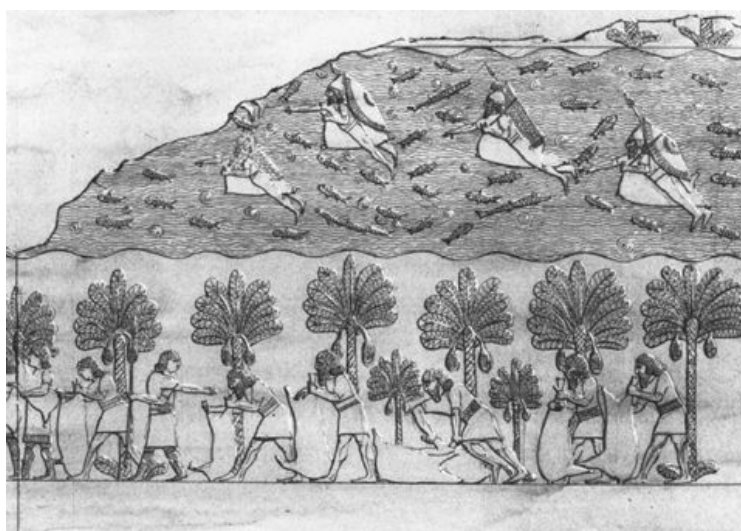


Fig. 5 Dettagli di scene dalle Porte di Balawat da SCHACHNER 2007 (a, b), 293, taf. 1; (c), 302, taf. 10; (d), 303, taf. 11; (e), 303, taf. 11; (f), 307, taf. 15.



a



b

Fig. 6 (a) Lastra 1 della sala XLVIII del Palazzo Sud-ovest a Ninive (NADALI 2005a, 20, fig. 3); b: lastra 20 dalla Corte XIX del Palazzo Sud-ovest (*ibid.*, 20, fig. 4).

Per quanto in epoca neoassira i rilievi rappresentino battaglie combattute in località varie (Egitto, Elam, costa levantina, Babilonia, Urartu etc), identificabili per peculiarità paesaggistiche, urbanistiche e di costume, possiamo notare come la montagna simboleggi per eccellenza in Mesopotamia il luogo prescelto per l'azione eroica. Nella maggior parte dei monumenti, infatti, le scene di battaglia sono ambientate in un territorio reso a scaglie. Nei miti, dei come Ishtar e Ninurta si battono contro creature mostruose associate alla montagna (Asag e Ebikh), incarnazioni mitologiche delle "terre ribelli" contro cui lotta il re mesopotamico; anche Aratta è descritta come un'alta montagna nelle composizioni epiche legate ai re leggendari di Uruk.

È opportuno a questo punto aprire una breve parentesi sul valore simbolico della montagna in Mesopotamia.<sup>46</sup> Nella cultura sumerica del III millennio a.C., su cui si fondano il patrimonio concettuale e l'immaginario letterario e visuale dei popoli che abitarono la Mesopotamia fino al I millennio a.C., la montagna per eccellenza è il Kur. Il simbolismo del Kur è ambivalente, poiché esso costituisce il luogo del ciclo universale della vita e della morte. Il Kur è innanzitutto il teatro della prima fase della creazione, che segue la separazione del cielo e della terra, quando ad An fu assegnata la sfera celeste (An), ad Enlil la terra (Ki) e ad Ereshkigal il regno dei morti (Kur). È un luogo primordiale, fonte di tutto ciò che esiste nel mondo visibile (An, Ki) e nel mondo invisibile

<sup>46</sup> Vd. ad esempio, BRÜSCHWEILL 1987.

(Kur), dimora degli dei e dei morti.<sup>47</sup> Nel Kur nascono anche gli dei (Nanna, Inanna, Ninurta, ...) ed è il luogo per eccellenza dove si manifesta la divinità.<sup>48</sup> Da ciò deriva la sua qualificazione come luogo santo, puro e inviolabile. È un luogo di creazione anche per Ninurta che lo trasforma attraverso la canalizzazione e l'introduzione dell'agricoltura nel mondo civilizzato, caratterizzato da prosperità. Nei testi letterari mitologici ed epici è una regione lussureggiante e popolata da molti animali e uomini. È poi il luogo per eccellenza da cui provengono pietre, metalli e legnami preziosi. Nella letteratura Kur può corrispondere a "paese" e kurkur all'"insieme del mondo abitato", ma può corrispondere anche al paese nemico e, infatti, è anche la sede per eccellenza della vittoria di un dio guerriero.

Il Kur è onnipresente e rappresenta i limiti opposti dell'universo. Ad est, corrisponde al luogo dove sorge il sole, dove vengono fissati i destini da Enlil, ad un luogo di creazione, nascita, vita, prosperità, immortalità (vi risiede l'eroe che è sopravvissuto al Diluvio) e di luce. Ad ovest, corrisponde al luogo dove tramonta il sole, alla dimora dei morti, regno di Ereshkigal e Nergal, alla negatività del nemico.

Alla luce della complessa simbologia del Kur, risulterà evidente perché la montagna risulti essere la meta prescelta del viaggio eroico. La montagna non segna tanto un confine geografico, quanto piuttosto essa costituisce il limite tra mondo terrestre/umano e mondo invisibile/divino. È un luogo che dovrebbe essere inaccessibile per gli uomini e per questo nell'affrontarla l'eroe dà prova del suo coraggio. Essa racchiude grandi tesori (metalli, pietre, legname), che se conquistati, ricompenseranno le fatiche. D'altra parte è un luogo pericoloso, e il pericolo principale sta nell'oltrepassare la sua soglia, compiendo un sacrilegio. Gilgamesh per primo ha violato la barriera del Kur, nel tentativo di trascendere la condizione umana, nella sua ricerca di immortalità. I sovrani mesopotamici a loro volta hanno tentato di violarla e come Gilgamesh ci sono riusciti nei limiti del possibile: grazie alla commemorazione delle loro imprese continuano a sopravvivere tutt'oggi.

Fatte queste considerazioni, rivolgiamo la nostra attenzione alle opere figurative. Nella Stele di Naram-Sin (vd. tav. 120), la montagna non rappresenta tanto il luogo geografico della vittoria e del territorio conquistato, ma piuttosto il *limes* ontologico oltrepassato da Naram-Sin, che ha trasceso l'umanità e si erge in cima al mondo umano, prossimo a quello divino. Come Shamash è rappresentato nella glittica del periodo accadico nell'atto di uscire dalle montagne, allo stesso modo Naram-Sin ne emerge e dal suo dominio deriverà alla terra, ad Akkad, prosperità. L'idea dell'abbondanza è presente poi nell'immagine delle divinità delle montagne offerenti aggregate da Ishtar e da Naram-Sin nel frammento di orlo inciso (vd. tav. 125).

Un discorso analogo secondo il quale la montagna è fonte di immortalità può valere per i rilievi rupestri dei periodi di Ur III, paleobabilonense e neoassira.

Un altro monumento interessante a tal proposito è l'altare di Tukulti-Ninurta I, del XIII sec. a.C. (vd. tav. 342). Nella scena che decora lo zoccolo, il re tiene aggioati dei nemici con una corda, mentre alle sue spalle verosimilmente il visir impugna anch'egli una corda che passa per i colli di altre figure, a simboleggiare il dominio assiro sui territori conquistati. La scena è ambientata in un territorio montagnoso. In alto, invece, sulla faccia dell'altare è rappresentato il sovrano in

<sup>47</sup> L'opera di creazione procede su tre livelli. Ad An, padre di Enlil, è attribuita la creazione astratta, il concepimento ideale per ogni cosa; ad Enlil l'elaborazione del prototipo all'interno del Kur, che si connota come sede di creazioni virtuali, dei "modelli" per ogni cosa (sia del mondo divino che della realtà terrestre). Enlil ed An affidano poi ad altre divinità, appartenenti ad una generazione successiva, il compito di rendere operative nel mondo visibile queste creazioni astratte, attribuendo loro una realtà materiale, tangibile.

<sup>48</sup> Le figure divine principali associate al Kur sono Enlil, Utu/Shamash, Ninurta e Inanna. Enlil, fissando i destini, è colui che crea e distrugge, quindi manifestazione ulteriore dell'ambivalenza del Kur. Il dio del sole Utu/Shamash, percorrendo di giorno il mondo visibile e di notte quello invisibile, è colui che conosce tutto e a cui spetta il compito di giudicare. Egli sorveglia che il cosmo proceda secondo l'ordine immutabile stabilito da Enlil; favorisce la prosperità degli elementi creati da An e Enlil e autorizza il loro trasferimento da un piano all'altro. Shamash è poi il guardiano dei luoghi interdetti e protettore dei viaggiatori. I giovani dei, Ninurta e Inanna, in un certo senso sfidano l'autorità di Enlil, l'uno dopo aver vinto sul Kur "negativo" (Asag), l'altra, provando a conquistare il dominio sugli Inferi (Kur) proprio di Ereshkigal, mettendo a repentaglio la sua funzione vitale sul mondo terrestre. In entrambi i casi nessuno comunque ha la meglio su Enlil e sull'ordine cosmico.



### *L'anteguerra*

atteggiamento di preghiera al centro di due stendardi sormontati da dischi solari ad otto punte, tenuti in mano da due geni con capigliatura a riccioli, che sono stati interpretati come coloro che spalancano le porte del cielo. Potremmo pensare che la scena rappresenti il sovrano in comunicazione con il mondo divino, magari nello specifico con Shamash a cui quelle figure mitologiche sono di norma associate. Potremmo aggiungere che il re rende visibile l'approvazione divina alle sue gesta e pone sotto la tutela del dio della giustizia il suo dominio. Allo stesso tempo ciò che a noi sembra opportuno sottolineare è l'ubicazione del sovrano presso il *limes*, di cui abbiamo parlato più sopra: le porte del cielo si trovano sulla montagna, che lui stesso ha raggiunto.



## Capitolo V

### La lotta

#### 1. *L'immaginario della guerra*

In questo capitolo ci soffermeremo sull'analisi dell'immaginario legato alla lotta. Prenderemo in esame la concezione e la rappresentazione della battaglia come un momento in cui il cosmo con tutti i suoi soggetti (divini, umani, legati al mondo della natura) vive un momento di alterazione, di sconvolgimento totale fino a quando alcune forze non prevalgono e, dopo la furia della distruzione, non si placano. Questa visione dello scontro è espressa prevalentemente con l'immagine della tempesta e dell'alluvione. Tratteremo poi il simbolismo legato al fuoco nel contesto della lotta. Parleremo inoltre di alcuni motivi tradizionali impiegati nella rappresentazione della battaglia, come, ad esempio, dell'iconografia della figura guerriera che investe il nemico (con il cavallo o con il carro), immagine di lunghissima attestazione che, per la sua corrispondenza con l'iconografia della preda travolta dal carro nelle scene venatorie evoca il parallelismo tra la guerra e la caccia, entrambe espressioni della lotta del re contro le forze del caos, personificate dai nemici e dalle bestie selvatiche. Infine discuteremo brevemente le immagini della figura guerriera che abbatte con la mazza il nemico, lo trattiene per la testa, e quella del vinto che precipita.

#### 2. *La battaglia come tempesta, piena, diluvio*

Un'immagine attestata nei testi, di antica origine e di lunghissima durata, associa la guerra alla tempesta, all'alluvione, al Diluvio. Il Diluvio in Mesopotamia è la punizione per eccellenza inflitta dagli dei all'umanità. Quello del Diluvio è un mito molto antico, attestato già nelle fonti sumeriche<sup>1</sup> e babilonesi, quali l'Atrahasis e l'epopea di Gilgamesh, che costituisce lo spartiacque principale nella concezione del tempo dei popoli dell'antica Mesopotamia, separando l'epoca primordiale da quella storica.<sup>2</sup> Il Diluvio segna poi una frattura, che si allarga progressivamente, tra il mondo divino e il mondo umano: l'uomo dopo il Diluvio perde infatti gradualmente capacità e conoscenze. Si tratta dunque di un discrimine significativo sia a livello ontologico che epistemologico. La vita dell'uomo si accorcia e pure l'accesso al mondo degli dei gli diventa sempre più precluso. Pensiamo ai re che vivevano migliaia di anni prima del Diluvio, dopo questo, centinaia di anni fino ad Enmerkar, Lugalbanda e Gilgamesh, per ridursi infine ai limiti di durata umana. Pensiamo poi come quei re leggendari potessero ancora incontrare *vis à vis* gli dei e creature divine e come quelli successivi fossero invece ridotti a "parlare con le loro statue". Infine, per quanto riguarda l'ambito della conoscenza, dopo il Diluvio, nell'"epoca storica" i misteri degli dei diventano appannaggio di una classe ristretta, soggetti del resto ad uno studio continuo nel tentativo di conservare e di recuperare sapere.

---

<sup>1</sup> Vd. *Il racconto del Diluvio sumerico*. Questo testo è frammentario. Nel primo episodio gli dei creano gli uomini e gli animali (BLACK *et alii* 2004, 213: A1-14). Poi è istituita la regalità, sono create le prime città che vengono assegnate agli dei ed è creata l'agricoltura (*ibid.*, 213: B1-18). Nel terzo frammento (C1-17) gli dei decidono di inviare una piena che distrugga l'umanità, ma non si è conservata la parte con i motivi di questa decisione. Il re e sacerdote Zi-ud-sura sente dal muro una voce che lo avverte dell'alluvione in arrivo. Nella versione babilonese è opera di Enki, che non vuole rompere il giuramento fatto agli altri dei, rivelando direttamente all'uomo il piano divino. Per sette giorni e sette notti imperversa il Diluvio, mentre Zi-ud-sura è al sicuro in una barca (*ibid.*, 214: D1-4). Zi-ud-sura fa un buco nella sua barca per controllare la situazione al di fuori: Utu entra con i suoi raggi, quindi e l'alluvione è finita. Il re si prostra di fronte ad Utu e sacrifica; fa poi uscire gli animali dalla barca. Si prostra di fronte ad An ed Enki, che gli assegnano la vita eterna come a un dio per aver salvato gli animali e il seme dell'umanità. Gli dei lo pongono a vivere nella terra al di là del mare, in Dilmun, dove il sole sorge (*ibid.*, 214-215: E1-12).

<sup>2</sup> Pensiamo alla sua menzione nella Lista Reale Sumerica (ll. 40-42): "Il Diluvio cancellò ogni cosa. Dopo che il Diluvio ebbe cancellato ogni cosa, quando la regalità scese dal cielo, la regalità fu a Kish". PETTINATO 2003, 39.

Il Diluvio è definito nelle fonti come un'arma divina e un potere divino.<sup>3</sup> Al di là quindi dell'aspetto episodico (diverse sono le vicende ad esso connesso), il Diluvio rappresenta la facoltà divina di alterare la realtà e lo strumento di annientamento per eccellenza. Gli dei fanno rivoltare tutti gli elementi naturali contro l'uomo, ma anche contro altre creature divine. L'acqua, che dà la vita, con piogge e inondazioni eccezionali la toglie per annegamento, travolgendo e distruggendo. Nell'oscurità<sup>4</sup>, l'unica luce che esiste è quella del fuoco che scende dal cielo ad incendiare la terra, con i fulmini improvvisi, velocissimi, dalla traiettoria imprevedibile. La terra trema e frana. L'aria con i venti sradica tutto ciò che incontra, nel frastuono assordante dei tuoni. Tutto ciò che esiste, quanto alla sua posizione e funzione, viene alterato e distrutto: la violenza si manifesta in un caos assoluto.

La tempesta e la piena vengono spesso usate nelle fonti testuali per rappresentare il furore della divinità<sup>5</sup>, del re e dell'esercito durante la lotta contro il nemico e lo scenario di distruzione che segue l'assalto. L'associazione è ovvia nel caso degli dei della tempesta. Nell'opera "La costruzione del tempio di Ningirsu" il dio ha ali come quelle di Anzu e la parte inferiore del corpo è definita un nubifragio.<sup>6</sup> Non solo il suo aspetto fisico è connesso alla tempesta, ma anche il suo temperamento e le sue azioni: "il tuo volere, che sale sempre come il mare, che abbatte come una piena distruttiva, che ruggisce come acque che sgorgano, che si batte contro le terre ribelli come una tempesta; mio signore, il tuo volere, acqua che sgorga che nessuno può contenere" (BLACK *et alii* 2004, 49: 217-225). In un'iscrizione del re di Larsa Sin-iddinam (ca 1905 a.C., RIME 4, 177-179: 1-21, 28-30)<sup>7</sup>, che riguarda la costruzione di un trono per Ishkur, decorato sui fianchi da "due grandi tori selvaggi che urtano con le corna contro i nemici del re", il dio, definito "ombra di Larsa, aiutante di Sin-iddina nel campo di battaglia, che sta in combattimento con le truppe, al suo fianco", è poi descritto come una tempesta che ammassa le nubi, infuria nel vento, fa tremare con i suoi tuoni e piegare dalla paura la terra e le montagne. In *Le gesta di Ninurta* (BLACK *et alii* 2004, 163-179), l'associazione del dio con la tempesta e con la piena ricorre in modo esplicito negli epiteti ("tempesta di splendore maestoso, che tuona contro le terre ribelli, che apre il cielo con una grande forza sublime"; "onda che sommerge il raccolto, inondazione che sommerge le rive"). L'associazione si fonda sulla comunanza di forza e di capacità di incutere terrore ("eroe il cui terrore copre le Montagne come una tempesta del sud") e di travolgere e distruggere tutto. Il riferimento alla tempesta è costante nel componimento. Quando il dio si infuria e decide di partire contro Asag, tuona e gli dei per il suo urlo tremano e scappano, gli astri si ritirano dal cielo che si oscura e diventa color pece. Il dio, "una tempesta preoccupante", si precipita velocissimo

<sup>3</sup> Per esempio, Vd. *Esaltazione di Inanna*, BLACK *et alii* 2004, 317: 21.

<sup>4</sup> Nelle fonti letterarie gli scontri sono di norma ambientati in un contesto tenebroso. Ad esempio nel testo letterario che racconta la spedizione di Sargon contro la terra di Uta-rapashtim lo scenario dello scontro è pauroso: una foresta ostile e nel buio (WESTENHOLZ 1997, 71: 59-64). Infatti il sole si oscura, ma i soldati per il loro numero (*ibid.*, 69: 55-56) e probabilmente per il loro splendore terrifico sono paragonati a stelle che balzano contro il nemico. Sargon riduce la città ad un cumulo di rovine, secondo un'espressione standard nelle iscrizioni reali fino all'epoca neoassira (*ibid.*, 71: 65-71), spopola il paese nemico e lo devasta con furia (*ibid.*, 73).

<sup>5</sup> Nell'*Inno per Numushda a favore di Sin-iqisham* il dio è detto: "Piena spaventosa che nessuno può contrastare, che straripa acqua alta inghiottendo le rive!" (BLACK *et alii* 2004, 162: 14). Nell'*Inno shir-gida per Ninisina*, la dea è inviata nella terra ribelle da Enlil, e lì tempesta (*ibid.*, 257: 110-111; 217-218). Nell'inno a Nungal, è celebrato il suo tempio-prigione: "Casa, tempesta furiosa del cielo e della terra, che attacca i suoi nemici" (*ibid.*, 339: 1); "Mare che si infuria, che aumenta, nessuno sa fin dove le sue onde che salgono fluiscano" (*ibid.*, 339: 4); "ondata di una piena che sommerge le rive del fiume" (*ibid.*, 340: 33). "Quando un uomo il cui dio disapprova arriva alla porta della grande casa, che è una tempesta furiosa, una piena che copre tutti" (*ibid.*, 340: 40-41).

<sup>6</sup> Vd. *ibid.*, 47: 107. Nell'inno 20 dedicato al tempio di Ningirsu, della raccolta attribuita a Enheduanna, il santuario è così descritto: "Eninnu, braccio destro di Lagash, preminente nel Sumer, uccello Anzu, che scruta sulla montagna, arma Sharur, Ningirsu..., in tutti i paesi..., il braccio della battaglia, un turbine tempestoso che avviluppa gli uomini, il braccio della battaglia, concesso dagli Anuna, i grandi dei, muratura, sulla cui pura collina è determinato il destino", MATTHIAE 1994, 16.

<sup>7</sup> Un altro testo in cui è descritto il dio Ishkur è l'iscrizione che celebra la costruzione del tempio del dio a Ur da parte di Rim-Sin (RIME 4, 271-272), ma in questo caso è celebrato solo il suo aspetto benefico, benevolo, non terrifico, come portatore di abbondanza grazie alla pioggia.

cavalcando otto venti verso le terre ribelli. Le sue armi sono venti malefici e la sua mazza Shar-Ur vola con “ali che portano il Diluvio” sulle Montagne ribelli. Il suo attacco è un uragano che solleva la terra, la livella e vi apre crepe. Il dio provoca una pioggia di fuoco che consuma gli uomini. Capovolge gli alberi riducendo le foreste in cumuli. Rende torbido il Tigri. Una volta in barca muove talmente le acque da colpire i pesci negli abissi. Come un fiume in piena inghiotte i nemici. Anche Asag è del resto paragonato ad un uragano che tuona. Dopo la vittoria, Enlil benedice suo figlio: “Re della battaglia, io ho consegnato la Tempesta del cielo a te per usarla contro le terre ribelli. O Eroe del cielo e della terra ho consegnato a te la mazza, il Diluvio che appicca il fuoco nelle montagne” (BLACK *et alii* 2004, 179: 683-688). Nel poema *Il ritorno di Ninurta a Nippur* la battaglia del dio, chiamato “Diluvio di Enlil” (*ibid.*, 186: 205) è raccontata negli stessi termini.<sup>8</sup> Nel mito del furto da parte di Anzu della tavoletta dei destini, Ninurta attacca con sette venti malvagi Anzu, che reagisce digrignando i denti come un ciclone e circondando la montagna con il suo splendore terrifico (FOSTER 1995, 123, tav. II, v. 30-35). Anzu urla, la montagna e il sole si oscurano; Adad tuona. La battaglia è descritta come una tempesta: dalle nuvole piove morte, le frecce sono come fulmini. Quando Anzu muore, inonda la montagna (FOSTER 1995, 128, tav. III).

Nella composizione *Esaltazione di Inanna* (BLACK *et alii* 2004, 316-317: 9-33)<sup>9</sup>, la dea è paragonata ad una piena e ad una tempesta che si abbatte sulle terre straniere. Quando tuona, nessuna pianta può restare in piedi. Fa piovere fuoco sulla Terra. Lei è infaticabile, mentre esaurisce la terra con i suoi venti. In questo testo è celebrato il silenzio degli uomini spaventati prima della battaglia e il fracasso di questa, a cui fa seguito il suono dei lamenti. Sembra esser ritratto il momento prima della battaglia: la dea arriva, il cielo si oscura, i due schieramenti si guardano con rabbia, le loro grida risuonano nella piana e il loro urlare è come quello di Ishkur che fa tremare la carne di tutte le terre (*ibid.*, 93-95). È descritto poi lo scenario di distruzione dopo la battaglia contro le terre ribelli, secondo immagini che perdureranno fino in epoca neoassira: la vegetazione è distrutta, le città incendiate, scorrono fiumi di sangue, l’esercito è ridotto prigioniero (*ibid.*, 317: 42-59).

Nel poema *Inanna e Ebikh* la dea all’inizio del poema è descritta come “vestita di tempesta e di alluvione” (*ibid.*, 334: 3). La dea nel prepararsi alla lotta chiama dal suo arsenale una grande tempesta, alza una piena<sup>10</sup> e fomenta un vento cattivo (*ibid.*, 337: 131-137). Tuona al punto che le rocce che formavano il corpo di Ebikh fracassano giù per i suoi fianchi, su cui versa fuoco (*ibid.*, 337-338: 138-151).

In modo analogo Nergal in un inno del periodo paleobabilonese a favore di Šu-ilišu è definito “tempesta che si scatena furiosamente, confondendo i nemici”; “mare arrabbiato, che ispira terrore, che nessuno sa come affrontare, giovane la cui avanzata è come un uragano e una piena che

<sup>8</sup> “Come il Re spazzò sopra come il Diluvio, come Ninurta, tempesta della terra ribelle, spazzò sopra come il Diluvio, egli tuonò come una tempesta all’orizzonte” (BLACK *et alii* 2004, 183: 73-75). Ninurta così descrive a Ninlil la sua impresa: “Come il diluvio...frantumando le montagne come capanne di canne...(*ibid.*, 184: 118); “la mia battaglia, come una piena che ondeggia, allagò nelle montagne” (*ibid.*, 184: 119). Ninurta descrive il suo armamento: “Alla mia destra, porto la mia Shar-ur. Alla mia sinistra, porto la mia Shar-gaz. Io porto la mia Tempesta con cinquanta denti, la mia mazza celestiale. Io porto l’eroe che viene giù dalle grandi montagne, il mio “non resistere a questa tempesta” (*ibid.*, 184, 128-133). “Io porto il Diluvio di battaglia, la mia mazza dalle 50 teste. Io porto la tempesta che attacca gli uomini” (*ibid.*, 185: 140-141). Ninurta si definisce: “La tempesta del cielo, catena degli dei, io sono colui che An nel suo grande potere ha scelto” (*ibid.*, 185: 163). “La dichiarazione del sovrano è una tempesta. La parola del Signore Ninurta è una tempesta” (*ibid.*, 181: 16-17). In modo analogo nell’opera *La costruzione del tempio di Ningirsu*, Gudea prega Ningirsu in questi termini: “il tuo volere, che sale sempre come il mare, che abbatte come una piena distruttiva, che ruggisce come acque che sgorgano, che si batte contro le terre ribelli come una tempesta; mio signore, il tuo volere, acqua che sgorga che nessuno può contenere” (*ibid.*, 49: 217-225).

<sup>9</sup> Inanna nell’*Inno Ninmeshharra* di Enheduanna è descritta come un dragone velenoso, che tuona contro la terra e abbatte tutta la vegetazione (v. 9-10); “Lei agita confusione e caos contro coloro che le sono disobbedienti, accelerando la carneficina e incitando una piena devastante”; la dea è “vestita con una tempesta furiosa, una tromba d’aria”; è il “vento del sud” che porta disperazione; la sua ira è una piena devastante che nessuno può respingere” (*ibid.*, 93-94: 19-29).

<sup>10</sup> Anche alla fine del testo la dea racconta di essersi mossa come una piena che cresce improvvisamente”, imponendo la sua vittoria sulla montagna (*ibid.*, 338: 178-179).

colpisce le terre, dragone che ricopre di sangue versato; che versa il sangue dei nemici come pioggia negli wadi; una grande e furiosa tempesta sulla terra che disobbedisce a tuo padre! Nergal, tu hai consumato le loro opere in mattoni come se fossero paglia nell'aria. Tu copri la terra che è disobbediente a lui con una tempesta furiosa" (BLACK *et alii* 2004, 159-161: 1-61).

Nella *Maledizione di Akkad* Enlil, mentre pensa ad una vendetta per la distruzione dell'Ekur, è definito "la tempesta che ruggisce, che soggiace l'intera Terra, il Diluvio che sale e non può essere respinto" (*ibid.*, 121: 149-150).

Anche le armi di Marduk nell'*Enuma Elish* sono venti, il Diluvio, e il suo carro si chiama "Tempesta Irresistibile". Nell'epopea di Erra, Marduk ricorda che per l'incuria nel culto aveva lasciato il suo tempio e causato il Diluvio, che aveva colpito il cosmo nella sua interezza: il cielo, con il cambiamento della posizione dei corpi celesti; il sottomondo con un terremoto, la terra con una carestia.

Quanto alle vicende degli eroi, in *Lugalbanda nella grotta della montagna* Enmerkar va verso Aratta "correndo su un temporale", mentre "le frecce dentate balenano dietro di lui come fulmini" (*ibid.*, 13: 50-58)<sup>11</sup>; nell'epopea classica (tav. V: 51-62), durante lo scontro tra Gilgamesh e Humbaba, per i colpi dei loro corpi la terra si spacca in due, le nuvole diventano nere, la morte scende dal cielo come nebbia e Shamash dota l'eroe di tredici venti di tempesta da scagliare contro Humbaba. Del resto anche nei sogni che presagiscono la morte avuti da Gilgamesh nella Foresta dei Cedri (tav. IV, 1-19) e da Enkidu, prima di discendere negli Inferi, ricorre l'uccello della tempesta Anzu, "la cui parola è fuoco", che afferra la vittima, mentre la terra trema e piove morte.<sup>12</sup>

Anche i lamenti per la distruzione di città sono fonti importanti per conoscere non solo l'interpretazione ideologica degli eventi in Mesopotamia, ma anche i motivi impiegati nella loro rappresentazione, nonché lo schema narrativo utilizzato. Prendiamo come esempio il *Lamento per la distruzione di Sumer e di Ur*, redatto al tempo dei primi re della I dinastia di Isin, all'inizio del II millennio a.C., all'epoca della ricostruzione di Ur, saccheggiata dagli Elamiti. La distruzione a cui è soggetto il Paese di Sumer è attribuita al destino decretato dagli dei Anu, Enlil, Enki e Ninmakh. In seguito a questa decisione divina il mondo naturale e il mondo umano collassano. Le piante vengono distrutte e gli animali uccisi. Enki ostruisce l'acqua dei fiumi. La terra diventa sterile. Per quanto riguarda l'umanità, a parte la strage di vittime, a livello politico la regalità perde il suo potere e i nemici subentrano ("Inanna consegnò la vittoria nelle contese e nelle battaglie ad un paese ribelle"), le strutture amministrative ed economiche crollano, i legami sociali della famiglia, i principi della vita civile non hanno più peso. Enlil attacca Nippur con una tempesta funesta.<sup>13</sup> L'avanzata dei Guti, mandati da Enlil, è definita la "tempesta di Enlil che non può essere respinta". Di fronte ai Guti soffia un vento che distrugge la campagna (BLACK *et alii* 2004, 130: 74-78). Ancora una volta il cielo si oscura, tuona, la terra trema, la tempesta infuria senza respiro, mentre gli uomini muoiono di paura (*ibid.*, 130, 79-85). Le frecce ricoprono le città come una nube da cui piove (*ibid.*, 137: 184). Le città e i loro templi e i loro palazzi vengono sommersi<sup>14</sup>: "l'Elam, come

<sup>11</sup> Nell'opera *Lugalbanda e l'uccello Anzu*, nel momento in cui l'esercito di Uruk arriva nei pressi di Aratta, dalle mura della città piovono giavellotti come dalle nuvole, e tante pietre di fionda quante le gocce di pioggia che cadono in un anno cadono sibilando (BLACK *et alii* 2004, 28, 251-255). Nella parte finale conservatasi del poema *Lugalbanda e la grotta nella montagna* così è raccontata una battaglia: "le 14 torce di battaglia, seguono come vento di fuoco, in una banda lampeggiano insieme come lampi, nell'incalzante tempesta della battaglia, che ruggisce forte come una grande piena che cresce" (*ibid.*, 21: 462-470).

<sup>12</sup> La voce stessa di Humbaba è detta Diluvio, fuoco (GEORGE 2003, 570).

<sup>13</sup> L'incipit del *Lamento per Sumer e Ur*: "per capovolgere i tempi stabiliti, per cancellare i piani divini, le tempeste si unirono per colpire come una piena" (BLACK *et alii* 2004, 128: 1-2; 131: 113). "Enlil soffiò una malvagia tempesta, il silenzio giacque sulla città"; "La tempesta immobilizzò loro, la tempesta non permise loro di tornare" (*ibid.*, 130: 59); "In quel giorno la parola di Enlil era una tempesta che attacca" (*ibid.*, 132: 163); "Enlil ha consegnato la città alla tempesta. L'ha data alla tempesta che distrugge le città, le case" (*ibid.*, 133: 174-177).

<sup>14</sup> "La piena devastante stava livellando ogni cosa. Come una grande tempesta tuonava sulla terra-chi poteva scapparne?" (*ibid.*, 131, 107-111). "Isin, santuario che non era un molo, fu colpito da onde impetuose" (*ibid.*, 132: 135). Per Umma vd. *ibid.*, 132: 155). "Girsu, città di eroi, fu afflitta da una tempesta di fulmini" (*ibid.*, 132: 158). Una malvagia tempesta spazzò Ninkhursaga nell'E-nutura (*ibid.*, 133: 206-207). "La tempesta obbligò la gente a vivere

un'onda di piena che si ingrossa, lasciò solo fantasmi" (BLACK *et alii* 2004, 138: 404-406). Alla fine del componimento la tempesta è pregata di ritirarsi e poco dopo si dice che essa ha colpito le terre straniere (Tidnum, Gutium, Anshan), portandovi carestie e che il nemico dovrà dunque sottomettersi (BLACK *et alii* 2004, 140: 483-492).

Nella *Lamentazione per Ur*, forse databile all'epoca di Ishbi-Erra di Isin, ancora una volta si parla di una tempesta di fuoco, accompagnata dall'oscurarsi del sole, dall'infuriare dei venti torridi e dal turbinare dei lapilli: "i venti divoravano la gente come una muta di cani; l'uragano come una falce mieteva il suo raccolto nel Paese" (v. 178-204, MATTHIAE 1994, 25).

Il poema *Come Erra distrusse il mondo* (FOSTER 1995, 132-163) costituisce una summa per l'impiego di questo repertorio di motivi. Ad esempio, i Sebitti per esortare Erra a combattere gli ricordano le armi che risuonano facendo tremare tutto, crollare le montagne, agitare i mari, strappare le piante, ridurre in argilla gli animali. Marduk è preoccupato al pensiero di che cosa ne sarebbe dell'universo, una volta lasciandolo in mano di Erra: il giorno diventerebbe tenebra, venti malati soffierebbero, demoni infesterebbero la terra, gli dei degli Inferi abbatterebbero le creature viventi. Ed infatti Erra porta le tenebre e la tempesta. Il dio, nell'elencare i suoi propositi, enuncia gli effetti della violenza sulla scala globale del creato. La violenza annienta la natura: fa crollare le montagne, agita il mare e ne blocca la crescita, incendia i boschi. Devasta le creazioni dell'uomo: le città con i loro palazzi regali e i templi, che diventano pascoli per gli animali selvatici e pericolosi che uccidono gli uomini o ne mangiano i viveri. Le strade sono infestate da ladri che impediscono gli spostamenti. Sovverte i governi sia per quanto concerne la sfera politica ("ha messo il miscredente nel palazzo del nobile; il debole e spietato nel più alto rango"), che quella religiosa ("mette il demone Sostegno del Male nei templi; gli uomini dimenticano i loro dei"). Porta la guerra tra le genti, che non risparmia nessuno e fa morire prematuramente i giovani e i giusti. La violenza si insinua nelle famiglie, spezzando i rapporti di amore ("nessun figlio né padre si prenderà cura dell'altro e le madri complotteranno contro le figlie; il padre non sente il figlio e la figlia trama malignamente contro la madre"). I civili perdono le loro case. Le persone diventano malvagie, dicono cattiverie e blasfemie e, non potendo più lavorare, iniziano a rubare. Non hanno più cibo per salvare gli ammalati e per presentare offerte ai cari defunti. Non nascono più bambini. Si dice che gli uomini sono senza vestiti – sono quindi tornati ad una condizione di selvaggi – nonché sono nudi come i prigionieri e come i morti. Il dio stabilisce un destino funesto per l'avvenire e ammutolisce la voce dell'umanità.

Nel concreto Erra causa una guerra civile che vede le componenti fondanti della società - la popolazione, il palazzo, il tempio - l'uno contro l'altro. Il panorama è di devastazione: gli orti sono distrutti, i tetti sono scoperchiati, la città è priva d'acqua, mentre scorre solo sangue. L'umanità è maledetta da Ishtar, che le muove contro i sette venti. L'umanità non può trovare scampo alla morte.<sup>15</sup> Nel poema la descrizione dello scenario della guerra è lasciato anche alle parole di un governatore che si rivolge a sua madre: è disperato perché la sua città ha le mura distrutte; i suoi abitanti sono bestie che il dio caccia con la rete; i padri seppelliscono i figli, ma non resta nessuno a seppellire i padri. Ancora una volta Erra minaccia di terrorizzare sia il potente che il debole, di uccidere il comandante e di disperdere le sue truppe, di distruggere i templi, le città con i loro porti e i loro orti. Dice che renderà secchi i seni cosicché i bimbi non possano crescere, che bloccherà le fonti d'acqua, che farà tremare la terra e il cielo e che porterà le tenebre nel cielo.

L'immagine del Diluvio ricorre poi nelle iscrizioni regali già nel PD. Nell'iscrizione di Eannatum della Stele degli Avvoltoi non sono descritte le strategie di combattimento, ma

---

nell'oscurità" (BLACK *et alii* 2004, 134, 214). "Eridu, galleggiando su grandi acque, fu privata di acque potabili" (*ibid.*, 132: 221). Il palazzo che era stato distrutto da acqua impetuosa fu denigrato, i suoi chiavistelli delle porte furono strappati (*ibid.*, 138: 405).

<sup>15</sup> Chi non morirà in battaglia, morirà per le epidemie; chi non morirà per le epidemie, sarà saccheggiato dal nemico oppure sarà ucciso da un bandito o dalle armi del re o del principe. Altrimenti la tempesta lo spazzerà via o il sole lo arrosterà. Chiunque se uscirà il vento lo spazzerà via, se starà in casa un demone lo colpirà, se andrà in un luogo alto perirà di sete, se in un luogo basso, annegato.

sinteticamente si racconta che il sovrano, ferito da una freccia, che egli stesso spezza tra le urla di dolore, attacca Umma come un Diluvio e la sconfigge (CHAVALAS 2006, 11-13).

Shulgi racconta di aver devastato la terra nemica inondandola e riducendola ad una palude (RIME 3/2, text 35, 142-143). Ibbi-Sin, su un'iscrizione che in origine era su un grande contenitore in oro portato via come bottino da Susa, è detto "dio della sua terra, re potente, re di Ur, re dei quattro angoli" e aver tuonato "come una tempesta contro Susa, Adamdun e la terra di Awan", sottomettendole in un solo giorno.<sup>16</sup> Su un testo che verosimilmente si trovava su una statua che rappresentava Ishme-Dagan (ca 2009 a.C.) nell'atto di correre, ad emulare la famosa impresa di Shulgi, il re così è descritto: "(Egli) il cui impeto è un uragano, una piena, un vento che si scatena nella sua furia, che muovendo le sue braccia che oscillano corre per miglia" (RIME 4, righe 15-16).

Nell'*Inno ad An per Lipit-Eshtar*, il dio ha scelto Lipit-Eshtar come re di Isin e ha benedetto i suoi discendenti in questi termini: "Lipit-Eshtar, a cui ho attribuito potere, possa tu tenere sollevata la tua testa! Possa tu diffondere splendore pauroso come se fossi la fronte di una tempesta che sale! Possa la tua tempesta coprire i territori nemici, i paesi disobbedienti!" (BLACK *et alii* 2004, 53: 33-40). In un altro inno il sovrano così si definisce: "Io, il re, sono come le onde che colpiscono ripetutamente in battaglia" e ancora: "in battaglia io lampeggio come i lampi" (*ibid.*, 310: 71, 74).

Il dio Assur causa un'alluvione che abbatte, che distende le proprie onde sull'intero mondo che non obbedisce al suo governatore (ODED 1992, 171). Le maledizioni in un'iscrizione di Adad-nirari I (1296-1264 a.C.) così recitano: "possa Adad travolgerlo con una terribile alluvione. Possa il Diluvio, l'uragano, l'insurrezione, la confusione, la tempesta, il bisogno, la carestia, la fame, il bisogno essere stabiliti sulla sua terra. Possa Adad fare in modo che queste cose passino attraverso la sua terra come un'alluvione e possa ridurla a cumuli di rovine. Possa la dea Ishtar, mia signora, portare la sconfitta sulla sua terra. Possa egli non restare saldo di fronte al suo nemico. Possa Adad abbattere la sua terra con lampi terribili e affliggere la sua terra di bisogni".<sup>17</sup>

Tukulti-Ninurta I (1234-1197 a.C.) si definisce *kašūš ilāni abūb tamhāri* "arma degli dei, alluvione in battaglia" (ODED 1992, 19), un eroe il cui assalto è paragonato al fuoco e alla tempesta (FOSTER 1995, 181: 59-61). Nella sua epica il re grida come se tuonasse al punto di far tremare le montagne (*ibid.*, 181: 61). Quando brandisce la sua arma come Ninurta, tutte le regioni della terra si muovono nel panico (*ibid.*, 181: 62-63). Il re cassita Kashtiliash minaccia il re assiro di attaccarlo come un'alluvione (*ibid.*, 184-185: 121-132), ma quando avviene la battaglia è Tukulti-Ninurta che "tempesta senza pietà", facendo scorrere il sangue dei nemici (*ibid.*, 191: 281-285). Assur precede l'esercito del re assiro e la conflagrazione della sconfitta divampa sul nemico, Enlil turbinava nel mezzo del nemico, agitando la fiamma, Adad versa vento e acqua sulla loro lotta, mentre Anu dispone una mazza senza pietà contro l'oppositore, Sin distende su di loro la tensione della battaglia, Shamash acceca la vista dell'esercito di Sumer e di Accad, Ninurta distrugge le loro armi e Ishtar agita la sua frusta, facendo impazzire i loro soldati (*ibid.*, 192-193). Dietro gli dei, il re alla testa dell'esercito fa scoccare una freccia, "arma di Assur" e uccide un nemico (*ibid.*, 193: 323). I soldati assiri gridano l'urlo di battaglia e pregano che Ishtar li risparmi (*ibid.*, 193: 234). I soldati si muovono nella mischia come in un turbine e assumono l'aspetto di Anzu (*ibid.*, 193: 323-333, 325).

In un testo<sup>18</sup>, Marduk fa passare Nabudonosor I (1126-1104 a.C.) in Elam come il Diluvio, rendendo tutto deserto. In un *kudurru*<sup>19</sup> la battaglia tra il re babilonese e il sovrano elamita è descritta in questi termini: tra di loro scoppia una conflagrazione, il sole si oscura per la polvere che turbinava, la tempesta infuria, tanto che il guerriero sul carro non poteva vedere il suo compagno.

Tiglat-Pileser I (1114-1076 a.C.) nella titolatura è definito colui che cavalca la tempesta (RIMA 2: A.0.87.10: 12); nel racconto delle sue imprese il sovrano tempesta contro le città e le conquista (RIMA 2: A.0.87.1: 57); distrugge l'esercito nemico come una tempesta del dio Adad (RIMA 2: A.0.87.1: 90); come "un demone della tempesta ha fatto cumuli con i cadaveri dei loro soldati e

<sup>16</sup> RIME 3/2, 371 11-16, simile all'iscrizione su un altro vaso, vd. RIME 3/2, 372-373.

<sup>17</sup> Vd. RIMA 1, 134. Per altre maledizioni simili dello stesso re vd. RIMA 1, 143, 149, 151, 153.

<sup>18</sup> FOSTER 1995, 198-201.

<sup>19</sup> FOSTER 1995, 203-204. RIMB 2, testo 11, p. 33-35.



fatto scorrere il loro sangue negli avvallamenti e nelle piane delle montagne” (RIME 2: A.0.87.1: 76-80). Nel poema epico che lo ha come protagonista, il re, che segue gli dei in battaglia, “fa piovere armi”, tempesta contro le terre di Qumania, conquista i centri di culto, distrugge le città, taglia il grano, distrugge i frutteti e sopra le terre montagnose, fa passare il Diluvio (HUROWITZ – WESTENHOLZ 1990, 5-6: 11-18).

Anche Adad-nirari II (911-891 a.C.) sostiene di “abbattere come il Diluvio”, di soffiare costantemente “come vento”, di “infuriare come una burrasca”; alla menzione del suo nome potente i principi di tutti gli angoli del mondo oscillano come canne nel mezzo di una tempesta (RIMA 2: A.0.99.2: 18, 21-22).

Nel racconto della battaglia contro la città di Pitura, prima dell’alba, Assurnasirpal II (884-859 a.C.) tuona contro i nemici come il dio Adad della Devastazione e fa piovere fuoco su di loro; le sue truppe volano contro i nemici come l’Uccello della Tempesta (RIMA 2, A.0.101.1: 105-107; cfr. A.0.101.21: 12’). Lo stesso sovrano si definisce “senza paura in battaglia, potente marea a cui nessuno può resistere *edû gapšu ša mähira lā išû*” (RIMA 2, A.0.101.1: 115; ); “Diluvio violento” (RIMA 2, A.0.101.40: 13).

Shalmanassar III (858-824 a.C.) sostiene di aver piovuto sui nemici un Diluvio come il dio Adad (RIMA 3, A.0.102.1: 59’; A.0.102.2: 46), accumulando pile di cadaveri nei fossati, nella piana, tingendo la montagna di rosso con il loro sangue; di aver abbattuto le città nella costa del Mare Superiore al punto che esse apparivano come monticoli di rovine creati dal Diluvio (RIMA 3, A.0.102.1: 73’-75’; A.0.102.2).<sup>20</sup> Sargon II racconta: “spazzai sopra tutte le sue città fortificate come un’alluvione che abbatte *kīma mīl mithurti ashup*” (ODED 1992, 154).<sup>21</sup>

Sennacherib racconta di aver distrutto Babilonia in questi termini (MATTHIAE 1994, 89-90): “Come un uragano che sopraggiunge, assediai (Babilonia), come nebbia la travolsi *kīma tīb mehē azīqma kīma imbari ashupšū*”. La furia del re colpisce la popolazione (“I suoi uomini, piccoli e grandi, non risparmiati, con i loro cadaveri riempi le piazze delle città”), le sue divinità (“Gli dei che in essa vivevano le mani delle mie genti li presero, li infransero e presero le loro proprietà e i loro beni”) e tutta la città: “La città e le case, dalle fondamenta ai fastigi, smantellati, distrutti e diedi alle fiamme. Il muro di cinta interno e quello esterno, i templi e le ziqqurat, mattoni e terra, quanti erano, sradicai e li precipitai nell’Arakhtu. Nel mezzo di quella città scavai canali e i loro suoli spianai con l’acqua. La struttura delle sue fondazioni distrutti, le procurai una distruzione più grave di un’alluvione. Perché il luogo di quella città e delle sedi degli dei non fosse neppure più riconoscibile, lo sommersi nell’acqua e lo mutai in una palude”. Esarhaddon<sup>22</sup> giustificò Sennacherib definendolo uno strumento dell’ira di Marduk contro Babilonia, colpevole di aver trascurato il culto degli dei e di aver usato il tesoro dell’Esagila per pagare gli Elamiti (vd. WEAVER 2004). Per volere di Marduk il fiume di Babilonia avrebbe straripato e ridotto la città ad una palude, gli dei sarebbero volati in cielo e i Babilonesi sarebbero finiti in esilio in terra straniera. Una volta placatosi il dio, Esarhaddon avrebbe fatto tornare il fiume nel suo alveo, tagliato le canne, ricostruito i templi di Babilonia, permettendo ai Babilonesi di tornare nella loro città (MATTHIAE 1994, 91-92).

Nelle fonti iconografiche non ricorrono scene di battaglie combattute sotto la pioggia o di paesaggi alluvionati; le scene di una città assediata circondata da flutti (sempre che non sia il fossato) in una lastra (B4) di Assurnasirpal II (fig. 2) e di fortezze nemiche nei pressi di un territorio coperto dalle acque attestata nelle Porte di Balawat costituiscono delle possibili eccezioni (vd. fig. 5 e; cap. VI, fig. 3 a). D’altra parte, i fiumi colmi di cadaveri nei rilievi neoassiri (vd. ad esempio, tav.

<sup>20</sup> Adad-nirari III parla di Salmanassar III in questi termini: “che abbattè e annientò tutti i suoi nemici come un’alluvione” (RIMA 3: A.O.104.1: 13).

<sup>21</sup> Assurbanipal racconta di aver sopraffatto l’Elam “come l’attacco di una feroce tempesta” (ODED 1992, 154).

<sup>22</sup> Nel Trattato di Esarhaddon con i suoi “vassalli” tra le maledizioni vi è quella che prevede che Adad sommerga con una grande alluvione la terra del traditore (WISEMAN 1958, 62: 442) e quella di un’alluvione che esca dalla terra devastando il nemico (*ibid.*, 66: 488).

414, 423, 424, 426) rappresentano la distruzione totale, paragonabile a quella espressa con l'immagine del Diluvio nelle fonti testuali.

Per quanto riguarda le fonti visuali, l'associazione tra la guerra e la tempesta è però espressa in maniera più indiretta, ma altrettanto efficace, dall'aspetto guerriero della divinità legata a questo fenomeno atmosferico, che perdura dal III fino al I millennio a.C., nonché dalle rappresentazioni dell'aquila leontocefala<sup>23</sup> e del dragone che aggrediscono il nemico.

Già nel periodo Tardo Calcolitico possiamo riconoscere una corrispondenza tra l'immagine, attestata in un sigillo (vd. tav. 12, fig. 1 a), di una creatura ibrida con il corpo di rapace e la testa di leone che aggredisce dei prigionieri e le raffigurazioni contemporanee di prigionieri torturati al cospetto del "re-sacerdote". È dunque già evidente il legame di questa creatura con l'ambito di un potere sovrumano, fondato sulla forza, mentre la sua associazione con la tempesta nei millenni successivi ci fa supporre che valesse anche in quest'epoca (ROVA 2005, 24-25).

Nel III millennio a.C. il motivo dell'aquila leontocefala è attestato in tutta la Mesopotamia e nell'Elam in reperti di vario genere<sup>24</sup>, tra cui, in modo significativo, nelle teste di mazze decorate<sup>25</sup>. Ricorre prevalentemente in visione frontale con le ali spiegate, da sola o nell'atto di trattenerne con gli artigli il dorso di coppie di capridi, leoni e di rado tori androcefali, motivi che evocano la lotta tra le forze della natura.

Nella Stele degli Avvoltoi (vd. tav. 42) il legame tra la tempesta e la guerra trova espressione nell'identità guerriera del dio della tempesta che impugna la rete colma di vinti, chiusa da un'aquila leontocefala, creatura raffigurata anche sulla sommità dello stendardo alle spalle della dea, verosimilmente nella tiara di Ninhursag nonché sul carro divino. Tra l'altro è possibile che il veicolo da guerra divino fosse trainato da un dragone alato, con zampe di rapace e corpo di felino (nella letteratura, come abbiamo già detto, i carri degli dei guerrieri sono spinti da venti e animali associati al Diluvio). Nella "faccia storica" ricorrono inoltre ancora una volta rapaci che, da una parte per il loro stridore, il loro battere d'ali, il loro agitato turbinare in aria, possono evocare il cielo tempestoso, mentre dall'altra portano via i brandelli delle vittime di un attacco sovrumano per la sua portata distruttiva.

Nella glittica del periodo paleobabilonese l'aquila leontocefala ricorre di rado, ma sembra esser sostituita da una creatura con ali e zampe di aquila, testa e arti superiori di leone, associata non solo al dio della tempesta, ma anche a Nergal. Frequente è l'immagine di questo dragone in posizione rampante che aggredisce per la testa un personaggio nudo inginocchiato (fig. 1 b, c, vd. tav. 292, 293). Questo motivo può accompagnare la figura di una divina guerriera dotata di un'arma a teste multiple (che ci fa pensare a quella a 50 teste, associata al Diluvio, menzionata nella letteratura mitologica), che calpesta un nemico a terra, che è pure attaccato da un dragone (fig. 1 d, vd. tav. 291). Talvolta la creatura non è alata e aggredisce una figura nuda stante con le braccia abbassate, secondo una convenzione impiegata dal periodo accadico per la rappresentazione del vinto (fig. 1, c, vd. tav. 293). Nella glittica paleosiriana il motivo della *guilloche* in scene con guerrieri o con carro potrebbe rappresentare il turbinare dei venti ed evocare quindi l'associazione della tempesta alla battaglia (vd. tav. 331-332); su un sigillo di questo gruppo la figura del re, montato sul carro, che brandisce all'indietro un'arma ricalca quella attestata in un sigillo della fine del III millennio a.C. con il dio della tempesta minaccioso montato su un carro trainato da un dragone (fig. 1 e-f, vd. tav. 332, 175).<sup>26</sup>

<sup>23</sup> Per il motivo dell'aquila leontocefala e la sua attestazione in diversi generi artistici nei diversi periodi, vd. FUHR-JAEPELT 1972. BRAUN-HOLZINGER (1987-1990).

<sup>24</sup> Nel PD ricorre nella glittica, nelle placche decorate a rilievo (ad esempio, nelle placche di Dudu e di Ur-Nanshe, vd. WOOLLEY 1957, 123), nel fregio in rame del tempio di Ninkuhursag a Tell 'Ubaid, in vasi (come in quello di Enmentana), in amuleti (dal Palazzo Presargonico di Mari). Nel periodo accadico ricorre in visione frontale con la testa di profilo, sia nella glittica che negli amuleti (per esempio da Tell Brak e Tell Asmar). Nella glittica del periodo di Ur III è talvolta bicefala ed è attestata anche in un frammento di stele di Gudea. vd. MARCHETTI 1996a.

<sup>25</sup> Ad esempio la testa di mazza di Barakiba, vd. *ibid.*, 113.

<sup>26</sup> L'associazione tra la divinità su carro e la tempesta perdura fino in epoca neoassira, quando ad esempio Sennacherib racconta di aver realizzato "una rappresentazione di Assur che avanza in battaglia (verso la mischia di Tiamat) mentre

Considerato il parallelismo tra l'aquila leontocefala nel "lato mitologico" e i rapaci nel "lato storico" presente nella Stele degli Avvoltoi, non è poi da escludere che le immagini di uomini aggrediti da volatili, attestate nella glittica del PD (fig. 3 a, vd. tav. 85, 113), del periodo accadico (fig. 3 b, vd. tav. 165) e paleobabilonense (fig. 3 c, tav. 291, 300, 330), nei rilievi di età accadica e paleobabilonense (vd. tav. 116, 227, 248), fino alle opere neoassire (vd. ad esempio, tav. 368, 380, 423), oltre a rappresentare la fine maledetta che spetta al nemico, non contribuissero a rappresentare uno scenario di annientamento legato ad un attacco distruttivo quanto quello portato dal Diluvio.

In alcuni reperti il rapace che accompagna una figura di guerriero sembra connotarlo come altrettanto veloce e abile nella cattura e quindi come un personaggio destinato alla vittoria. È il caso ad esempio di un sigillo del periodo accadico in cui un rapace attacca un uomo inginocchiato che è trattenuto per la testa e la barba da due eroi (fig. 3 b, vd. tav. 165) e dei rilievi di Assurnasirpal II dove rapaci volano in battaglia al di sopra dei carri, dei fanti, del re che assedia una città, per poi tornare all'accampamento con la testa del nemico nel becco (fig. 3 d-g, vd. tav.368).

Infine, anche il leone, animale che rappresenta le doti guerriere del re (che del resto è una componente dell'aquila leontocefala) ha un legame con la tempesta, come è stato ben evidenziato da Watanabe (2002): il suo ruggito è paragonabile al rumore della tempesta e del tuono e a sua volta al rombo dei carri. Si tratta di metafore basate su aspetti uditivi, di cui noi, essendo le nostre fonti mute, vediamo solo il riflesso nell'iconografia, ma che si possono ricostruire attraverso la terminologia usata nei testi.

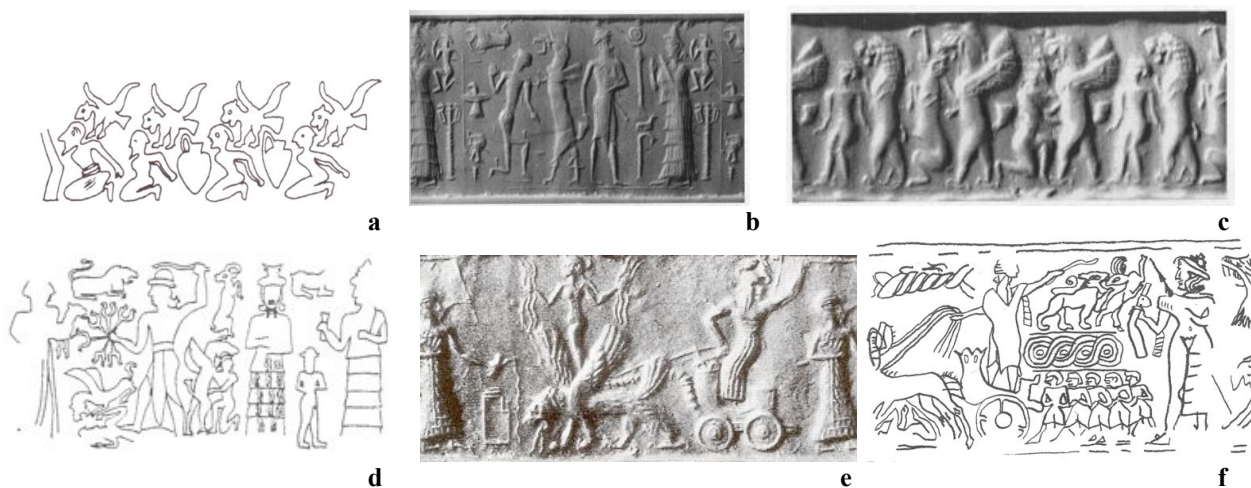


Fig. 1 a: ROVA 1994, tav. 42, fig. 715; b: COLLON 1986, pl. XIII, fig. 128; c: *ibid.*, pl. XIII, fig. 133; d: TEISSIER 1998, 155, fig. 243; e: MOORTGAT-CORRENS 1989, 131; f: MAYER-OPIFICIUS 2006, 195, fig. 94.



Fig. 2 Flutti d'acqua in una scena d'assedio. Vd. BUDGE 1914, pl. XXIV.

tiene il suo arco, correndo su carro, causando una tempesta, insieme all'immagine del dio Amurru che tiene le redini", vd. OIP 2 140: 8.

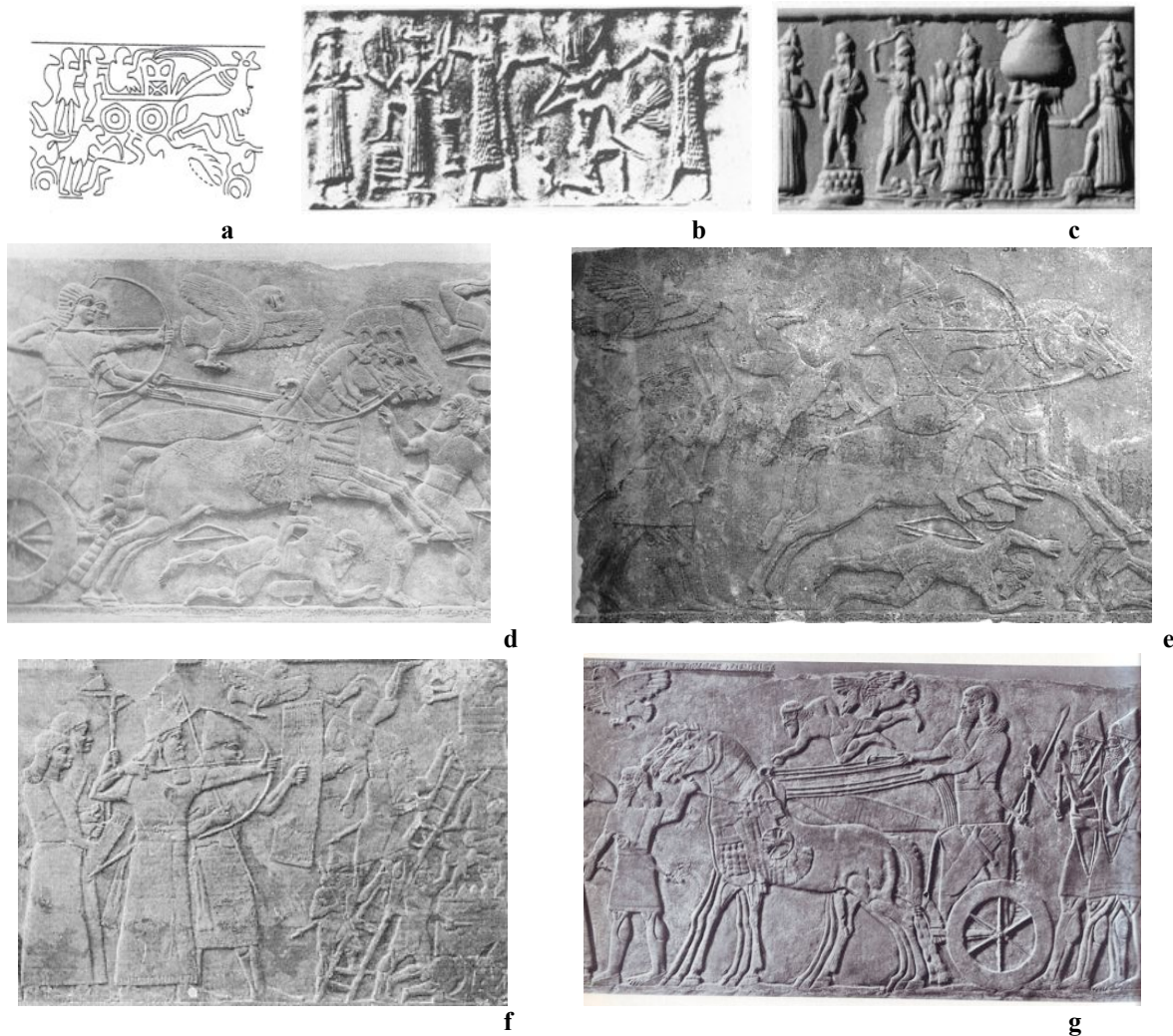


Fig. 3 a: JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 190, cat. 8; b: FRANKFORT 1934, pl. III, fig. c.; c: COLLON 1986, pl. XXXI, fig. 424; d: MATTHIAE 1994, 108, fig. III 9; e: MATTHIAE 1996a, fig. 2.17; f: *ibid.*, fig. 3.1; g: STROMMINGER 1963, tav. 206.

### 3. Il fuoco in guerra

In questo paragrafo discuteremo l'uso del fuoco in battaglia da parte degli dei e dei re e il suo impiego come termine di paragone per la forza delle figure guerriere, con l'intento di indagare la simbologia del fuoco in guerra, partendo dalla premessa che il potere distruttivo del fuoco coesiste con la sua capacità trasformativa. Poiché, come vedremo, diversi elementi sembrano indicare una possibile corrispondenza tra l'uso del fuoco in guerra (anche solo a livello di rappresentazione) e il suo uso nel contesto del sacrificio e di riti di purificazione, iniziamo con alcune veloci considerazioni di ambito religioso.

In Mesopotamia il fuoco era impiegato nelle cerimonie<sup>27</sup> per trasferire le offerte agli dei<sup>28</sup> nonché in rituali di purificazione e di esorcismo<sup>29</sup> contro forze negative che minacciavano l'integrità di cose e persone. In Mesopotamia il fuoco era concepito anche come una divinità,

<sup>27</sup> Altri aspetti che lo rendevano uno degli elementi chiave nei rituali riguardano la sua capacità di generare luce, calore, fumo, atmosfera. Per l'impiego del fuoco nelle cerimonie, vd. MOUTON 2006.

<sup>28</sup> Girra in un "incantesimo" è definito "colui che dà le porzioni di cibo agli dei Igigi" (FOSTER 1996, 566: 4).

<sup>29</sup> Vd. ABUSCH 2002, 149-150. Pensiamo agli "incantesimi" delle serie *Maqlû* e *Šurpu* (FOSTER 1996, text IV. 42, p. 862; text IV. 44 d, pp. 867-868; p. 591: 70) o al rituale svolto durante l'*akitu* a Babilonia che prevedeva che due statuette antropomorfe venissero bruciate di fronte al Nabu e altri riti di purificazione condotti con una torcia e l'incenso (BIDMEAD 2002, 55, 56, 71, 73, 87; LINSSEN 2004, 226: 214-216). Nella serie *utukku lemmutu*, tav. 9: 43 (GELLER 2007, 228).

seppur minore<sup>30</sup>, chiamata nel “mondo sumerico” Gibil, sincretizzata con Girra a partire dal periodo paleobabilonese<sup>31</sup> nonché con il dio della luce, Nusku; infine Išum, compagno del dio della guerra Erra, era forse (aspetto significativo per il nostro argomento) anch’egli un dio del fuoco.<sup>32</sup>

Girra stesso è ritratto come un “feroce guerriero” in un testo mitologico paleobabilonese: in questo episodio il dio sconfigge una strega che minacciava la fecondità degli armenti. In seguito alla sua vittoria, Enlil decreta che il fuoco affianchi per sempre Asalluhi, l’esorcista degli dei.<sup>33</sup> Il dio infatti è invocato di frequente nei rituali di esorcismo, nei quali al fuoco è attribuita una capacità purificatrice e rigenerante.<sup>34</sup> Queste potenzialità ricorrono anche nei testi mitologici: ad esempio, nell’epica di Erra Girra è invocato affinché purifichi le insegne regali di Marduk e aumenti il suo *melammû*.<sup>35</sup>

Girra, poi, come il dio del sole Shamash/Utu<sup>36</sup>, per la sua capacità di illuminare, era considerato colui che vede tutto, che conosce la verità, che giudica<sup>37</sup> e che punisce.<sup>38</sup> Negli “incantesimi” Girra è definito il compagno di Shamash, il suo braccio, colui che esegue i verdetti del dio della giustizia.<sup>39</sup>

Il fuoco è l’arma di cui si servono gli dei per punire. Nel componimento innico *Esaltazione di Inanna* la dea brucia le terre ribelli<sup>40</sup> ed è descritta come “un fuoco che piove e divampa sulla Terra”.<sup>41</sup> Nel testo *Inanna e Ebiḥ* la dea, decisa ad attaccare la montagna ribelle, afferma: “Appiccherò il fuoco alle sue fitte foreste. Farò in modo che Gibil, il purificatore, compia il suo lavoro presso i suoi corsi d’acqua”.<sup>42</sup> Infatti la dea “riversa fuoco sui suoi fianchi e causa un denso fumo”.<sup>43</sup> Prestiamo attenzione all’epiteto del dio del fuoco, definito “il purificatore”. Nel componimento *Le gesta di Ninurta* l’aggressione del dio contro le terre ribelli è definito un Diluvio che provoca “una pioggia di carboni e di fiamme ardenti”<sup>44</sup>: il fuoco brucia gli uomini e riduce gli animali a legna da ardere.<sup>45</sup> Nel testo *Il ritorno di Ninurta a Nippur* la mazza Shar-Ur è dotata di “uno splendore terrifico che ricopre la Terra e consuma la terra ribelle come fuoco”.<sup>46</sup>

<sup>30</sup> Sul dio del fuoco, vd. FRANKENA 1971, 383-385). Gibil è menzionato già in testi del PD III da Fara e Telloh. Ricorre nella lista degli dei di Fara (TCL 15, 10, ‘Genouillac list’, in RICHTER 2004, 13-16), in una lista degli dei del periodo di Ur III da Nippur (*ibid.*, 30, 414) e in liste divine paleobabilonesi (*ibid.*, 157, 255). Nell’*Enūma ēliš* Gibil ricorre tra i 50 nomi di Marduk (tav VII in FOSTER 1996, 398: 115). Per alcune menzioni del dio del fuoco nei testi religiosi, vd. ad esempio, SpTU 2, text 1, 16: 32, 4; 17: 32; text 8, 50: 6,7; text 20 (rituale contro gli spiriti), 100: 9 (VON WEIHER 1983).

<sup>31</sup> Vd. WEIDNER 1924-1925, 10.

<sup>32</sup> BOTTÉRO 1973, 10. CAGNI 1977, 16-17, 84: 10.

<sup>33</sup> WALKER 1983, in particolare l. 16, 34.

<sup>34</sup> Vd. per esempio, gli incantesimi in CONTI 2000, 126, 129-130; FOSTER 1996, 566.

<sup>35</sup> CAGNI 1977, tav. I, l. 140-142, 181; tav. IIIc, l. 50.

<sup>36</sup> Per esempio, in un incantesimo leggiamo: “O Girra, ..., tu che giudichi la causa dell’uomo e della donna oppressi, .. come il guerriero Shamash, giudica il mio caso, rende il mio verdetto! Consuma i miei nemici!” (FOSTER 1996, 567). Per il ruolo di Shamash come giudice che brucia lo “stregone” e la “strega”, che divora i nemici con la sua luce ardente, nei testi di rituale, vd. ABUSCH 2002, 125-126. Alcune testimonianze sono presenti anche nelle iscrizioni regali, vd. RIMA 2, 12: 7-8; 32: col. 1, l. 4.

<sup>37</sup> Girra è chiamato “giudice di Anu” nelle serie *utukku lemmutu* vd. testo 15: 41 in GELLER 2007, 243.

<sup>38</sup> Un incantesimo recita: “O Girra ardente...tu sei colui che giudica (su ciò che è) detto o taciuto, che illumini l’oscurità, che risolvi la confusione e l’agitazione. Tu prendi decisioni per gli dei grandi, nessun re raggiunge un verdetto senza di te, tu sei colui che dà le istruzioni e direttive. Immediatamente reprimi il malvagio, immediatamente abbatti il debole nemico. O sublime Girra, eminente tra gli dei, sopraffai loro, tu che sopraffai il male e il nemico, fai che io non sia oppresso. Fai in modo che io, tuo servitore, viva nel benessere e stia di fronte a te. Tu sei il mio re, tu sei il mio signore, tu sei il mio giudice, tu sei il mio aiutante, tu sei il mio campione” (FOSTER 1996, 564-565).

<sup>39</sup> ABUSCH 2002, 17, tav. I: 135-143; 71-74.

<sup>40</sup> “Le loro grandi porte/palazzi sono incendiate” (BLACK *et alii* 2004, 317: 44).

<sup>41</sup> BLACK *et alii* 2004, 316: 13.

<sup>42</sup> *Ibid.*, 335: 45-48.

<sup>43</sup> *Ibid.*, 338: 149.

<sup>44</sup> *Ibid.*, 166.

<sup>45</sup> *Ibid.*, 166: 83, 94. Šar-ur “appicca fuoco alle montagne”, *ibid.*, 170: 255.

<sup>46</sup> *Ibid.*, 185: 150-151.

Anche Nusku, il dio della luce, in un inno è descritto come un dio guerriero che riversa fuoco contro il nemico e brucia “il debole” delle terre ribelli (vd. etcsI, t. 4.29.1: 1-10); Martu, in modo simile, in un altro inno è definito un guerriero che “bruciando, sottomette in battaglia e nella lotta” (vd. etcsI, t. 4.12.1: 13-20); Ninisina, la dea della medicina e della salute, in un inno, annienta la terra ribelle, attaccandola con la tempesta e “riducendo in fiamme il suo pastore (re) come se fosse erba” (BLACK *et alii* 2004, 254-255: 119-120). Nel componimento *Lugalbanda nella grotta della montagna* si allude ad una lotta divina che coinvolge “14/7 torce di battaglia”, amate da Inanna e si racconta che “alla fine della notte esse inseguivano come vento di fuoco” (BLACK *et alii* 2004, 21: 462-465).

Nei “lamenti per la distruzione di città” ricorre il *topos* della distruzione divina per mezzo del fuoco<sup>47</sup>: ad esempio, nel *Lamento per Ur*, Enlil furioso si fa aiutare da Gibil, definito ancora una volta “il purificatore”<sup>48</sup> e distrugge la terra con una tempesta incendiaria.<sup>49</sup>

Nei testi di rituale troviamo ulteriori riferimenti all’impiego del fuoco da parte degli dei durante le loro battaglie. Ad esempio, un testo legato ai rituali svolti dal sovrano all’interno dell’Esagila recita che, nel momento in cui il re accende il fuoco, questi “è Marduk” e sta compiendo ciò che fece il dio nella sua giovinezza (LIVINGSTONE 2007, 121: 3), mentre la pecora che il re pone sul fuoco “è Kingu quando brucia nel fuoco” (*ibid.*, 121: 6) e le torce che impiega il sovrano corrispondono alle “frece spietate di Marduk” che sono ricoperte del sangue degli dei da lui uccisi (*ibid.*, 121-123: 7). Inoltre il testo afferma che “il re, che indossa gioielli sulla sua testa e brucia capre, è Marduk che porta legna da ardere in testa e bruciò i figli di Enlil e Anu nel fuoco” (*ibid.*, 123: 8).

Nei testi letterari e rituali la forza degli dei è spesso paragonata al fuoco. Per esempio, nel componimento *Erra and Naram-Sin* Erra si definisce “una fiamma, il fuoco” (WESTENHOLZ 1997, 195: 21) e tra l’altro nel testo *Come Erra distrusse il mondo* (FOSTER 1995, 132-163) il dio, nella sua furia, incendia i boschi, accompagnato da uno dei Sebitti che è descritto in questi termini: “brucia come il fuoco”. Ninurta, in un inno di Shulgi, è definito un “fuoco potente” (etcsI, t. 2.4.2.20: 18), mentre in un inno a lui dedicato da Shu-Suen si dice che Ninurta è “una luce gialla della sera che diffonde terrore sulla terra come il santo Uraš, un dragone spaventoso che brandisce una torcia terribile” (etcsI, t. 2.4.4.4: 44). In un inno per Iddin-Dagan si dice che quando Ninisina attacca, come un fuoco, lacera i corpi del nemico (etcsI, t. 2.5.3.4: 3).

Nei componimenti letterari il furore dell’eroe è descritto come un fuoco che brucia dentro al guerriero: per esempio, nel testo dedicato alla battaglia tra Naram-Sin e il sovrano di Apishal, è menzionato “il fuoco che brucia dentro all’eroe” accadico (text 12 in WESTENHOLZ 1997, 173-187) e quando il re di Accad si calma “il fuoco che brucia dentro all’eroe fu estinto” (*ibid.*, 185: 11). Il re di Apishal implorando pietà a Naram-Sin gli dice che il suo “splendore è fuoco” (*ibid.*, 183: 1).

Nelle iscrizioni dei re del periodo accadico, Ur III e paleobabilonese non si fa menzione dell’uso del fuoco in battaglia: di norma l’attacco e lo scenario di distruzione è paragonato piuttosto ad un’alluvione, nonché è impiegato il motivo delle città e delle popolazioni ridotte a cumuli di rovine e di cadaveri. Sappiamo però, ad esempio da alcune lettere indirizzate a Zimri-Lim di Mari, che il

<sup>47</sup> Per esempio nel *Lamento per Sumer e Urim*, Enlil decreta che una tempesta “divampi come la bocca del fuoco”; “il fuoco raggiunge Ninmar nel suo santuario” (MICHALOWSKI 1989, 47: 168, 171). Nel *Lamento per Eridu* il tempio cittadino è dato alle fiamme (etcsI, *The Lament for Eridug*, segment A from Ur: 8-14). Nel *Lamento per Uruk* il Diluvio inviato da Enlil è descritto in questo modo: “la sua parte posteriore sia di fiamme, il luccichio dei suoi occhi sia un fulmine che lampeggia come l’uccello Anzu. La sua bocca si infuri, un fuoco che infiamma che si estende fino agli Inferi. La sua lingua sia un inferno, che piove braci, che strappi la terra” (GREEN 1984, 269-270: 3.5; 3.7-3.9); “Il Diluvio... come Gibil” (*ibid.*, 272: 4.6). in questo testo è descritta la distruzione della città attraverso il fuoco (*ibid.*, 274: 5.12-5.5.14; 267: 2.15’; 273: 4.28).

<sup>48</sup> *Ibid.*, 90: 240-241: “in tutti i magazzini numerosi nella Terra fuochi furono appiccati. Presso i corsi d’acqua Gibil, il purificatore, compì il suo compito”.

<sup>49</sup> SAMET 2009, 80: 79; 86: 180; 87: 187-188, 193, 202; 89: 228; 92: 274.

fuoco era impiegato per distruggere macchine d'assedio e le provviste o i campi del nemico.<sup>50</sup> I re poi invocavano gli dei di annientare con il fuoco i loro nemici: ad esempio in un componimento di Shulgi, Utu, il dio del sole, definito "la torcia", è pregato di afferrare il ribelle (vd. etcs1, t. 2.4.2.02: 297), mentre nel codice di Hammurabi Nergal deve bruciare il nemico "con la sua grande arma potentissima come un fuoco che divampa in un canneto" (HAMBLIN 2006, 179).

A partire dal periodo medioassiro in poi, nelle iscrizioni regali ricorrono invece in modo sistematico menzioni dell'uso del fuoco in guerra, nonché immagini legate al fuoco. L'attacco in guerra di Salmanassar I (1273-1244 BC) è veloce come una fiamma *nablu* che divampa ovunque.<sup>51</sup> Nell'epica di Tukulti-Ninurta (1234-1197 a.C.) il re è descritto come un eroe il cui assalto è incendiario; il sovrano brucia il disubbidiente a destra e a sinistra (FOSTER 1995, 181: 59-60) e il suo splendore è terrificante e sopraffà tutti i nemici (*ibid.*, 181: 58), mentre i re sottomessi delle quattro regioni del mondo a loro volta stanno nel terrore di fronte a lui (*ibid.*, 181: 59-60). Assur stesso attacca con il fuoco a cui dà vigore Enlil, soffiandoci aria.

Anche nelle iscrizioni mediobabilonesi ricorre l'immagine del fuoco per rappresentare la violenza degli scontri: ad esempio, nel resoconto della battaglia tra Nabucodonosor I (1125-1104 BC) e il re elamita, si racconta che al momento dell'incontro tra i due re rivali, tra loro "scoppiò una conflagrazione" (RIMB 2, 34: i 30).

Tiglat-Pileser I (1114-1076 a.C.) è definito *nablu šurrutu* "una fiamma furiosa, Diluvio di battaglia", "fiamma splendente che ricopre la terra nemica come una tempesta" (RIMA 2, A.0.87.1: 42-43; 33: 15); Assur-bel-kala (1076-1058 BC) è "colui che disintegra le terre nemiche con (il fuoco di) Girra" (RIMA 2, 95: 6). Ninurta-kudurri-ušur (1/2 del X sec. a.C.) racconta di esser piombato sul nemico come un fuoco ardente (RIMB 2, 296: ii 5; 302: ii 10'; 310: ii 10'; 312: 3'). Adad-narari II (911-891 BC) proclama: "Io sono colui che si infiamma contro il malvagio e il debole, io, brucio come il dio Girra"<sup>52</sup> e racconta di aver accerchiato il fossato di una città nemica con i suoi guerrieri come una fiamma (RIMA 2, 151: 66). Assurnasirpal II (883-859 BC) si definisce "colui all'attacco delle cui armi furiose tutte le terre convulsano, si contorgono, si fondono come in una fornace (RIMA 2, 308: 14) e racconta che come egli attaccò il nemico "le armi del nemico si fusero - ancora - come in una fornace".<sup>53</sup> Salmanassar III (858-824 BC) racconta di aver causato in giro distruzione come se fosse fuoco (RIMA 3, 60: 20; 118: 9) e sostiene di aver offerto ad Adad il tributo ricevuto dai nemici sottomessi affinché il dio garantisca "l'incendio" dei suoi nemici (RIMA 3, 60: 35; *ibid.*, 154: 6). Sennacherib (705-681 BC) si definisce "la fiamma che consuma l'insubordinato"<sup>54</sup>; Esarhaddon, "una fiamma che brucia fuoco senza riposo" *nablu muštahmiṭu Girra lā ānihi* e descrive addirittura il suo messaggio *našparti šarrūtija* come se esso bruciasse il suo nemico come una fiamma (RINAP 4, 81: i 1).

Nelle iscrizioni reali dal periodo medioassiro in poi i sovrani affermano inoltre di aver distrutto, bruciato e ridotto a cumuli di rovine le città assediato.<sup>55</sup> Di norma l'uso del fuoco non è dunque menzionato durante la battaglia, ma dopo la presa della città e la raccolta del bottino. Dato che i re sostengono di aver risparmiato le città che si sottomettono, il loro incendio sembra connotarsi come un'azione punitiva rivolta contro i centri che non si piegano.

<sup>50</sup> HEIMPEL 2003, 300, testo 26 318; 458, testo 27 141; 511, testo A.3669. HAMBLIN 2006, 231, 232. In un lamento si racconta che Lugalzagesi avrebbe incendiato i templi di Lagash (*ibid.*, 65).

<sup>51</sup> RIMA 1, 183: 12-13.

<sup>52</sup> RIMA 2, 148: 18; 157, 4'-5'.

<sup>53</sup> RIMA 2, 148: 22; 157: 11'-12'.

<sup>54</sup> LUCKENBILL 1989b, 115, 128, 140.

<sup>55</sup> Per esempi nei testi di Adad-Narari I (1305-1274 BC), vd. RIMA 1, 136: 35-36, 50-51; di Salmanassar I (1273-1244 BC) *ibid.*, 183: 37-38; 184: 87; di Tukulti-Ninurta I (1243-1207 BC) *ibid.*, 236: 16-18: 3; di Tiglat-Pileser I vd. RIMA 2, 14: col. i, l. 94; col. ii, l. 1; 15: 34-35; 16: 82; 17: col. iii, l. 11; 18: 64; 19: 83, col. iv, l. 3; 20: 25; 22, col. v, l. 2-3; 23: col. v, l. 59-63, 72; 24: 97; 24: 10; 43: 49; 54: 51; 60: 8'; di Assur-bel-kala *ibid.*, 92: 33'; 94; di Assur-dan II (934-912 BC) *ibid.*, 133: 14-15, 27; 134: 34, 44; 136: 11'; di Tiglat-Pileser III (744-727 BC) vd. LUCKENBILL 1989a, 269, 272, 273, 274.

Da Adad-narari II in poi l'incendio delle città è associato di frequente alla distruzione dei raccolti e dei palmeti<sup>56</sup>, racconti che contrastano con quelli presenti nelle sezioni conclusive degli Annali relativi alle attività edilizie e alla piantagione di alberi in Assiria.

Alcuni re, a partire da Tukulti-Ninurta I (1243-1207 a.C.), raccontano di aver bruciato anche i soldati, i prigionieri e i civili delle città attaccate.<sup>57</sup> Assurnasirpal II, per esempio, racconta di aver fatto piovere fiamme sulla città di Pitura e poi di aver bruciato numerosi soldati e giovani appartenenti alla popolazione nemica “come un'offerta”, espressione che ci evoca l'idea del sacrificio.<sup>58</sup> Il sovrano dichiara poi di aver fatto piovere frecce incendiarie sui principi di tutte le città, assicurandosi in questo modo la loro sottomissione (questi per sempre si piegheranno ai suoi ordini e loderanno la sua regalità).<sup>59</sup> Questo concetto di un potere che si afferma grazie ad una forza assoluta, che si manifesta tramite uno “splendore terrifico” è presente anche nei testi mitologici discussi nel II capitolo, in particolar modo, in quelli legati alla figura di Ninurta. Tra l'altro Assurnasirpal II si definisce “dio sole” di tutti i popoli (per esempio, in RIMA 2, 284: 8). Questo titolo, al di là di altre questioni storiche importanti legate al suo uso, sembra anch'esso collegato al concetto di “splendore terrifico”.

L'impiego dell'uso del fuoco in guerra è documentato nei rilievi di questo sovrano: ad esempio, su un ortostato proveniente dal Palazzo Nord-ovest di Nimrud, un soldato assiro nei pressi della porta della città assediata e un nemico sulla torre recano in mano delle torce (tav. 369, fig. 4 a), mentre su un'altra lastra (tav. 368, fig. 4 b) alcune torce sono gettate dalle mura di una città nemica per distruggere le macchine d'assedio assire, che sono però dotate di tubi da cui viene versata dell'acqua sull'ariete per evitarne l'incendio.

Sulle Porte di Balawat di Salmanassar III<sup>60</sup> diverse città sono rappresentate in fiamme, talvolta durante l'assedio, come nel caso di Sugunia (fig. 5 a).<sup>61</sup> Su altre bande, da un lato della città i soldati nemici lottano contro gli Assiri, mentre dall'altra parte alte fiamme salgono dalle mura urbane, anticipazione della fine della battaglia (fig. 5 b).<sup>62</sup> Altrimenti le città sono rappresentate in fiamme dopo la loro sconfitta. Come nel racconto delle iscrizioni<sup>63</sup>, l'incendio della terra nemica è rappresentato in corrispondenza dell'abbattimento degli alberi (cap. IV, fig. 3 c)<sup>64</sup>. In altre scene delle donne sono rappresentate con le braccia sollevate, disperate, in cima alle mura urbane incendiate (fig. 5 c<sup>65</sup>); mentre alte fiamme emergono dalle mura di Aršašku (fig. 5 d).<sup>66</sup> Anche

<sup>56</sup> Per attestazioni circa l'incendio di città in concomitanza con la distruzione delle piante nei testi di Adad-narari II vd. RIMA 2, 152: 93, 96; di Tukulti-Ninurta II (890-884 BC) vd. *ibid.*, 171: 2; 173: 36; 178: 125; di Shamshi-Adad V (824-811 BC) vd. RIMA 3, 184: 30; 185: ii 59, iii 2, 19; 186: iii 36, 44; 187: iv 11, 18; 188: iv 22, 36; 190, ii 16', 23', iii 37'; 193: 5', 19', 28'.

<sup>57</sup> Per attestazioni nei testi di Tukulti-Ninurta I, vd. RIMA 1, 236: 43-45; di Assurnasirpal II vd. RIMA 2, 201: i 108; di Nabu-shuma-ishkun (760-748 BC) vd. RIMB 2, 34: iii 12'-13'; di Tiglath-Pileser III vd. LUCKENBILL 1989a, 271. Sargon II racconta di aver dato fuoco ad un re con una torcia (LUCKENBILL 1989b, 61).

<sup>58</sup> Per testimonianze nei testi di Assurnasirpal II vd. RIMA 2, 201: i 109, 116; 202: ii 1, 2; 203: ii 19; 204: ii 43; 206: ii 58; 210: ii 106, 108, 110; 244: ii 62-63; 245: iii 13-14; 246: iii 50; 250: iv 70-72; 251: iv 83; 260: 73, 75-77. Per testimonianze nei testi di Salmanassar III, vd. RIMA 3, 14: 17.

<sup>59</sup> Vd. RIMA 2, 225: 22. Per menzioni di città nemiche incendiate nei testi di Assurnasirpal II, vd. RIMA 2, 197: i 54; 198: i 66, 72; 203: 21; 204: ii 38, 42-43; 205: ii 45, 49; 206: ii 56, 56, 59; 207: ii 70, 74; 208: 84; 209: ii 93, 95; 210: ii 112; 214: iii 31, 32; 215: iii 38, 44; 216: iii 54; 218: iii 83-84; 220: iii 99, 101; 241: i 77; 242: i 87, ii 2, 5; 244: ii 69; 245: iii 1, 12, 18; 246: iii 26, 46, 49, 55; 247: iii 82; 248: iii 94-95; 249: iv 24-25, 30; 250: iv 78; 251: iv 89; 256: 32'; 259: 54, 57, 60; 260: 75; 79; 267, 7'.

<sup>60</sup> Per testimonianze di città nemiche date alle fiamme nei testi di Salmanassar III, vd. RIMA 3, 8: 17, 23; 10: 62'; 14: 20; 15: 31; 16: 48; 18: 18, 20; 20: 43, 47, 53; 21: 56; 25: 95; 29: ii 4, 6; 31: 6; 34: i 34; 35: 48; 36: 51, 54; 37: ii 36, 56, 59; 38: ii 71; 39: iii 41; 46: 21', 30'; 47: 36'; 48: 50', 20''; 54: 6; 60: 27, 33; 68: 116, 124, 130; 69: 138, 158; 70: 168, 180; 71: 185, 189; 76: 71', 73', 76'; 78: 132'; 79: 159', 166'; 80: 193', 200', 224'; 81: 240'; 82: 289'; 83: 307', 328'; 333'; 84: 340'; 103: 15; 104: 37, 39.

<sup>61</sup> SCHACHNER 2007, 293, taf. 1 b. Per il racconto dell'incendio di Sugunia e di altre città nelle sue vicinanze, vd. RIMA 3, 9: 33; 14: 25.

<sup>62</sup> SCHACHNER 2007, 294, taf. 2 b.

<sup>63</sup> RIMA 3, 50: 12'-13'; 54: iv 4; 78: 130'; 87: 51, 53.

<sup>64</sup> SCHACHNER 2007, 294, taf. 2 b.

<sup>65</sup> Forse Tiro o Sidone o Khazazu. SCHACHNER 2007, 295, taf. 3 a.



Qarqar è rappresentata in fiamme e al di fuori della sua cinta il terreno è allagato, come abbiamo già detto (fig. 5 e).<sup>67</sup> In un'altra città bruciata sono rappresentate teste mozzate, corpi impalati e soldati che mutilano prigionieri (fig. 5 f).<sup>68</sup>

Nelle iscrizioni di Salmanassar III, come in quelle di altri sovrani, vi sono del resto elementi che ci fanno ipotizzare che il fuoco possa rappresentare il potere del re nella forma di uno splendore terrificante (*melammû/namurratu*) che costringe i nemici a scappare o a sottomettersi. Infatti, il riferimento all'incendio delle città è spesso associato all'immagine dello splendore del dio, del re o delle loro armi. Per esempio, Salmanassar III racconta di aver tagliato le piante e fatto piovere frecce incendiarie su Til Barsip<sup>69</sup> al punto che "il sovrano (della città assediata) ebbe paura di fronte allo splendore delle mie armi e del mio regale *melammû* e abbandonò la sua città". In un altro testo la distruzione tramite il fuoco di Til Barsip è attribuita agli dei.<sup>70</sup> Allo stesso modo, il generale dell'esercito di Salmanassar III "bruciò le loro città, distrusse la loro terra come un'alluvione, diffondendo il *melammû* radiante e terrifico del re su di loro".<sup>71</sup> In un'altra iscrizione nel racconto dell'attacco contro l'Urartu è contenuta questa sentenza: "Lascia che Nergal marci di fronte a te, lascia che Girra ti segua", che ricorda la distruzione tramite fuoco in battaglia.<sup>72</sup>

Anche Sargon II<sup>73</sup> sostiene di aver incendiato le travi dei tetti delle case e di aver bruciato i villaggi nemici come un fuoco boschivo e coperto il cielo con il loro fumo, come un ciclone.<sup>74</sup> È da notare che negli incantesimi della serie *Maqlû* è impiegata la stessa immagine: Shamash è invocato affinché abbatta gli "stregoni" attraverso la sua luce rossa ardente, affinché li bruci come una fornace e il loro fumo possa coprire i cieli.<sup>75</sup> Sargon racconta poi di aver dato alle fiamme i raccolti e gli alberi dei paesi nemici.<sup>76</sup> Sulle lastre che decoravano il suo Palazzo Reale vi sono alcune testimonianze legate all'impiego del fuoco in guerra, come nella scena dell'assedio di Kindau (fig. 6 a, tav. 390 c)<sup>77</sup>, di Pazashi (fig. 6 b)<sup>78</sup>, Kisheshim/Khisassu (fig. 6 e, tav. 390 d)<sup>79</sup>, Qarqar (tav. 390 b)<sup>80</sup> e Bit Bagaia (fig. 6 c, tav. 390 h)<sup>81</sup>, in cui i soldati assiri sono rappresentati mentre si apprestano ad incendiare le porte urliche e fiamme fuoriescono dalle mura delle città nemiche.

Anche Sennacherib racconta di aver ridotto le città nemiche in una massa di fiamme e di aver coperto il cielo come una tempesta con il fumo della loro conflagrazione.<sup>82</sup> Nei suoi rilievi vediamo torce lanciate contro gli Assiri, ad esempio nella scena legata all'assedio di Lachish.<sup>83</sup> Esarhaddon sostiene di aver conquistato, saccheggiato, distrutto e bruciato centinaia di città.<sup>84</sup> Per esempio, il

<sup>66</sup> SCHACHNER 2007, 299, taf. 7 a. Per il resoconto testuale di questo episodio, vd. RIMA 3, 20: 53; 29: 6; 35: 73; 45: 4'; 104: 39.

<sup>67</sup> SCHACHNER 2007, 301, taf. 9 a (Adâ, Parga, Qarqar). Per il racconto dell'incendio di questa città e di altri centri siriani, vd. RIMA 3, 23: 89, 90.

<sup>68</sup> Forse Tigris or Kulisi. Vd. SCHACHNER 2007, 302, taf. 10 a.

<sup>69</sup> Vd. RIMA 3, 21: 68.

<sup>70</sup> RIMA 3, 86: 8.

<sup>71</sup> RIMA 3, 82: 290'; 83: 334'.

<sup>72</sup> RIMA 3, 86: 29.

<sup>73</sup> Per attestazioni di incendi di città nemiche nelle iscrizioni di Sargon II, vd., per esempio, LUCKENBILL 1989b, 3, 5, 6, 8, 20, 28, 30, 35, 79. Anche il suo viceré in Cilicia bruciò città (*ibid.*, 21-22, 36).

<sup>74</sup> LUCKENBILL 1989b, 85, 86, 88, 90, 91, 92.

<sup>75</sup> ABUSCH 2002, 74: 75.

<sup>76</sup> LUCKENBILL 1989b, 85, 86, 90, 91, 92.

<sup>77</sup> MATTHIAE 1996, 122, fig. 6.14.

<sup>78</sup> MATTHIAE 1996, 130, fig. 6.24. INVERNIZZI 1992b, 238, fig. 443. RUSSELL 1999, 117. La città è stata identificata anche con Kisheshlu (città menzionata in LUCKENBILL 1989 II, 7, 29, 67).

<sup>79</sup> MATTHIAE 1996, fig. 6.12.

<sup>80</sup> MATTHIAE 1996, 123, fig. 6.16. Per il resoconto testuale di questo episodio, vd. LUCKENBILL 1989b, 27.

<sup>81</sup> MATTHIAE 1996, 122, fig. 6.13.

<sup>82</sup> Per menzioni di città incendiate nelle iscrizioni di Sennacherib vd. LUCKENBILL 1989b, 117, 118, 122, 123, 124, 132, 135, 141, 144, 145, 147, 152, 154, 155, 157, 198.

<sup>83</sup> Vd. READE 1999, 67, fig. 71; INVERNIZZI 1992b, 248-249.

<sup>84</sup> Per le attestazioni di città date alle fiamme e per l'uso del fuoco in battaglia nelle iscrizioni di Esarhaddon vd. RINAP 4, 18: 53; 29: ii 12; 37: ii 24'; 42: i' 9'; 82-83: ii 1-13; 85: iv 1'-10'; 155: 27; 159: 25; 161: 25; 176: 13.

testo della Stele di Zinçirli, dedicata alla conquista dell'Egitto, recita: “l'assalto della furiosa battaglia del re è una fiamma ardente, un fuoco inestinguibile”<sup>85</sup> e il re in questo contesto racconta di aver bruciato Memphi.<sup>86</sup> Nei racconti di guerra di Assurbanipal<sup>87</sup> la distruzione tramite il fuoco può essere anche associata al compimento di presagi e maledizioni legate a giuramenti.<sup>88</sup> Ad esempio, il presagio legato alla rivolta guidata da Shamash-shum-ukin prevedeva la morte tramite fuoco<sup>89</sup> e infatti Assurbanipal racconta che i grandi dei misero il fratello tra le fiamme e lo uccisero.<sup>90</sup> Gli Arabi, accusati di tradimento<sup>91</sup>, vengono uccisi tra le fiamme delle loro tende<sup>92</sup>, come rappresentato in un ortostato proveniente dal Palazzo Nord a Ninive (fig. 7 b). Nel racconto di questa campagna Girra è menzionato tra gli dei che appoggiano in guerra Assurbanipal<sup>93</sup> nonché leggiamo che “Ishtar, che è rivestita di fuoco e indossa (una corona di) splendore terrifico, fece piovere fuoco sul paese degli Arabi.”<sup>94</sup>

Nel racconto della settima campagna condotta contro l'Elam, si racconta che un “veggente” sognò Ishtar nel suo aspetto guerriero che assicurava al re assiro il suo appoggio in battaglia, mentre di fronte a lei una fiamma divampò.<sup>95</sup> Assurbanipal sostiene di aver incendiato le città e i santuari in Elam.<sup>96</sup> In una lastra proveniente dal Palazzo Nord di Ninive alte fiamme fuoriescono dalle mura del centro elamita Hamanu, distrutto dai soldati assiri (fig. 7 d).<sup>97</sup> In un'altra lastra che illustra l'assedio di una città egiziana, un soldato assiro è intento a dar fuoco alla porta cittadina (fig. 7 c).<sup>98</sup> Infine, in base alle Cronache, anche i re neobabilonesi incendiarono città.<sup>99</sup>

Concludendo, al di là dell'uso pratico del fuoco in guerra (per bruciare le porte urliche, per permettere l'ingresso degli assalitori, per distruggere le macchine d'assedio, le città e il territorio nemico, nonché per uccidere), le testimonianze riportate ci suggeriscono ulteriori possibili significati legati a questa pratica. L'attestazione nei testi letterari, “storici” (le iscrizioni) e rituali dell'uso del fuoco e di particolari immagini (pensiamo ad esempio a quella della fornace, del fumo dei nemici che copre i cieli) può esser dovuta all'applicazione di un codice espressivo tradizionale che travalicava le differenze dei generi testuali. D'altra parte queste corrispondenze possono esser dipese da una particolare visione della realtà che trascendeva, accomunandoli, i diversi ambiti dell'esperienza (umano e sovraumano).

L'immagine del paese nemico in fiamme non solo contribuisce infatti a rappresentarne la sconfitta, ma forse allude anche alla sua colpevolezza: come il dio punisce con il fuoco e, purificando, ristabilisce una condizione di giustizia, così il re annienta il ribelle e riporta ordine e sicurezza nel regno. Inoltre, il frequente accostamento dell'immagine del paese nemico bruciato con quella dello splendore terrifico *melammû* degli dei o del re ci offre la suggestione che l'incendio fosse una manifestazione - violenta, di forza - del potere, divino e regale. Come nei rituali magici, il

<sup>85</sup> RINAP 4, 184: rev. 14; 189: 2'-3'.

<sup>86</sup> RINAP 4, 185: 41-43a.

<sup>87</sup> Per le attestazioni di centri nemici incendiati nelle iscrizioni di Assurbanipal, vd. LUCKENBILL 1989b, 299, 307, 308, 327, 355.

<sup>88</sup> Presagi simili sono contenuti anche in componimenti letterari: pensiamo ad esempio, al presagio fatto da Ishtar a Naram-Sin in WESTENHOLZ 1997, 323-327: 129-145.

<sup>89</sup> “Per coloro che complottano il male contro Assurbanipal e istigano all'ostilità, io (Sin) darò come dono una morte cattiva. Attraverso l'affondo di un pugnale di ferro, attraverso la conflagrazione del fuoco, attraverso la carestia e il diffondersi di una piaga, porterò le loro vite alla fine”. LUCKENBILL 1989b, 302.

<sup>90</sup> *Ibid.*, 303-304.

<sup>91</sup> *Ibid.*, 367-368.

<sup>92</sup> *Ibid.*, 314, 338.

<sup>93</sup> LUCKENBILL 1989b, 338.

<sup>94</sup> *Ibid.*, 318. Fiamme legate a Ishtar sono menzionate anche nel resoconto della seconda campagna condotta in Elam (*ibid.*, 358).

<sup>95</sup> *Ibid.*, 332-333.

<sup>96</sup> *Ibid.*, 310, 394.

<sup>97</sup> Lastra A dalla sala S' nel Palazzo Nord di Ninive. Vd. MATTHIAE 1998, 166.

<sup>98</sup> Forse Memphis o Tebe. Vd. READE 1999, 87, fig. 104.

<sup>99</sup> Per attestazioni dell'uso del fuoco in guerra legati agli anni di regno di Nabopolassar, vd. GLASSNER 2005, 217, 225; di Nabucodonosor II, *ibid.*, 225; di Neriglissar, *ibid.*, 233; di Nabonido, *ibid.*, 317.

re si serve del fuoco contro il male, per purificare la terra per conto della divinità: dopo la sconfitta del nemico, la condizione di ingiustizia e sofferenza è trasformata in un nuova condizione di giustizia e prosperità. Tutto ciò rientra nella funzione regale di governo ed è garanzia per il rinnovamento del favore divino. In questo senso, il nemico dato alle fiamme può anche essere inteso come una forma di sacrificio per gli dei da parte del re. Il fuoco sembra ricorrere quindi come manifestazione e strumento del potere di vita e di morte degli dei e dei re, espressione ideale e reale della forza sovranaturale destinata a restaurare l'ordine e la pace.

Non è probabilmente un caso che le immagini di città incendiate ricorrano in epoca assira: esse infatti, se le associamo al concetto di *melammû*, inteso come una qualità divina ed eroica legata ad una forza che incute timore, ben rappresentano l'ideologia regale assira.

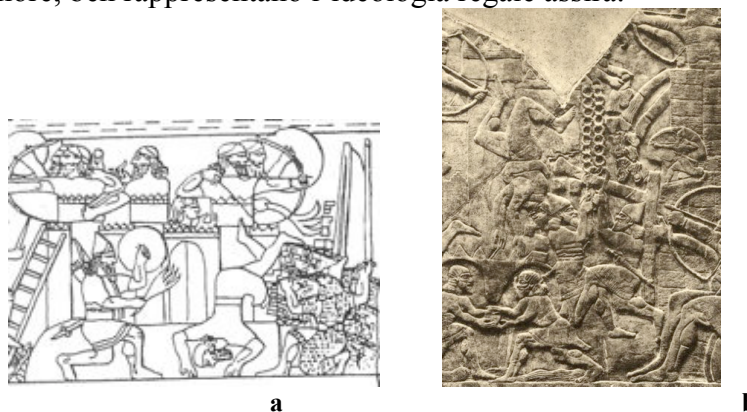


Fig. 4 a: MATTHIAE 1996a, 55 (dettaglio); b: BUDGE 1914, pl. XXIV.

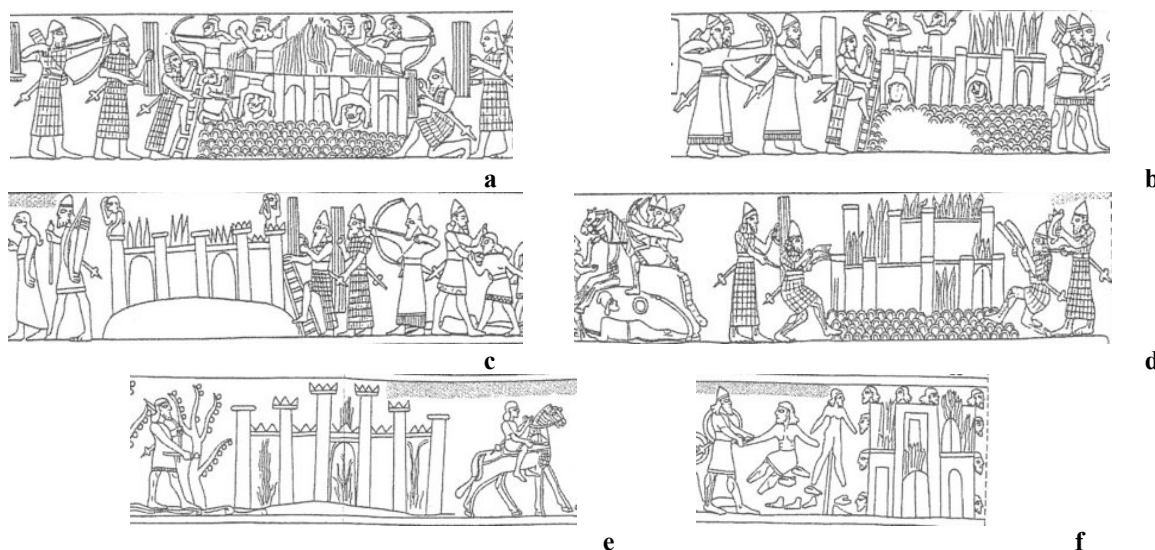


Fig. 5 a: SCHACHNER 2007, 293, taf. 1 (Sugunia); b: *ibid.*, 294, taf. 2 (Urartu); c: *ibid.*, 295, taf. 3 (Khazanu); d: *ibid.*, 299, taf. 7 (Arsashkun); e: *ibid.*, 301, taf. 9 (Ada?); f: *ibid.*, 302, taf. 10 (Levante?).

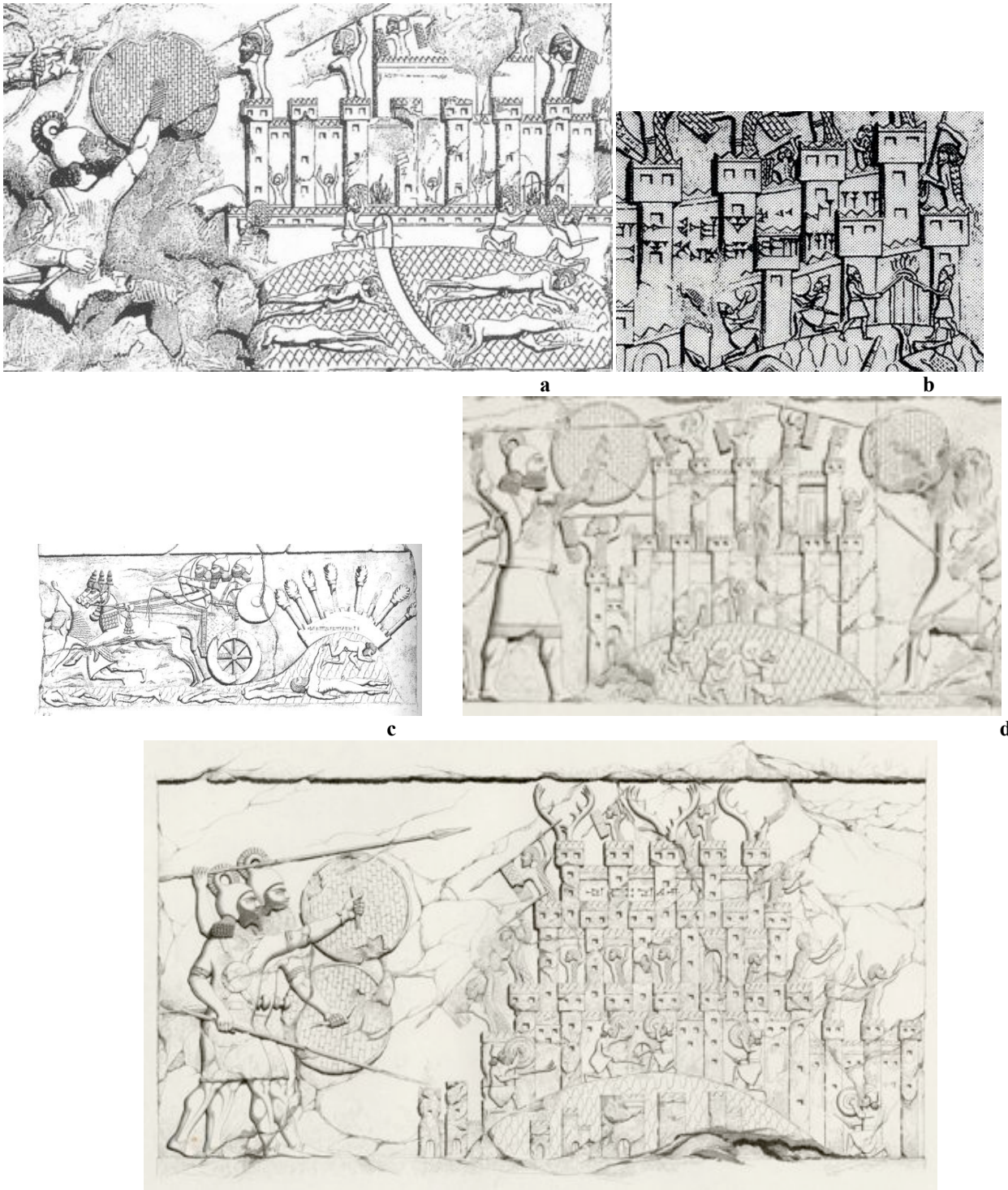
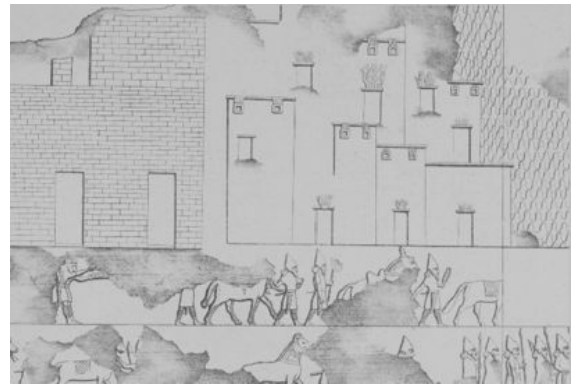
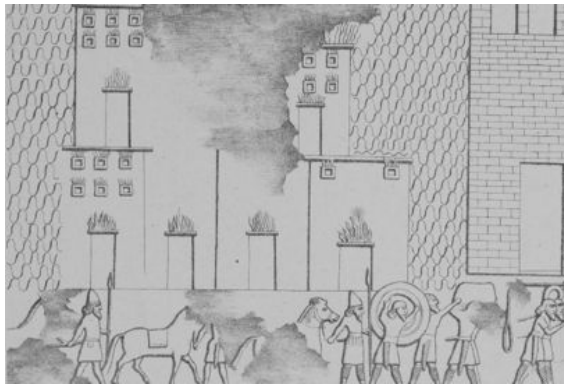


Fig. 6 a: MATTHIAE 1996a, 6.14; b: INVERNIZZI 1992b, 238, fig. 443; c: MATTHIAE 1996a, fig. 6.13; d: BOTTA – FLANDIN 1849, pl. 70; e: *ibid.*, pl. 68.



a



b



c



d

Fig. 7 a: LAYARD 1853, I, pl. 74 (due dettagli presi dalla stessa immagine, dal Palazzo Sud-ovest a Ninive); b: INVERNIZZI 1992b, 266, fig. 484; c: COLLINS 2008, 109; d: MATTHIAE 1998, 166.

#### 4. L'abbattimento delle piante e l'uccisione degli animali

Connesse alle immagini sopra descritte vi sono quelle legate al taglio degli alberi e all'abbattimento degli animali, che rappresentano altre azioni che minano l'esistenza del paese nemico.

L'episodio del taglio di alberi più famoso è quello legato alla spedizione di Gilgamesh nella Foresta dei Cedri. In questo caso esso contribuisce alla morte del mostro, poiché il testo ci rappresenta la creatura come un tutt'uno con la foresta di cui è guardiana. Per quanto questo episodio sia stato così celebre da comportarne la riattualizzazione da parte dei sovrani, come abbiamo visto nel cap. IV, non sembrano esistere fonti iconografiche che lo rappresentino.

Nella glittica del periodo accadico ricorre una scena mitologica che prevede un dio guerriero intento ad abbattere un albero (tav. 166-169). Il dio tiene piegata la pianta al punto di calpestarne i rami superiori che toccano il suolo, mentre con l'altra mano colpisce con un'ascia il tronco. All'interno dell'arco creato dalla pianta flessa sono rappresentati un dio che sembra emergere dalla parte inferiore del tronco e un'altra figura divina inginocchiata di fronte a lui, verso cui allunga le braccia abbassate. In un caso (vd. tav. 168) il dio sotto le fronde è assiso su uno sgabello, mentre il dio guerriero che colpisce la pianta emana raggi o fiamme dalle spalle. Su un sigillo a lato

dell'albero è rappresentato un dio seduto vicino ad un bacino con supporto a zampe di bovide e una figura di "fedele" (tav. 167, vd. fig. 8 b). Su un altro sigillo (vd. tav. 169, fig. 8 c) una donna è inginocchiata verso la pianta e sembra reggere in mano una mazza, mentre due divinità guerriere, alle sue spalle, lottano tra loro. È stato ipotizzato che questa scena rappresenti Nergal offrire lo scettro ad Ereshkigal all'entrata del regno degli Inferi; secondo Frankfort invece si tratterebbe di Tammuz che emerge dalla terra, assistito da Ishtar, mentre Shamash o Nergal distruggono la vegetazione della montagna; secondo Steinkeller (1992, 267-272) non sono stati ancora scoperte fonti testuali per questo mito, che potrebbe esser legato ad una lotta tra il dio del sole e un dio della vegetazione (forse il dio del pioppo Lugal-asar) aiutato da una dea. Sappiamo però che un nemico di Ninurta, elencato tra i vari nell'opera *Le gesta di Ninurta*, si chiama "Re dell'albero della palma".



Fig. 8 a: COLLON 1982, pl. XXI, fig. 148; b: STEINKELLER 1992, pl. 6, fig. 1; c: STEINKELLER 1992, pl. 6, fig 5.

Nei testi mitologici gli dei quando attaccano, colpiscono, come abbiamo visto, tutto il "creato", comprese le piante e gli animali da cui dipende la vita degli uomini. Nel *Lamento per la distruzione di Sumer e di Ur* (etcsl, c.2.2.3: 195) la città distrutta è paragonata essa stessa ad un frutteto abbattuto.<sup>100</sup>

Nelle iscrizioni neoassire i sovrani sostengono di aver strappato il grano, di aver abbattuto gli alberi da frutto, di aver lasciato i propri soldati divorare il frumento immagazzinato nel paese nemico. Verosimilmente queste affermazioni riflettono una strategia effettivamente adottata durante gli assedi. La distruzione di queste risorse, su cui si fondava il sostentamento della popolazione sia dal punto di vista alimentare, ma anche, ad esempio per il legname, mirava a spingere i nemici alla sottomissione (COLE 1997). Da una parte queste risorse saranno state saccheggiate e sfruttate dagli occupanti per il cibo e il legno per costruire armi e altri manufatti necessari alla vita da campo; dall'altra i nemici si saranno trovati sempre più in difficoltà nella resistenza e avranno temuto anche per la loro sorte futura una volta che tutto sarebbe stato distrutto.

Tuttavia la rappresentazione dell'abbattimento di alberi e animali così frequente nei rilievi neoassiri (fig. 9) corrisponde anche a quello scenario di distruzione totale di cui abbiamo parlato più sopra. Queste immagini rappresentano la sorte maledetta a cui vanno incontro coloro che non si piegano al sovrano assiro. Inoltre il re per certi versi attraverso l'abbattimento delle piante si rende padrone della fertilità della terra (almeno di quella dei nemici), assumendo così prerogative che sono proprie della divinità.

<sup>100</sup> L'importanza dei palmeti in Babilonia è di frequente sottolineata nelle fonti testuali: le città stesse e i loro templi sono paragonati a lussureggianti palmeti. Nel poema *Come Erra distrusse il mondo*, Marduk piange per la sua città, "la cui corona" egli aveva "reso rigogliosa come una palma, ma che il vento ha strappato" (iv, 40), che aveva fatto crescere come "un frutteto lussureggiante", ma di cui non ha potuto assaggiare i frutti (iv, 42, esattamente come nel *Lamento per la distruzione di Sumer e di Ur*, etcsl, c.2.2.3: 241). Lo stesso Erra ammette davanti agli dei di aver abbattuto alberi come uno che non ne ha mai piantato uno (e non ne conosce la fatica e la pazienza nell'attesa che cresca) (v, 9).

*La lotta*



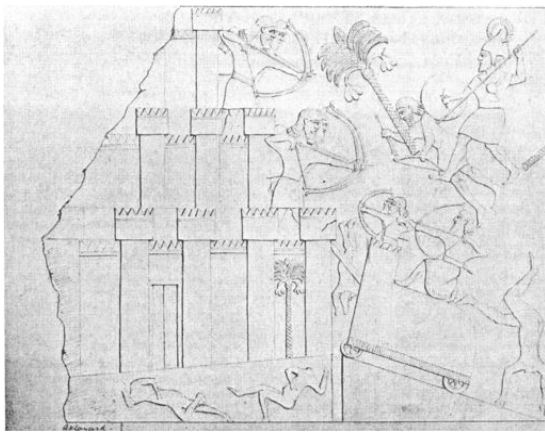
a



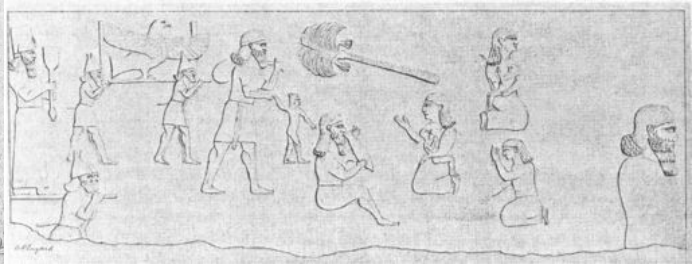
b



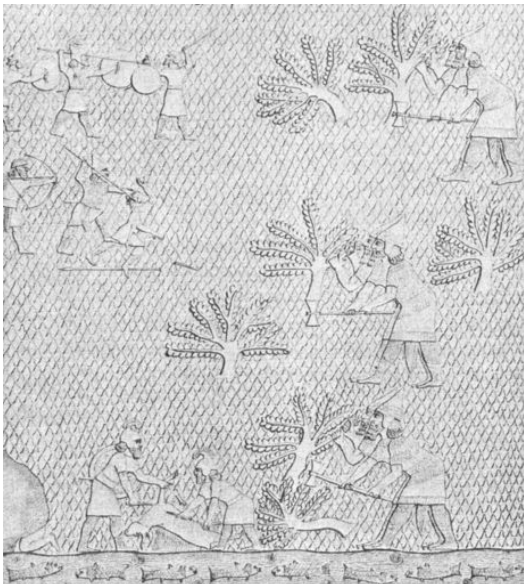
c



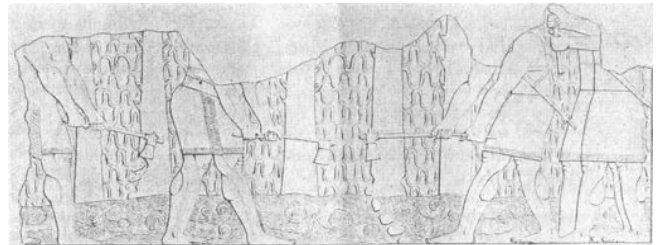
d



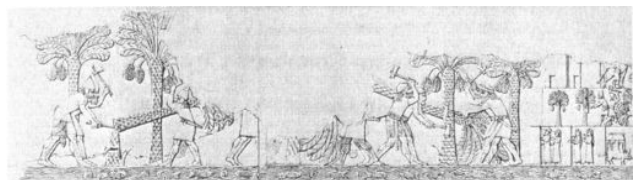
e



g



f



h

Fig. 9 Assurnasirpal II a: STROMMINGER 1963, tav. 206; Salmanassar III b: SCHACHNER 2007, 305; c: KING 1915, pl. VIII; Tiglat-pileser III d: COLE 1997, 38, fig. 3; e: *ibid.*, 38, fig. 4; f: *ibid.*, 39, fig. 5; Sennacherib g: *ibid.*, 40, fig. 7; Assurbanipal h: *ibid.*, 40, fig. 8.

## 5. Il carro che investe il nemico

Un'immagine attestata sia nelle fonti figurative che in quelle testuali prevede il nemico investito dagli animali che tirano il carro da guerra. Il carro è il veicolo da guerra per eccellenza degli dei e del re. Il suo valore di *status symbol* è legato a fattori economici (per i costi di fabbricazione e di possesso e di mantenimento degli animali da tiro) nonché al fatto che la sua conduzione esige una particolare abilità, specialmente durante la corsa veloce in battaglia. Pensiamo alla scena celebre del re elamita Teumman e di suo figlio rappresentati a penzoloni dal carro rovesciato, immagine particolarmente emblematica dell'inadeguatezza del nemico alla detenzione del potere (fig. 22).

Durante il IV, il III e la prima metà del II millennio a.C. le battaglie prevedevano soprattutto combattimenti corpo a corpo, con armi corte oppure a distanza attraverso il tiro di frecce; a partire dalla metà del II millennio a.C. il reparto carrista diventa invece parte integrante dell'esercito, mentre all'inizio del I millennio a.C. si afferma anche la cavalleria.<sup>101</sup> Le più antiche attestazioni di scene con carri che travolgono il nemico risalgono tuttavia al PD. Considerato che lo scontro coinvolgeva prevalentemente fanti, la rappresentazione incentrata su queste macchine da guerra sembra avere una valenza celebrativa. I pesanti carri da guerra a quattro ruote non devono esser stati molto funzionali in guerra; il loro ruolo deve esser legato piuttosto al loro impatto visivo: sollevando il passeggero da terra, essi contribuivano a magnificarne la figura, per certi versi "ingigantendolo", rendendolo quindi temibile. Inoltre considerando il prestigio di questo veicolo, potremmo pensare che il carro equivalesse al trono per il re in battaglia. Nella Stele degli Avvoltoi (vd. tav. 42) solo il re (a parte la divinità sull'altro lato)<sup>102</sup> è rappresentato montato sul carro, mentre l'esercito lo segue a piedi.<sup>103</sup> Ancora nel I millennio a.C. il sovrano è del resto di frequente rappresentato montato sul carro mentre riceve i vinti. Nello "Stendardo di Ur" (vd. tav. 70) la rappresentazione della battaglia è resa solo attraverso l'immagine dei carri che investono il nemico e sul registro superiore, che contiene l'immagine del re, questa macchina da guerra è nuovamente raffigurata, a testimoniare il prestigio. La scena della battaglia è caratterizzata da un forte dinamismo: il movimento virtualmente prosegue senza soluzione di continuità verso destra (non ci sono elementi che blocchino la corsa, a parte il margine fisico del supporto, né inversioni di marcia) e gli onagri dalla marcia iniziale passano alla corsa fino ad essere rappresentati impennati, mentre investono uomini nudi e feriti.

Questo motivo ricorre anche nella glittica del PD III, sia nel sud che in Siria. La scena più semplice prevede un carro con auriga, spinto da un animale che investe un corpo umano (vd. tav. 92, 97); si possono poi aggiungere una figura che sta per montare sul carro, seguita da un soldato che sembra avere l'intento di colpire il conducente (vd. tav. 84) o di aiutare quello che sta per salire sul veicolo (vd. tav. 85), soldati in marcia (vd. tav. 88, 89, 90, 91, 94, 95, 96, 114) o che conducono un prigioniero (vd. tav. 86, 89, 113) o trasportano le vesti dei vinti (vd. tav. 100: in questo caso manca la figura del vinto travolto). I nemici sono di piccole dimensioni, nudi, inermi e in posizioni disarticolate, mentre i soldati sono di dimensioni maggiori, indossano delle gonne, sono armati, stanti o seduti (gli aurighi). Non è possibile distinguere una figura regale. Queste sigillature sono state trovate in aree palaziali ed è probabile che i relativi sigilli appartenessero ad alti dignitari.

<sup>101</sup> La più antica menzione della cavalleria nelle fonti assire risale al periodo di regno di Adad-nirari II (911-891 a.C.), nella descrizione di una spedizione per respingere gli Aramei, vd. PITTMAN 1996, 347.

<sup>102</sup> Tra l'altro nelle parti andate perdute non c'è spazio per la rappresentazione del carro del nemico.

<sup>103</sup> I veicoli sono in origine prerogativa di divinità o di sovrani. Infatti nelle più antiche immagini di troni-slitte, attestate nella glittica tardo-calcolitica, essi sono occupati da figure regali o divine. Il valore di *status symbol* è testimoniato poi dalla pratica di seppellire i re con i loro carri nel PD, attestata nelle necropoli a Kish, Susa ed Ur. INVERNIZZI 1992a, 287, 290.



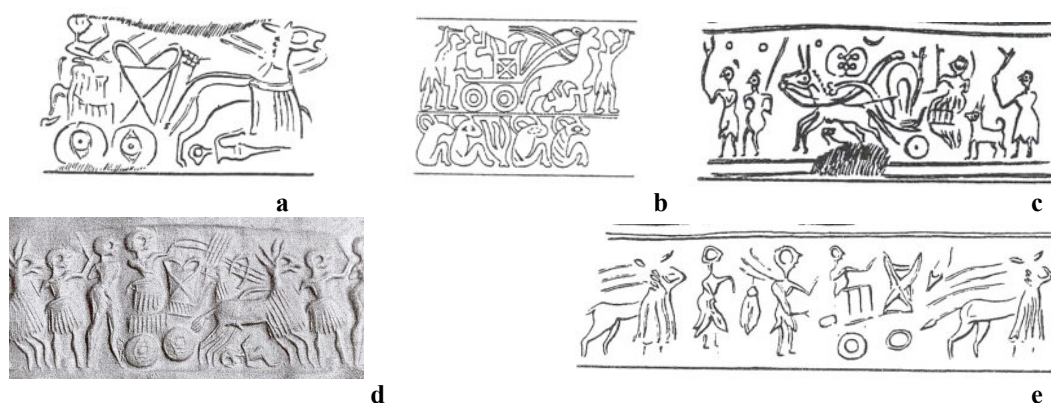
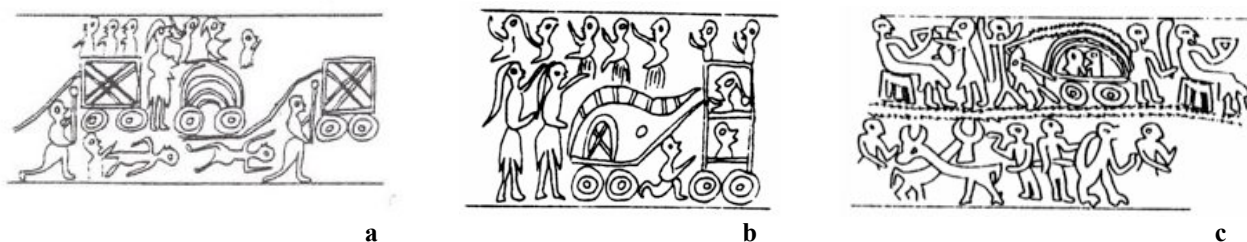


Fig. 10 a: JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 190, cat. 12; b: MARCHETTI 1998, 151, fig. 50; c: JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 191, cat. 15; d: *ibid.*, 187, fig. 15; e: *ibid.*, 189, fig. 3.

In una scena presente su sigillature da Tell Beydar dei corpi umani sono rappresentati distesi a terra, non al di sotto dei ventri animali, ma sotto le ruote di due carri particolari: l'uno prevede una struttura rettangolare con all'interno un motivo ad x, l'altro una copertura ad arco (vd. tav. 98).

Sopra di essi vi sono dei busti di uomini, mentre, al di sotto di quello che potrebbe essere il timone del carro "rettangolare", è rappresentata una figura inginocchiata che regge uno stendardo con testa sferica. Questi veicoli ricorrono anche in altre sigillature. Il carro a copertura curva, sempre con dei personaggi rappresentati sopra di esso e un uomo inginocchiato in basso, può essere congiunto ad una struttura "a torre", con ruote, su cui sono montati degli uomini (fig. 11 b). Su un altro sigillo (fig. 11 d) questo veicolo sembra trainato da un animale e forse è dotato nella parte posteriore di una stanga, sopra la quale è rappresentato un uomo inginocchiato, asta che finisce contro una possibile struttura architettonica; è presente anche il veicolo "a torre" con ruote, sulla cui sommità ci sono due uomini; nell'altro registro sono rappresentati il carro comune trainato da quattro onagri, seguito da un soldato, e un altro guerriero dietro a delle piante (?). In un'altra scena (fig. 11 e) questo carro con copertura, affiancato ad una struttura "a torre", priva di ruote, con busti di uomini che fuoriescono dalla sua parte superiore, presenta una stanga, sopra cui vi sono due ulteriori elementi (corde, tessuto della copertura) e sotto un personaggio inginocchiato. In altre impronte di sigillo (fig. 11 c) un veicolo simile con copertura centinata al cui interno sembrano esserci due busti umani è trainato da un uomo nei pressi di una figura assisa con coppa e di un'altra con in mano una giara. Nadali (2009) ha ipotizzato che la stanga del veicolo con copertura non fosse un timone, quanto piuttosto un ariete, e che pure il veicolo a "torre" fosse una macchina d'assedio, entrambi talvolta rappresentati nei pressi di strutture fortificate stilizzate: queste scene rappresenterebbero quindi battaglie. L'impressione che abbiamo noi è che si tratti piuttosto di contesti cerimoniali, legati forse alla celebrazione della vittoria. In tre scene ricorre una figura seduta che potrebbe essere il sovrano (fig. 11 c, d, f), come nei sigilli di Ishqi-Mari (vd. tav. 113, 114). In un caso al suo cospetto è condotto un uomo nudo che potrebbe essere un prigioniero (fig. 11 f).



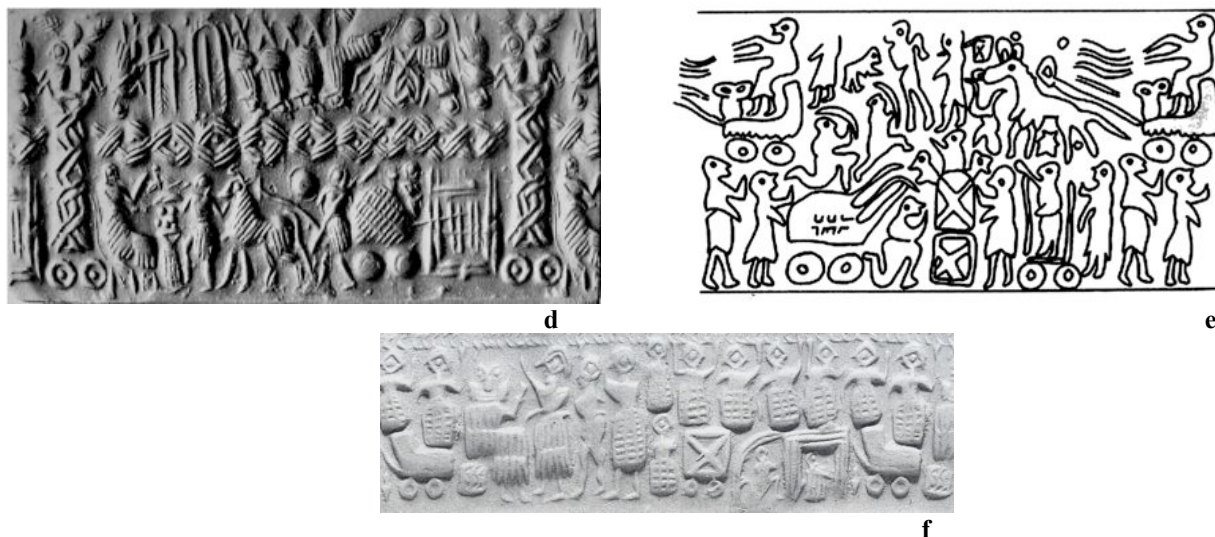


Fig. 11 a: JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 179, Beydar 4; b: NADALI 2009, 52, fig. 5; c: *ibid.*, 52, fig. 6; d: *ibid.*, 50, fig. 1; e: BRETSCHNEIDER *et alii* 2009, 26, fig. 3e; f: ARUZ 2003, 160, fig. 101.

L'iconografia del carro che investe il nemico non sembra essere presente nei monumenti accadici, ma ricorre nella glittica del II millennio a.C.: ad esempio, su quel sigillo paleobabilonese di cui abbiamo già parlato, con il re montato sul carro (vd. tav. 332, fig. 12 c) e su due sigilli siriani (vd. tav. 330, 331 fig. 12 a, b), in cui i corpi dei nemici sono solo in parte sotto la pancia dei cavalli. Le testimonianze della seconda metà del II millennio a.C., riferibili prevalentemente alla glittica levantina, attestano un gusto egittizzante (vd. tav. 359, fig. 12 d), per cui potrebbero anche essere il frutto di imitazione indipendenti di ben note iconografie egiziane. Dalla Palestina provengono scarabei decorati con la figura del faraone che travolge con il carro il nemico, motivo comune anche nei rilievi commemorativi di battaglie che decoravano i templi egiziani (vd. tav. 360-362, fig. 12 e, f).<sup>104</sup> Su un pannello in avorio, a rilievo, destinato a decorare un elemento di arredo, da Megiddo, del XIV-XIII sec. a.C., verosimilmente di produzione siriana (vd. tav. 347, fig. 12 g), ricorre il motivo della battaglia su carro ed è impiegato il principio compositivo che caratterizzava già lo Stendardo di Ur, con gli animali prima al passo, poi impennati. Si tratta del resto di un'epoca in cui si afferma uno "stile internazionale" in cui numerosi motivi iconografici, tra cui appunto quello del carro, si diffondono tra il Mediterraneo orientale e il Vicino Oriente senza che sia possibile in molti casi definirne l'origine precisa.

<sup>104</sup> L'iconografia del faraone che investe i nemici è attestata in reperti egiziani di diverso genere: ad esempio, nella decorazione del carro di Thutmosi III (1482-1458 a.C., vd. LIVERANI 2000, 455), re che affrontò i principi siriani, coalizzati intorno al principe di Qadesh e protetti dal re di Mitanni (GRIMAL 2002, 271-275); nei rilievi di Ramses II (1279-1212 a.C.) presso il tempio di Luxor che celebrano la battaglia di Qadesh (GRIMAL 2002, 326-333, LIVERANI 2000, 512-514); nel rilievo della battaglia contro i "Popoli del Mare" di Ramses III (1186-1154 a.C., GRIMAL 2002, 358-359) a Medinet Habu. In Egitto questa iconografia perdura fino in epoca tolemaica: ad esempio su un rilievo presso il grande tempio di Edfu, Astarte leontocefala è montata su un carro tirato da cavalli che calpestanto un nemico a terra (LECLANT 1960, 47, 48 vd. Doc. 8, 8 bis e 10, 54-58).

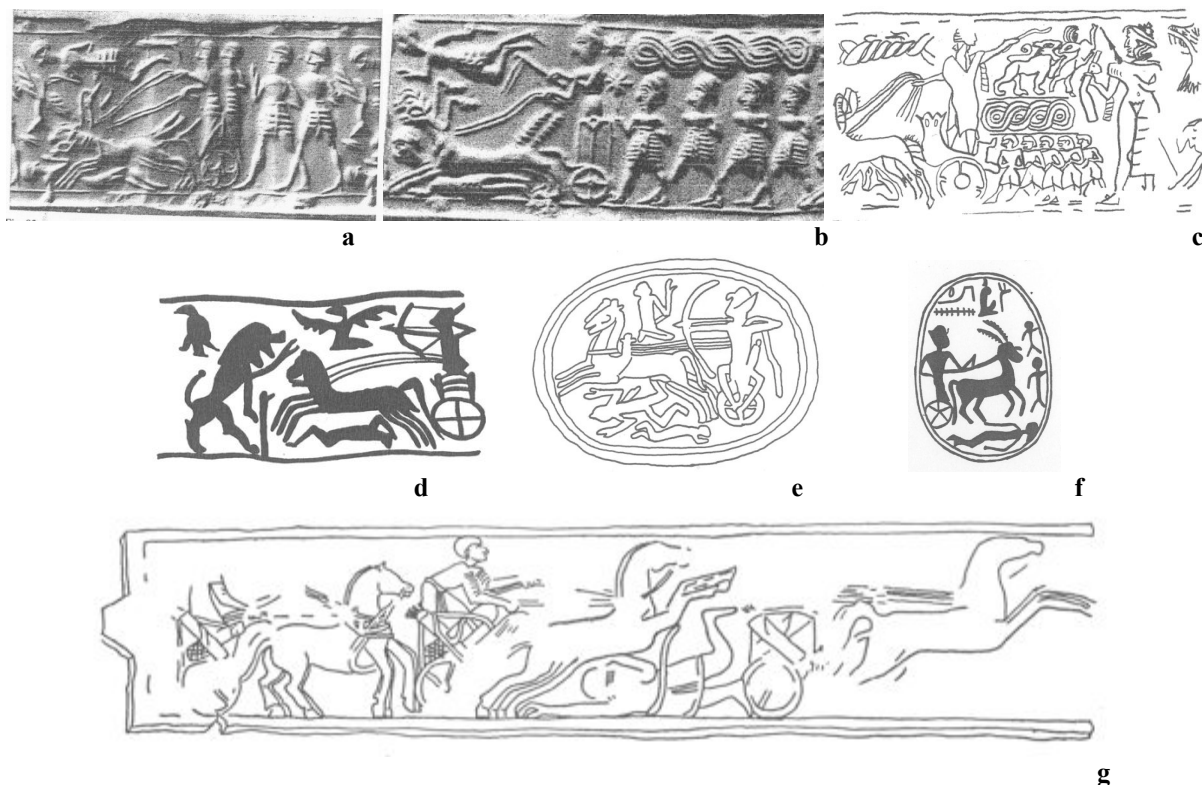


Fig. 12 a, b, c: MAYER-OPIFICIUS 2006, 194, fig. 92, 93; 195, fig. 94; d, e, f, g: AMADASI 1965 fig. 3.4, 6.4, 7.1, 10.1.

Intorno al XII sec. a.C., a partire dal periodo cassita e medioassiro, nella glittica da Babilonia e da Assur è attestata l'analogia iconografica del carro da caccia che investe però, in questo caso, animali (fig. 13). Il nemico è quindi paragonato a una bestia destinata ad essere catturata e uccisa. Questa immagine, nella variante con l'uomo o l'animale calpestato, celebra l'eroismo del sovrano, il suo dominio del mondo umano e di quello naturale.

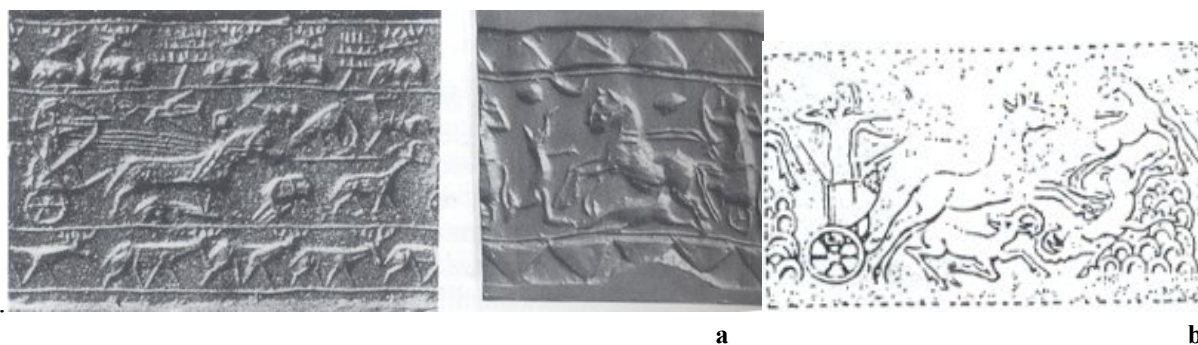


Fig. 13 a, b: INVERNIZZI 1992a, 152, fig. 280, 281; 155, fig. 306.

L'iconografia del nemico travolto dal carro da guerra è impiegata nel X sec. a.C. negli ortostati che decoravano le entrate alle cittadelle di Zinçirli (vd. tav. 356, fig. 14 a) e Karkemish (vd. tav. 357, fig. 14 b) e le pareti del palazzo del re Kapara a Tell Halaf (vd. tav. 348, fig. 14 d). Nei rilievi da Zinçirli e Karkemish sul carro oltre all'auriga vi è un guerriero che punta l'arco e i nemici investiti sono feriti da frecce. A Karkemish (fig. 14 c) e a Tell Halaf (fig. 14 e) sono stati scoperti anche ortostati decorati con scene venatorie nei quali sotto l'animale da tiro del carro sono rappresentate le prede. Nel caso della lastra da Tell Halaf il guerriero alle spalle del conducente è armato di ascia. Da Til Barsip/Tell Ahmar proviene un ortostato decorato con un cavaliere armato di arco che investe un uomo (vd. tav. 350, fig. 14 f). I nemici travolti sono, come da tradizione, nudi e ritratti in posizioni disarticolate.

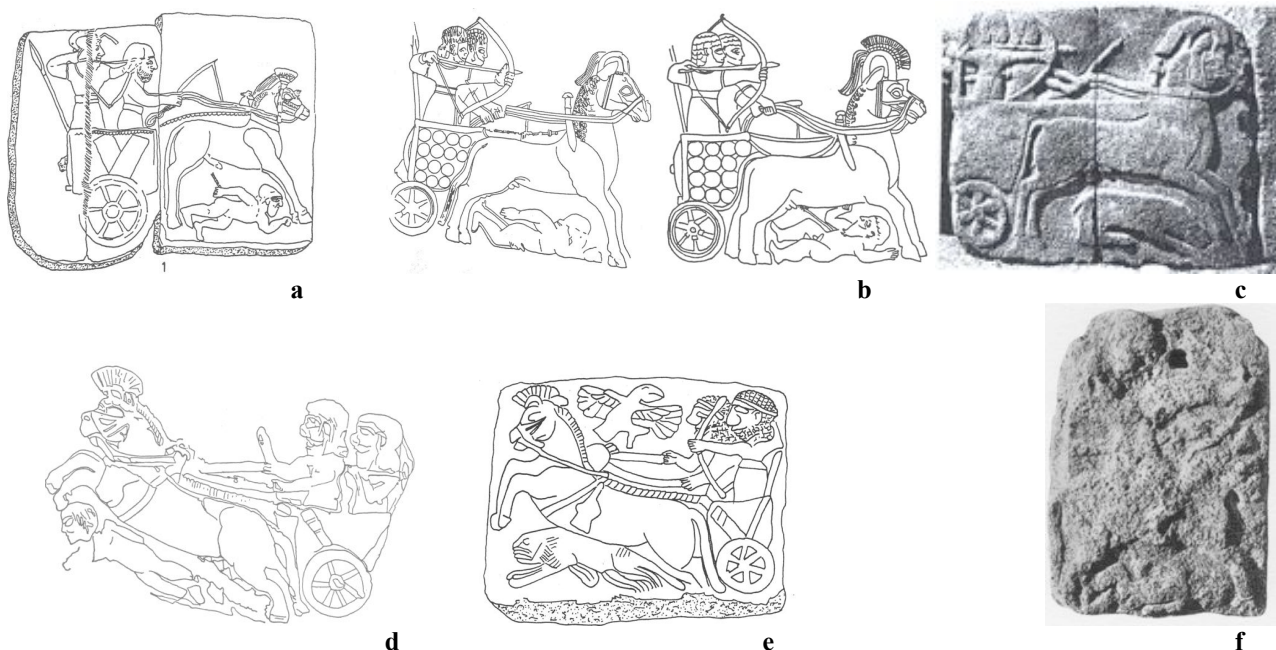


Fig. 14 a: AMADASI 1965, fig. 19.1 (Zinçirli); b: *ibid.*, fig. 16.1, 17.2; c: MAZZONI 1997a, 324, fig. 33 (Karkemish); d: AMADASI 1965, fig. 16.2; e: *ibid.*, fig. 15.1 (Tell Halaf); f: THUREAU-DANGIN 1929, pl. XXXIV, fig. 1 (Til Barsip).

In Assiria le prime scene con carri sono datate al regno di Ninurta-tukulti-Assur (1134-1133 a.C.). L'iconografia del nemico investito dal carro reale è presente nell'Obelisco Bianco trovato a Ninive (vd. tav. 367), del IX sec. a.C. In questo monumento il re si muove sul carro sia in guerra (frammenti D 1,2,3; A 1; B 1, C 1,6), sia di ritorno dalla battaglia (A 4, 5, B 6, 7) nonché durante la caccia (D 8, A 8, B 8, C 8). Nel frammento C 1 il sovrano su carro, insieme ad un auriga, punta un arco in direzione di città che sorgono su due colline; al di sotto dei cavalli impennati vi è un uomo supino, con le gambe piegate, ferito da una freccia (fig. 15 a). Nel frammento D 8 al di sotto dei cavalli da tiro del carro del re, che pure in questo caso caccia con l'arco, vi è un capride, mentre in B, C 8 altre bestie sono travolte dalle zampe impennate dei cavalli (fig. 15 b, c).

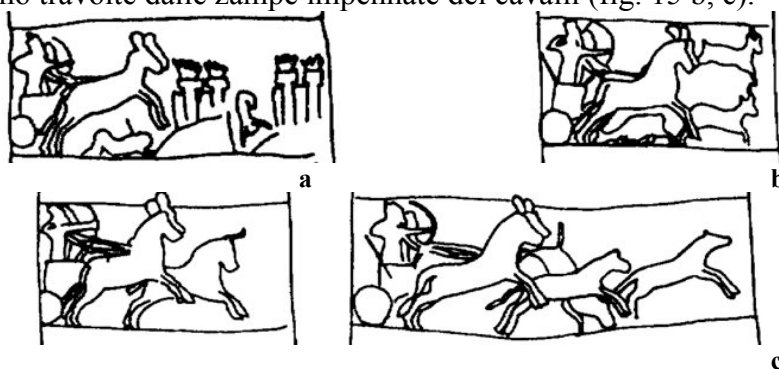


Fig. 15 Obelisco Bianco, a: scena di battaglia; b, c: scena di caccia. PITTMAN 1996, 338, fig. 9 (dettagli).

La stessa corrispondenza tra le scene belliche e venatorie ricorre sulle pareti nella sala del trono B nel palazzo Nord-Ovest di Assurnasirpal II a Nimrud (vd. tav. 368). Sulla parete a sinistra dell'ingresso b i cavalli del re investono un toro e un leone feriti da frecce, mentre a destra della porta sono i nemici ad essere travolti dai carri e dai cavalli in battaglia. In queste lastre vi è una maggiore varietà nella resa della battaglia campale<sup>105</sup>: i nemici a terra possono essere vestiti, nudi, decapitati, colpiti da frecce o ancora con le proprie armi vicino al corpo; un nemico è travolto dalle

<sup>105</sup> L'iconografia del nemico travolto dai cavalli in battaglia è attestata anche nelle fasce bronzee da Balawat attribuite a questo re, vd. BENOIT 2007, 379.

ruote; un cavallo di un nemico è rappresentato capovolto per l'urto, un altro animale sta per cadere e ha la testa chinata a terra, un altro ancora ha la testa rivolta all'indietro; i carri non solo si susseguono, ma sono anche rappresentati affiancati l'uno all'altro. Abbiamo già richiamato l'attenzione sulla presenza del rapace in volo al di sopra dei cavalli, che contribuisce ad attribuire un senso di velocità alla corsa dei carri, costituisce un presagio di morte per i nemici e allude ad Anzu, l'uccello della tempesta, con il correlato significato di attacco distruttivo, secondo un parallelo presente nelle stesse iscrizioni assire.<sup>106</sup> Ricordiamo ora come questo animale sia presente sopra le redini anche nelle scene venatorie attestate nella glittica (vd. tav. 330, 359) e negli ortostati del II millennio a.C.<sup>107</sup>

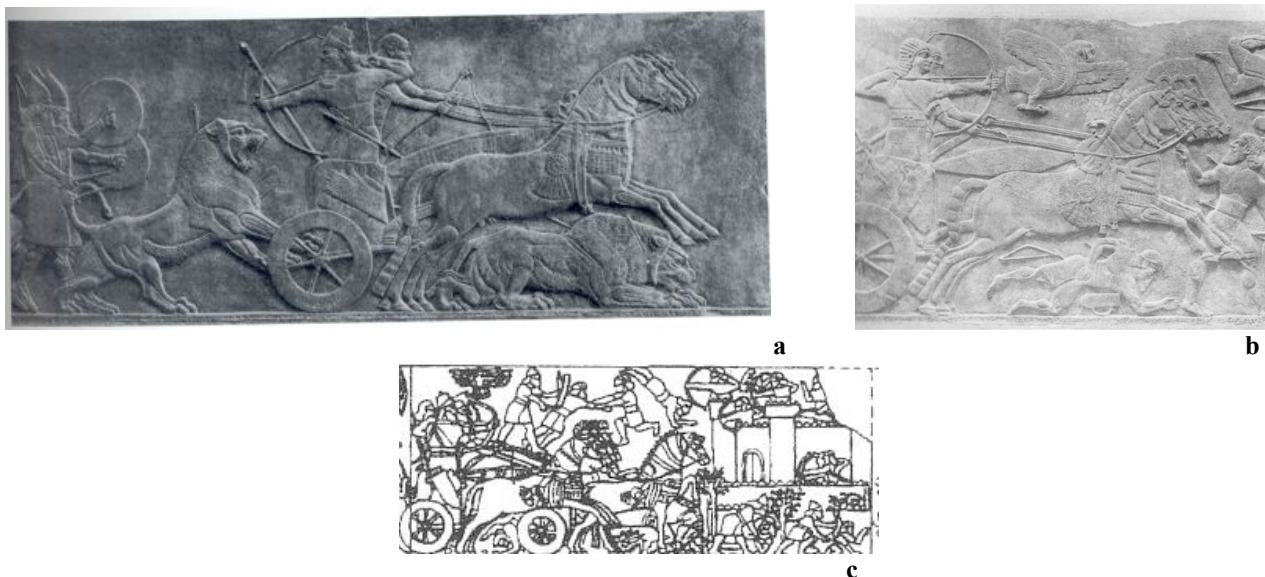


Fig. 16a: INVERNIZZI 1992a, 207; b: MATTHIAE 1994, 108, fig. III.9; c: MATTHIAE 1996a, fig. 2.6 (dettaglio lastra B3, registro superiore).

L'iconografia del nemico travolto in battaglia ricorre in modo sistematico sulle porte di bronzo di Imgur-Enlil (Balawat) di Salmanassar III (vd. tav. 374, fig. 17)<sup>108</sup>: i nemici sotto il ventre dell'animale possono essere anche più di uno; possono trovarsi completamente sotto i ventri dei cavalli o essere travolti dalle loro zampe; possono essere supini, proni o seduti; vivi, morti e decapitati; vestiti o nudi; inermi o con gli archi e le faretre accanto. In un caso due nemici si rivolgono agli Assiri con l'indice levato, forse pregandoli di risparmiarli.

<sup>106</sup> Per le attestazioni nelle iscrizioni regali, vd. CAD A (2vol.), s.v. *anzû*, 154 (b), riferite a Assurnasirpal II, Salmanassar III, Tukulti-Ninurta. Ad esempio, *šamrûte mûrê šimdât nîrišu elišu anzâniš ušparrišma*: "egli (il tartanu) mandò i suoi cavalli assai focosi che erano aggiogati (al suo carro) contro di lui (Argistis), volando come l'uccello Anzu" vd. RA 27, p. 18:16 e p. 20 per traduzione (impiegato dal turtanu a Til Barsip).

<sup>107</sup> Per altre attestazioni nella glittica, vd. ad esempio AMADASI 1965, fig. 2.4; 3.2, 21.5; negli ortostati vd. *ibid.*, fig. 17.1.

<sup>108</sup> È presente sul battente sinistro, nel registro superiore della prima fascia in alto, dedicato alla campagna in Siria del 854 a.C.; nel registro superiore della terza fascia dedicate alla rappresentazione delle battaglie combattute a Tiro, Sidone e a Hazazu; nella quarta fascia, che illustra la spedizione in Siria del 850 a.C.; sul battente destro, nel registro superiore della prima fascia in alto, che illustra la spedizione contro il principato di Ḥamat, così come nella fascia dedicata alla spedizione nell'Urartu.

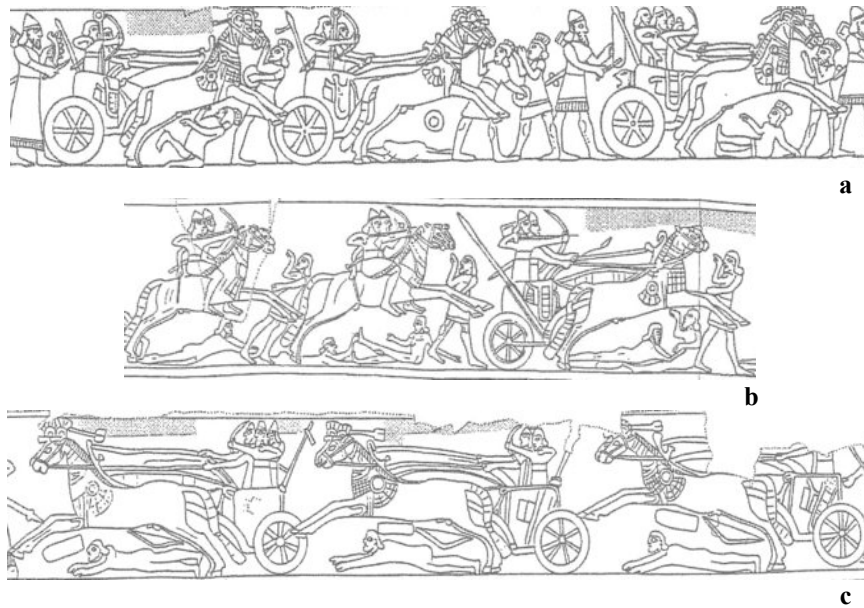


Fig. 17 a: SCHACHNER 2007, 294, taf. 2; b: *ibid.*, 301, taf. 9; c: *ibid.*, 308, taf. 16

Questa immagine ricorre anche nei rilievi dal Palazzo Centrale di Tiglat-Pileser III a Nimrud (fig. 18). Ad esempio, su un ortostato (vd. tav. 379), i nemici non solo sono travolti dai cavalli assiri, ma dagli stessi dromedari delle truppe arabe. In questo caso un soldato ancora vivo e un corpo decapitato stanno per cadere insieme al suolo. Su una lastra (vd. tav. 381) il sovrano è rappresentato montato sul carro fermo, mentre sotto i ventri degli animali da tiro vi è un cadavere decapitato, che pare colto nell'ultimo momento di resistenza prima del crollo.



Fig. 18 INVERNIZZI 1992a, 229, fig. 423; *ibid.*, 230, fig. 426.

Anche nelle scene di battaglia che decorano i rilievi delle sale II (vd. tav. 390), V (vd. tav. 392) e XIII (vd. tav. 396) del Palazzo Reale di Sargon II a Khorsabad i nemici sono ritratti mentre sono travolti dalle zampe dei cavalli assiri e del carro regale, o mentre sono già a terra calpestati, ancora vivi o morti e talvolta decapitati (fig. 19). Sargon II nelle sue iscrizioni racconta di esser passato attraverso i paesi nemici “in un modo distruttivo come Adad con i carri e la cavalleria” *ina narkabti pithalli mēteq kimar(r)ia kīma Adad arhiš*” (ODED 1992, 155).

*La lotta*

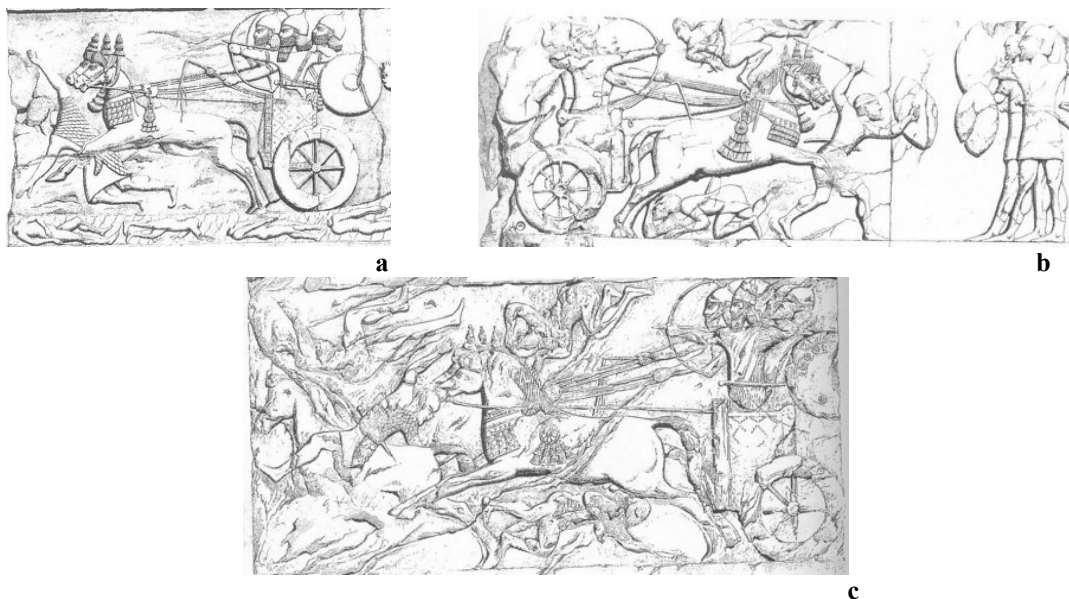


Fig. 19 a: MATTHIAE 1996a, fig. 6.3; b: *ibid.*, 6.22, c: *ibid.* fig. 6.15.

Dalla località siro-ittita di Ta<sup>c</sup>ynat proviene un ortostato (vd. tav. 420, fig. 20 a), decorato a rilievo, databile all'VIII sec. a.C., che forse era collocato nei pressi della porta urbana, in cui un nemico di dimensioni notevoli è rappresentato al di sotto delle zampe di un cavallo e delle ruote di un carro su cui sono montati due uomini. Questa iconografia è impiegata inoltre nella rappresentazione della battaglia con i carri che decorava la fascia esterna dello scudo del re urarteo Argishti I (fig. 20 b), proveniente da Karmir Blur, dell'VIII secolo a.C., dedicato al dio Haldi: i soldati urartei, riconoscibili per l'elmo a punta, travolgono alcuni cavalieri, che finiscono, vestiti o nudi, in posizioni diverse e anche decapitati, sotto le zampe dei loro cavalli.

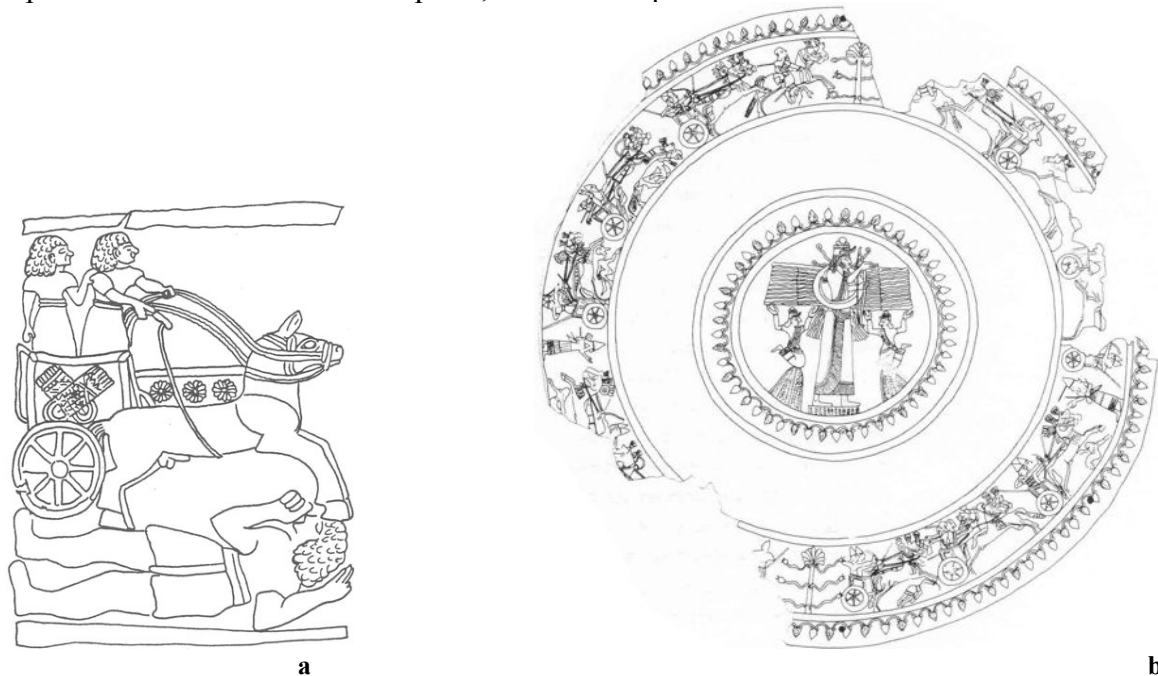


Fig. 20 a: AMADASI 1965, fig. 21.3; b: MATTHIAE 1996b, 128.

Anche in un frammento di tavoletta smaltata (vd. tav. 414, fig. 21), da Nimrud, del periodo di regno di Esarhaddon, al di sotto di un cavallo impennato che trainava un carro, è rappresentato un

egiziano, nudo, supino a terra, con un copricapo ornato da una piuma e con la gola forse trapassata da una lancia.<sup>109</sup>



Fig. 21 INVERNIZZI 1992b, 215.

Numerosissime sono poi le attestazioni di questa immagine nei rilievi provenienti dal Palazzo Sud-ovest di Ninive. Negli annali di Sennacherib si racconta che i carri nel campo dello scontro si muovevano su fiumi di sangue: *murnisqī ... ina damešunu gapšūti isallū nāriš ša narkabat tāḫazija sāpinat raggi u šēni damu u piršu ritmuku magarruš* “ i cavalli (legati al mio carro) guardarono la corrente del loro sangue come un fiume, le ruote del mio carro da battaglia, che ruotano sopra l'uomo debole e malvagio, erano coperte di sangue e di sozzura”.<sup>110</sup>

Il caso più celebre è quello legato alla rappresentazione dello scontro tra l'esercito di Assurbanipal e le truppe elamite presso il fiume Ulai presente nelle lastre della sala XXXIII (vd. tav. 432, fig. 22). Questo è uno dei rari esempi in cui il nemico è rappresentato combattere su carro. Tra l'altro questa volta sono rappresentati solo fanti e cavalieri assiri. Non è un caso che l'episodio che determina le sorti dello scontro sia legato proprio alla rottura del veicolo del re nemico, che blocca la fuga di Teumman e ne permette la cattura e l'uccisione.

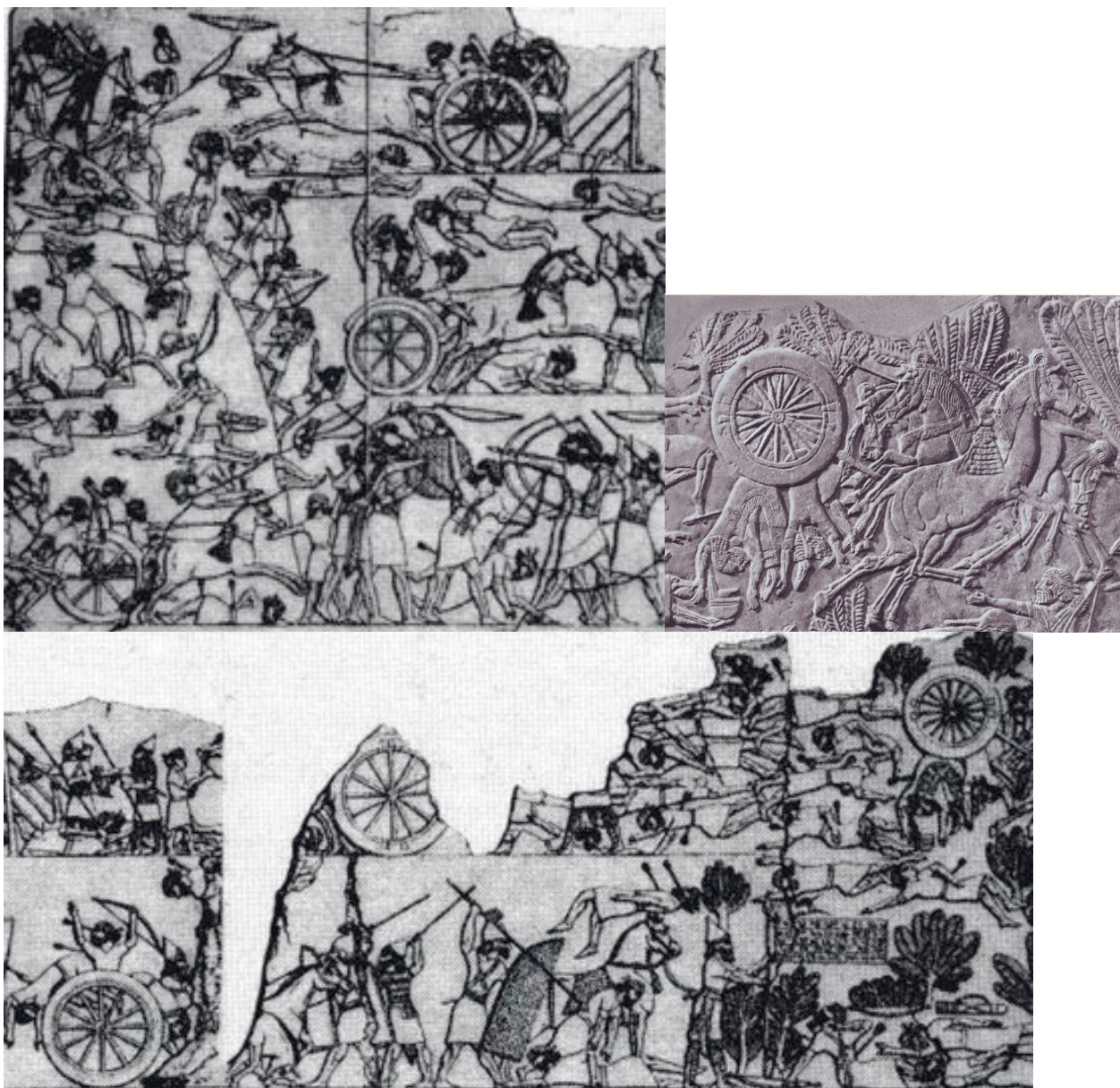
Sulla prima lastra sulla sinistra, nel registro inferiore, un carro elamita in fuga travolge un Elamita ferito. Nel registro mediano vi è un altro carro di Elamiti, su cui è montato un soldato che sta per prendere una freccia dalla faretra, mentre l'auriga ha perso di mano le redini e sta per cadere al suolo. Sotto il ventre dell'animale un Elamita sta per essere calpestato dalle ruote del carro. Nel registro superiore vi è un altro carro, ma diretto nella direzione opposta, sopra cui è montato un soldato assiro con in mano la testa mozzata di Teumman da consegnare a Ninive. Il cavallo corre sopra due nemici. Questi carri sono disposti secondo una linea obliqua, che si conclude in alto con un'inversione di marcia e con un cambiamento dell'identità dei carristi: i carri dei registri inferiori sono guidati da Elamiti verso il fiume, spinti dagli Assiri, mentre nell'ultimo registro il carro è condotto da Assiri vittoriosi. Nel registro inferiore, continuando verso destra, i cavalli cavalcati da Assiri, impennati, travolgono Elamiti. Nel secondo registro, più a destra, vi è un altro carro elamita accerchiato da soldati assiri: i cadaveri di due Elamiti penzolano dal carro, mentre un Elamita, trafitto da frecce, solleva le braccia in segno di resa. Nel registro superiore, a sinistra, è rappresentato il carro rovesciato di Teumman e di Tammaritu: il sovrano e il principe elamiti sono capovolti sotto la ruota del carro, mentre le coppie di cavalli sono incrociate una sopra l'altra. Teumman ha addirittura perso la sua corona ed è ferito alla schiena da una freccia. Va osservato a questo proposito come tra le maledizioni assire rivolte contro i nemici vi sia anche quella del rovesciamento dei carri, attestata ad esempio nel trattato che Esarhaddon stipulò con i suoi vassalli (WISEMAN 1958, 72: 575).

Per riportare un altro esempio, negli ortostati (vd. tav. 428, fig. 23) della sala L del palazzo Nord a Ninive, adiacente alla sala M del trono, i carri assiri travolgono non solo gli Arabi, ma anche i dromedari in fuga dalle truppe di Assurbanipal.

<sup>109</sup> Nel rilievo dalla sala M del Palazzo Nord a Ninive, che illustra l'assedio di una città egiziana, alcuni prigionieri indossano questo copricapo, vd. tav. 427.

<sup>110</sup> ODED 1992, 32; OIP 2 46 vi 6 e 8; *AfO* 20 92:91.





**Fig. 22** INVERNIZZI 1992a, 256, fig. 471; STROMMINGER 1963, tav. 238.



**Fig. 23** STROMMINGER 1963, tav. 242.

Questa iconografia è presente anche nel repertorio glittico neoassiro. Su un sigillo (fig. 24 a) da Ninive, un guerriero avanza su un carro con le redini legate alla vita, puntando l'arco, mentre i cavalli travolgono un corpo umano decapitato; su un altro sigillo (fig. 24 b), il cavallo impennato di un carro su cui sono montati l'auriga, l'arciere e un portatore di scudo investe due uomini e procede contro due arcieri stanti e due inginocchiati; su altro ancora (fig. 24 c), un carro avanza verso sinistra calpestando un corpo e decapitando e stando per travolgere un arciere. Anche i sigilli neoassiri decorati con scene venatorie attestano l'immagine di animali investiti dai cavalli del carro da caccia (fig. 24 d).

Il motivo del nemico o dell'animale travolto continua ad essere presente anche nel repertorio persiano: è attestato ad esempio, nelle sigillature trovate a Persepolis, con il nome di Kurash o di Ciro I (fig. 24 e), in cui due uomini sono rappresentati al di sotto di un cavallo impennato, e nel sigillo di Dario I, in cui il carro regale investe un leone (MATTHIAE 1996b, 263, fig. 24 f). Infine, ancora su due rilievi rupestri di epoca sassanide è attestata questa immagine: nel monumento a Naqsh-e Rostam (fig. 25), il re Ardashir I (224-239/40 a.C.) e il dio Ohrmazd sono rappresentati in groppa a due cavalli sotto le cui zampe vi sono due vinti (CANEPA 2010, fig. 25), mentre nel rilievo a Tang-e-Chowgan, il re Shapur I (239-270 d.C.), è rappresentato montato su un cavallo che calpesta un cadavere, di fronte all'imperatore romano Valeriano inginocchiato (CHRISTENSEN 1944, 222-223).

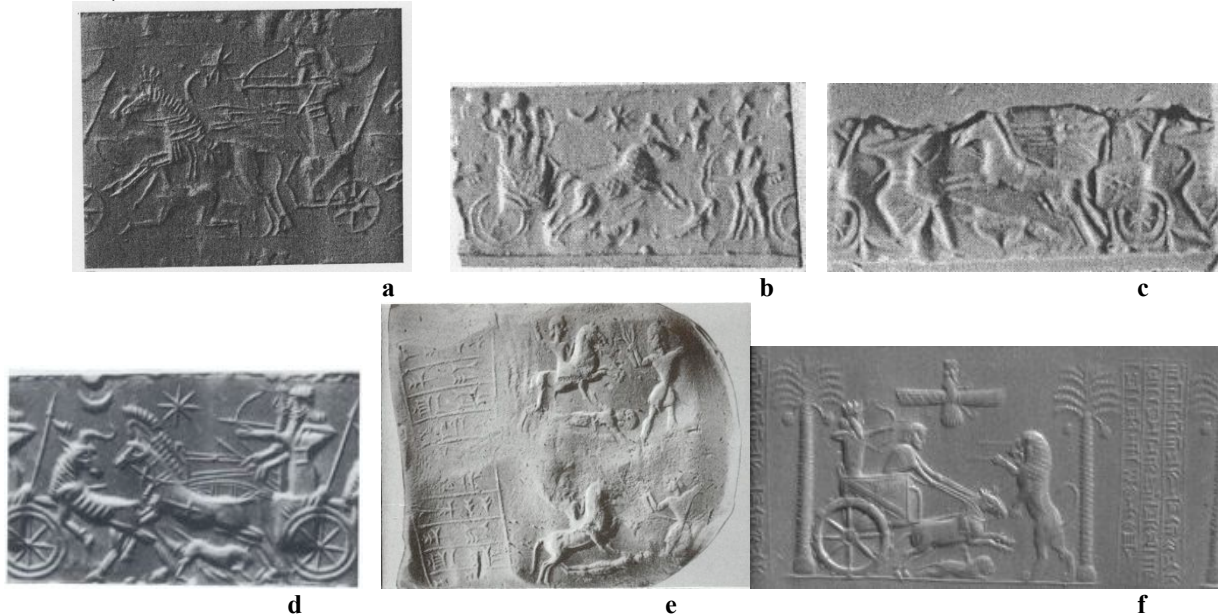


Fig. 24 Glittica neoassira: a: COLLON 2001, fig. 96, pl. VIII; b: LAMBERT 1979, pl. IX, fig. 81; c: *ibid.*, pl. IX, 82; d: INVERNIZZI 1992b, 292. Esempi persiani: e: Amiet 1994, tav. 815; b: MATTHIAE 1996b, 263.



Fig. 25 rilievo di Ardashir I (CANEPA 2010, 577, fig. 12).

## 6. Altri motivi tradizionali legati alla rappresentazione della lotta

A conclusione di questo capitolo, passiamo ora velocemente in rassegna altri motivi legati alla rappresentazione della lotta che ricorrono di frequente nelle fonti iconografiche. Il primo è quello di una figura guerriera che colpisce con la mazza la testa di un nemico. Questa iconografia è attestata ad esempio sulla Stele degli Avvoltoi (vd. tav. 42), dove è Ningirsu che compie quest'azione e su un altro frammento di placca in calcare (vd. tav. 48)) datato verosimilmente all'epoca di Ere'inimginak, ovvero alla fine del PD, trovato proprio in prossimità della stele di Eannatum (BOESE 1971, 199). La qualità del modellato di quest'ultimo reperto è inferiore rispetto alla stele degli Avvoltoi, che ne è stato il modello evidente: i tratti sono resi con linee incise superficialmente e i particolari, ad esempio della capigliatura e della barba, sono appena abbozzati. Il motivo del nemico abbattuto sembra secondario nella placca, centrata forse sulla scena di libagione, mentre nella stele è il soggetto principale: infatti, nella prima la dea Ninhursag è di dimensioni maggiori e dà le spalle al guerriero con mazza, mentre nel monumento di Eannatum la dea è di dimensioni assai inferiori ed è rivolta proprio verso Ningirsu. Nella stele di Eannatum poi il dio non solo colpisce il nemico, ma anche trattiene con la rete una miriade di vinti, mentre nella lastra il guerriero, almeno per quello che rimane, affronta un solo prigioniero. Questa figura guerriera ha una barba lunga e una gonna liscia, come Ningirsu, tuttavia è priva di copricapo a corna. La sua identità divina o umana è dibattuta. A nostro parere, si tratta del sovrano, in linea con un fenomeno che si riscontra alla fine del periodo e che continuerà in epoca accadica: un'acquisizione progressiva di attributi (come la barba lunga e la mazza) e di pose divine da parte del re. Una prova di questa tendenza è costituita dalla Stele di Sargon (vd. tav. 115) in cui il re accadico, come Ningirsu, non solo colpisce con la mazza la testa del nemico (verosimilmente Lugalzagesi), ma impugna anche una rete colma di vinti. In epoca accadica questo motivo evolve nella scena del re o della divinità che colpisce il nemico mentre lo calpesta, iconografia che prenderemo in esame nel prossimo capitolo, per il suo uso preponderante come immagine di trionfo.

Un'altra iconografia che compare nel PD è quella di una figura guerriera che trattiene per i capelli un nemico, parallela a quella dell'eroe o della divinità che trattiene per le corna tori rampanti all'interno di scene di lotta animalistica (vd. tav. 111): è attestata ad esempio su un sigillo da Ur (vd. tav. 93, fig. 26 a) in cui un guerriero disarmato, con gonna lunga con spacco frontale, afferra per la chioma un uomo con le gambe piegate e su un altro sigillo in cui un eroe nudo con capelli lunghi minaccia con un coltello e prende per la cresta un personaggio che ha le braccia abbassate con in mano un bastone (vd. tav. 109, fig. 26 b).

In epoca accadica, quando la teomachia diventa uno dei motivi principali nel repertorio glittico, l'iconografia della divinità guerriera che trattiene per le corna della tiara un suo rivale costituisce una delle soluzioni figurative più attestate per la rappresentazione della lotta.<sup>111</sup> Il dio che aggredisce può brandire una mazza all'indietro<sup>112</sup> o in avanti<sup>113</sup>; può trattenere con entrambe le mani il rivale<sup>114</sup>; può calpestarlo<sup>115</sup> e può infine afferrarlo per la barba (fig. 26 c, d).<sup>116</sup> Il nemico può essere rappresentato stante con le braccia abbassate<sup>117</sup>, con le gambe piegate<sup>118</sup> oppure inginocchiato.<sup>119</sup> I rivali possono anche vicendevolmente afferrarsi le corna e le braccia o minacciarsi con armi.<sup>120</sup> I combattimenti tra eroi sono resi in modo simile: ad esempio su un sigillo

<sup>111</sup> Vd. tav. 131, 132, 134-137, 139-141, 143-149, 151-160, 162-166, 174, 180, 212.

<sup>112</sup> Vd. tav. 131.

<sup>113</sup> Vd. tav. 140, 146, 147, 149, 150, 152, 157, 158, 159.

<sup>114</sup> Vd. tav. 132, 134, 137.

<sup>115</sup> Vd. tav. 132, 143, 145, 148, 151, 153, 162.

<sup>116</sup> Vd. tav. 147, 148, 151, 154, 164.

<sup>117</sup> Vd. tav. 131, 134, 137, 148, 149, 157.

<sup>118</sup> Vd. tav. 146, 147, 150, 151, 152, 154, 155, 156, 157, 159, 160.

<sup>119</sup> Vd. tav. 132, 140, 143, 146, 151, 153, 158, 162, 163, 164.

<sup>120</sup> Vd. tav. 134, 136, 139, 144, 163, 174.

due eroi brandiscono all'indietro una mazza, mentre afferrano per la barba e per il copricapo un uomo inginocchiato in mezzo a loro (vd. tav. 165, fig. 26 e); su un altro sigillo (vd. tav. 212) un eroe trattiene per la testa un rivale e lo minaccia con un'ascia, mentre l'altro ha le braccia abbassate in segno di resa.

Nella glittica non ricorrono scene con soldati comuni rappresentati in queste pose, mentre su un monumento regale troviamo un parallelo: sulla stele di Rimush (vd. tav. 118, fig. 26 f) infatti un alto ufficiale, brandendo una mazza all'indietro, trattiene per la barba un vinto nudo con le braccia abbassate in segno di resa. Non sappiamo se anche i soldati accadici fossero rappresentati in questo modo nelle scene di combattimento corpo a corpo sulle stele accadiche: sui monumenti di Sargon che contengono tracce di registri con scene di battaglia (vd. tav. 116, 117) si sono infatti conservate solo le parti inferiori dei corpi dei guerrieri. È verosimile che brandissero armi, è possibile poi che trattenessero per la testa i nemici, che sono rappresentati prostrati a terra. Tuttavia in questi casi le figure sono ammassate l'uno contro l'altra e in pose diverse. Solo la stele di Rimush corrisponde in modo più fedele ed evidente agli schemi attestati nella glittica, non solo per l'atteggiamento delle figure, ma anche per la loro posizione isolata. Il loro isolamento è funzionale a concentrare l'attenzione di chi osserva l'opera su di esse (anche la posizione dell'arciere con il braccio rivolto verso destra, verso i due, guida la lettura), connotandole come protagonisti e connotando l'episodio come momento pregnante nel racconto. L'ufficiale non è rappresentato come un dio, essendo privo di tiara a corna, tuttavia la sua postura e la mazza ne suggeriscono l'associazione: è dunque celebrato come un eroe, dalla forza sovrumana. La figura del nemico con le braccia abbassate combacia con quella del dio abbattuto nella glittica. In questo modo è espressa l'importanza politica del rivale sconfitto. La sua resa è totale: la debolezza del personaggio è espressa dal suo essere inerme, nudo, incapace di difendersi; il fatto che sia trattenuto per la barba, attributo di virilità, gli nega il possesso di questa qualità e concorre alla sua rappresentazione umiliante.

L'iconografia del sovrano che trattiene per i capelli il nemico è tipicamente egiziana, essendo attestata già nella tavolozza di Narmer (DAMIANO 2001, 21) all'epoca della Iª dinastia (fine IV millennio a.C.) e presente fino al Nuovo Regno e oltre (II sec. d.C.) (vd. VAN HALL 1986). In Mesopotamia invece essa non è molto comune, mentre è attestata prevalentemente in Siria, in opere in cui è evidente la dipendenza dal motivo faraonico: è possibile ad esempio che ricorresse nelle pitture parietali del Palazzo Reale di Mari (vd. tav. 238, fig. 26 g). È frequente poi nella glittica paleosiriana, dove, ad esempio, il sovrano trattiene per la testa una piccola figura di vinto, con l'altra mano abbassata, di fronte ad una divinità (tav. 335), oppure mentre brandisce all'indietro un'ascia (nella tipica posizione dello "smiting god") di fronte ad una sua controfigura (vd. tav. 337, fig. h). Ricorre anche nel Bronzo Tardo, ad esempio su un pannello in avorio dal Palazzo Reale di Ugarit, secondo dei prototipi egiziani della XIX dinastia (tav. 345, fig. 26 i): tuttavia rispetto al modello della vittoria faraonica o dello "smiting god" il sovrano in questo caso non brandisce l'arma all'indietro, ma ha il braccio abbassato e rivolge la punta della spada contro il volto del nemico inginocchiato a terra con le mani sollevate di fronte al viso per proteggersi, o meglio in segno di supplica.<sup>121</sup> La spada è tipicamente siriana e di un tipo (ad elsa semilunata) datato alla fine del XIII sec. a.C. (esemplari sono stati scoperti a Ugarit, Alalakh, Emar, vd. GACHET-BIZOLLON 2001, 44). La figura rappresenta verosimilmente il sovrano di Ugarit nell'atto di abbattere un nemico locale. Anche nel repertorio glittico siriano del Bronzo Tardo (vd. tav. 364, fig. 26 l) ricorre questa iconografia che può essere impiegata per la rappresentazione di divinità guerriere: ad esempio su un sigillo proveniente dal nord della Siria, di stile ittittizzante, un dio al di sotto del disco solare alato punta una spada contro un vinto inginocchiato con le mani levate in gesto di supplica, trattenuto per i capelli. È da notare che sia la figura regale sul pannello da Ugarit che il dio nel sigillo indossano un gonnellino con lembo centrale a frangia che pende e la bandoliera incrociata sul petto, e impugnano lo stesso tipo di spada. Ritroviamo quindi una corrispondenza evidente tra la

---

<sup>121</sup> Questa iconografia è attestata anche nella glittica di Ugarit dell'inizio del Bronzo Recente, vd. AMIET 1992, n. 294-296.

### La lotta

rappresentazione del sovrano e del dio, quanto a posa e attributi, malgrado gli stili diversi dei reperti, l'uno di gusto egiziano e l'altro ittita.

Un'attestazione di questa iconografia ricorre anche in ambito medioassiro e sempre su un reperto di "arte minore": su una pisside da Assur (tav. 344, fig. 26 m) del XIII sec. a.C. un vinto nudo, disarmato, inginocchiato è trattenuto per i capelli da una figura, verosimilmente regale, andata perduta, che lo calpesta. In questo caso il motivo è inserito all'interno di una scena di battaglia. Su una situla dal Luristan del X sec. (tav. 358, fig. 26 n) ritroviamo una scena che ci ricorda gli esempi accadici (vd. fig. 26 e) con due eroi a lato di un uomo inginocchiato da loro trattenuto per la barba e i capelli: l'eroe sulla destra brandisce in alto una spada e calpesta la gamba della vittima. Ancora, in Siria, su un ortostato da Karkemish del X sec. a.C. (vd. tav. 357d, fig. 26 o) un fante punta una lancia contro la schiena di un nemico nudo e di piccole dimensioni, che tiene sollevato da terra, afferrandolo per la testa.

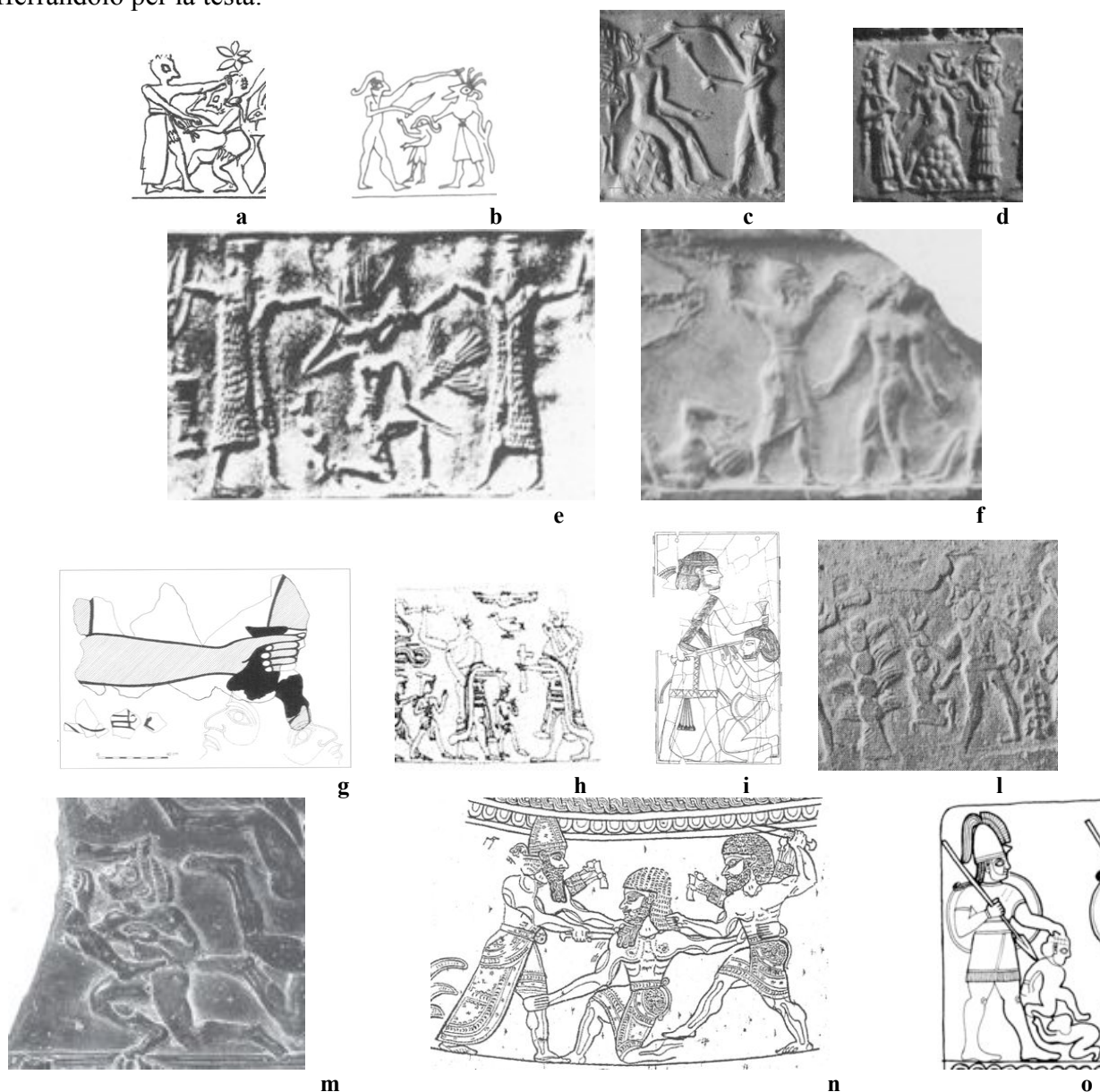


Fig. 26 a: MAYER-OPIFICIUS 57, 198, fig. 103; b: BARRELET 1970, 238, fig. 6e; c: COLLON 1982, pl. XIX, fig. 135; d: *ibid.*, pl. XIX, fig. 136; e: FRANKFORT 1934, pl. III, fig. c; f: FOSTER 1985, pl. II a; g: MINUNNO 2008a, 12, fig. 3; h: MAZZONI 1986, tav. IV, fig. 7; i: GACHET – BIZOLLON 2001, 43, fig. 12; l: MAZZONI 1986, tav. I; m: INVERNIZZI 1992b, 145, fig. 254; n: MATTHIAE 1996, 198; o: HAWKINS 1972, fig. 4.

In epoca neoassira non ricorre l'immagine del re che tiene per la testa il vinto, tuttavia molto frequenti sono le immagini di soldati che in scene di battaglie campali trattengono per il capo i

nemici nell'atto di sgozzarli (ad esempio, nei rilievi di Assurnasirpal II, vd. tav. 368 b - lastre 3, 8 -; di Salmanassar III, vd. tav. 374, fig. 27 a; di Tiglat-Pileser III, vd. tav. 382, 383). Altrimenti i nemici sono trascinati dai soldati verso il re trattenuti per i capelli (ad esempio sulla lastra 17 della Sala del Trono di Assurnasirpal II a Nimrud, vd. tav. 368a) o le orecchie (su un rilievo di Tiglat-pileser III, vd. tav. 385, fig. 27 b; su un rilievo della sala V del Palazzo Reale di Sargon II, vd. tav. 392c). Nei dipinti parietali del palazzo assiro di Til Barsip un nemico è trascinato per la barba presso il sovrano da un soldato (vd. tav. 417, fig. 27 c), mentre in un altro caso un soldato brandisce in alto la spada e trattiene per i capelli un vinto con le gambe piegate (vd. tav. 416, fig. 27 d). Alle spalle dell'uomo che sta per essere sgozzato vi è un altro nemico con le mani sollevate in gesto di supplica, proprio come nella scena della fig. 27 a, tratta dalle Porte di Balawat. L'iconografia del trionfo faraonico era di certo ben nota presso la corte neoassira, come testimoniato ad esempio da un cilindro in avorio decorato a rilievo scoperto nel Palazzo Nord-ovest di Nimrud, di produzione assira, che rappresenta il faraone nell'atto di abbattere un nemico tenuto per i capelli (MATTHIAE 1997, 240). Il sovrano neoassiro non sembra però, in base ai reperti che ci sono giunti, averla adottata per la propria rappresentazione del trionfo, sebbene un parallelo, quanto a postura, forse lo possiamo cogliere nell'immagine del sovrano che abbatte il leone rampante. È possibile che questa scelta fosse dettata dalla volontà di proporre un'immagine regale, originale, indipendente dal modello faraonico.

L'iconografia è impiegata però, come abbiamo detto, per la rappresentazione dei guerrieri. Ad esempio sulla lastra 1 della Sala I del Palazzo Nord a Ninive, dell'epoca di Assurbanipal, appartenente al ciclo scultoreo dedicato alla battaglia combattuta presso il fiume Ulai, incorniciati a lato da due piante e in alto dalla didascalia che racconta l'episodio, vi sono un guerriero assiro e un alto ufficiale elamita: l'Assiro brandisce all'indietro una spada corta e trattiene per la testa l'Elamita, che nel frattempo taglia la corda del suo arco in gesto di resa.<sup>122</sup> Questo è un esempio di un uso, nei rilievi di Assurbanipal, di schemi tradizionali a cui si aggiungono però elementi particolari (il gesto di capitolazione di Ituni) che rendono le scene non convenzionali, in funzione di una narrazione ampia e dettagliata dell'evento, scandagliato nei suoi singoli episodi. Tra le figure che sono rappresentate nella posa di brandire un'arma all'indietro vi sono alcuni geni apotropaici, rappresentati ad esempio sulle lastre collocate presso gli accessi alle sale del palazzo suddetto (fig. 27 f). Questi indossano un gonnellino corto con un lembo centrale frangiato come il guerriero che abbatte Ituni e il genio androcefalo ne condivide pure l'acconciatura. Tali corrispondenze possono esser dovute all'applicazione di un particolare codice espressivo secondo cui quelli (la posa, gli indumenti, la capigliatura) sono gli attributi che permettono l'identificazione dei personaggi come figure guerriere. Tuttavia è anche vero che gli artisti avrebbero potuto differenziare maggiormente le figure, senza per questo rendere problematica la comprensione della loro identità e invece aggiungono la tiara a corna oppure ricorrono alla soluzione del corpo ibrido. Partendo dal presupposto che la corrispondenza fosse volontaria e non legata ad una mancanza di immaginazione, possiamo fare alcune considerazioni, al di là della connotazione eroica delle figure, più sopra ribadita. La prima è che sia i soldati che i geni sono figure di secondo rango nella gerarchia politica umana e in quella divina, al servizio di un'autorità superiore. Inoltre il fatto che i geni agiscano contro forze malefiche dalla natura indeterminata, ovvero contro qualsiasi tipo di minaccia, ci fa pensare che anche il soldato assiro lotti non solo contro un nemico politico, ma contro un'entità che rappresenta il male secondo un'accezione estesa del termine, e che potrebbe mettere a repentaglio la sopravvivenza della società assira in un senso più ampio (non solo dal punto di vista della struttura politica, ma anche ad esempio da quello morale).

Infine immagini simili ricorrono anche in Iran: ad esempio su una stele neoelamita dell'VIII o VII sec. a.C. da Susa nel contesto di una scena di battaglia un guerriero brandisce all'indietro un'ascia e trattiene per i capelli un vinto inginocchiato con le mani sollevate in segno di supplica

<sup>122</sup> La scena è accompagnata da questa iscrizione: "Ituni, il *šūt rēši* di Teumman, re dell'Elam, che aveva rivolto messaggi insolenti verso di me (Assurbanipal), vide il mio potente attacco, con la sua mano trasse il suo pugnale dalla sua cintura e tagliò il suo arco, il fidato compagno del suo braccio", RUSSELL 1999, 173.

*La lotta*

(fig. 27 a) e su un sigillo achemenide il re trattiene per i capelli un nemico stante, mentre tiene nell'altra mano abbassata un pugnale (fig. 27 b).

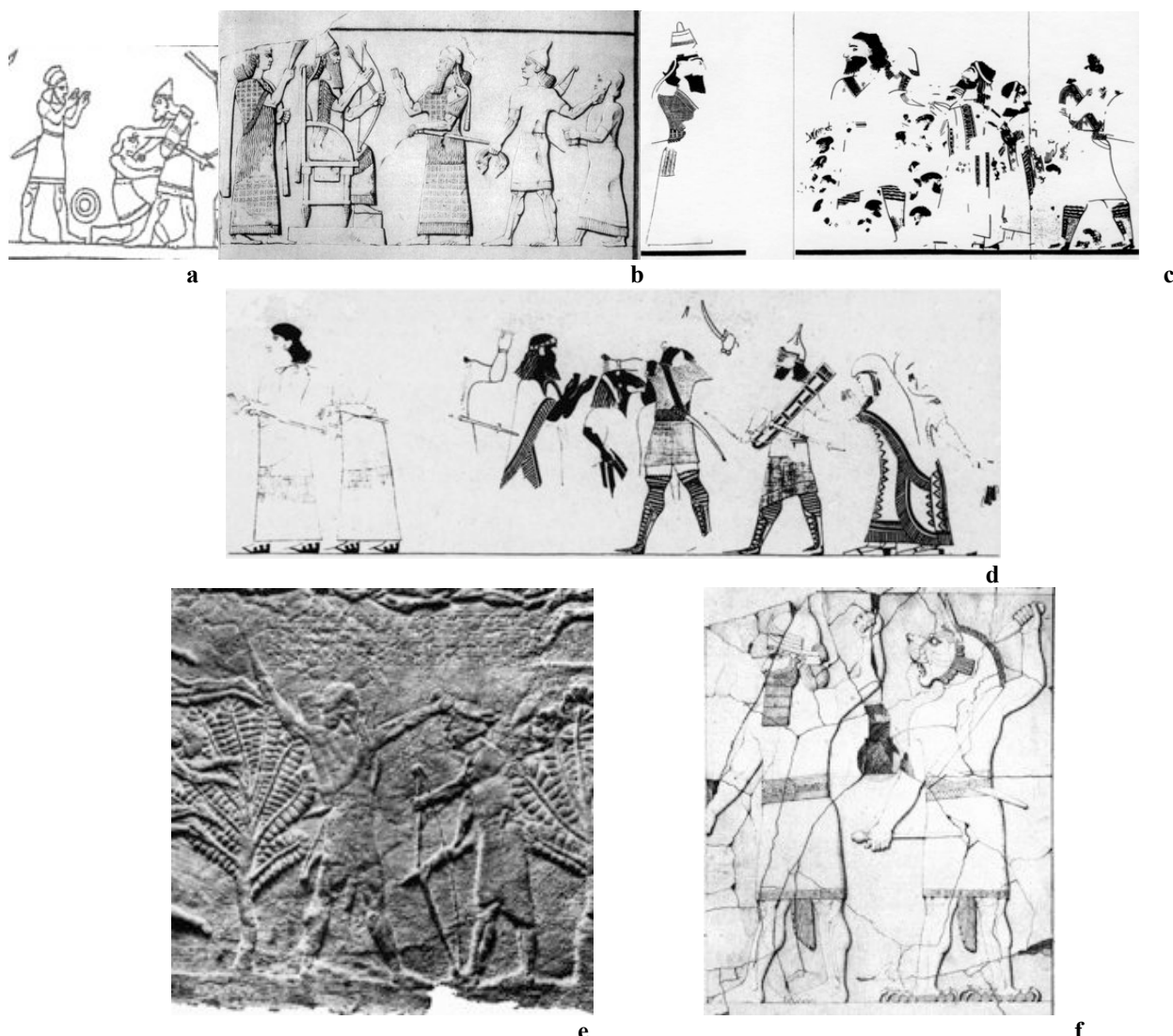


Fig. 27 a: SCHACHNER 2007, 299; b: DOLCE 2004, 123; c: *ibid.*, 129 fig. 11; d: *ibid.*, 128, fig. 10; e: BARNETT 1976, pl. XXIV, 1; f: *ibid.*, pl. XXXI.

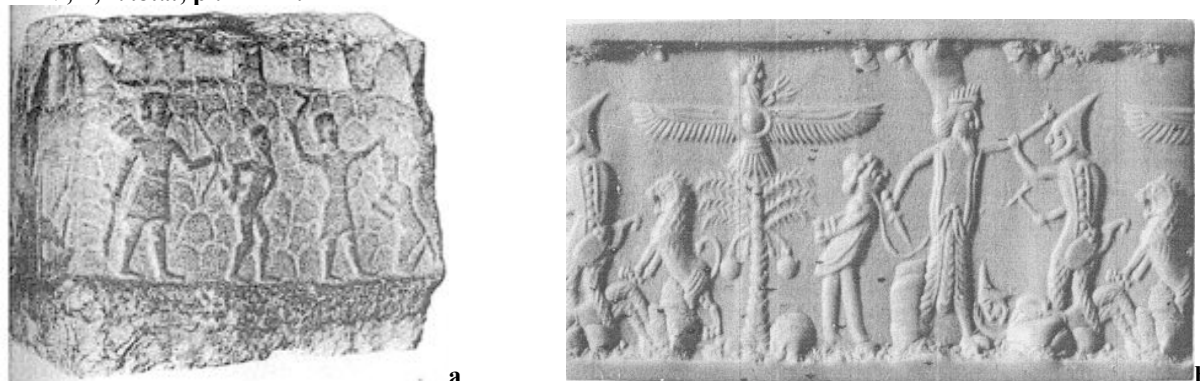


Fig. 28 a: AMIET 1966, 536; b: MATTHIAE 1996b, 263.

Un altro motivo che ricorre di frequente nelle scene di guerra prevede la figura del nemico precipitare dalle mura di una città assediata, nei dirupi in montagna oppure all'interno di un campo neutro. È attestata per la prima volta su sigillature tardo-calcolitiche da Susa (vd. tav. 16, fig. 29 a), su cui un uomo è raffigurato cadere da un edificio attaccato dal "re-sacerdote". Su un sigillo da Beydar del PD un uomo è rappresentato capovolto nel contesto di una scena di battaglia (fig. 11 e,

vd. anche tav. 90), mentre su una placca da Mari (vd. tav. 62, fig. 29 b), dello stesso periodo, un corpo nudo di nemico è raffigurato in posizione disarticolata e rovesciato al di sopra di due soldati, che si riparano con uno scudo. Un cadavere nudo di vinto che precipita dalla parete della montagna ricorre sulla Stele della vittoria di Naram-Sin (vd. tav. 120, fig. 29 c). Infine, l'immagine del nemico che precipita dalle mura della città sotto assedio è comune nei rilievi parietali neoassiri: è presente, ad esempio, sugli ortostati di Assurnasirpal II (vd. tav. 368, 369, fig. 4, 31 a), di Tiglatpileser III (fig. 31 b; all'interno di una battaglia campale, tav. 380; all'interno di un'assedio, tav. 383, 387), di Sargon II (fig. 31 c; vd. tav. 390, ricorre anche sul podio del trono regale dove due cadaveri sono rappresentati precipitare in un dirupo, vd. tav. 398), di Sennacherib (fig. 31 d, e; vd. tav. 404, 406) e del Palazzo Nord di Assurbanipal (fig. 31 f, g; vd. tav. 426, 427). Anche su una stele elamita (fig. 30) dell'VIII o del VII sec. a.C., nel contesto della rappresentazione del momento finale della battaglia, è raffigurato un uomo nudo che, cadendo dalle mura della fortezza, sta per schiantarsi al suolo.

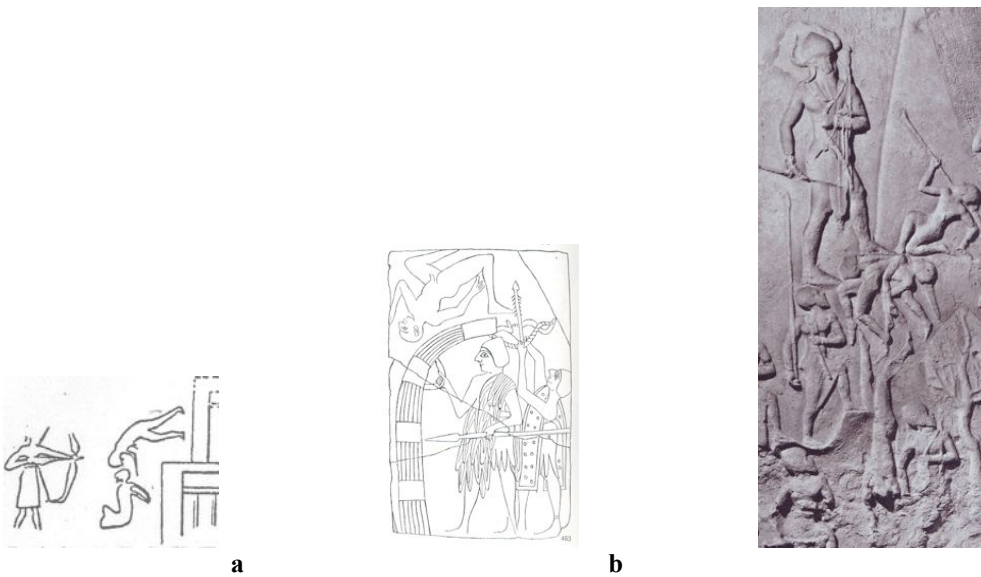


Fig. 29 a: POTTS 1999, 68, fig. 3.12; b: INVERNIZZI 1992b, 296, fig. 463; c: STROMMINGER 1963, tav. 122.



Fig. 30 AMIET 1966, 536, fig. 410.



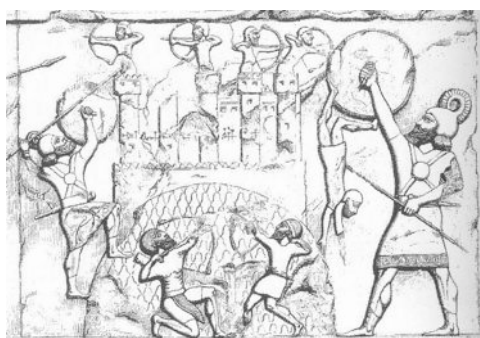
*La lotta*



a



b



c



d



e



f



g

Fig. 31 a: MATTHIAE 1996a, fig. 3.1 (dettaglio); b: *ibid.*, fig. 4.9; c: *ibid.*, fig. 6.23; d: *ibid.*, 8.23; e: INVERNIZZI 1992b, 461, fig. 250; f: STROMMINGER 1963, tav. 237; g: INVERNIZZI 1992b, 264.



## Capitolo VI

### Il trionfo e la sorte del nemico

La vittoria può essere resa attraverso la rappresentazione del nemico morto, ridotto prigioniero o sottomesso, ovvero nell'atto di prostrarsi o di portare il tributo al sovrano vincitore. Altre immagini emblematiche impiegate per la rappresentazione del trionfo sono, ad esempio, quelle del sovrano che abbatte il nemico, che lo calpesta, che lo tiene aggogato. La scena del trionfo in alcuni casi può essere collocata in una dimensione a-temporale e a-spaziale, mentre in altri le circostanze storiche degli eventi risultano maggiormente specificate.

Nella prima parte di questo capitolo ci occuperemo delle immagini relative alle pratiche rivolte alla tortura e all'uccisione del nemico, mentre nella seconda parte discuteremo alcune immagini emblematiche legate alla rappresentazione del sovrano vincitore. Parleremo poi delle immagini legate alla cattura del nemico: la rete con i vinti intrappolati, la sfilata di prigionieri, il nemico aggogato. Infine tratteremo brevemente altre questioni relative ai momenti conclusivi dello scontro: i rituali di purificazioni delle armi, le offerte agli dei e il banchetto per festeggiare la vittoria e la commemorazione dell'impresa.

#### 1. *La sorte del corpo del nemico: supplizi, morte e dannazione*

La violenza trova una delle sue più estreme manifestazioni in guerra e i sovrani mesopotamici, oltre a praticarla, non esitarono a celebrarla nelle loro opere, trovando in essa l'espressione più efficace del e per il loro potere.<sup>1</sup>

La morte del nemico, da cui questi non può far ritorno, rappresenta il simbolo più esplicito e la garanzia stessa della vittoria, che è connotata ulteriormente da fattori di tipo numerico e qualitativo, relativi alla cifra dei vinti e alla loro identità e al tipo di azione da loro subita. Per quanto riguarda il primo aspetto, un numero grande di vinti testimonia la forza dell'esercito e corrisponde dunque alla dimensione della vittoria. Per quanto concerne invece l'identità della vittima, nel caso in cui si tratti ad esempio di un capo, la sua eliminazione sarà più significativa rispetto a quella di un comune soldato.

Il tipo di trattamento a cui è sottoposto il nemico va contestualizzato culturalmente, ovvero è opportuno tenere in considerazione il codice etico, le credenze religiose relative alla morte, il riferimento ad episodi mitici o del passato storico.

Le fonti testuali e visuali documentano diverse pratiche di trattamento del corpo del nemico, sia pre- che post-mortem, tra cui l'amputazione di parti corporee, lo scorticamento, l'impalamento, secondo pratiche simili a quelle in uso in altre civiltà contemporanee, ad esempio in Egitto.<sup>2</sup> Inoltre

<sup>1</sup> I monumenti di guerra moderni rappresentano perlopiù soldati e armi, di frequente associati ad emblemi nazionali come la bandiera o ad altri simboli legati all'idea di libertà nella forma, ad esempio, di una dea alata o di catene spezzate. Se in essi sono rappresentati dei morti o delle persone stremate, è il sacrificio patriottico dei caduti ad esser celebrato e commemorato e non l'abbattimento dei nemici. La rappresentazione delle atrocità della guerra in epoca moderna nei media occidentali è tendenzialmente occultata o per lo meno il più possibile ammorbidita nel caso in cui i paesi occidentali ne siano gli attori. Le azioni in guerra sono rappresentate come se fossero interventi limitati e mirati, chirurgici, razionali, come se ciò bastasse a ridurre la gravità. Lo spettacolo della morte trova uno spazio maggiore nei media occidentali qualora i paesi coinvolti siano altri. In tal caso vengono rappresentate come scellerate, opera di popoli lontani dalla civiltà, disumani, azioni che anche gli eserciti occidentali in realtà compiono in giro per il mondo.

<sup>2</sup> Per una discussione sulla mutilazione (di teste, mani, genitali) in guerra in Egitto, vd. MINUNNO 2008a, 21-22. Negli annali dei faraoni (ad esempio di Thutmose III, Amenhotep II, III, Ramses III) sono presenti conteggi di mani, falli e di prigionieri. Nelle fonti iconografiche frequenti sono le scene legate a questo tema. Ad esempio, nella tavolozza di Narmer di fronte al faraone con corona rossa sono rappresentate due file di cinque uomini, con le braccia legate dietro la schiena e la testa tra le gambe; accanto ad essa, per nove di essi vi è il fallo reciso. In epoca più recente, soldati egiziani depongono mani mozzate nel contesto della battaglia di Qadesh sui rilievi della corte I del Tempio di Seti I e di Ramses II ad Abido, a Luxor (annesso alla parete settentrionale della corte a colonne di Amenophis III), a Karnak (parete esterna della corte tra IX e X pilone), nella sala a Pilastrini (parete laterale destra) ad Abu Simbel. È da notare che in Egitto la decapitazione è "ideologicamente" concepita come rivolta ai nemici. Ad esempio nei Testi delle Piramidi (la sentenza 477) Thot è immaginato limare il coltello per rimuovere le teste e i cuori di coloro che si oppongono al re; la

i cadaveri dei vinti potevano essere accatastati in cumuli e, se lasciati insepolti, potevano finire in pasto agli animali.

La decapitazione poteva esser inferta al momento dell'uccisione oppure in un secondo momento. La testa ha un valore particolare in quanto assicura la morte del nemico e ne permette l'identificazione. Anche le mutilazioni potevano costituire dei sistemi di tortura, oppure potevano esser compiute dopo la morte dell'individuo, dato che alla consegna degli arti da parte dei soldati poteva esser corrisposta una ricompensa. Considerata la funzione punitiva delle mutilazioni nelle pratiche giuridiche, esse in guerra potevano costituire un segno evidente della colpevolezza del nemico, in un contesto in cui la battaglia era concepita come una prova ordalica (MINUNNO 2008b, 247).

A queste pratiche e alla loro rappresentazione sono state attribuite funzioni pratiche, amministrative, propagandistiche, rituali e magiche. Esse potevano esser legate ad una politica del terrore volta a indebolire l'opposizione; inoltre le parti mutilate potevano funzionare come medium di comunicazione tra il re, i suoi sudditi e i suoi nemici: la loro consegna da parte dei soldati o di "vassalli" poteva fungere da prova di fedeltà nei confronti del sovrano oppure, se il destinatario era il nemico, essa poteva costituire una minaccia o una sfida.

La funzione amministrativa è testimoniata dalla rappresentazione sui rilievi neoassiri di funzionari intenti a scrivere nei pressi di cumuli di teste deposte a terra da soldati: è possibile quindi che il numero delle teste venisse registrato per permettere il computo dei nemici uccisi.

Per quanto concerne la funzione propagandistica di queste pratiche e della loro rappresentazione, esse potevano contribuire ad aumentare il consenso interno, connotando la vittima come un individuo colpevole, debole, non degno di rispetto e l'esecutore come un attore di giustizia, superiore quanto a forza e di conseguenza legittimato nella sua posizione di potere.

Per quanto riguarda il significato simbolico di annientamento totale (*ibid.*, 249), la testa, le mani e i falli potevano esser concepiti come le sedi corporee della vita: la testa, in particolare, perché una volta tagliata non rimane nessuna speranza di sopravvivenza; le mani e le gambe perché funzionali all'azione, gli organi genitali alla riproduzione. Analoga quanto a funzione pratica e simbolica è la distruzione dei campi, fonti anch'essi di vita per il paese nemico.

Per quanto riguarda gli aspetti ritualistici, pratiche simili sono attestate nei racconti mitologici nonché, in alcuni casi, esse potevano esser compiute nel contesto di cerimonie.

### 1.1. Cumuli, distese, fiumi di cadaveri

I sovrani nelle loro iscrizioni sostengono di aver ucciso con i loro eserciti innumerevoli nemici.<sup>3</sup> I re accadici, a partire da Rimush, nelle loro iscrizioni riportano conteggi precisi di prigionieri e morti.<sup>4</sup> Per quanto la cifra delle vittime sia definita nelle iscrizioni reali in alcuni casi fino alle unità, essa ha un valore iperbolico, non fattuale, ed è volta a glorificare le gesta del re. Del resto essa può

---

sentenza 535 afferma che Horus punisce i seguaci di Seth tramite la decapitazione, lo smembramento, l'eviscerazione (DOUGHERTY – FRIEDMAN 2008, 333).

<sup>3</sup> Nelle iscrizioni reali assire, ad esempio, il numero delle vittime è reso con espressioni come "incalcolabili" (*la nībi, ša nība la išû*), "innumerevoli quanto le stelle del cielo" (*ša kīma kakkabē šamē menûta la išû*), vd. FOUTS 1994, 209.

<sup>4</sup> Ad esempio, "Rimush fu tre volte vittorioso su Sumer in battaglia. Uccise 11.322 uomini. Prese (tot. Prigionieri). Poi catturò KA-ku, re di Ur e i suoi governatori. Poi prelevò il tributo fin dal Mare Inferiore. Poi fece uscire 14.100 uomini dalle città di Sumer e li fece eliminare. Poi conquistò le loro città e distrusse le loro mura. Allora, sulla via di ritorno, Kazallu (a nord di Nippur) si ribellò. Egli la conquistò ed uccise 12.052 uomini al suo interno. Prese 5862 prigionieri. Poi catturò Ashred, governatore di Kazallu e distrusse le sue mura. In tutto (sono) 54.016 gli uomini uccisi, presi prigionieri e gli uomini che eliminò" (RIME 2, 1.2.4: 1-70). Per quanto riguarda Adab e Zabala: 15.718 morti; 14.576 prigionieri; ? deportati. Per quanto riguarda Umma e Kidingira: 8900 morti; 3450 prigionieri; 3600 deportati. Per quanto riguarda Ur e Lagash: 8040 morti; 5460 prigionieri; 5985 deportati. Vd. RIME 2, 1.2.1-3. Probabilmente durante il regno di Rimush i prigionieri di guerra erano trattati come merce e venivano redistribuiti o venduti. In un'iscrizione che commemora la vittoria di Naram-Sin su una coalizione di città-stato sumeriche e Amorrei, i vinti conteggiati sono divisi per rango (tot generali, governatori, capi, capitani ecc.) per una somma complessiva pari a 137.400 uomini sconfitti (RIME 2, 1.4.2: vii 11).

## Il trionfo

derivare dalla moltiplicazione proporzionale del numero delle vittime del re precedente.<sup>5</sup> A tal proposito, tra le convenzioni espressive, impiegate sia nelle fonti testuali (nelle iscrizioni regali, nei lamenti per la distruzione delle città<sup>6</sup>, nelle preghiere e nei testi mitologici) che in quelle visuali, vi sono le immagini di cumuli, distese, fiumi di cadaveri di nemici.

Al di là dell'aspetto quantitativo connesso a queste immagini, esse rappresentavano la dannazione eterna a cui era destinato il nemico. In Mesopotamia infatti un morto che non riceveva sepoltura, privato delle cure e delle offerte dei suoi cari, era destinato ad un'esistenza ultraterrena tormentata, come testimoniato da questa sentenza tratta dall'epopea di Gilgamesh (tav. XII, 150): "Colui il cui corpo rimane insepolto nella piana, il suo spirito non avrà pace nell'aldilà". Questa condizione rientrava tra le maledizioni che i sovrani rivolgevano contro i loro nemici. Ad esempio, nell'epilogo del Codice di Hammurabi (XLIV, 16) leggiamo: "Ishtar spargerà, ovunque nella piana, pile di cadaveri dei suoi soldati; non sarà permessa la sepoltura delle sue truppe"; e in modo analogo, nel trattato di Esarhaddon con i suoi vassalli (WISEMAN 1958, 66): "Sotto, negli Inferi, possano i grandi dei rendere il tuo fantasma assetato di acqua (col vi: 476-477); possa la terra non ricevere il tuo cadavere (in una sepoltura)" (col. Vi: 484).

La pratica di erigere cumuli di cadaveri<sup>7</sup> è attribuita alle divinità guerriere: Ninurta, ad esempio, nell'opera *Le gesta di Ninurta*, riduce Asag morto ad un cumulo<sup>8</sup> e nella *preghiera per Samsuiluna* è pregato di "spargere in cumuli" per il sovrano gli abitanti delle città che egli odia (BLACK *et alii* 2004, 55: 30-38). In modo analogo è invocato Nergal in una preghiera per Shu-ilishu.<sup>9</sup> Nella preghiera rivolta ad Inanna da Ishme-Dagan si dice che Enlil e Ninlil hanno dotato la dea del potere di "accumulare in pile i corpi dei nemici" (BLACK *et alii* 2004, 91: 12).

Questa pratica è attestata già nel periodo Protodinastico.<sup>10</sup> Ad esempio in un'iscrizione del re Enmetena/Enmetēnāk del PD IIIb si racconta che Ningirsu, combattendo per ordine di Enlil, eresse cumuli con i cadaveri dei vinti e poi che il sovrano, a sua volta, sconfitto il re di Umma, elevò in cinque punti tumuli con le ossa dei vinti che erano sparse per la pianura, per poi fissare nuovamente i confini tra le due città.

Sul registro superiore della faccia storica della Stele degli Avvoltoi (vd. tav. 42, fig. 1 a) alla destra del re Eannatum e delle sue truppe, in marcia sopra una distesa di cadaveri, è raffigurato un cumulo di corpi di nemici rasati, imberbi e nudi, ammassati in modo disordinato, mentre, in alto, rapaci volano portando via brandelli di cadaveri. Tra i morti vi sono degli uomini in piedi che non è chiaro se siano dei vinti occupati nell'accatastare i morti o se siano colti nel tentativo della fuga, essendo rivolti tutti verso destra. Sul secondo registro, in basso, è rappresentato un altro cumulo ma, in questo caso, i corpi sono allineati orizzontalmente e stanno per essere ricoperti di terra. A lato un operatore culturale compie una libagione nei pressi di animali sacrificati e vasi, al cospetto di una

<sup>5</sup> Il fatto che, in alcuni casi, il numero delle vittime aumenti nelle diverse edizioni di un testo prova che lo scopo non era quello di fornire numeri reali, ma di rendere l'idea della grandezza della vittoria, vd. FOUTS 1994, 210.

<sup>6</sup> Nel *lamento per Sumer e Ur*: "Loro ammassarono...in cumuli, loro sparsero...come covoni." È probabile che i termini in lacuna siano cadaveri (BLACK *et alii* 2004, 131: 93). Nella *lamentazione per Sumer ed Ur*: "C'erano cadaveri che galleggiavano nell'Eufrate" (*ibid.*, 131: 94).

<sup>7</sup> Si è ipotizzato che questa pratica fosse una sorta di sepoltura collettiva, necessaria per evitare che gli spiriti dei morti tormentassero i vivi (WESTENHOLZ 1970, 30-31), tuttavia è verosimile che essa servisse ad esibire la sconfitta del nemico e a fungere da monito contro i resistenti.

<sup>8</sup> "Lo ammucciò come se fosse un cumulo di mattoni rotti, lo ammucciò come se fosse farina, come un vasaio fa con il carbone; lo ammucciò come terra impressa il cui fango è stato mosso" (BLACK *et alii* 2004, 171: 294-297).

<sup>9</sup> Nell'*adab per Nergal a favore di Shu-ilishu*, si dice che Nergal accumula la gente in cumuli: "che...la gente in cumuli!" (*ibid.*, 159: 4). E ancora: "Nergal raccogli in cumuli i suoi malfattori per lui, per Shu-ilishu, il principe che mostra i divini poteri che durano degli dei Anuna!" (*ibid.*, 159: 31). "Accumula in pile per Shu-ilishu gli abitanti della città che non l'appoggiano" (*ibid.*, 160-161: 62).

<sup>10</sup> Per altre attestazioni dell'immagine di cumuli di cadaveri nei testi di Eannatum, vd. PETTINATO 2003, 157, 159, 162. Questo motivo è attestato anche in un'iscrizione del PD IIIb di Urnanshe di Lagash (CHAVALAS 2006, 11): il sovrano dopo aver elencato le sue imprese come "sovrano costruttore" di templi e le statue offerte agli dei, racconta di aver mosso guerra contro Ur e Umma e di averle sconfitte; elenca i nomi dei nobili ridotti prigionieri e poi afferma di aver eretto un tumulo funerario.

figura di notevoli dimensioni, di cui si sono conservati solo i piedi e parte della gonna, che potrebbe essere il re. Per quanto in questo caso i corpi siano tumulati, è inverosimile che si tratti delle vittime dell'esercito di Eannatum, perché tale rappresentazione avrebbe svilito la forza del re e delle sue truppe. Del resto nelle fonti scritte non sono menzionati i caduti dell'esercito di Lagash, mentre si racconta che Eannatum avrebbe abbattuto tanti nemici da erigere venti tumuli.<sup>11</sup> Il cumulo di corpi umani sembra inoltre assimilabile a quello vicino degli animali distesi anch'essi a terra. Anche i cadaveri umani sembrano dunque appartenere al sacrificio offerto alla divinità. Ningirsu stesso aveva ordinato la guerra ad Eannatum e gli aveva predetto che avrebbe ucciso migliaia (3600) di nemici al punto che i loro cadaveri avrebbero toccato il cielo (CHAVALAS 2006, 11-13). D'altra parte la cerimonia è condotta al cospetto verosimilmente del sovrano assiso, che sembra dunque a sua volta beneficiario del sacrificio. Questi è di dimensioni notevoli, maggiori rispetto allo stesso cumulo: l'accumulo di vittime è dunque proporzionale al carattere sovrumano del re.

Menzioni alla pratica di erezione di cumuli di corpi dopo la battaglia ricorrono anche nei testi di epoca accadica<sup>12</sup> e di Ur III.<sup>13</sup> Ad esempio, in alcune iscrizioni di Naram-Sin su stele della vittoria, tra cui quella celebre che commemora la vittoria sui Lullubei, il re racconta di aver elevato un tumulo funerario dopo aver sconfitto i suoi nemici (RIME 2, 129: ii 1'-iii 4, 143-144). In un'altra iscrizione che commemora la sua vittoria durante la "grande rivolta", si racconta che il re accadico riempì il fiume Eufrate con i corpi dei vinti, per poi conquistare Kish e distruggerne le mura (RIME 2, 107: iv 25'-35'). Nel periodo Paleobabilonese l'immagine dei cumuli dei nemici è frequente nelle iscrizioni regali ed è talvolta associata ai cumuli di rovine delle città distrutte.<sup>14</sup> Su un sigillo (vd. tav. 301, fig. 1 c) appartenente ad un servitore di Zimri-Lim, il sovrano è rappresentato sulla sommità di un cumulo di cadaveri di vinti nudi e di piccole dimensioni nell'atto di dare il colpo di grazia ad un nemico e di calpestarne un altro supplicante, mentre una dea guerriera alata tocca la spalla del re, in gesto di favore. Su una placchetta di terracotta da Kish (vd. tav. 263, fig. 1 d), che potrebbe costituire una replica di una stele della vittoria andata perduta, un sovrano è rappresentato al di sopra di quattro vinti distesi.

Anche nelle iscrizioni dei sovrani assiri e babilonesi<sup>15</sup> frequenti sono le immagini di pile, distese e fiumi di morti.<sup>16</sup> Ad esempio, Tiglat-Pileser I (1114-1076 a.C.) racconta: "come un demone della tempesta feci cumuli<sup>17</sup> con i cadaveri dei loro guerrieri nel campo di battaglia e feci sì che il loro sangue scorresse nelle gole e nelle valli dei monti" (RIMA 2, 14, col. i, l. 77-80).<sup>18</sup> Quest'ultima frase ci ricorda un'immagine, contenuta nell'*Esaltazione di Inanna* attribuita alla figlia del re accadico Sargon: durante la battaglia che Inanna scatena contro i paesi ribelli "il sangue è versato nei loro fiumi a causa tua e le loro genti devono berlo" (BLACK *et alii* 2004, 317: 45). I cumuli di

<sup>11</sup> Ad esempio, in un'iscrizione, si racconta che Eannatum "sconfisse l'Elam, le montagne visibili e accumulò cumuli. Egli sconfisse Uruwa il cui ensi aveva messo il suo stendardo di fronte ad esso (l'esercito) e ammassò cumuli. Egli sconfisse Akshak e ammassò venti cumuli". WESTENHOLZ 1970, 29; per altri passi simili, vd. POTTS 1999, 89.

<sup>12</sup> In un'iscrizione di Rimush leggiamo che egli fece un cumulo funerario (*birūtam*) nei pressi di una città elamita sconfitta (RIME 2, 53: 43-47, 56: 19-23, 58: 19-24).

<sup>13</sup> Ad esempio: "Shulgi, dio della terra, il potente, re di Ur, re dei quattro angoli, quando distrusse la terra di Kimash e Hūrtum, dispose un fossato e una pila di cadaveri" (RIME 3/2, text 33, 141). Per altre attestazioni per questo periodo, vd. ad esempio un'iscrizione in origine su statua riconducibile al re Shu-Sin, si racconta come il sovrano ammassò i corpi dei nemici in un cumulo (RIME 3/2, 303: iii 20-21).

<sup>14</sup> Ad esempio, in un'iscrizione si racconta che Iahdulim: "annientò le loro truppe e i loro ausiliari e inflisse una sconfitta su di loro. Fece un cumulo con i loro cadaveri. Abbattè i loro muri e li ridusse a cumuli di macerie". (RIME 4, 606: 67-91). Su un'iscrizione che celebra l'edificazione del tempio di Nergal a Ur da parte di Rim-Sin (1878 a.C.), il dio, pregato di frequente di accumulare pile di vinti, è detto "Signore che distrugge tutte le malvagie terre straniere (e) riduce in cumuli la terra ribelle" (RIME 4, 277-278).

<sup>15</sup> Nell'iscrizione di Ninurta-kudurri-usur, il sovrano racconta di aver riempito le montagne e gli wadi di teschi di nemici (RIME 2, 293: 37).

<sup>16</sup> Nelle iscrizioni di Shamshi-Adad V dopo la conquista di Dur-Papsukal, vengono eretti cumuli di cadaveri (LUCKENBILL 1927, 725).

<sup>17</sup> Erige cumuli di cadaveri di nemici sui fianchi montani (RIMA 2, 15, col. ii, l. 21-22).

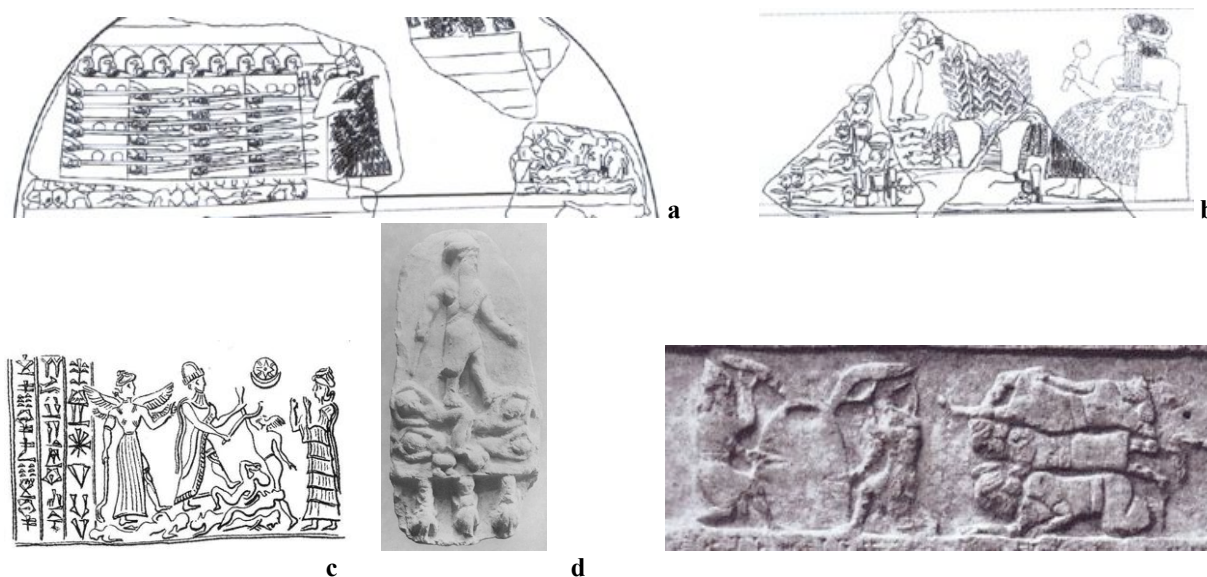
<sup>18</sup> Fece sì che il loro sangue scorresse nelle gole e valli dei monti (RIMA 2, 15, col. ii, l. 14-15; 17, col. iii, l. 23-25).

### *Il trionfo*

morti sono paragonati a mucchi di grano (RIMA 2, 15, col. ii, l. 13). Tiglat-Pileser sostiene di aver fatto in modo che il fiume Name trasportasse i cadaveri dei nemici verso il Tigri (RIMA 2, 15, col. ii, l. 23-24). Malgrado le frequenti menzioni nelle iscrizioni reali neoassire di cumuli di cadaveri, abbastanza stranamente non vi sono immagini corrispondenti nei rilievi, almeno che non consideriamo come uno di questi cumuli la rappresentazione su un rilievo di Tiglat-Pileser III di tre corpi coricati uno sopra l'altro al di fuori delle mura di una città assediata (vd. tav. 377, fig. 1 e).

D'altra parte la rappresentazione di distese di cadaveri, spesso nudi e decapitati a terra, è frequente nelle scene di assedio e di allontanamento dell'esercito assiro dopo la battaglia, come sulle lastre 4 e 5 della Sala del Trono B nel Palazzo Nord-ovest di Assurnasirpal II a Nimrud (vd. tav. 368 fig. 2 e), sui rilievi dalla Sala 2 del Palazzo Reale di Sargon II a Khorsabad (fig. 2 a-d) e sui rilievi di Assurbanipal (fig. 2 f). Tra le maledizioni nel trattato di vassallaggio di Esarhaddon ricorre questa: "Possa Ninurta riempire la piana con i vostri cadaveri" (WISEMAN 1958, 62, col. vi: 426). Per quanto riguarda l'immagine dei fiumi colmi di morti, sulle Porte di Balawat da un fossato attorno ad una città conquistata emergono teste (vd. tav. 374, fig. 3 a); sulle placche in terracotta dipinte di Esarhaddon un cadavere galleggia nelle acque (vd. tav. 414); mentre sui rilievi di Assurbanipal legati alla commemorazione delle spedizioni in Elam i fiumi trascinano cadaveri, carri, cavalli tra i pesci (fig. 3 b, c) e le loro acque, in base al racconto testuale, erano rosse di sangue quanto la lana.

L'immagine del fiume colmo di cadaveri ci riporta alla memoria il fiume degli Inferi, nonché la prova ordalica del fiume<sup>19</sup>, attestata già nelle fonti del periodo paleobabilonese. Ci ricorda inoltre l'episodio dei sogni di Sargon e di Ur-Zababa, nei quali Ishtar affogava in un fiume di sangue il re di Kish. Infine essa, come abbiamo già detto, potrebbe anche evocare il Diluvio, ovvero la punizione divina per eccellenza in Mesopotamia.



**Fig. 1 a, b:** Cumuli di cadaveri sulla Stele degli Avvoltoi (ROMANO 2007, 22); **c:** sigillo paleobabilonese (ORNAN 2007, 69, fig. 7); **d:** terracotta paleobabilonese (MOOREY 1975, pl. XXIII, fig. a); **e:** dettaglio di un rilievo di Tiglat-Pileser III (STROMMINGER 1963, tav. 217).

<sup>19</sup> Sulla prova ordalica del fiume in Mesopotamia, vd. HEIMPEL 1996; BEAULIEU 1992.



Fig. 2 Dettagli di rilievi dalla Sala 2 del Palazzo Reale di Sargon II a Khorsabad. BOTTA – FLANDIN 1849, (a) pl. 64, (b) pl. 76, (c) pl. 61, (d) pl. 63. (e) dettaglio di una lastra di Assurnasirpal II, STROMMINGER 1963, tav. 206; (f) Dettaglio rilievo di Assurbanipal, *ibid.*, tav. 239.

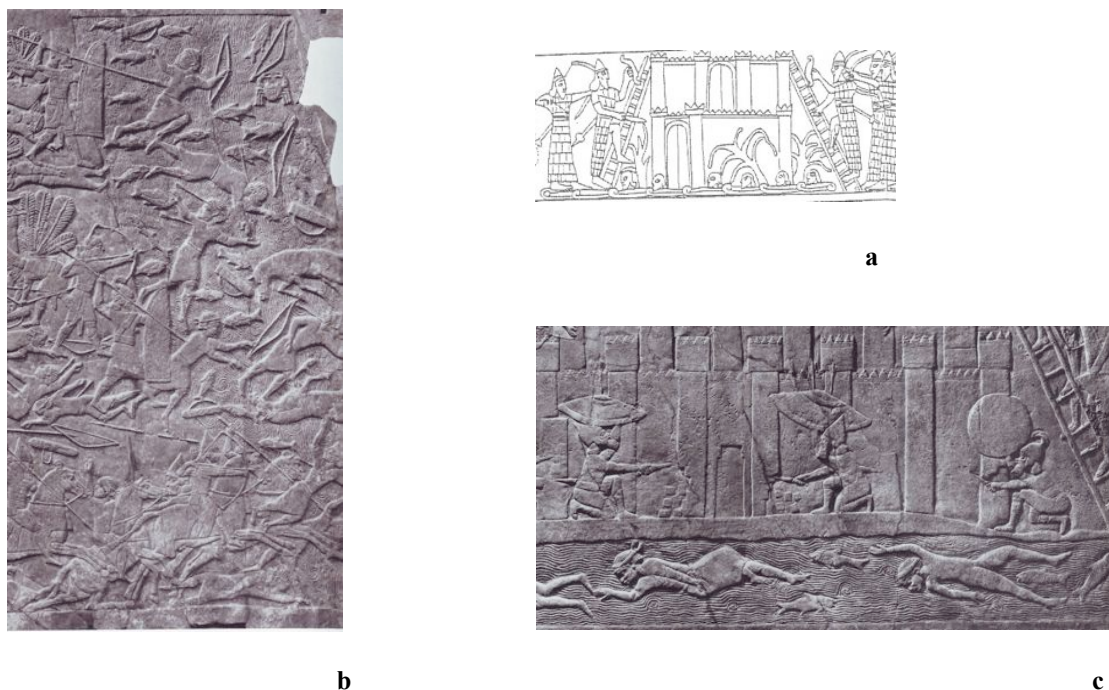


Fig. 3 Fiumi di cadaveri sulle Porte di Balawat (a: SCHACHNER 2007, 305) e sui rilievi di Assurbanipal (b: STROMMINGER 1963, tav. 240; c: *ibid.*, tav. 237).

## 1.2. I cadaveri dei nemici in pasto agli animali

Un'immagine frequente nei testi e nelle fonti iconografiche è quella dei cadaveri dei nemici aggrediti dagli animali. Humbaba, ad esempio, accoglie Enkidu con queste parole quando questi



## Il trionfo

arriva con Gilgamesh nella Foresta dei Cedri: “Avrei dovuto dare la tua carne in pasto ai serpenti volanti, alle aquile e agli avvoltoi” (epopea classica, tav. V: 10). Questa immagine ricorre poi come una comune maledizione in documenti scritti, di genere diverso, come testi regali e incantesimi.<sup>20</sup> Ad esempio nel trattato di vassallaggio di Esarhaddon leggiamo: “Possa Ninurta dar da mangiare la tua carne all’aquila e allo sciacallo” (WISEMAN 1958, 62, col. vi: 426-427); “Possano cani e maiali mangiare la tua carne. Possa il tuo spirito non avere nessuno che versi libagioni per lui” (*ibid.*, 64, col. vi: 451-452); “Possa tu essere cibo nei ventri di un cane o di un maiale” (*ibid.*, 66, col. vi: 484).

L’associazione tra cadaveri (decapitati) e rapaci è molto antica: è infatti già attestata nei dipinti parietali di età neolitica scoperti a Çatal Höyük (vd. tav. 1, 2). Le zampe degli animali nei dipinti dell’edificio VII-21 sembrano umane piuttosto che di volatili, tanto che si è ipotizzato che queste scene rappresentassero riti di scarnificazione di cadaveri svolti da uomini travestiti.<sup>21</sup> L’immagine di nemici aggrediti da rapaci è poi attestata in Egitto sulla Tavolozza degli Avvoltoi del periodo Predinastico.<sup>22</sup>

Sulla centina della Stele degli Avvoltoi (vd. tav. 42, fig. 4 a), sopra un cumulo di morti, rapaci volano con nei becchi teste umane e tra gli artigli braccia e sembrano uscire dalla stele in alto verso il cielo. Questi animali rappresentano l’azione divina nel campo di battaglia. Essi sono associati al dio della Tempesta e per il loro stridore potrebbero evocare proprio la battaglia come tempesta. Rapaci che aggrediscono cadaveri nudi di nemici ricorrono anche sul sigillo reale di Ishqi-Mari e su un altro della fine del periodo Protodinastico (vd. tav. 113, 85, fig. 4 b, c) nonché nella glittica accadica (vd. tav. 165).

Sulla Stele di Sargon (vd. tav. 116, fig. 4 d) il registro inferiore di un lato ospita la rappresentazione di cadaveri a terra (mal conservati) aggrediti da un cane e da rapaci. Rispetto allo stormo ordinato, su due file, in volo verso una comune direzione della Stele di Eannatum, sul monumento accadico gli uccelli sono rappresentati in picchiata, orientati in modo antitetico, con ali spiegate o alzate. L’aggressione degli uccelli disordinata e famelica piuttosto realistica: un rapace strappa con il becco delle interiora che trattiene tra gli artigli. In modo simile, su una lastra di Tiglat-Pileser III, posteriore di circa un millennio e mezzo, un rapace vola trattenendo nel becco e tra le zampe delle interiora (vd. tav. 380, fig. 4 i).

Sul registro inferiore della stele paleobabilonese di Dadusha (vd. tav. 227, fig.) delle teste sono aggredite da piccoli uccelli. In questo caso la rappresentazione non è realistica, ma emblematica e sintetica, come le scene degli altri registri. Il monumento è dedicato ad Adad, il dio della tempesta, a cui sono associati i rapaci. Vinti aggrediti da rapaci ricorrono, nella prima metà del II millennio a.C., anche su placchette di terracotta (vd. tav. 248, fig.) e nella glittica (vd. tav. 300).

Sui rilievi di Assurnasirpal II i rapaci partecipano alla battaglia e in taluni casi si fermano a banchettare sui cadaveri a terra (vd. tav. 368, fig. 4 g, h). Uno di essi vola alla testa dei carri assiri di ritorno dalla battaglia con una testa mozzata nel becco (vd. tav. 368, lastra 6). In modo analogo rapaci finiscono i cadaveri dei nemici nelle scene che commemorano la battaglia vinta da Assurbanipal sugli Elamiti presso il fiume Ulai nel Palazzo Sud-ovest (vd. tav. fig. 4 m) e nel Palazzo Nord (vd. BARNETT 1976, pl. XXIV) di Ninive. Gli uccelli quietamente, con le ali abbassate, strappano gli occhi, beccano i piedi, il ventre dei morti, feriti da frecce e distesi a terra con gli arti in posizioni disarticolate. Quanto alle fonti testuali di questo sovrano, in esse si racconta che egli ammazzò i sostenitori di Shamash-shum-ukin e diede la loro carne agli animali per placare gli dei arrabbiati.<sup>23</sup>

<sup>20</sup> Ricorre negli incantesimi della serie *Maqlû*: “Possano l’aquila e lo sciacallo inveire contro il tuo cadavere” (*Maqlû* VIII: 85); “Possano un cane e una cagna farti a pezzi, possano un cane e una cagna ridurre a brandelli la tua carne” (*Maqlû* VIII: 87).

<sup>21</sup> INVERNIZZI 1992a, 26.

<sup>22</sup> Dei Libici a terra, riconoscibili per la capigliatura, la barba e l’astuccio fallico, sono attaccati da avvoltoi e da un leone, mentre due standardi divini conducono via due prigionieri, vd. GRIMAL 2002, 45.

<sup>23</sup> *ilīšunu zinūti ištārātēšunu šabsāte unīh* “io ho placato i loro dei furiosi (dei santuari babilonesi) e le loro dee offese” (ODED 1992, 19).

## Cap. VI

L'immagine dei rapaci che attaccano i corpi dei nemici è del resto usata dagli stessi nemici degli Assiri nei loro monumenti celebrativi: anche su un monumento elamita dell'VIII-VII sec. a.C. (vd. tav. fig. 4 l), un rapace strappa infatti la carne della schiena di un uomo a terra, mentre un altro becca la mano di un secondo cadavere.

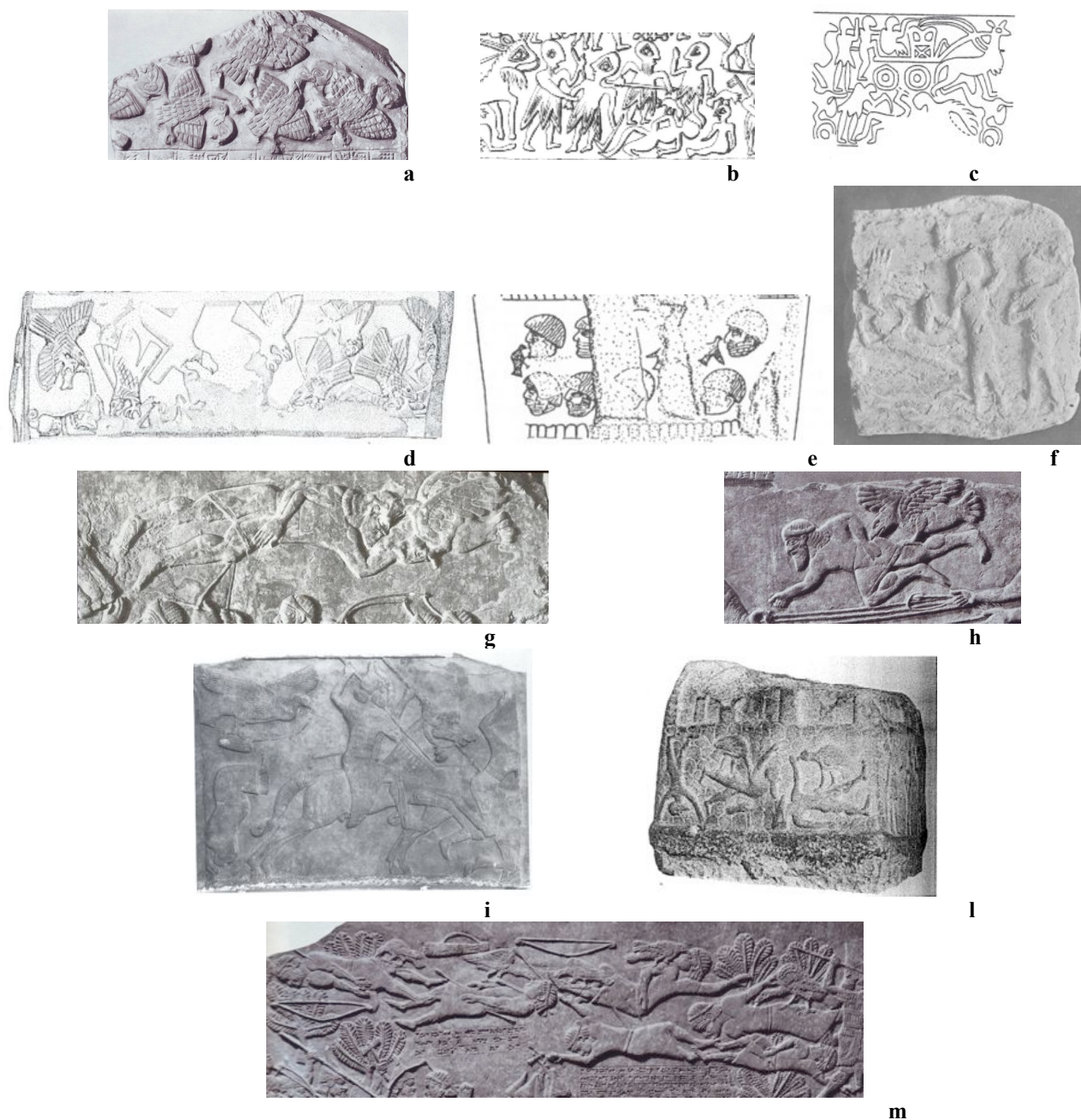


Fig. 4 Cadaveri aggrediti da animali, a: STROMMINGER 1963, tav. 66; b: BRETSCHEIDER 2009, 22, fig. 1; c: JANS – BRETSCHEIDER 1998 190, cat. 8; d: INVERNIZZI 1992a, 326, fig. 529; e: CHARPIN 2004, 159, fig. 1; f: MOOREY 1975, pl. XXIV, fig. b; g: AMIET 1994, tav. 598; h: STROMMINGER 1963, tav. 206; i: INVERNIZZI 1992b, 230, fig. 424; l: AMIET 1966, 537, fig. 410c; m: STROMMINGER 1963, tav. 240.

### 1.3. La decapitazione e altre pratiche violente

Tra le decapitazioni celebri del mito vi sono quella del mostro a sette teste ad opera di Ninurta, attestata nelle fonti iconografiche già nel PD (vd. tav. 59, 105) e quella di Humbaba ad opera di Gilgamesh. Minunno (2007 e MINUNNO 2008b, 250) sostiene che quest'ultimo episodio si sarebbe imposto nel mito solo in epoca tarda: nella versione più antica del poema sumerico *Gilgamesh e Huwawa* (KRAMER 1947) l'eroe avrebbe infatti risparmiato la creatura, contro l'opinione di Enkidu

### *Il trionfo*

mentre, nella versione più recente dello stesso, Enkidu furioso, e non il re di Uruk, avrebbe decapitato Huwawa e questo atto avrebbe fatto infuriare Enlil, a cui i due eroi avevano portato la testa.<sup>24</sup> Nelle versioni più antiche sarebbe stato dunque sottolineato l'aspetto colpevole della decapitazione della creatura e del taglio degli alberi della Foresta, tanto che queste azioni sarebbero state all'origine della morte di Enkidu nella versione paleobabilonese, quando ancora non era attestata l'uccisione del toro celeste (tra l'altro ucciso con un colpo inferto con un'ascia alla testa, GEORGE 2003, 23).

Secondo Minunno (2007, 18) la pratica della decapitazione non sarebbe attestata nelle fonti testuali sumeriche e quanto al caso, presente nel poema mitologico *Enki ordinatore del mondo*, della sentenza di Enki: "Inanna, tu ammucci le teste come cumuli di terra, semini teste come semi" (BLACK *et alii* 2004, 225: 445-447)<sup>25</sup>, per lo studioso, il dio starebbe rimproverando la dea per i suoi eccessi: questo passo rivelerebbe dunque un tabù nel mondo sumerico legato a questa pratica. A nostro parere, invece questa sentenza potrebbe piuttosto testimoniare l'uso (seppur non necessariamente sistematico) di questa pratica in battaglia. Del resto, nelle fonti iconografiche del PD (non solo in quelle provenienti dalla Siria, che attestano in modo evidente questo tipo di mutilazione) i soldati sono di frequente dotati di armi destinate ad amputare, come asce. Nella Stele degli Avvoltoi poi, ad esempio, uccelli portano via in volo brandelli di cadaveri, tra cui teste mozzate e arti.

Gli sviluppi dell'episodio dell'uccisione di Humbaba nelle epoche successive non sono facilmente rintracciabili nelle fonti o perché esso è in lacuna in questi documenti o perché le tavolette che lo contengono sono copie posteriori di versioni più antiche dell'opera, di cui non è possibile valutare l'adesione agli originali.<sup>26</sup> In base ai documenti che ci sono giunti, sicuramente nel I millennio a.C. la decapitazione del mostro ricorre come un proposito intenzionale e all'origine della spedizione. Infatti in un testo frammentario, forse del IX sec. a.C., scoperto ad Assur, l'eroe dice all'assemblea degli anziani di voler recarsi nella Foresta dei Cedri per tagliare gli alberi e la testa di Humbaba.

Gli studiosi hanno sostenuto che nelle scene di lotta tra l'eroe e la creatura non sia data molta importanza alla testa recisa del mostro (LAMBERT 1987; BARRELET 1968). Tuttavia è anche vero che forse proprio la testa di Humbaba è l'elemento prescelto a livello iconografico: infatti, ad esempio, essa è di frequente rappresentata sulle placche in terracotta paleobabilonesi (vd. tav. 243-246) che venivano collocate presso gli accessi delle case e dei santuari a scopo apotropico, funzione testimoniata da alcuni testi scoperti a Mari (MINUNNO 2007, 19). Certo la testa era l'elemento che meglio specificava l'identità della figura; allo stesso tempo però Humbaba è forse l'unico personaggio ad esser rappresentato di frequente solo tramite la testa, a prova, a nostro parere, di un particolare valore attribuito ad essa e legato proprio all'episodio della sua decapitazione. Non siamo certi dunque che solo in epoca neoassira (da Tiglat-pileser I in poi), in parallelo alle supposte mutate pratiche di guerra (GLASSNER 2006, 52), l'episodio della decapitazione abbia acquisito importanza e un significato eroico.

---

<sup>24</sup> In *Gilgamesh e Humbaba*, dopo che la creatura ha ceduto all'eroe il settimo terrore, si avvicina a Gilgamesh, che lo prende a schiaffi. Humbaba viene legato "come un toro". Questi implora pietà e invoca pure Utu. Enkidu mette in guardia l'eroe di non lasciarsi impietosire, perché Humbaba una volta libero l'avrebbe ucciso. Humbaba maledice Enkidu, che alla fine gli taglia la gola. I due mettono la testa in un sacco e la portano a Enlil. Il dio della terra li rimprovera per il sacrilegio e divide sette dei terrori di Humbaba per la terra: il 1 al campo, il 2 al fiume, il 3 alla montagna, il 4 al leone, il 5 al canneto, il 6 al palazzo, il 7 alla dea Nungal (la dea della prigione degli Inferi, figlia di Ereshkigal); i restanti terrori li tiene per sé (PETTINATO 2004, 337-338).

<sup>25</sup> Nella *Maledizione di Akkad* si dice che dopo l'arrivo dei Guti: Nasi erano picchiati, le teste erano fracassate, nasi erano ammucciati, teste erano disseminate come semi (BLACK *et alii* 2004, 122: 189).

<sup>26</sup> Nelle versioni paleobabilonesi (ad esempio, nella tavoletta di Ishcali) gli eroi attaccano insieme Humbaba e Gilgamesh lo colpisce alla nuca. Nella V tavoletta dell'epopea classica (l. 302), Enkidu dice a Gilgamesh di non ascoltare le lusinghe di Humbaba e di ucciderlo, cosicché in futuro si possa dire che "Gilgamesh ha ucciso Humbaba" e, quando gli eroi si allontanano dalla Foresta, Gilgamesh tiene in mano la testa del mostro. Tuttavia le fonti che riportano questo episodio datano al I millennio a.C.

## Cap. VI

Ritornando alle fonti scritte e alle divinità guerriere, in componimenti datati al Bronzo Tardo elaborati in ambito ugaritico della dea Anat si dice: “Sotto di lei, come fasci le teste, sopra di lei, come locuste le mani, come cavallette devastatrici le mani dei guerrieri. Attaccò le teste alla schiena, legò le mani alla cintura” (KTU 1.3 II 9-13).<sup>27</sup> In un altro testo (KTU 1.13, 5-7) la dea “taglia mani che sanguinano, alla sua cintura attacca teste” (DEL OLMO LETE 1981, 54-55; DE MOOR 1980, 305). Questo ritratto macabro della dea è certamente funzionale a celebrarne il carattere violento, guerriero, tuttavia forse in esso possiamo cogliere anche una testimonianza per quest’epoca della pratica di mutilare il nemico.

Infine, per riportare un ulteriore esempio divino, nel testo di rituale VAT 9947 Marduk è detto tagliare la testa di Anu “il giorno 24esimo è quando il re indossa la corona: Marduk tagliò il collo di Anu” (LIVINGSTONE 2007, 127: 11).

Ritornando ora ai guerrieri umani, per il PD non disponiamo di fonti testuali sulla pratica della decapitazione, a parte un documento scoperto ad Ebla relativo alla consegna da parte di un vassallo delle teste di due re (Shunedu e Zamarum, vd. MINUNNO 2008a, 10; ARCHI 1998, 388-391). Sempre da Ebla provengono però importanti testimonianze figurative: all’interno di una scena di sfilata trionfale, che decorava un pannello parietale ad intarsio scoperto nel Palazzo Reale, soldati recano in mano una o due teste recise tenute per i capelli e uno di essi regge un sacco che contiene una testa (vd. tav. 81).<sup>28</sup> Le teste mozzate sono di grandi dimensioni, quasi a sottolineare l’importanza di tali trofei.<sup>29</sup> Anche sulla Stele di Eannatun (vd. tav. 42), come già ricordato, rapaci volano recando nei becchi teste e altri arti mozzati.

Quanto al periodo accadico, non ricorrono nella documentazione relativa a questa fase teste recise tuttavia, a testimonianza della continuità dell’immagine, si può ricordare che, nel componimento di epoca posteriore che commemora la fine del regno, la *Maledizione di Akkad*, i grandi dei così maledicono la città: “In questa città, possano le teste riempire i pozzi!” (BLACK *et alii* 2004, 123: 216).

Frequenti sono invece, del resto, le attestazioni della pratica della decapitazione e di altre mutilazioni nelle fonti paleobabilonesi<sup>30</sup>, in particolare nei testi da Mari.<sup>31</sup> Al re vittorioso venivano consegnate le teste dei nemici come trofeo<sup>32</sup> o come segno di sottomissione<sup>33</sup>, mentre ai re nemici venivano inviate teste mozzate come segno di sfida o di minaccia.<sup>34</sup> In ARM X 4: 25-27 è contenuta

<sup>27</sup> Si è ipotizzato a tal proposito che questi testi siano legati a rituali di uccisione dei prigionieri (MINUNNO 2008b, 249 in base a LLOYD 1996; contrario XELLA 1981, 118-119).

<sup>28</sup> I soldati portano in spalla dei bastoni da cui pendono degli elementi che sono stati interpretati come braccia recise, ma che sono verosimilmente indumenti appartenuti ai vinti (MINUNNO 2008a, 11). Esempi simili ricorrono anche negli intagli dal Palazzo Presargonico di Mari (corridoio XLIX e dalla sala LII, vd. DOLCE 1978, 149-150, tav. XXXVI; PARROT 1969, 201-204, tav. XV e fig. 13) e nello Stendardo di Ur, in cui, nel lato della guerra, nel registro centrale, un soldato intento ad abbattere un nemico porta al braccio una fascia con orlo frangiato simile a quelle trasportate dai soldati di Ebla.

<sup>29</sup> Secondo Dolce (1978, 149-150; 2005, 153; 2006, 39) nel sacco vi erano teste di soldati comuni, mentre quelle esibite appartenevano ai capi dei nemici.

<sup>30</sup> Ad esempio in un’iscrizione che celebra la costruzione del muro di Kish è commemorata la sconfitta del re di Eshnunna, Iluni che, colpevole di non aver ascoltato le parole del re di Babilonia Samsuiluna, fu da questi catturato. Il re babilonese gli tagliò la gola (RIME 4, E4.3.7.7: 104-109).

<sup>31</sup> A Mari la decapitazione era impiegata come punizione (CHARPIN 1994). Questa pratica aveva una funzione deterrente, come dimostrato ad esempio da un testo (ARM II 48) in cui si racconta che un certo Bahdi-lim propone al re di Mari di esibire la testa decapitata di un prigioniero per spaventare i Beduini, che non volevano essere censiti per evitare il servizio militare e le corvée (HUMBLIN 2006, 192).

<sup>32</sup> HEIMPEL 2003, 479. Ad esempio, a Zimri-Lim viene portata la testa del re Ishme-Addu, re di Ashnakkum (CHARPIN 1993). In una lettera inviata da Tarim-Shakin a Yasmah-Addu (TH 72.2: 51-53, MARELLO 1993) si racconta che furono tagliate dieci teste in un villaggio e che esse sarebbero state inviate al padre del destinatario, Shamshi-Addu. In un altro testo così parla il sovrano: “Consegnatemi Ashkur-Addu, e poi taglierò la sua testa... ora, che un dio mi consegni uno o due nemici e così taglierò le loro teste” (HEIMPEL 2003, 298).

<sup>33</sup> Gli abitanti di Talhayum tagliarono la testa del proprio re e la inviarono a Shubat-Shamash (DURAND 1988, 109-110).

<sup>34</sup> ARM XXVI 315; 23 e 511: 56-58. Ad esempio, un altro sovrano “tagliò la testa (di uno dei generali di Ishme-Dagan) e la spedì a Ishme-Dagan, dicendo: ecco la testa di uno che contava su di te” (HEIMPEL 2003, 396).

### *Il trionfo*

la profezia che l'esercito di Ishme-Dagan avrebbe portato la testa del suo re a Zimri-Lim: "Io (chiesi ai profeti): "Il mio signore si avvicinerà alla battaglia? Loro (risposero): "La battaglia non sarà fatta. Come Zimri-Lim arriverà, gli alleati di Ishme-Dagan, figlio di Shamshi-Adad, re di Assiria, si disperderanno. E taglieranno la testa di Ishme-Dagan, e la metteranno sotto i piedi del mio signore (Zimri-Lim), dicendo, "le truppe di Ishme-Dagan erano molte. E sebbene fossero molte, i suoi alleati si dispersero. I miei (di Zimri-Lim) alleati sono Dagan, Shamash, Itur-Mer, e Belet-Ekallim e Addu, signore della determinazione; loro si muovono al fianco del mio signore (in battaglia)" (HEIMPEL 2003, 257).

In base alle lettere di Mari, ad alcuni prigionieri veniva tagliata la gola e mozzata la testa (ARM 2.33, 48), altri venivano impalati (ARM 13.108) oppure erano sottoposti a torture: ad esempio, in un testo leggiamo: "Egli (un comandante) bucò il naso (del prigioniero) e gli mise un guinzaglio. Aprì (ferite) in entrambe le cosce, scorticò il suo torace, tagliò le sue orecchie. (Il prigioniero) passò agonia. Trenta volte lo portarono per la città (per terrorizzare la gente nella città, e poi lo uccisero). Suo padre era presente" (HEIMPEL 2003, 366). La funzione deterrente di queste pratiche è dichiarata anche in un altro documento in cui un comandante ordina ai suoi soldati di mutilare dei prigionieri, per poi lasciarli andare presso una tribù per spaventare la comunità e spingerla alla sottomissione.<sup>35</sup>

Su un'iscrizione in origine su una statua riconducibile al re Shu-Sin (RIME 3/2, 301-306), nota da copie paleobabilonesi, si racconta come il sovrano vinse sul nemico grazie al potere di Enlil e al comando di Ninlil: egli tagliò i loro *assinnu*, rese deboli i loro corridori, uccise sia il forte che il debole, accettò le teste del giusto e dell'iniquo come semi, ammassò i corpi dei nemici in un cumulo" (RIME 3/2, 303: iii 20-21).

A livello iconografico, sul registro inferiore della Stele di Dadusha (vd. tav. 227) sono rappresentate almeno nove teste di vinto. Un'altra possibile testimonianza proviene dal Palazzo Reale di Mari: su un frammento di pittura muraria (vd. tav. 238) era rappresentata una figura (il sovrano o Ishtar) nell'atto di tenere in mano, per i capelli, due teste di nemici che erano già state tagliate (MINUNNO 2008a, 12) oppure stavano per esser colpite con una mazza. Su un sigillo una figura verosimilmente regale offre una testa recisa ad una divinità accompagnata da uno stendardo con doppie scimitarre a protomi leonine, associato a Nergal o ad Ishtar (vd. tav. 323); su un altro sigillo una figura, forse divina, reca in mano una testa mozzata (vd. tav. 326); su un terzo sigillo un personaggio che potrebbe essere Gilgamesh sgozza Humbaba al cospetto di Ishtar (vd. tav. 324). Infine, su un sigillo da Minet el Beida (vd. tav. 363) del XIII sec. a.C. un personaggio impugna una lancia con una testa infilzata.<sup>36</sup>

Passando all'età del Ferro, l'iconografia della testa recisa del nemico è in primo luogo frequente sui rilievi neosiriani del X sec. a.C. che decoravano le porte urbane: da Tell Ahmar provengono due frammenti di lastra con teste mozzate tenute in mano da soldati (vd. tav. 349); su un ortostato della porta meridionale di Zinçirli un cavaliere esibisce una testa tagliata (vd. tav. 356 b,c); sul *Long Wall of Sculptures* (vd. tav. 357 d) di Karkemish un soldato, armato di lancia e scudo, di rango elevato per l'elmo elaborato, regge in mano una testa recisa; a lato di questa lastra vi era l'iscrizione del re Suhis II, sotto cui erano rappresentate sedici mani e tre teste, che potrebbero corrispondere a quelle mozzate dei nemici vinti.

Anche in Assiria sono frequenti immagini di teste decapitate portate da soldati, raccolte in cumuli, appese presso le mura cittadine o portate in processione, legate al collo dei notabili sconfitti; altrettanto comuni sono le menzioni di queste pratiche violente nelle iscrizioni regali assire.

Ad esempio, Tiglat-Pileser I sostiene di aver impilato le teste dei nemici di Mushki fuori la città (RIMA 2, A.O.87.1: i, 80-82) e di aver tagliato le teste dei nemici (della città di Qumani) come

<sup>35</sup> "Portate due (nomadi) Hanean al confine vivi e mutilateli al confine. Lasciateli andare vivi dai figli di Yamina (tribù) e raccontare come il mio signore ha conquistato la città di Mishlan con la forza" (HEIMPEL 2003, 283).

<sup>36</sup> Quanto a testimonianze per il Bronzo Tardo, per esempio in una lettera da el-Amarna (EA 367) il faraone annuncia al re di Akshapa (nella piana di Akko) che l'esercito egiziano sarebbe arrivato e avrebbe tagliato le teste ai nemici (MORAN 1987, 562-563; LIVERANI 1998, 133-134), secondo una pratica non tanto egizia ma locale.

## Cap. VI

fossero agnelli (RIMA 2, A.O.87.2: vi, 5-6).<sup>37</sup> All'epoca di Assurnasirpal II aumentano le attestazioni non solo per quanto riguarda la decapitazione, ma anche per l'impalamento e la scorticazione. Le teste vengono ammassate in cumuli<sup>38</sup>, in pile verticali<sup>39</sup>, o appese ad alberi<sup>40</sup> e a pali di fronte alle città sconfitte, nella corte del palazzo di un re sconfitto<sup>41</sup>, nel luogo della battaglia<sup>42</sup>, talvolta insieme a corpi impalati.<sup>43</sup> Si racconta inoltre che durante la presa della città di Suru nel Khabur le pelli dei nobili ribelli furono appese ad un palo, mentre intorno furono disposti corpi impalati (RIMA 2, A.O.101.17: i, 89-93).

Sui registri superiori degli ortostati dalla Sala del Trono di Assurnasirpal II (vd. tav. 368) sono rappresentati corpi decapitati distesi al suolo tra bassi arbusti e soldati che sgozzano nemici. Sulla fascia superiore delle lastre 5-7 è verosimilmente rappresentato l'arrivo trionfale del re presso la città di Tushkha, dopo la vittoria su Tela nel Paese di Nirbu (MATTHIAE 1996, 46-48). Il carro del re, rappresentato sulla lastra 5, è preceduto da due carri con gli standardi divini; sopra le teste dei cavalli vola un'aquila con la testa recisa di un nemico, che potrebbe appartenere secondo Dolce (2004, 121) ad un capo. Al di fuori della città, si sta svolgendo una cerimonia (fig. 5).<sup>44</sup> Vi sono due operatori rituali che indossano pellicce di leone al di sopra di tuniche, costume che potrebbe riportarci alla memoria Gilgamesh che lamentandosi per la morte di Enkidu afferma: "io trascurerò il mio aspetto dopo la tua morte, con indosso soltanto una pelle di leone vagherò nella steppa" (tav. VIII dell'epopea classica, vd. PETTINATO 2004, 88). Forse stanno danzando, considerato che hanno le gambe che si incrociano, e quello sulla destra ha in mano una specie di sonaglio. Vicino ad essi un Assiro tiene sollevato forse un frustino, a cui sono appesi forse dei sonagli, dei campanelli. Sulla destra due soldati con in mano delle teste recise si avvicinano a due uomini intenti a suonare delle arpe e ad un eunuco. Vicino ai carri vi sono altre figure, tra cui alcuni soldati con teste mozzate: uno di essi sembra lanciale in aria.

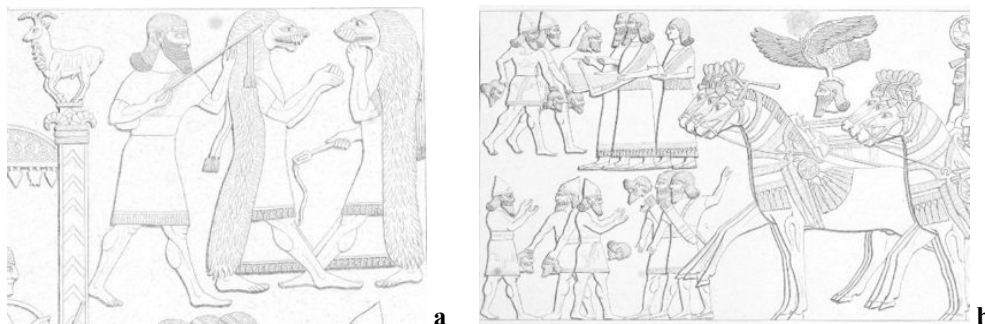


Fig. 5 (a) LAYARD 1853 I, pl. 30. (b) LAYARD 1853 I, pl. 22 (dettaglio).

<sup>37</sup> Per una possibile attestazione della pratica della decapitazione all'epoca di Assur-bel-kala vd. RIMA 2, A.O.89.2: ii, 4<sup>r</sup>.

<sup>38</sup> Primo anno di regno, 260 morti presso Nishtun, con le cui teste cumulo (*asītu*) (RIMA 2, A.O.101.1, l.i, 64; RIMA 2, A.O.101.17, i, 86).

<sup>39</sup> Presso il paese di Nirbu torre (*dimtu*) di teste mozzate davanti la città di Ishpilipra (RIMA 2, A.O.101.1, l. ii, 18-19; RIMA 2, A.O.101.17, ii, 60-61).

<sup>40</sup> Nel terzo anno, presso la città di Larbusa, teste appese a tronchi del monte su cui i nemici si erano rifugiati (RIMA 2, A.O.101.1, ii, 43; RIMA 2, A.O.101.17, iii, 12-13).

<sup>41</sup> Nel quarto anno, teste di cinquanta guerrieri appese a pali nella corte del palazzo del re Ameka, presso Parsindu, nel paese di Zamua (RIMA 2, A.O.101.1, ii, 71; RIMA 2, A.O.101.17, iii, 85-86).

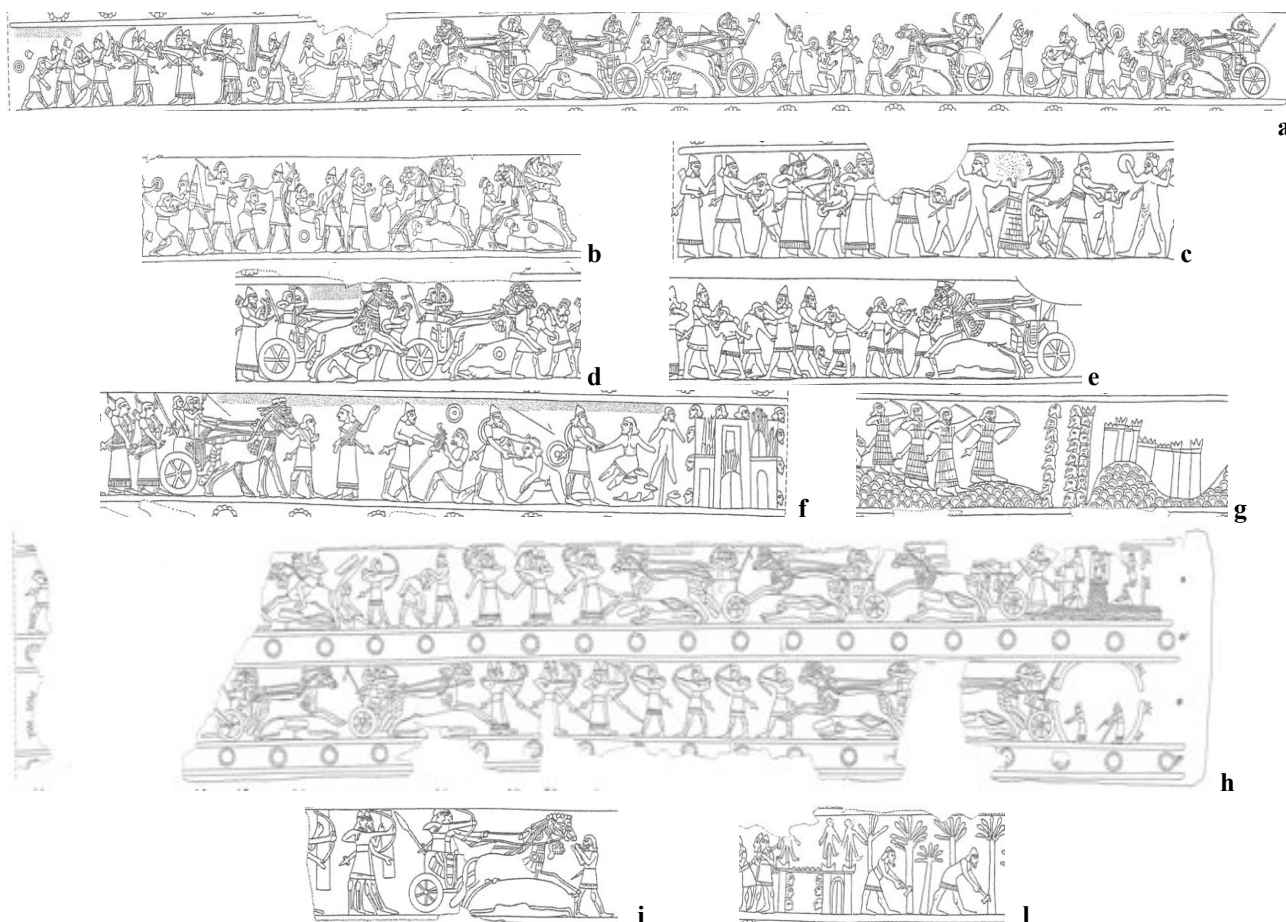
<sup>42</sup> Nel secondo anno, mutilazione di prigionieri presso Tela e erezione di un cumulo (*isītu*) di prigionieri e uno di teste, poi legate ad alberi o pali intorno alla città (RIMA 2, A.O.101.1, i 118).

<sup>43</sup> Per l'anno quinto. decapitazione di 800 soldati durante la presa di Pitura (RIMA 2, A.O.101.1, ii, 107-108; RIMA 2, A.O.101.17, iv, 75; RIMA 2, A.O.101.19, 74), davanti alla porta urbana viene eretto un cumulo (*asītu*) di cadaveri e di teste e si impalano 700 uomini (RIMA 2, A.O.101.1, ii, 108-109; RIMA 2, A.O.101.17, iv, 79-81; RIMA 2, A.O.101.19, 75-76). Durante il diciottesimo anno di regno presso Damdammusa, in Zamani, 600 uomini furono uccisi e decapitati (RIMA 2, A.O.101.1, iii, 106); le teste furono portate con i prigionieri nella città di Amedi, e lì furono ammassate insieme a nemici impalati vivi (RIMA 2, A.O.101.1, iii, 107-108). Per altri casi di nemici impalati vd. GRAYSON 1976, 549, 573. L'impalamento ricorre anche nella titolatura del re Assurnasirpal II (RIMA 2, A.O.101.1, i, 28-29; RIMA 2, A.O.101.17, i, 29; RIMA 2, A.O.101.20, 36; RIMA 2, A.O.101.40, 17-18).

<sup>44</sup> Per il rituale, vd. LIVINGSTONE 1989, 92-95.

## Il trionfo

Anche nelle iscrizioni di Salmanassar III troviamo menzioni di pile e cumuli di teste mozzate e di uomini impalati di fronte alle porte delle città sconfitte.<sup>45</sup> Anche sulle Porte di Balawat sono frequenti le immagini di soldati che sgozzano nemici durante la battaglia, di carri che investono cadaveri decapitati (fig. 6 e, i). Di fronte ad una città attaccata, apparentemente abbandonata, nel Paese di Subartu (forse Uburu), vi sono tre pile di teste (fig. 6 g). Gli Assiri si allontanano da una città in Urartu, sulle cui porte sono appese teste e sulle torri corpi impalati (fig. 6 l), mentre nelle vicinanze soldati tagliano alberi, secondo un accostamento che ci fa pensare al taglio della testa di Humbaba e dei cedri nel mito di Gilgamesh. Alcuni soldati assiri sono intenti a sgozzare, tagliare gli arti presso la città di Kulisi, vicino alle sorgenti del Tigri, dalle cui mura pendono teste decapitate e vi è anche un corpo impalato (fig. 6 f).



**Fig. 6** SCHACHNER 2007 (a, b) 299, taf. 7 Arsashkun; (c, d) 294, taf. 2 Urartu; (e) 295, taf. 3 Khazazu; (f) 302, taf. 10; (g) 300, taf. 8; (h, i), 308, taf. 16; (l) 294, taf. 2. Urartu.

Sui rilievi del Palazzo Centrale a Nimrud di Tiglat-Pileser III soldati sgozzano nemici (vd. tav. 382, 383) al punto che i campi di battaglia sono disseminati di corpi decollati (vd. tav. 379, 380, 383, 387) e corpi impalati sono rappresentati fuori le mura cittadine attaccate (vd. tav. 383). Su una lastra due soldati depongono teste di fronte ad un eunuco (vd. BARNETT – FALKNER 1962, pl. XLIX), all'interno della rappresentazione della conquista di Burutash, capitale di Tabal, mentre su un altro ortostato un soldato impugna una o più teste recise (BARNETT – FALKNER 1962, pl. LXXVIII). Su un'altra lastra un soldato, che conduce un prigioniero tirandolo per l'orecchio presso

<sup>45</sup> Nel primo anno di regno fu eretto un pilastro di teste di fronte alle porte urbane di Aridi, di Sugunia in Urartu, Burmar'ana (Bit Adini) e Lutibu (Sam'al) (LUCKENBILL 1927, 598-599). Nel terzo anno dopo la presa di Arzashku (Urartu) di fronte alla porta cittadina vengono esibiti quattro cumuli di teste, dove fu legato qualche vivo e altri uomini furono impalati intorno (LUCKENBILL 1927, 605). Nel racconto della spedizione contro Ahuni di Bit Adini durante il quarto anno di regno il re sostiene di aver tagliato "la testa ai suoi soldati" (LUCKENBILL 1927, 609).

il sovrano, reca in mano due piccole teste recise che per le dimensioni potrebbero aver subito un trattamento conservativo, come la mummificazione (vd. tav. 385); su un'altra lastra sotto i cavalli del carro regale è rappresentato un corpo decapitato (vd. tav. 381).

Sui dipinti murali di Till Barsip sono rappresentati lo sgozzamento di un prigioniero e la consegna di un altro, circondato da teste mozzate, al turtanu Shamash-ilu (vd. tav. 416, 417). A Tell Ta'ynat (vd. tav. 419), capitale provinciale assira a partire da Tiglat-Pileser III, una serie di ortostati disposti nei pressi di una porta del palazzo del governatore mostra soldati assiri con in mano teste mozzate e cadaveri decapitati a terra.

Nelle iscrizioni di Sargon II, questi sostiene di aver tagliato le teste dei nemici urartei (LUCKENBILL 1927, 154). Sui rilievi che decoravano il suo palazzo reale a Khorsabad sono frequenti nelle scene di battaglia Assiri che sgozzano nemici ridotti a terra che implorano pietà (vd. tav. 392 d) e cadaveri decapitati (vd. tav. 390 c, h). Su un ortostato un soldato e degli eunuchi presentano una pila di teste recise al re su carro (vd. tav. 390 a), come nella scena presente sulla base del trono regale (vd. tav. 398). Inoltre sui rilievi sono attestate altre pratiche: ad esempio, la città di Kharkhar sotto assedio (vd. tav. 390 b) è circondata da nemici impalati; le lastre della sala 8 rappresentano il supplizio inferto sui capi dei nemici del re al cospetto di pochi soldati e dignitari (non del popolo intero). Su una lastra un nemico inginocchiato è accecato<sup>46</sup> dal re con una lancia, mentre un altro è scorticato (vd. tav. 394, fig. 7). L'ambientazione non è definita, ma sembra trattarsi proprio del Palazzo Reale.



Fig. 7 (a) BOTTA – FLANDIN 1849 II, pl. 118; (b) *ibid.*, pl. 120.

In un'iscrizione di Sennacherib si fa menzione al taglio delle mani dai cadaveri dei vinti. Sui rilievi del Palazzo senza rivali frequente è la rappresentazione di teste recise<sup>47</sup> in mano ai soldati durante la battaglia, che in taluni casi si apprestano a consegnarle a funzionari, facendo cumuli nel contesto delle sfilate dei vinti (fig. 8 a, b). Fuori dalle mura di Lachish vi sono corpi impalati<sup>48</sup>, mentre alcuni prigionieri sono uccisi e altri scorticati di fronte al re assiso su trono e alla popolazione sconfitta, sotto agli occhi anche di bambini (vd. tav. 406, fig. 8 c).

<sup>46</sup> Salmanassar I (1275-1245 a.C.) sostiene di aver ridotto prigionieri 14400 uomini e di averli accecati (FOUTS 1994, 206).

<sup>47</sup> BARNETT *et alii* 1998, pl. 36, 56, 83, 128, 174-177, 193, 195, 210-211, 213, 230-231, 234-237, 242, 243-244, 252-254, 256, 275-278, 280-281, 284, 330-331, 363, 380, 389, 464-465, 502-505.

<sup>48</sup> Nelle iscrizioni di Sennacherib sono frequenti i riferimenti all'impalamento di nemici comuni o altolocati, vd. ad esempio LUCKENBILL 1927, 235, 266, 267.



## Il trionfo

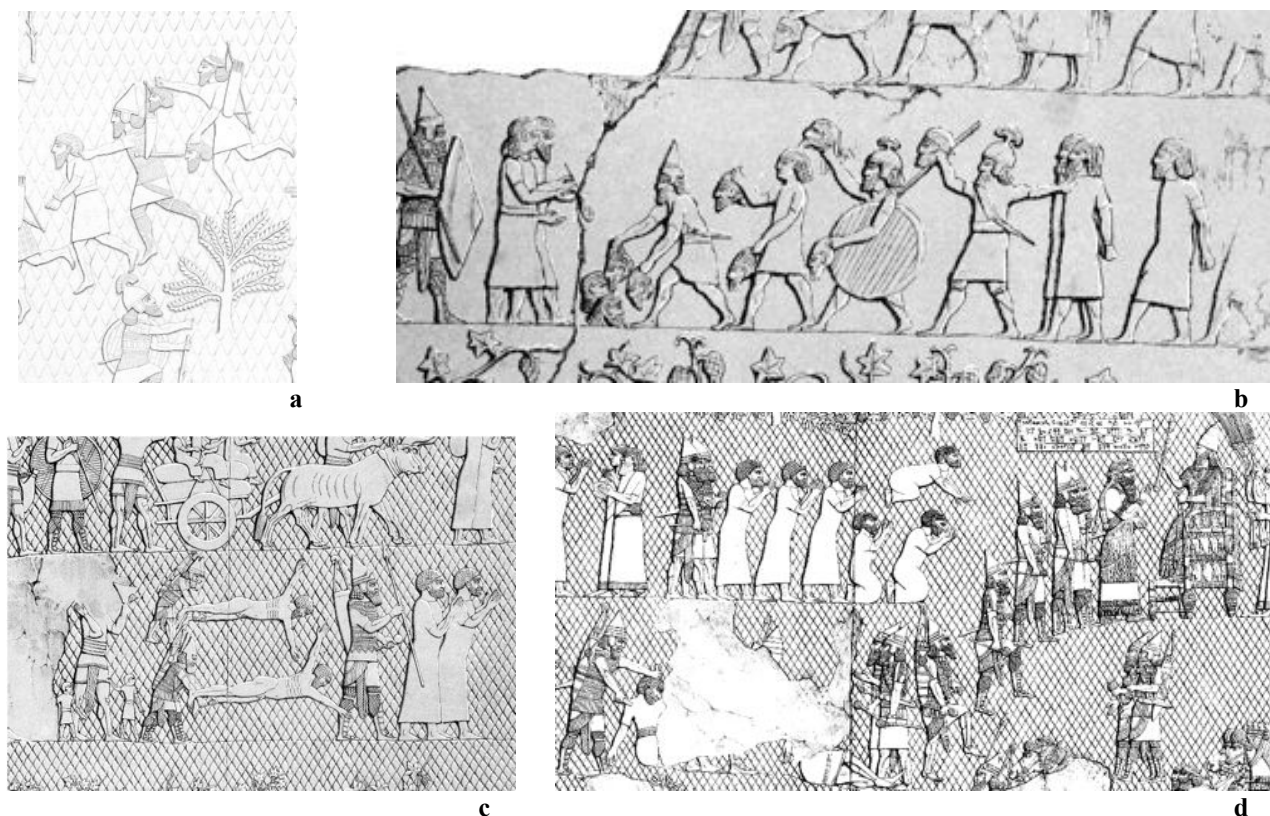


Fig. 8 (a) LAYARD 1853 I pl. 70 (dettaglio); (b) *ibid.*, pl. 37 (dettaglio); (c) *ibid.*, pl. 22 (dettaglio); (d) *ibid.*, pl. 23 (dettaglio).

Nelle iscrizioni di Esarhaddon, nel racconto della presa della città di Ubbume si racconta che piramidi di teschi (*gudgullū*) erano state allestite dai soldati (BORGER 1956, 104). Esarhaddon racconta di aver catturato “come un pesce” e di aver decapitato il re di Sidone, Abdi-milkutti (che sulla stele di Zinçirli è rappresentato invece ancora vivo, *ibid.*, 48; 86) e di aver catturato “come un uccello” e decapitato il suo alleato Sanduarri, re di Kundi e Sizzu (*ibid.*, 50). Le teste dei due re furono appese al collo di alcuni dei loro notabili, fatti sfilare a Ninive durante una processione con musiche e canti (*ibid.*, 50) “per mostrare alla gente il potere dei mio signore Assur” (ODED 1992, 19).

Anche sui rilievi di Assurbanipal i soldati sgozzano nemici ed esibiscono teste mozzate che vengono raccolte in cumuli e registrate da scribi (vd. ad esempio, tav. 423 fig.). Inoltre, in base ai suoi racconti testuali, le teste dei sovrani nemici venivano spesso mozzate e sottoposte a trattamenti particolari.<sup>49</sup> In questo caso vi è anche, però, un episodio celebre, che assume un valore emblematico, ed è stato dunque oggetto di particolare attenzione da parte degli studiosi: quello legato alle vicissitudini della testa di Teumman (BONATZ 2004; BAHRANI 2004; MINUNNO 2008a, 19-20), sovrano elamita decapitato insieme al figlio al cospetto del suo esercito (LUCKENBILL 1927, 793, 863, 867, 916) durante la battaglia di Til Tuba. Questo episodio è rappresentato secondo le

<sup>49</sup> Assurbanipal, ad esempio, racconta di aver decapitato la popolazione di Bit-Imbî in Elam durante il suo settimo anno (LUCKENBILL 1927, 800). Gli Assiri chiesero agli Elamiti la consegna del nipote di Merodach-Baladan, Nabubelshumate, ma questi e il suo scudiero decisero di uccidersi a vicenda; gli Elamiti spedirono allora in Assiria il suo cadavere conservato sotto sale e la testa dello scudiero; gli recisero poi la testa e l'appesero al collo del suo fratello (LUCKENBILL 1927, 815). Assurbanipal a riguardo del corpo di Nabu-bel-shumate che aveva violato un accordo, afferma nei suoi testi: “Non permisi che il suo corpo fosse seppellito, lo resi più morto di quanto non fosse già, tagliandogli la testa” (ODED 1992, 93). Un certo Andaria, del paese di Lubdu, attaccò Kullimmeri, città del paese di Ubbumme, i cui abitanti, sudditi assiri, sconfittolo, inviarono la sua testa al re assiro (LUCKENBILL 1927, 854). Tamarritu, alleato assiro, decapitò l'elamita Ummanigash, inviò la testa al shut-reshi di Madaktu (MINUNNO 2008a, 20). Sulla base delle iscrizioni su un rilievo (MINUNNO 2008a, 20), perduto, un membro della corte del sovrano di Hidalu era rappresentato con la testa del re, mentre le teste dei nobili locali ribelli erano gettate di fronte ai nobili assiri.

modalità tipiche della “narrazione continua” (*continuous style*) sui rilievi della sala XXXIII del palazzo Sud-ovest e della sala I del Palazzo Nord di Ninive. Il racconto sugli ortostati del Palazzo Sud-ovest (vd. tav. 423) inizia con la scena del cocchio reale rovesciato da cui, sotto la ruota, penzolano il re, colpito da una freccia, e suo figlio, a testa in giù, con le braccia a ciondoloni.<sup>50</sup> I due, in base al racconto scritto, di fronte alla disfatta del loro esercito, stavano fuggendo. La corona del re è a terra. I quattro cavalli imbizzarriti, feriti da frecce, sono raffigurati incrociati, l'uno sull'altro. La seconda scena è quella del principe che aiuta il padre a rialzarsi e cerca di trascinarlo via. Teumman, ancora con la freccia infilzata, si è rimesso la corona, ma si solleva con fatica. Tammariu ha il volto rivolto all'indietro e sembra indicare il carro con il braccio destro sollevato.<sup>51</sup> Gli artisti scelsero di non ritrarre i due nell'atto della fuga di corsa, ma nel momento che la precede: l'impaccio ne preannuncia l'esito funesto.

Il re, ferito dalla freccia, inginocchiato a terra, sembra poi nascondersi dietro il figlio che, in piedi, punta l'arco. Il sovrano lo incita a colpire, indicando con la mano verso i soldati assiri che avanzano minacciosi. L'iscrizione riporta le parole del sovrano: “Teumman, disperato, disse a suo figlio: *Prendi l'arco!*” (RUSSELL 1999, 170). I due sono però circondati da soldati assiri.<sup>52</sup> Di seguito un soldato assiro colpisce con una mazza la testa del principe che, leggermente piegato su se stesso e con i pugni contratti al petto, sta per stramazze al suolo. Il cadavere decapitato del figlio è quindi raffigurato sopra il corpo del padre, anch'egli a terra, ancora in vita, mentre un soldato assiro è piegato sopra di lui e, trattenendolo per i capelli, gli taglia la testa. Nel frattempo un altro soldato raccoglie la corona e le armi del vinto. L'iscrizione recita: “Teumman, re dell'Elam, che nella feroce battaglia era stato ferito. Tammariu, il suo figlio maggiore, lo prese per mano e per salvare le loro vite scapparono. Si nascosero nel mezzo di una foresta. Grazie all'incoraggiamento di Assur e di Ishtar li uccisi. Le loro teste tagliai l'uno di fronte all'altro” (RUSSELL 1999, 170-171). Nella scena l'esecuzione è attribuita dunque ad un soldato semplice, nella didascalia al re assiro: l'uccisione per mano di un comune soldato svilisce il valore di Teumman, è il parossismo della sua umiliazione ma, d'altra parte, l'iscrizione ricorda che il merito rimane di Assurbanipal: il soldato è solo uno strumento del re assiro. La posizione piegata e orientata verso sinistra dei due Assiri, impegnati l'uno a decapitare il re, l'altro a recuperarne la tiara e la faretra, è stata definita da Watanabe un “narrative signal”<sup>53</sup> perché guida l'attenzione verso la scena successiva, sul registro mediano a sinistra, dove due soldati, esibendo le teste mozzate del re e del principe elamiti, si allontanano verso sinistra.<sup>54</sup> Sul registro superiore, poi, questi due soldati mostrano le teste dei vinti regali ad altri uomini (forse prigionieri elamiti o alleati assiri), presso un cumulo di teste. Dopo l'identificazione del sovrano sconfitto, la testa viene trasportata in Assiria: in alto, sulla sinistra, su un carro elamita, guidato da un vinto, è montato insieme ad altri Assiri un soldato che mostra ancora una volta la testa di Teumman. L'epigrafe commenta: “Testa di Teumman, re dell'Elam, che nel mezzo della battaglia un soldato comune del mio esercito tagliò. Loro la spedirono velocemente in Assiria per comunicarmi la buona notizia” (RUSSELL 1999, 171).

Su queste lastre sono rappresentate anche la capitolazione dell'ufficiale elamita Ituni, che taglia l'arco in segno di resa<sup>55</sup> e di Urtak, membro della famiglia reale, che, a terra, ferito da due frecce, indica il suo collo, voltato in direzione di un soldato assiro che sta in piedi di fronte a lui, in

<sup>50</sup> RUSSELL 1999, 171: “Il *bubutu* del suo carro reale si ruppe e cadde sopra di lui”.

<sup>51</sup> Questo gesto è stato interpretato da Watanabe come un “narrative signal” che guida lo spettatore a collegare i due momenti, a riconoscere nell'uno la causa dell'altro, vd. WATANABE 2004, 109; WATANABE 2006, 90.

<sup>52</sup> Di fronte, vicinissimi, vi sono quattro Assiri, armati di arco, scudo, lance e di un'ascia che procedono serrati con le armi alzate. Alle spalle dei due Elamiti vi sono altri due soldati assiri, di cui uno brandisce un'ascia, mentre l'altro una mazza.

<sup>53</sup> WATANABE 2004, 111; WATANABE 2006, 93.

<sup>54</sup> Sul lato sinistro della scena di decapitazione, leggermente più in basso, prima dell'episodio di Ituni, è portata via la testa di Tammariu da un Assiro che stringe in mano un coltello; poi, prima dell'episodio di Urtak, un soldato armato anche di arco e con elmo trasporta la testa di Teumman.

<sup>55</sup> Sull'ortostato del Palazzo Sud-Ovest manca la didascalia, presente invece sulla lastra nel Palazzo Nord che rappresenta lo stesso episodio. RUSSELL 1999, 173.

### Il trionfo

posizione non d'attacco, ma piuttosto d'ascolto. L'epigrafe commenta: "Urtak, parente di Teumman, che era stato ferito da una freccia, ma non era morto, chiamò un Assiro affinché gli tagliasse la testa (dicendo): *Vieni, taglia la mia testa. Portala di fronte al re, tuo signore, e fatti un buon nome*" (*ibid.*, 172). Queste due scene rappresentano gli alti quadri dell'esercito elamita che si arrendono alla sconfitta ineludibile dopo l'uccisione del loro re. Del resto questi episodi sono raffigurati vicino a quelli che raccontano le disavventure del sovrano elamita, quindi in prossimità temporale e in una sorta di relazione causa-effetto. Sul registro superiore di queste lastre (1, 2, 3), andato perlopiù distrutto, era raffigurata la cerimonia del trionfo a Ninive: a destra vi sono i prigionieri di guerra (NADALI 2006a, 69, 70), mentre sulla sinistra è stato riconosciuto l'episodio dei figli di Nabu-shuma-eresh, costretti a distruggere le ossa del padre sotto la minaccia dei soldati assiri. Le fonti testuali raccontano: "Nabu-na'id e Bel-etir, figli di Nabu-shuma-eresh, il governatore di Nippur, il cui padre aveva incitato Urtak a lottare contro l'Assiria; le ossa di Nabu-shuma-eresh, che avevano portato da Gambalu in Assiria; queste ossa feci rompere ai suoi figli di fronte alla porta nel mezzo di Ninive" (RUSSELL 1999, 174-175).<sup>56</sup>

In base alla fonti scritte (*ibid.*, 163) in quest'occasione a Ninive (o secondo altre versioni ad Arbela) Dunanu<sup>57</sup> e suo fratello Samgunu, alleati di Teumman, furono fatti sfilare con le teste dei vinti appese al collo (Dunanu con la testa di Teumman, Samgunu con quella di Ishtar-nandi). Una scena simile è presente sul registro superiore delle lastre (4, 5, 6), ambientate ad Arbela. Infine, in base ai racconti assiri, coloro che avevano trasmesso i messaggi di Teumman ad Assurbanipal, vedendo la pelle del re elamita esibita durante la celebrazione del trionfo, disperati, si sarebbero l'uno strappato la barba, e l'altro suicidato (POTTS 1999, 280).

La testa di Teumman, di cui Assurbanipal dice di aver tagliato i tendini e di averci sputato sopra (RUSSELL 1999, 160), fu portata "gioiosamente" a Ninive (o ad Arbela)<sup>58</sup> e fu presentata come offerta di fronte alla porta cittadina a compimento di un oracolo: "Io, Assurbanipal, re d'Assiria, ho presentato la testa di Teumman, re dell'Elam, come un'offerta di fronte alla porta dentro la città. Come era stato predetto da tempo dall'oracolo: *Tu taglierai le teste dei tuoi nemici, verserai vino su di esse*. Secondo quanto gli dei Shamash e Adad mi concessero, tagliai le teste dei miei nemici e versai vino su di loro" (*ibid.*, 161).<sup>59</sup> In un disegno di un rilievo proveniente dal Palazzo Nord (tav. 424), Assurbanipal è raffigurato nei pressi delle mura urbiche mentre celebra una libagione vicino ad un incensiere sul capo reciso del sovrano sconfitto di fronte a due suonatori d'arpa e ad un attendente. Secondo Bonatz (2004, 99-100) la cattura della testa fu fortuita e spinse il re ad elaborare questo rituale ispirato alla tradizione antica, forse riconducibile a Gilgamesh che aveva portato a Nippur la testa di Humbaba per presentarla a Enlil. La testa del re è poi rappresentata su un altro rilievo proveniente dalla sala S del Palazzo Nord (vd. tav. 425) appesa, tramite un largo anello che le passa attraverso la bocca, ad un albero all'interno di un giardino dove Assurbanipal,

---

<sup>56</sup> Due uomini sono raffigurati in ginocchio, con le mani ammanettate, trattenuti con una fune legata al collo da due coppie di soldati assiri. La guardia in primo piano trattiene per i capelli il prigioniero, mentre brandisce una mazza con l'altra mano all'indietro. Il soldato in secondo piano ha in una mano la corda, mentre tiene l'altro braccio disteso vicino al volto del vinto, forse nell'atto di schiaffeggiarlo o di intimargli di proseguire. I vinti sembrano schiacciare con una pietra delle ossa lunghe poste su di una lastra da macina. È da notare, però, che, contrariamente al racconto scritto, i torturati sono più di due: sulla sinistra resta, infatti, la parte posteriore di un soldato che sembra nella stessa posizione degli altri, e così pure sulla destra vediamo due Assiri nello stesso atteggiamento.

<sup>57</sup> Dunanu, il capo del popolo di Gambulu, fu catturato da Assurbanipal, di ritorno dalla Susiana verso la capitale assira, durante la conquista della città di Sha-pi-Bel. LUCKENBILL 1989b, 300.

<sup>58</sup> Nei testi si parla di una processione da Ninive attraverso Arbela verso Assur e poi ancora a Ninive. Non è chiaro però l'ordine cronologico e dove avvenga l'offerta della testa, se a Ninive o ad Arbela, vd. BONATZ 2004, 94. Ad Arbela Assurbanipal dice di essere entrato con la testa del re elamita ucciso, testa che, afferma, "Ishtar, la mia Signora, mise nelle mie mani", vd. RUSSELL 1999, 162.

<sup>59</sup> L'intervento divino è attribuito o a più dei (Assur, Sin, Shamash, Bel, Nabu, Ishtar di Ninive, Ishtar di Arbela, Ninurta, Nergal, LUCKENBILL 1927, 1099) o ad Assur e Marduk (LUCKENBILL 1927, 863), o agli dei tutelari del tempio a cui erano legate le iscrizioni di lavori edilizi (Nabu LUCKENBILL 1927, 992; Ninlil, LUCKENBILL 1927, 996) o a Ishtar in relazione al rituale ad Arbela (LUCKENBILL 1927, 1041, 1043, 1045, 1071).

disteso su un *klinè*, beve vino in compagnia della regina, da quella che è stata ipotizzata essere la stessa coppa della libagione rituale.<sup>60</sup>

La testa di Teumman è dunque inizialmente esibita come un trofeo che assicura la vittoria assira: i nemici vedendola si arrendono, si fanno ammazzare o si suicidano (Ituni, Urtak e l'ambasciatore elamita). Essa assume poi un significato religioso, essendo oggetto di una libagione per gli dei. Infine la testa del re sconfitto riappare ancora una volta come un trofeo all'interno del parco regale nella circostanza festosa di un banchetto. La testa del vinto dal campo di battaglia, passando per un luogo sacro, finisce nel palazzo regale; si sposta dunque dalla realtà della guerra a quella della pace. La testa mozzata è simbolo del compimento della missione politico-religiosa del re assiro: il re infatti ha sconfitto il suo nemico, seguendo il volere degli dei, testimoniato dall'oracolo<sup>61</sup>, e per la divinità<sup>62</sup>, garantendo l'ordine e la pace nel mondo.<sup>63</sup> Per questo Bonatz la definisce "a consecrated medium of communication with the gods" (BONATZ 2004, 99).

Le lastre 4-6 della sala XXXIII del Palazzo Sud-ovest sono dedicate, invece, alle cerimonie del trionfo dopo la battaglia di Til Tuba. Gli ortostati sono divisi in due da una fascia non decorata: sulla parte inferiore sono rappresentati gli avvenimenti che seguirono la battaglia, presso la città elamita di Madaku, mentre sulla parte superiore è illustrata la celebrazione della vittoria presso Arbela. In quest'ultima sezione le figure sono disposte su quattro sottoregistri che si interrompono sulla destra, dove l'immagine di Assurbanipal sul carro occupa l'altezza di due registri. Sulle fasce inferiore e superiore sono raffigurati soldati e dignitari armati in fila.<sup>64</sup> Nella parte centrale, sulla lastra 6, il re maestoso sul carro assiste dall'alto, insieme agli ambasciatori, alle torture inflitte ai prigionieri di guerra. Sopra il cavallo del cocchio reale l'iscrizione recita: "Io, Assurbanipal, re del mondo, re d'Assiria, con l'incoraggiamento di Assur e Ishtar, miei signori, conquistai i miei nemici. Ottenni tutto ciò che speravo. Rusa, il re d'Urartu, seppa della forza di Assur, mio signore, e la paura del mio dominio lo sopraffecce; egli spedì i suoi nobili per informarsi della mia salute. Nel mezzo di Arbela Nabu-damiq e Umbadara, nobili dell'Elam, con tavolette con messaggi di insulti feci stare di fronte a loro" (RUSSELL 1999, 178). Di fronte al carro regale, davanti a due soldati, i delegati del re elamita, che avevano trasmesso le richieste di estradizione, giudicate insolenti da Assurbanipal al punto di muovere guerra contro l'Elam, mostrano agli ambasciatori urartei le tavolette con i messaggi del loro sovrano. Seguono soldati e dignitari assiri: alcuni di loro assistono a delle torture che si svolgono sul margine sinistro. A questo punto ricompaiono i nobili urartei, divisi sui due registri, uno in alto, l'altro in basso, sullo stesso asse. Sul secondo registro, partendo dal basso, l'inviato del re Rusa, sgomento, con le mani leggermente alzate, è rivolto verso due Assiri, tra cui un soldato, che gli indicano un uomo con una testa umana appesa al collo. Sul registro sovrastante è ripetuta la medesima scena con un altro personaggio con una testa mozzata legata al collo sotto lo sguardo dell'altro ambasciatore urarteo. Queste figure sono state interpretate come Dunanu con la testa del sovrano elamita e Samgunu con la testa di Ishtar-nandi. Le fonti scritte raccontano inoltre che Assurbanipal incatenò Dunanu, Samgunu e Aplaya insieme ad un orso

<sup>60</sup> Nei pressi del re vi sono un tavolino e un bruciaprofumi simile a quello usato nel rituale, mentre alle sue spalle l'arco e la freccia sono stati deposti su un altro tavolino. Poco distante vi è il cavallo del re. La coppia è circondata da servitori (tra cui degli Elamiti) che sventolano frasche o che portano vivande e da musicisti.

<sup>61</sup> L'oracolo fornisce la giustificazione divina alla guerra combattuta contro gli Elamiti (BAHRANI 2008, 41) e la vittoria costituisce un'ulteriore testimonianza dell'appoggio divino. Diversi segni divini svelarono la disapprovazione divina nei confronti di Teumman: un'eclissi lunare, un sole oscuro, dei sintomi particolari sul corpo del re elamita, dei sogni in cui sarebbero apparsi Ishtar e Marduk, gli oracoli di Ishtar e di Sin. Vd. BAHRANI 2004, 117. Per i testi di Assurbanipal che raccontano questi episodi, vd. LUCKENBILL 1989b, 330-333.

<sup>62</sup> Teumman è accusato soprattutto di non onorare gli dei e di aver peccato contro Assur, vd. BONATZ 2004, 99.

<sup>63</sup> Secondo Bahrani, la testa decapitata del re non è tanto il risultato di una serie di eventi, quanto piuttosto è la causa prima, l'agente della conversione della realtà. L'immagine della testa mozzata mirerebbe a perpetuare in eterno, magicamente, quanto raffigurato, ovvero la sconfitta del nemico. Vd. BAHRANI 2004, 118; BAHRANI 2008, 51-55.

<sup>64</sup> Quelli sulla sinistra sono armati di archi, gli altri di mazze. Sono stanti e immobili, affiancati l'un l'altro, con alberi sullo sfondo. La metà di loro, collocata a sinistra, è rivolta verso destra, mentre l'altro gruppo è orientato nel senso opposto.

## Il trionfo

nei pressi di una porta di Arbela per esporli alla vista del popolo e poi ucciderli (RUSSELL 1999, 163), ma questo episodio non è attestato sui rilievi. Procedendo sulla sinistra, degli Assiri torturano altri nobili elamiti: Mannu-ki-ahhe e Nabu-usalli. Più in alto due soldati sembrano rompere la mandibola ad un uomo: l'uno tira una corda legata alla mascella, l'altro trattiene il torturato, tirando la barba in senso opposto. In basso un Assiro tiene la testa di un uomo, mentre un altro gli taglia la lingua e un altro ancora lo tiene fermo per i piedi. Degli Assiri assistono alla scena sia sulla destra che sulla sinistra dove vi sono anche due ambasciatori stranieri inorriditi, con le mani sollevate. Sul registro superiore due Assiri sono intenti a scorticare i corpi di due prigionieri tenuti fermi con delle corde fissate a dei pali. Anche in questo caso sulla sinistra vi sono spettatori assiri, mentre al di là dei torturati sulla destra è rappresentato un Assiro con una testa mozzata in mano, che sembra portarla verso destra. Forse si tratta della testa poi raffigurata legata al collo dell'alleato di Teumman. L'iscrizione recita: "(Mannu-ki-ahhe e Nabu-usalli) rivolsero grandi insulti contro Assur, il mio dio, mio creatore. Strappai le loro lingue, scorticai le loro pelli" (*ibid.*, 180). La nobiltà dei prigionieri concorreva ad intensificare il carattere glorioso del trionfo agli occhi del pubblico assiro e accentuava il valore di terrificante monito rivolto agli interlocutori politici stranieri. I torturati, come sempre, sono accusati non solo di "arroganza politica", ma anche di aver offeso la divinità.

La pratica di esibire le teste recise di criminali è testimoniata anche nel commentario rituale *L'ordalia di Marduk*: "(...) che pende dallo stipite del tempio della Signora di Babilonia: quella è la testa di un criminale che era presente con lui e che loro uccisero. Hanno appeso la sua testa al collo della Signora di Babilonia" (LIVINGSTONE 2007, 219: 88; FRYMER-KENSKY 1983, 135: 20). In questo caso il criminale, che appartiene ad un gruppo di malfattori menzionati in altri passi, dall'identità non specificata, avrebbe appoggiato e consigliato il dio Bel: rappresenterebbe dunque verosimilmente un alleato politico e militare di Babilonia durante il conflitto con l'Assiria nell'VIII sec. a.C. (ANNUS 2010, 103).

## 2. Immagini di vittoria

### 2.1. Il re che calpesta il nemico

Un'immagine tradizionale di trionfo prevede il sovrano o la divinità nell'atto di calpestare il nemico. La figura che calpesta può brandire un'arma, oppure può tenerla abbassata in riposo; nel primo caso quindi il nemico sta per esser abbattuto, nel secondo lo è già. Inoltre il vinto può essere rappresentato morto, oppure ancora vivo, di norma in atteggiamento di resa e di supplica. L'immagine connota la figura che calpesta come superiore quanto a forza rispetto al vinto ed esprime il disprezzo nei confronti dell'avversario.

Anche nei testi "calpestare" dal periodo protodinastico fino al periodo neoassiro ricorre con i significati di abbattere, distruggere, sconfiggere e dominare.<sup>65</sup>

Anche nei componimenti mitologici e nei testi di rituale gli dei calpestano i loro rivali: ad esempio, nell'Enuma Elish Marduk, uccisa Tiamat, monta sul suo cadavere e incatenate le sue undici creature, le calpesta (tav. iv: 104, 118); il dio di nuovo calpesta Tiamat prima di spaccarle il cranio (tav. iv: 129).<sup>66</sup> Nel testo di rituale VAT 10099 leggiamo: "Proprio come Bel cammina (*ú-*

<sup>65</sup> Il verbo *kabāsu* (vd. CAD K, 5-11, s.v. *kabāsu*) in uso dal periodo paleoaccadico, oltre al significato di camminare sopra qualcosa o qualcuno, esprime il concetto di sconfiggere un nemico, di far lavorare, di opprimere, di sottomettere; il verbo *raḥāṣu* (vd. CAD R, 69-72, s.v. *raḥāṣu*), anch'esso in uso dal periodo paleoaccadico, ricorre con i significati di calpestare, distruggere, devastare; il verbo *darāsu* (vd. CAD D, 110, s.v. *darāsu*), in uso dal periodo paleobabilonense, ha come primo significato, "calpestare", mentre come secondo, nella forma *durrusu*, il significato di opprimere; il verbo *dāšu* (vd. CAD D, 121, s.v. *dāšu*), attestato a partire dal periodo babilonense, ha come prima accezione il significato di battere il grano, mentre come seconda il significato di calpestare e quello di distruggere; il verbo *mēsu* (vd. CAD M 2, 35-36, s.v. *mēsu*), attestato nei testi dal periodo medio-assiro, significa abbattere, calpestare e distruggere.

<sup>66</sup> In questo testo l'immagine del dio vincitore che calpesta la testa di Tiamat sconfitta ricorre anche nella II tav: 146, 148. Una creatura tra quelle che tirano il carro di Marduk si chiama "Calpestatore", vd. tav. iv: 52.

*kab-ba-su*) sui colli dei suoi nemici non obbedienti” (LIVINGSTONE 2007, 117: 3); e ancora: “Questo è Marduk perché ha calpestato (*ú-kab-bi-is-su*) i colli di coloro che erano disubbidienti a lui” (*ibid.*, 119: 12).

L’immagine del nemico calpestato ricorre già nelle fonti figurative di epoca protodinastica: sulla Stele degli Avvoltoi (vd. tav. 42) l’esercito di Lagash cammina sui cadaveri dei nemici; sui sigilli di Ishqi-Mari un guerriero intento a infilzare un nemico è rappresentato al di sopra di un cadavere disteso a terra (vd. tav. 113, 114). Quest’immagine ricorre idealmente anche su un elemento, forse di uno scudo o di un parapetto di carro da Ur decorato con due leoni, verosimilmente associati alla regalità, raffigurati al di sopra di due cadaveri di vinti nudi distesi (tav. 66). Possiamo riconoscere quest’immagine anche nelle scene di battaglia campale che raffigurano nemici calpestati dalle zampe dei cavalli, attestate negli intarsi e nella glittica del PD e pure in opere di altro genere di tutti i secoli successivi, fino al periodo neoassiro.

Nel periodo accadico quest’immagine ricorre ancor più di frequente; in effetti, le soluzioni iconografiche adottate in questa fase risultano particolarmente efficaci e diverranno tradizionali. Sulla stele da Girsu (vd. tav. 118, fig. 9 a), ad esempio, il sovrano Rimush calpesta un nemico seduto a terra con le mani sollevate in gesto di supplica, mentre lo colpisce con una mazza. L’immagine del nemico calpestato ricorre del resto idealmente anche nella statuaria di età accadica: ad esempio, nelle statue di Manishtushu (vd. tav. 127, 128), il sovrano è rappresentato stante al di sopra di una base decorata con cadaveri nudi di vinti distesi.

Il caso più celebre è però quello della stele di Naram-Sin (vd. tav. 120, fig. 9 b) su cui è raffigurato il sovrano in posizione incedente nell’atto di calpestare con la gamba sinistra due cadaveri. La figura del re domina la composizione per la posizione elevata, centrale, isolata (intorno a lui la superficie è liscia, libera da elementi), per le dimensioni di gran lunga maggiori rispetto alle altre figure. Indossa un elmo con due lunghe corna laterali, simile alle tiare divine, una collana, un gonnellino cortissimo annodato alla vita, con un lembo che scende appuntito all’altezza delle ginocchia e dei calzari. I capelli lunghi gli scendono lisci sulle spalle, mentre la barba lunga appuntita supera le clavicole. Il volto è stato danneggiato, tuttavia per la posizione della testa, guardava verso un punto indefinito di fronte a sé. Il braccio destro è abbassato, leggermente flesso e discosto dal fianco; tiene in mano una lunga freccia con coda piumata e la punta leggermente rivolta verso il basso. Il braccio sinistro è piegato contro il ventre: con la mano regge l’arco con la corda rivolta verso l’esterno e stringe un’ascia con la lama appoggiata al braccio.

La forza del re è suggerita dalle sue dimensioni, dalla sua postura, dalle armi, dall’attenta resa plastica della muscolatura (quanto al volume, è anche la figura più aggettante nel rilievo). La barba, l’esposizione del corpo nudo (il petto possente è in visione frontale) e ben tornito gli conferiscono una connotazione di virilità.

La vittoria è attribuita principalmente al re. I nemici hanno tutti lo sguardo rivolto verso di lui. Questi ne calpesta due, nudi, con i corpi incrociati e gli arti disarticolati; sotto ai suoi piedi un uomo nudo precipita a testa in giù; un altro è inginocchiato di fronte a lui e cerca di trattenere una freccia con coda piumata come quella impugnata dal sovrano accadico, che gli si sta infilzando in gola (tra l’altro la direttrice creata dalla freccia guida lo sguardo verso il sovrano); alle spalle del vinto morente, ve ne è un altro in piedi con le mani sollevate alla bocca in atto di supplica; più in basso un altro nemico in piedi ha la mano sollevata di fronte al viso in gesto di sottomissione, mentre con l’altra tiene una lancia dalla punta spezzata; seguono in basso un altro uomo con il braccio sollevato in atteggiamento di disperazione e con un’arma appoggiata alla spalla e un altro la cui figura è andata perlopiù distrutta che verosimilmente aveva le mani sollevate sopra la testa.

Sono quindi rappresentate sia la sconfitta del nemico, personificata dai cadaveri, dalla figura morente e da quella con l’arma spezzata, sia la sua sottomissione simboleggiata dal vinto supplicante.

In questo monumento è attribuito al re un carattere sovrumano non solo per la forza, la posizione, le dimensioni, le corna, ma anche attraverso altri espedienti. Egli è rappresentato al di sopra dei simboli divini degli stendardi. In alto, prossimi alla sua figura, vi sono gli astri che

### *Il trionfo*

testimoniano la presenza e l'appoggio del mondo divino. D'altra parte il fatto che gli dei siano resi in modo non antropomorfo a nostro parere connota il sovrano come il principale agente della vittoria. Il re inoltre è associato al mondo divino perché anche gli dei nel mito, così come nelle scene rappresentate nella glittica di questo periodo, lottano e sconfiggono entità legate alla montagna (vd. tav. fig. 147, 150-157, 160, 170, ) e, nello specifico, la figura di Naram-Sin ricorda Ninurta (vd. tav. fig. 154, 191, fig. 9 c) per come tiene l'arco al petto e Shamash per la posizione gradiente sulla montagna (vd. tav. fig. 199, 202-208).

Il paesaggio montuoso, al di là di permettere l'identificazione dell'episodio storico per la connotazione ambientale dello scontro e al di là del suo valore simbolico per il parallelo con le lotte divine, concorre a celebrare l'eroicità del re accadico e del suo esercito, considerate la fatica che richiede la scalata e l'estraneità dell'ambiente.<sup>67</sup>



**Fig. 9 a:** dettaglio della stele da Girsu (INVERNIZZI 1992a, 330); **b:** disegno della stele della vittoria di Naram-Sin (ATAC, 2008, 235, fig 3); **c:** Ninurta su un sigillo (COLLON 1982, pl. XXVIII, fig. 190).

Nella glittica di età accadica la divinità è rappresentata nell'atto di calpestare divinità in scene di combattimento (vd. tav. 131-133; 138, 145, 148, 151, 153, 162-164) oppure in posizione statica (vd. tav. 161); inoltre sia il dio che il re sono rappresentati gradienti sulla montagna nell'atto di esibire armi (vd. tav. 190, 191, 197, 199, 202-208).

Quest'immagine perdura nei testi delle epoche successive: ad esempio Utu-hegal (2124-2113 a.C.), il re di Uruk, racconta che, come gli fu consegnato prigioniero Tirigan, il re dei Gutu, "il serpente della montagna", dai cittadini di Dabrum, "egli lo fece prostrare ai piedi del dio Utu e mise il suo piede sul suo collo" (RIME 2: E2.13.6.4: 115-123), strappando la regalità di Sumer dalle mani straniere. In un inno leggiamo che Enlil ha assegnato a Ur-Namma la mazza con cui abbattere le terre straniere in modo che il re possa calpestarle (vd. etesl, c.2.3.1.2: 57); in un altro inno, Utu, nel decretare il destino per Shulgi, ricorda che questi "calpesta le grandi montagne" e che "ha sottomesso i guerrieri delle terre straniere, ha calpestato tutti i governatori stranieri" (vd. etesl, c.2.4.2.24: 86, 88).

<sup>67</sup> Secondo Nigro (1992, 65), la figura del re è racchiusa in un triangolo isoscele (l'inclinazione del lato destro è data dalla spalla e dal braccio sinistro del re; il vertice acuto si trova all'altezza degli astri; il piano d'appoggio del re costituisce la base, che ha come vertice sinistro la punta dello stendardo divino) parallelo al triangolo isoscele formato dalla montagna. Nigro coglie una "simmetria formale e di contenuto" tra Naram-Sin e la montagna, rappresentazione iconica della divinità.

## Cap. VI

Quanto alle fonti visuali per il periodo di Ur III, questa iconografia è attestata su due rilievi rupestri (vd. tav. 214, 215), nella glittica (vd. tav. 217-219) e idealmente anche nella scultura, come nel caso della statua di Ur-Ningirsu II (vd. tav. 216), rappresentato a tutto tondo stante al di sopra di una teoria di tributari inginocchiati resi a rilievo sulla base.<sup>68</sup>

Sul rilievo rupestre di Darband-Gawr (vd. tav. 215, fig. 10 a) il sovrano, forse Shulgi, è rappresentato, come Naram-Sin, di profilo, gradiente, con il petto largo in visione frontale, il braccio sinistro piegato con in mano l'arco appoggiato al petto e l'altra mano abbassata con un'ascia in posizione orizzontale. Il re non calpesta direttamente i nemici, che sono rappresentati al di sotto della sua figura, su due livelli diversi, supini, di dimensioni ridotte, nudi (eccetto per la cintura), con gli arti disarticolati e con lo stesso capigliatura a coda lunga dei vinti della stele di Naram-Sin. Anche in questo caso il sovrano ha una barba molto lunga e il corpo nudo esposto, eccetto per il gonnellino e l'alta cintura. Egli indossa poi un copricapo a falda alta, privo di corna e gioielli al collo e ai polsi. Mancano in questi casi emblemi divini e soldati: il sovrano è l'unico protagonista della vittoria.

Sulla stele rupestre di Sar-i Pul-i Zohab I (vd. tav. 214, fig. 10 b) il re è rappresentato ancora una volta gradiente su un nemico disteso a terra, nudo ad eccezione della cintura e supplicante. Il re impugna con la mano destra abbassata una scure fenestrata di grandi dimensioni, mentre nella mano sinistra, appoggiata al petto, teneva un'arma che non si è conservata (forse un'ascia) e dalla sua cintura sembra pendere una specie di scimitarra. Il sovrano è imberbe, ma, come negli esempi precedenti, il suo corpo è esposto, eccetto per il gonnellino, il copricapo e i calzari. Di fronte al volto del sovrano vi sono i simboli divini: un disco solare al di sopra di un crescente lunare.

Nella glittica del periodo di Ur III non solo la divinità, come nel periodo accadico, è rappresentata nell'atto di calpestare il nemico<sup>69</sup>, ma anche il sovrano. Ad esempio, su un sigillo (vd. tav. 219, fig. 10 d) un sovrano, gradiente su un vinto supplicante, brandisce un'arma all'indietro e una in avanti. Sul sigillo del re Zardamu di Ḫarāḫar (vd. tav. 218, fig. 10 c) il re, con barba lunga, copricapo a falda alta, gonnellino corto, calpesta un vinto supplicante mentre tiene abbassata una scure fenestrata ed esibisce con l'altra mano un'arma a più teste di mazza, verosimilmente divina. Di fronte a lui vi è Ishtar in aspetto guerriero, alta quanto il re, che sembra a sua volta esibire un'arma, forse una mazza. Nell'iscrizione il sovrano è definito "forte, re delle quattro parti del mondo, amato da Nergal e sposo di Ishtar". Su un altro sigillo di fronte al re gradiente sul nemico vi sono una dea intercendente e un adorante (vd. tav. 220). Infine, come in epoca accadica, il re e la divinità sono rappresentati gradienti sulla montagna. Prendiamo come esempio due sigilli: su uno si tratta di Shulgi (fig. 11 a, tav. 223), sull'altro di Nergal (fig. 11 b, tav. 222); entrambi indossano lo stesso tipo di gonna e impugnano una mazza simile e sono rappresentati al cospetto di un'offerente e di un adorante. Alla luce di questi esempi, risulta evidente il fenomeno della divinizzazione del sovrano in questa fase storica.

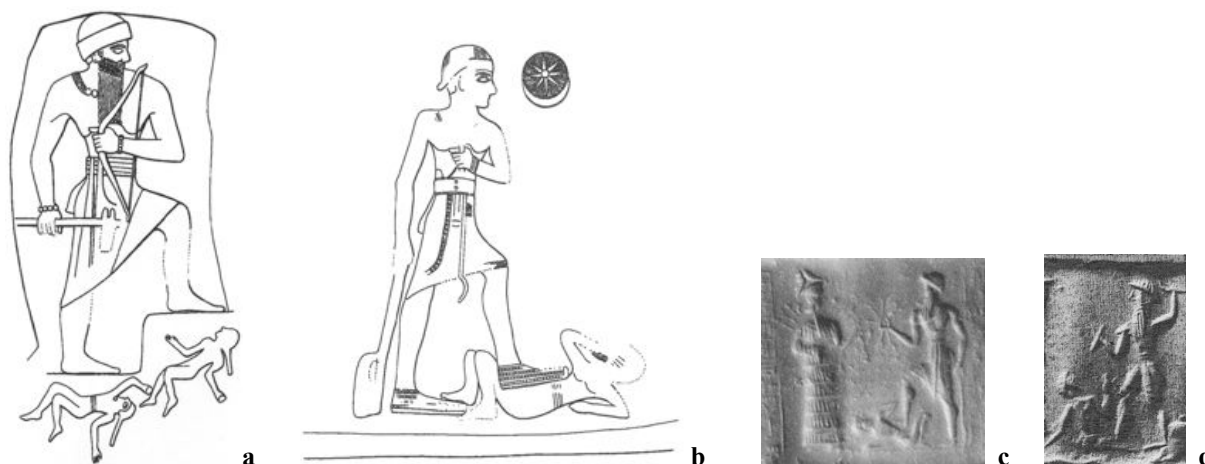
---

<sup>68</sup> Era presente anche nella stele di Shu-Sin, di cui però si è conservata solo la descrizione nelle copie dell'iscrizione di una tavoletta della collezione Hilprecht a Jena. Vd. MAZZONI 1986, 76.

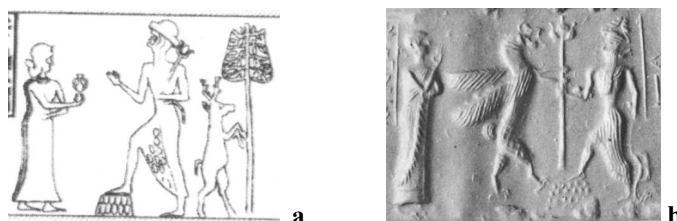
<sup>69</sup> Vd. ad esempio il sigillo della tav. 217, sul quale però, al di sotto della figura del sovrano, sono rappresentati due vinti nudi e distesi, che sono quindi idealmente calpestati anche dal re.



## *Il trionfo*



**Fig. 10 a, b:** rilievi rupestri di Darband-i Gawr e di Sar-i Pul-i Zohab I (POSTGATE-ROAF 1997, 151, fig. 5, 6); **c:** impronta del sigillo di Zardamu (COLLON 1982, pl. LII, fig. 472); **d:** altro sigillo del periodo di Ur III con re che calpesta un vinto supplicante (BUCHANAN 1981, 270, fig. 710).



**Fig. 11 a:** SUTER 2012, 455, fig. 22; **b:** COLLON 1982, pl. LII, fig. 471.

Agli inizi del II millennio a.C. questa iconografia si diffonde anche in Siria e in Anatolia, probabilmente all'epoca delle prime colonie paleoassire (MAZZONI 1986, 87-88, 90-91) e ricorre non solo nei rilievi rupestri o su stele e nella glittica, ma anche nella coroplastica e verosimilmente anche nella pittura parietale.

L'uso figurato del verbo "calpestare" perdura d'altra parte anche nelle fonti testuali del periodo paleobabilonense: ad esempio, tra le maledizioni presenti nel Codice di Hammurabi vi è quella che recita: "Che Zababa, il potente guerriero... faccia in modo che il nemico lo calpesti!" (MEEK 1997, 179) e nei testi di Mari ritroviamo l'espressione "ridurre/portare i nemici ai piedi di" per esprimere il concetto di sottomissione.<sup>70</sup> Un'iscrizione (RIME 4, E4.2.13a.1), incisa su una scultura perduta che rappresentava il re Kudur-mabuk abbattere un altro sovrano, collocata nel tempio di Ninlil a Nippur, recita: "per il supremo decreto degli dei Enlil, Ninurta, Nanna e Utu, avendo conquistato (Šilli-Eshtar e) avendo messo il suo (del re) piede..., un prigioniero in ceppi, ..., (il re) che avanza con il piede posto sulla testa (di Šilli-Eshtar)". Su un'iscrizione di Rim-Sin la vittoria del sovrano è celebrata in questi termini: "quando egli abbattè con le armi l'esercito di Uruk, Isin, Babilonia, Rapiqum, e Sutium, catturò ÌR-ne-ne, re di Uruk, in quella battaglia e mise il suo piede sulla sua testa come se egli fosse un serpente..." (RIME 4, E4.2.14.8: 19-28; E4.2.14.9: 15-25).

Sul rilievo rupestre di Iddi(n)-Sin, re di Simurru (vd. tav. 226, fig. 12 a), scoperto nel distretto di Bitwata, il re è rappresentato nell'atto di calpestare un vinto supplicante al cospetto di una dea che verosimilmente gli porgeva l'anello e il bastone, simboli di potere. Il re è rappresentato di profilo, con il petto in visione frontale. È imberbe e indossa un copricapo a tesa larga, decorato con un motivo ripetuto a crescente lunare, un gonnellino con cintura, una collana e dei braccialetti sul polso destro. Tiene al petto un arco, mentre con la mano destra abbassata impugna una scure fenestrata.

Il re è sovrumano per le dimensioni leggermente maggiori rispetto alla dea e di gran lunga superiori rispetto al nemico e quanto a forza, veicolata dalla postura e dal fatto che è l'unica figura

<sup>70</sup> Vd. ARM 3 18: 21: "fino a quando il mio signore ebbe sottomesso quelle truppe, messo i suoi nemici e avversari sotto i suoi piedi e gettato tutti loro in prigione".

ad essere armata. Il merito della vittoria sembra spettare principalmente al sovrano, non tanto alla divinità, che non calpesta il nemico e non è in aspetto guerriero, la cui presenza tuttavia testimonia l'appoggio divino al re. Notiamo poi come il vinto rivolga le sue suppliche al sovrano, non alla divinità e come quest'ultima offra qualcosa (gli emblemi del potere) al re e non viceversa, se non consideriamo il vinto come un'offerta. Il sovrano è dunque il punto focale della scena. Nell'iscrizione il sovrano sostiene di essere re per volere divino e di aver costretto il nemico a piegarsi ai piedi del dio; inoltre afferma che il rilievo è destinato a commemorare la riconquista di un paese ribelle la cui popolazione, precedentemente assoggettata, aveva nominato un proprio re. Il re racconta di aver distrutto città e di aver ucciso il re nemico. La rappresentazione figurata è contraddistinta da un tono meno violento, considerato che il vinto non è morto, né nudo. È infatti ritratto barbuto, con indosso un copricapo a calotta e un gonnellino. Al di sotto della sua figura è elencato il tributo. Questa vicinanza definisce i termini del rapporto tra il re e il paese sconfitto, che deve pagare tributo se vuole sopravvivere.

Sul rilievo rupestre di Anubanini (vd. tav. 224, fig. 12 b), re dei Lullubei, presso Sar-i Pul Zohab, il re è rappresentato gradiente su un vinto supplicante, con la scure fenestrata nella mano destra in riposo, l'arco al petto e una freccia in mano. Di fronte al re vi sono il simbolo solare e Ishtar in aspetto guerriero, rappresentata al di sopra della testa del nemico mentre porge al re un anello e tiene con l'altra mano al laccio due vinti. Sul registro inferiore è rappresentata una processione di prigionieri, nudi e di piccole dimensioni, idealmente calpestati dal re.

Sul rilievo rupestre di Shaikhan (vd. tav. 225, fig. 12 c) un sovrano è rappresentato gradiente su un vinto supplicante, di fronte ad un altro inginocchiato e con la mano alzata di fronte al viso in gesto di supplica o di resa. Il re, imberbe, indossa una copricapo con tre bande orizzontali, una stretta collana a perle decorata con un grande pendente circolare, un gonnellino con cintura in cui è infilata un'ascia. Il suo sguardo si perde lontano lungo una direttrice orizzontale. Il petto è in visione frontale. Non tiene l'arco al petto, ma pronto per essere usato; con l'altra mano abbassata impugna una freccia; in basso vi è la faretra piena di frecce. I due nemici sono di piccole dimensioni, indossano un copricapo a calotta, non sono nudi. Mancano in questo caso emblemi divini.

È interessante notare che i sovrani locali, della regione degli Zagros, si servirono dell'iconografia dei passati re conquistatori per celebrare la propria vittoria sui nuovi invasori.



Fig. 12 disegno dei rilievi rupestri di Iddi(n)-Sin a Bitwata, di Anubanini a Sar-i Pul-i Zohab, e di Shaikhan. POSTGATE – ROAF 1997, 153, fig. 8; 149, fig. 7, 5.

Sulla stele della vittoria di Dadusha (vd. tav. 227) il re calpesta Banu-Eshtar, re di Arbela, supplicante a terra, mentre brandisce all'indietro un'arma, secondo una posa che l'iscrizione definisce propria dell'eroe, del guerriero (*qarrādu*). Il nemico è rappresentato ancora vivo, mentre

### *Il trionfo*

nel testo il sovrano racconta di averlo ucciso e di aver spedito la sua testa ad Eshnunna.<sup>71</sup> Tra l'altro, in realtà, il sovrano non partecipò direttamente alla spedizione (NADALI 2008, 132).

Di fronte al sovrano che abbatte il nemico vi è un personaggio imberbe, non menzionato dall'iscrizione, poco più piccolo del re, di profilo, con la mano destra giunta al ventre e l'altra sollevata in atteggiamento di preghiera (secondo il gesto di *nīš qāti*). Indossa un copricapo simile a quello dei soldati eccetto per una piccola protuberanza superiore, una tunica corta simile a quella dei guerrieri a parte per la maglia a maniche corte e infine lo stesso tipo di ciondolo al collo. Si tratta probabilmente del principe ereditario, che svolgeva la funzione di generale delle truppe.

L'iscrizione e la rappresentazione figurata celebrano l'eroismo del sovrano. Dadusha è definito come re forte (iii.1-2), l'eroe più grande tra i re (iv. 5), scelto dagli dei e destinato alla regalità universale (*šarrūt kiššatim*), famoso per il suo essere invincibile. Tishpak e Adad gli hanno donato la forza in battaglia e un'arma potente, rafforzata da Shamash e da Sin, con cui il re abbatte i nemici.

Sulla stele di Shamshi-Adad di Mardin (vd. tav. 228), che commemorava lo stesso episodio (la campagna contro il Paese di Arbela e la conquista della sua capitale), una figura, verosimilmente il sovrano, non solo calpesta il nemico, ma anche lo colpisce alla testa con un'ascia al cospetto di un personaggio, di cui si è conservata solo la parte inferiore del corpo, che è possibile che fosse anche in questo caso il principe ereditario (Ishme-Dagan?), generale delle truppe, in atto di riverenza. Il vinto ha la mano portata di fronte al volto in segno di resa e di supplica. Non è nudo, ma indossa una lunga veste, smanicata, con orli frangiati, ed ha una barba e un copricapo a ciuffi ondulati, che ne permetteva l'identificazione etnica.

L'immagine del nemico calpestato è presente idealmente anche sulla stele elamita (vd. tav. 229), su cui due divinità sono rappresentate stanti al di sopra di due cadaveri disarticolati sul registro inferiore.

È possibile che questa iconografia ricorresse anche nelle pitture (vd. tav. 236) del palazzo reale a Mari: sulla base di pochi frammenti (relativi a parti di gambe e di una testa) si è ipotizzato che in origine su di essi fosse raffigurato il sovrano gradiente su un nemico, mentre brandiva un'arma e tratteneva un altro nemico.

Anche nella coroplastica è attestata questa iconografia: ad esempio, su una placca, Gilgamesh e Enkidu calpestano Humbaba, mentre stanno per abatterlo (tav. 249); su altre placche il re è raffigurato nell'atto di calpestare, talvolta brandendo un'arma all'indietro, il vinto supplicante (tav. 256-260) o mentre si erge su un cumulo di cadaveri (vd. tav. 263).

Nella glittica sia i re che gli dei calpestano i loro nemici, ma il più delle volte non è possibile riconoscere l'identità divina o regale del personaggio.

Su un sigillo (vd. tav. 274, fig. 13 a), un dio, verosimilmente Nergal, calpesta una figura supplicante prostrata contro una montagna, secondo un motivo di ascendenza accadica, mentre esibisce la mazza a due protomi leonine, e tiene abbassata la scimitarra lungo il fianco; su un altro sigillo (vd. tav. 277, fig. 13 b, vd. anche tav. 276) Nergal brandisce una scimitarra sopra la testa e tiene per un braccio, mentre lo calpesta, un vinto supplicante inginocchiato, tenuto per la testa da Ninurta armato di arco. Su un altro sigillo (vd. tav. 287, fig. 13 c, vd. anche tav. 295) ricorre lo stesso personaggio con scimitarra, che potrebbe essere Nergal, che calpesta un vinto tenendolo per il polso. Tuttavia questi è affiancato da una figura stante dall'aspetto identico, che reca nella mano destra abbassata la scimitarra e nell'altra, portata al ventre, una mazza che ricorda "il re con mazza" (*personnage à la masse*, forse un antenato eroico regale).

Comune è un personaggio che calpesta un vinto supplicante mentre brandisce in alto una scimitarra e un'arma a più teste di mazza, divina (vd. tav. 278, 282, 289, 290, 298, 299, 300), talvolta al cospetto di adoranti (vd. tav. 280, fig. 13 d; tav. 283, 284, 288, 297). L'identità di questa figura è ambigua: sembra tuttavia che rappresenti il sovrano per la mancanza di tiara a corna, che è

<sup>71</sup> Vd. CHARPIN 2004, 154: viii 12-14.

d'altra parte divinizzato, considerata la dotazione dell'arma particolare e la forte analogia con la rappresentazione divina.

Su un sigillo (vd. tav. 273) del periodo di Isin-Larsa, di origine nord-mesopotamica, il re che, mentre brandisce armi, calpesta un vinto supplicante è affiancato da un uomo armato che conduce un prigioniero verso destra, dove è rappresentata una scena di presentazione di un fedele alla divinità, mentre il registro superiore è decorato con creature mitologiche in lotta tra loro.

Su un sigillo da Mari (vd. tav. 301) il re che calpesta un vinto supplicante mentre trattiene per un braccio un nemico che sta per abbattere con un colpo di scimitarra, è rappresentato al di sopra di un cumulo di cadaveri.

Su un altro sigillo (vd. tav. 296) la figura che calpesta un vinto seduto a terra mentre brandiva in alto un'arma perduta, esibisce un fascio di fulmini, ed è rappresentata sopra un podio, decorato con figure inginocchiate. Vi è forse rappresentata una statua di divinità della tempesta o di re divinizzato.

La figura che calpesta sembra maggiormente divina nel caso ad esempio del sigillo della tav. 291 (fig. 13 e), dove il vinto è aggredito anche da un dragone alato e nel caso del sigillo della tav. 302, dove questo personaggio indossa una tiara a corna multiple, mentre di fronte a lui è rappresentato un re che reca un capretto come offerta (fig. 13 f, vd. anche tav. 312).

Si tratta per certo di divinità nel caso ad esempio (vd. tav. 281) della figura con il corpo umano e testa di leone che, brandendo un'arma sopra la testa ed esibendo una mazza a teste multipla, calpesta un vinto supplicante e della figura con tiara a corna che appoggia il piede sulla testa di un vinto su un sigillo paleoassiro (vd. tav. 311) o, ancora, del personaggio con tiara a corna frontali (tav. 315) su un sigillo da Kultepe.

Le figure guerriere che calpestanto il nemico, oltre ad essere armate di scimitarra e di mazza multipla, possono esibire anche l'arco (vd. tav. 286) e uno scudo (vd. tav. 275, che tuttavia ricorda la lancia con fasci della tav. 310). Soprattutto nel repertorio glittico del nord della Mesopotamia (in contesti paleosiriani e paleoassiri) le figure guerriere possono puntare una lancia contro il nemico a terra (vd. tav. 285, 310, 314, 334). Su uno di questi sigilli paleosiriani (vd. tav. 314) il nemico è calpestato anche da un leone.

Le testimonianze della glittica paleobabilonese sono molto importanti perché sui sigilli, così come sulle terrecotte, sono verosimilmente riprodotti monumenti, come sculture, andati perduti. Dall'esame delle testimonianze, l'iconografia della figura che calpesta il vinto costituisce il motivo più frequente, prescelto come immagine di vittoria. Notiamo poi come rispetto al passato prevalga ora la variante "attiva" di questa scena, che prevede la figura trionfante brandire l'arma nell'atto di dare il colpo di grazie al nemico (DI PAOLO 2008, 348) e come ancor più che in passato l'immagine del sovrano sia ora modellata su quella divina.

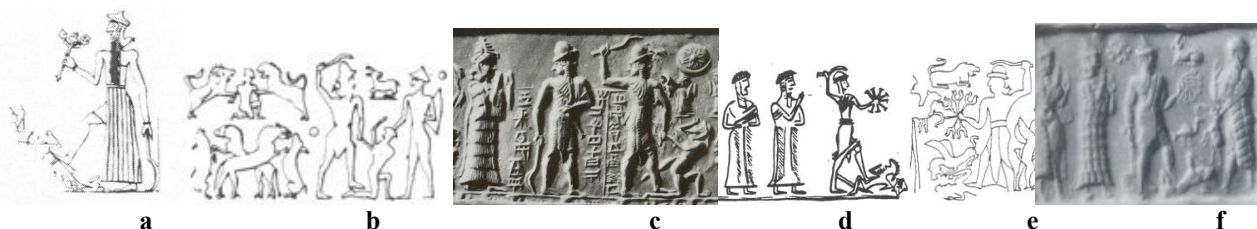


Fig. 13 a: MAZZONI 1986, tav. II, fig. 4; b: *ibid.*, tav. III, fig. 2; c: AMIET 1973, fig. 783; d: AL GAILANI WERR 1992, 59, fig. 112; e: TEISSIER 1998, 155, fig. 243; f: INVERNIZZI 1992b, 97, fig. 175.

Dopo il periodo paleobabilonese questa immagine subisce una netta flessione nelle arti figurative, mentre persiste invece in quelle scritte. In Egitto, nel Bronzo Tardo (1550-1200 a.C.), invece, continuano ad essere impiegate le iconografie del faraone che calpesta i nemici, dei vinti (un Siriano o un Nubiano) rappresentati al di sotto di soles di sandalo, nonché questa immagine ricorre idealmente sulle basi delle statue regali sulle quali sono scolpiti i Nove Archi, simboleggianti i

### Il trionfo

nemici (LIVERANI 1994, 124). Nelle lettere da el-Amarna, indirizzate al faraone, un Piccolo Re si definisce nei confronti del Grande Re “polvere sotto i tuoi piedi” (LIVERANI 2000, 565).

L’immagine del nemico calpestato dal re ricorre spesso nelle fonti testuali assire: il re assiro “calpesta l’orgoglioso” (*dā’iš muštarhī*), “calpesta il debole” (*mudīš targīgī*), “cammina sul collo dei suoi nemici” (*mukabbis kišād ajābīšu*). Salmanassar III calpesta i paesi nemici *ina kišir zikrūtija* “nella mia forza eroica” (ODED 1992, 148). Sia nelle fonti testuali che in quelle visuali di quest’epoca, i nemici quando si sottomettono si piegano ai piedi del re.<sup>72</sup> Nei testi di Esarhaddon i nemici calpestati dal re sono paragonati a canne di palude e a formiche, mentre nei testi di Assurbanipal ad altri insetti.

Sul coperchio di pisside da Assur (vd. tav. 344) il re, in una scena di lotta, era rappresentato nell’atto di calpestare un nemico trattenuto per i capelli. Su un rilievo del palazzo Sud-Ovest di Tiglat-pileser III a Nimrud il sovrano calpesta il collo e le spalle di Tutammu, prostrato a terra (vd. tav. 378, fig. 14), mentre gli punta contro minaccioso una grande freccia e l’arco.



Fig. 14 sottomissione di Tutammu a Tiglatpileser III (MATTHIAE 1996, fig. 4.12).

L’immagine del nemico calpestato ricorre poi anche su altri tipi di reperti della prima metà del I millennio a.C., in cui la regalità è simboleggiata dalla sfinge a testa di falco, d’ispirazione egizia: ad esempio, sfingi calpestano asiatici su un paraguance in legno (vd. fig. 15 a) e su frammenti di avori<sup>73</sup> di produzione fenicia e su una coppa in bronzo (vd. fig. 15 b), sempre di manifattura fenicia, trovati a Nimrud.

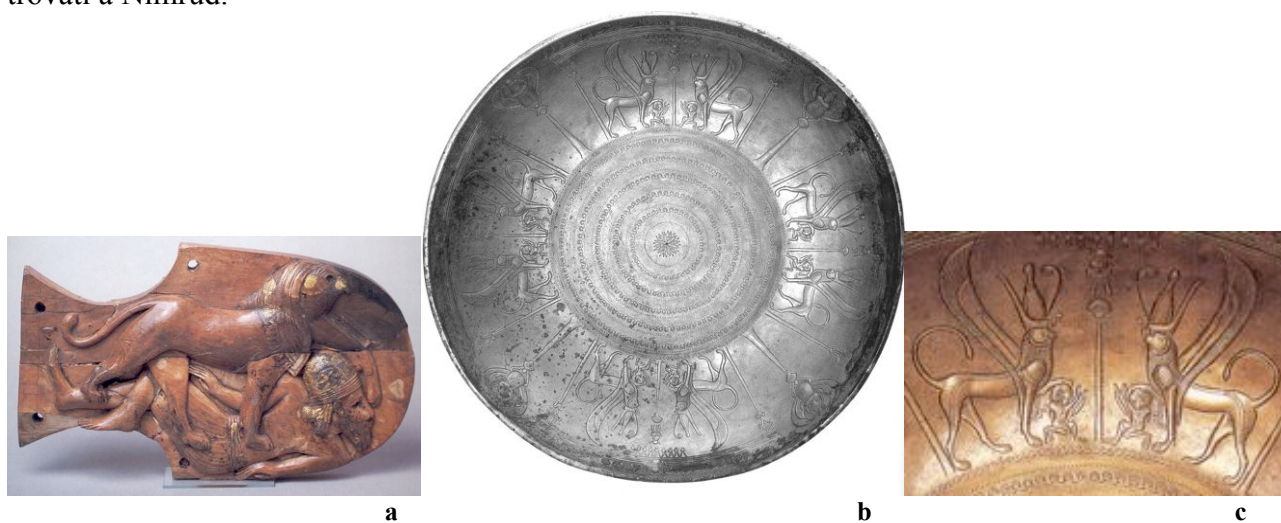


Fig. 15 a: INVERNIZZI 1992b, fig. 39; b, c: FRANKFORT 1970, fig. 299.

<sup>72</sup> Ad esempio, Tukulti Ninurta II “re forte, capace in battaglia: che ha signoreggiato su tutte le terre di Nairi: quaranta re, loro comandanti, ha sottomesso ai suoi piedi...” (LIVERANI 2000, 586); Tiglat-pileser I: “Sottomisi ai miei piedi trenta re delle terre di Nairi” (ARI II 91).

<sup>73</sup> Vd. ad esempio MATTHIAE 1997, 230; BARNETT 1975, pl. LXVI.

Anche in epoca neobabilonese il concetto di sottomissione è reso con questa immagine. L'iconografia del nemico calpestato era presente anche nella scultura, andata perduta, come testimoniato da un testo di Nabucodonosor: "Nella porta orientale a destra e a sinistra ho messo due demoni fatti di argento *ešmarû*, rappresentati mentre camminano sui miei nemici".<sup>74</sup>

L'iconografia del sovrano che calpesta il nemico fu impiegata ancora in epoca persiana, ad esempio, sul rilievo rupestre di Dario I a Bisutun (fig. 16 a): il re è rappresentato gradiente sull'usurpatore Gaumata, al cospetto di Ahura Mazda e dei principi ribelli ridotti prigionieri. Il monumento celebra il trionfo regale sui nemici e l'appoggio del dio nazionale e dell'aristocrazia persiana, rappresentata dai portatori d'armi.<sup>75</sup>

Anche nel periodo sassanide è ancora attestata l'iconografia del re che calpesta il vinto, come è dimostrato dal rilievo rupestre di Taq-i Bostan (WILL 1962, 54; fig. 16 b) in Iran, che rappresenta l'investitura di Ardashir II (379-383 d.C.), in cui il sovrano in mezzo a Mithra e Ahura Mazda calpesta il corpo di un nemico, prostrato a terra.<sup>76</sup>

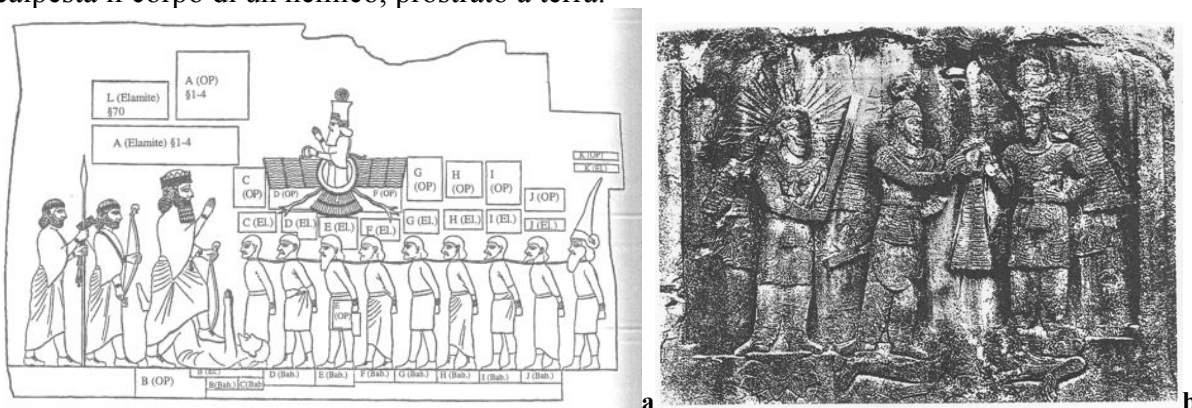


Fig. 16 a: rilievo rupestre di Dario I da Bisutun (POTTS 1999, 316); b: rilievo rupestre sassanide da Taq-i Bostan (WILL 1962, pl. I, fig. 4).

## 2.2. La rete con i nemici intrappolati

Un'altra immagine di lunga durata è quella che prevede i nemici intrappolati in una rete da battaglia. Questo motivo è attestato per la prima volta sulla Stele degli avvoltoi (vd. tav. 42) su cui Ningirsu è rappresentato mentre regge in mano una grande rete colma di corpi nudi di vinti e colpisce con la mazza la testa di un nemico che fuoriesce dalla maglia. La rete divina è chiusa dall'aquila leontocefala e da due protomi leonine, creature che tengono dunque tra gli artigli il nemico. Anche nell'iscrizione della stele è menzionata la rete del dio: "dopo che Ningirsu ha gettato la sua enorme rete su di lui (il nemico), possa egli mettere la sua enorme mano e il suo enorme piede su di lui".<sup>77</sup> La rete è poi impiegata nel rituale che segue la battaglia: Eannatum infatti porge la rete *šuš-gal* di Enlil al re di Umma, rivale mai chiamato per nome, per giurare sugli dei di

<sup>74</sup> 2 *laḥ-mu ešmarû sāpin ajābija ina bāb šīt šamši imna u šumēla ušaršid*, vd. VAB 4 222 i 16, citato in CAD L, 42, s.v. *laḥmu*, c) 2'.

<sup>75</sup> Idealmente questa immagine è presente anche sul rilievo che decorava l'ingresso est dell'Edificio Centrale su cui Dario I è rappresentato in trono seguito dal principe ereditario, sovrastato dal dio Ahura Mazda, sotto un baldacchino posto su un podio colonnato. Tre file di ventotto uomini, dai costumi diversi, rappresentanti i popoli sottomessi, sostengono a braccia levate il palco reale. Anche nel rilievo che decorava la sala delle Cento Colonne a Persepoli, presso la porta sud, il sovrano è raffigurato assiso su trono su un podio sorretto da una fila di sudditi. Allo stesso modo anche nella decorazione della facciata della tomba reale attribuita ad Artaserse III, a Naqsh-e Rostam, del V-IV sec. a.C., il sovrano si trova su un podio sorretto da ventotto uomini. MATTHIAE 1996b, 247.

<sup>76</sup> Ricorre anche sul rilievo rupestre da Naqsh-e Rostam di Ardashir I (dopo il 224 d.C.), dove il sovrano e il dio Ohrmazd, montati a cavallo, calpestanto i corpi di Ardawan IV e Ahreman distesi a terra (CANEPA 2010, 577, fig. 12).

<sup>77</sup> Recto vii 24-30, vd. ALSTER 2003/2004, 7: *nin-ġir-sú-ke<sub>4</sub> sa-šuš-gal-ni ù-ni-šu<sub>4</sub> šu maḥ ġiri maḥ-ni an-ta ḥé-ġá-ġá nam-lú-ùlu eri-na*. La rete è menzionata ancora nella formula di maledizione ripetuta sei volte.

## Il trionfo

rispettare i confini.<sup>78</sup> La rete da battaglia nel testo appartiene a Enlil, mentre nella stele è in mano a Ningirsu: evidentemente il riferimento legittimante superiore e condiviso tra Tello e Umma è Enlil di Nippur, la divinità suprema sumerica. Nella stele il dio sta per abbattere la testa del nemico e quindi ucciderlo, mentre nel testo il nemico è vivo, ma se tradirà i patti lo aspetterà la morte per mano di Enlil. L'immagine della rete sulla stele non rappresenta quindi solo la vittoria, ma è anche, forse soprattutto, una riproduzione della maledizione rivolta al sovrano di Umma nel caso di tradimento degli accordi. Eannatum non solo cerca dunque di tutelare la propria vittoria attraverso un giuramento in nome degli dei imposto sul vinto, ma si assicura anche che la divinità sia garante della punizione: l'immagine sulla stele di pietra, posta nel tempio, sancisce infatti in eterno la punizione in caso di trasgressione.

Sulla Stele di Sargon (vd. tav. 115) è il re accadico che impugna una rete colma di vinti e, come Ningirsu, colpisce con la mazza la testa del nemico (verosimilmente Lugalzagesi). Se nella Stele di Eannatum il dio con la rete di nemici sembra contribuire alla vittoria del re sulla terra, in quest'opera invece Sargon, di dimensioni pari alla figura divina, sembra offrire il suo trionfo a Inanna/Ishtar. Inoltre se i nemici intrappolati da Ningirsu sono cadaveri ammassati in modo confuso, quelli nella rete nella stele accadica, seppur umiliati per le dimensioni ridotte e la loro nudità, sono vivi, rivolti verso il re e non verso la dea, con la mano protesa, in gesto forse di sottomissione. Anche la dea protende la mano verso il sovrano allo stesso modo, verosimilmente nell'atto di ricevere la rete e non di sottomissione, tuttavia la corrispondenza del gesto rimane ambigua.

Nelle epoche successive l'immagine dei nemici intrappolati nella rete<sup>79</sup> non sarà più attestata nelle fonti iconografiche, ma essa perdurerà in quelle testuali (testi mitologici, inni, lamentazioni<sup>80</sup>, oracoli<sup>81</sup>, testi di rituale, iscrizioni reali<sup>82</sup>). Ad esempio, gli dei, come Ishtar, Ninurta e Marduk, impiegano nelle loro battaglie reti per catturare i nemici, come abbiamo già detto nel II capitolo.

---

<sup>78</sup> Il re di Umma in nome di Enlil promette che userà i campi di Ningirsu solo a titolo di prestito (ad interesse) e di non alterare i confini né i canali, altrimenti la rete del dio cadrà su Umma. Eannatum mette sugli occhi di due colombe dell'antimonio e unge la loro testa con della resina e le libera verso Nippur, ovvero ad Enlil, per poi ribadire l'accordo con Umma e la maledizione della rete. Il re di Umma ripete il giuramento sulle reti di battaglia di Ninhursag di Kesh, di Enki dell'Abzu, di Sin di Ur, di Utu di Larsa, che sono anch'essi invocati di mettere la loro rete di battaglia su Umma in caso di violazione del trattato. Eannatum offre colombe anche a Ninhursag, Enki, Sin, Utu. La dea degli Inferi Ninki è invocata di far emergere dalla terra serpenti per mordere i piedi di Umma stessa e di sollevare il terreno.

<sup>79</sup> Un termine accadico per rete è *alluhappu*, vd. CAD A, 359, s.v. *alluhappu*. Si tratta di una rete di piccole dimensioni che come arma è attestata solo nella letteratura sumerica associata a divinità. La rete *šuškalu*, attestata nei testi dal periodo paleobabilonense, è invece di grandi dimensioni, vd. CAD Š, 382-383, s.v. *šuškalu*. Un'altra rete è chiamata in sumerico SA.PAR<sub>4</sub> e in paleobabilonense, babilonense standard e in neobabilonense *saparru* vd. CAD S, 161-162, s.v. *saparru*. La rete *huhāru*, in uso dal periodo paleobabilonense, destinata alla cattura di uccelli, è emblema di Shamash, vd. CAD H, 224-225, s.v. *huhāru*. Infine un altro termine per rete in uso dal periodo paleobabilonense è *šētu* vd. CAD Š, 340-341, s.v. *šētu* A.

<sup>80</sup> Ad esempio, nel *Lamento per Uruk*, vd. etcsI, c.2.2.5: 16. Nella *Maledizione di Akkad*, i Guti “per (colpa di) Enlil, distesero le loro braccia sulla pianura come una rete per animali” (BLACK *et alii* 2004, 122: 158).

<sup>81</sup> Ad esempio, il dio Dagan assicura Zimri-Lim che catturerà per lui i nemici con la rete (FOSTER 1995, 213).

<sup>82</sup> Il *topos* della rete di battaglia è presente ad esempio in un'iscrizione del re Enmetena/Enmetēnnāk del PD IIIb, vd. CHAVALAS 2006, 14-15. Anche in questo caso è narrato il conflitto tra Lagash e Umma, però in questo documento in un primo momento è il dio stesso Ningirsu, non il sovrano, a combattere su comando di Enlil e a gettare la sua rete e a elevare tumuli con i cadaveri dei vinti. In un secondo momento è il sovrano a sconfiggere il re di Umma che, fuggitivo, è infine catturato e ucciso. Enmetena/Enmetēnnāk racconta di aver elevato in cinque punti tumuli con le ossa dei vinti che erano sparse per la pianura per poi fissare nuovamente i confini, costruendo un canale. Sono definite le relazioni del re con il mondo divino: Entemena/Enmetēnnāk ha ricevuto lo scettro da Enlil, la conoscenza da Enki, è il prescelto di Nanshe e il sommo sacerdote di Ningirsu. L'iscrizione si conclude con le maledizioni rivolte al re di Umma se non rispetterà i patti: “dopo che Ningirsu avrà gettato la sua grande rete di battaglia contro di lui, possa egli abbatterlo dall'alto con le sue potenti mani e potenti piedi!”. La maledizione finale prevede che il sovrano di Umma sia ucciso in una rivolta dentro alla sua città, come era “davvero” accaduto nel racconto di Eannatum. Per altre attestazioni dell'immagine della rete nelle iscrizioni di questo re, vd. PETTINATO 2003, 186.

Nei componimenti letterari la rete ricorre poi come epiteto divino<sup>83</sup>: ad esempio, Nergal in un inno a favore del re di Isin Šu-ilišu è detto “grande rete da battaglia per i malfattori, che ricopre tutti i nemici” (vd. BLACK *et alii* 2004: 45); Ninurta nei testi di rituale è definito “la rete degli dei” (*sapar ilani*) (LIVINGSTONE 2007, 157) e in *Le gesta di Ninurta* “grande rete da battaglia gettata sull’avversario” (BLACK *et alii* 2004, 164: 12; 167: 122, 126); Iskur in un inno di Samsuiluna è detto “rete delle terre straniere” (vd. etcsI, c. 2.8.3.6: 1). Anche nei poemi legati agli eroi di Uruk ricorre quest’immagine, ad esempio come epiteto di Enmerkar.<sup>84</sup>

In modo analogo nelle iscrizioni i sovrani si definiscono reti che catturano i nemici. Ad esempio in un inno per Shulgi, quest’ultimo è detto catturare i nemici con la rete come se fossero gazzelle e muli (vd. etcsI, Shulgi D, c. 2.4.2.04: 165), frase che ci ricorda come questa immagine alluda sempre all’associazione tra i nemici e gli animali. Nel codice di Hammurabi, il re è *sapar nakiri* “la rete che intrappola il nemico” (RICHARDSON 2000, 32), Tiglat-Pileser III sopraffà i suoi nemici come una rete (*kīma sa-pa-ri as-hu-up*, vd. CROUCH 2009, 37-38), di Sargon II leggiamo che “dalla sua rete i malvagi non scappano” (ODED 1992, 38). Per quanto riguarda questo sovrano neoassiro, va notato come nei suoi testi per “rete” non solo è impiegato il termine *sapāru*, ma anche il termine *huhāru*, ovvero la rete impiegata dal dio della giustizia Shamash (CROUCH 2009, 50).

### 2.3. Il nemico prigioniero e sottomesso

La cattura è una sorta di morte per il nemico. La sua identità subisce una profonda trasformazione: innanzitutto egli non costituisce più una minaccia, in secondo luogo perde il suo carattere di alterità, venendo integrato nella realtà del vincitore, diventando egli stesso un elemento positivo e utile al sistema.

Questi elementi li possiamo ritrovare anche nel mito, dove, ad esempio, i mostri sconfitti dagli dei diventano loro accolti o materie prime per la creazione. Ninurta trasforma il corpo di Asag in una collina che costituisce la sede della creazione di sistemi di irrigazione e dell’agricoltura. Nell’Enuma Elish (tav. 4), Marduk, catturata Tiamat, con una freccia le trafigge il ventre e il cuore, poi le spacca il cranio, le taglia le vene “in modo che il sangue vada in luoghi sconosciuti”, realizzando la parola degli dei, e ne divide in due il corpo con cui infine crea la terra. Kingu, accusato dall’assemblea divina di aver fatto rivoltare Tiamat e organizzato la lotta (tav. 6, v. 17-30), è condotto incatenato dagli dei al cospetto di Ea per sottoporlo ad un supplizio: gli dei gli tagliano le vene ed Ea con il sangue del dio crea l’umanità, destinata a liberare gli dei dalla fatica del lavoro (tav. 6, v. 31-38). In questo testo da una parte ritroviamo elementi propri dell’immaginario mesopotamico della guerra: Tiamat è catturata con la rete e Kingu è fatto sfilare in catene presso l’autorità, personificata da Ea, divinità dotata in sommo grado del potere di alterare la realtà in virtù del suo sapere. L’aspetto più interessante tuttavia consiste nel valore strumentale attribuito al vinto: i corpi di Tiamat e di Kingu sono infatti mezzi di trasformazione positiva della realtà a beneficio della comunità vincitrice.

<sup>83</sup> Nei testi la rete ricorre come epiteto per le città e i templi. Ad esempio, nell’inno *Enlil e l’Ekur*, Nippur “per le terre straniere è ... una trappola, una rete” (BLACK *et alii* 2004, 321-322: 17); “i limiti di Nippur formano una grande rete, in cui l’aquila allunga i suoi artigli. Il cattivo e l’uomo malvagio non sfuggono alla sua presa” (*ibid.*, 322: 26). Nel poema *Enmerkar e En-subgir-ana* “le mura di Uruk si stendevano attraverso il deserto come una rete per uccelli”, a difesa del territorio, quando Enmerkar era protetto da Inanna, vd. *ibid.*, 29: 300. Nell’inno a *Nungal*, dea della prigione, il suo santuario-prigione (inferi) è così descritto: “Casa, una rete la cui maglia stretta è intrecciata abilmente, che raccoglie la gente come se fosse bottino!” (BLACK *et alii* 2004, 339: 6). E ancora: “Casa, che esamina il cielo e la terra, una rete stesa! Nessun malvagio può scappare dalla sua presa, quando essa trascina in giro il nemico” (*ibid.*, 340: 25-26, 38-39). “Rete da cui nessun nemico (del re) scappa” è definito il tempio che il re neosumerico Amar-Suena costruisce ad Ur (RIME 3/2, 253-254).

<sup>84</sup> Nel poema *Enmerkar e En-subgir-ana* il re di Uruk è definito “la loro rete per uccelli” (BLACK *et alii* 2004, 6: 75). Nell’opera *Lugalbanda e l’uccello Anzu*, l’eroe lusinga Anzu dicendogli che la sua apertura alare si estende come una rete per uccelli sul cielo... sulla terra i tuoi artigli sono come una trappola per i tori selvaggi e le vacche selvatiche delle montagne (BLACK *et alii* 2004, 25: 111-131).



## *Il trionfo*

Nel mito la divinità e l'eroe possono anche risparmiare il rivale prigioniero dalla morte, come nel caso di Baal nei confronti di Yam/Nahar e di Gilgamesh, che rilascia il re di Kish, come poteva talvolta anche il fare il sovrano. Nel mito di Ninurta ritroviamo, infine, anche il prototipo per la sfilata trionfale che doveva concludere il ritorno dell'esercito vittorioso: il dio infatti si reca presso l'Ekur di Enlil con i nemici sconfitti appesi al carro da guerra.

Quanto allo svolgimento delle cerimonie di trionfo, non abbiamo fonti cospicue di tipo testuale fino al I millennio a.C. È verosimile tuttavia che il re, di ritorno da una campagna sfilasse con l'esercito, i vinti e il bottino attraverso le vie della capitale e di altre città importanti del regno, di fronte al popolo; che venissero poi presentate delle offerte agli dei, magari tratte dal bottino, per ringraziarli dell'appoggio in guerra, e che fosse installato un monumento commemorativo dell'impresa.

Le fonti iconografiche, per parte loro, presentano invece una ricchissima documentazione relativamente alla sfilata dei nemici vinti. La scena della sfilata dei prigionieri di guerra si trova in genere non isolata, ma inserita in una rappresentazione più ampia dell'episodio bellico, in genere dopo la scena dello scontro. Risulta però a volte difficile distinguere, nelle fonti visuali, i casi in cui si vuole rappresentare la processione dei nemici sconfitti alla fine della battaglia, sul luogo in cui quest'ultima si era svolta, o quella dei prigionieri che escono dalla città assediata, da quelli in cui si intende rappresentare il trionfo vero e proprio, con la sfilata dei prigionieri e del bottino, che avveniva nella capitale o in altre città del regno, al ritorno dell'esercito vittorioso.

Nelle fonti testuali e visuali i prigionieri di guerra ricorrono come parte del bottino, al pari del bestiame, delle greggi, dei beni (materie prime, prodotti alimentari, oggetti) e di tutto ciò che apparteneva (compresi in alcuni casi anche i simulacri divini) al paese conquistato.<sup>85</sup> Questa associazione è dovuta da una parte al disprezzo nei confronti del vinto, dall'altra al concreto valore economico dei prigionieri, destinati ad esempio alla corvée. Come nel caso del numero dei morti, anche le cifre dei prigionieri registrate dai sovrani sono iperboliche, a scopo propagandistico.

Gli arti legati del vinto lo connotano come impotente. La sua nudità di frequente contribuisce alla sua umiliazione. La sua inferiorità è espressa poi rappresentandolo di dimensioni minori rispetto al vincitore, e di frequente costretto a terra. A tal proposito, comune è la rappresentazione del vinto inginocchiato, secondo una posa che evoca ancora oggi umiltà e sottomissione. Il valore simbolico attribuito a questo gesto è attestato già nel poema *Inanna e Ebikh* in cui la dea decide di attaccare la catena mostruosa "poiché loro non mi mostrarono rispetto, poiché loro non misero i loro nasi al suolo per me, poiché loro non sfregarono le loro labbra nella polvere per me" (BLACK *et alii* 2004, 335, righe 33-36). A partire dal periodo paleobabilonese l'inginocchiamento come gesto di devozione ricorre in scene di culto (pensiamo alla celebre statua dell'orante da Larsa, vd. FRANKFORT 1970, 113) e perdura fino all'epoca assira (pensiamo all'altare di Nusku, vd. STROMMINGER 1963, tav. 188). Il re è quindi omaggiato come la divinità dal vinto che si inginocchia, o che si piega per baciargli i piedi o la terra di fronte. Anzi come vedremo, nel caso delle fonti neoassire, il nemico si umilia in modo ancor più esasperato, distendendosi a terra e facendosi calpestare.

La cattura e la sfilata dei prigionieri si configurano come scena di trionfo già nelle fonti del periodo Tardo Calcolitico: pensiamo alle figurine di prigionieri (vd. tav. 6), alle scene di tortura di uomini con gli arti legati nella glittica (vd. tav. 7-13; 16-18). Notiamo che già in quest'epoca la posizione del vinto di norma non è stante (questi è infatti ritratto inginocchiato o seduto o comunque a terra) e la sua conseguente dimensione ridotta ne comunica la condizione di inferiorità.

---

<sup>85</sup> Anche a livello linguistico le parole che significano "bottino" possono esser tradotte con uomini, animali o beni materiali a seconda del contesto: *kišittu* (vd. CAD K, 451-453, s.v. *kišittu*), dal periodo paleoaccadico e paleobabilonese in poi; *hubtu* (vd. CAD H, 215-216, s.v. *hubtu*), dal periodo paleobabilonese fino al periodo neobabilonese e neoassiro; *šallatu* (vd. CAD Š, 248-252, s.v. *šallatu* A; CAD Š, 196-202, s.v. *šalālu* A) dal periodo paleoaccadico in poi.

## Cap. VI

Possediamo poi attestazioni iconografiche per l'immagine del prigioniero relativamente a tutto l'arco cronologico preso in considerazione. Per quanto riguarda il periodo Protodinastico, possiamo citare ad esempio lo Stendardo di Ur (vd. tav. 70), su cui i vinti nudi e feriti vengono condotti al cospetto del re; gli intarsi da Kish (vd. tav. 80), da Mari (vd. tav. 79), da Ebla (vd. tav. 81) e diversi sigilli (vd. ad esempio, tav. 99), sui quali il prigioniero nudo segue il carro da guerra (vd. tav. 86, 89, 113), o viene condotto al cospetto del re assiso su trono (vd. tav. 102).

La scena della sfilata dei vinti è presente anche nel periodo accadico, dove si può notare come in questo caso i nemici, prima rappresentati in maniera del tutto generica (nudi, imberbi), siano ora etnicamente distinguibili (vd. tav. 117, 119, per la capigliatura): sulla Stele di Sargon (vd. tav. 116) i prigionieri, che procedono addossati l'uno sull'altro, si allontanano da soldati coinvolti nella lotta, a prova di come la scena servisse in questo caso a rappresentare il momento della vittoria. I vinti possono avere le mani o le braccia legate dietro alla schiena, come in passato, oppure ora anche ceppi ai polsi (vd. tav. 122), ai colli (vd. tav. 119), corde al naso (vd. tav. 123, 125). Anche nella glittica, nelle scene di lotta tra dei, ricorrono prigionieri (vd. tav. 133, 136); tra l'altro un motivo tipico di questo periodo è proprio quello di una creatura metà uccello e metà uomo, identificata dagli studiosi con Anzu, condotta in ceppi da Enki (vd. tav. 181-189).

In epoca paleobabilonese la scena con i nemici ridotti prigionieri è presente sulla Stele di Dadusha (vd. tav. 227) e sulla Stele di Mardin (tav. 228): nel primo caso si tratta di nemici comuni rappresentati nudi, mentre nell'altro di un vinto "eccellente", vestito con una tunica. Essa ricorre poi nel rilievo di Sar-i Pul-i Zohab II (vd. tav. 224) e nelle terrecotte (vd. tav. 261, 262). Rare sono invece le figure di prigionieri nella glittica (vd. ad esempio, tav. 273, 324). Per quanto i vinti siano di norma nudi, essi possono essere etnicamente distinti in base alla loro capigliatura.

Per quanto riguarda la II metà del II millennio, possiamo menzionare gli avori da Meghiddo con la sfilata dei prigionieri (vd. tav. 346, 347) e le figure di vinti legati sull'altare di Tukulti-Ninurta (vd. tav. 342).

Nel periodo neoassiro la rappresentazione del nemico prigioniero diventa più dettagliata. Compaiono infatti anche figure di donne e bambini: non si tratta più solo di prigionieri di guerra, ma anche di deportati. Le scene con i prigionieri sono accostate di frequente a quelle degli assedi: i vinti si allontanano infatti spesso dalla propria città. Le vesti e la natura del tributo concorrono a identificare etnicamente i soggetti. Le file ordinate dei vinti contrastano poi con le scene caotiche di battaglia, a rappresentare l'azione di ristabilire l'ordine da parte del sovrano, nonché il riscatto, la trasfigurazione salvifica dei nemici, che vengono inglobati nel Paese di Assur.

Nell'Obelisco Bianco la celebrazione del trionfo non solo occupa lo spazio centrale del monumento, ma è distribuita sulle diverse facce del monumento: una processione di uomini con sacchi e beni sulle spalle, seguita da cavalli, procede dietro un carro che avanza verso il re (vd. tav. 367).

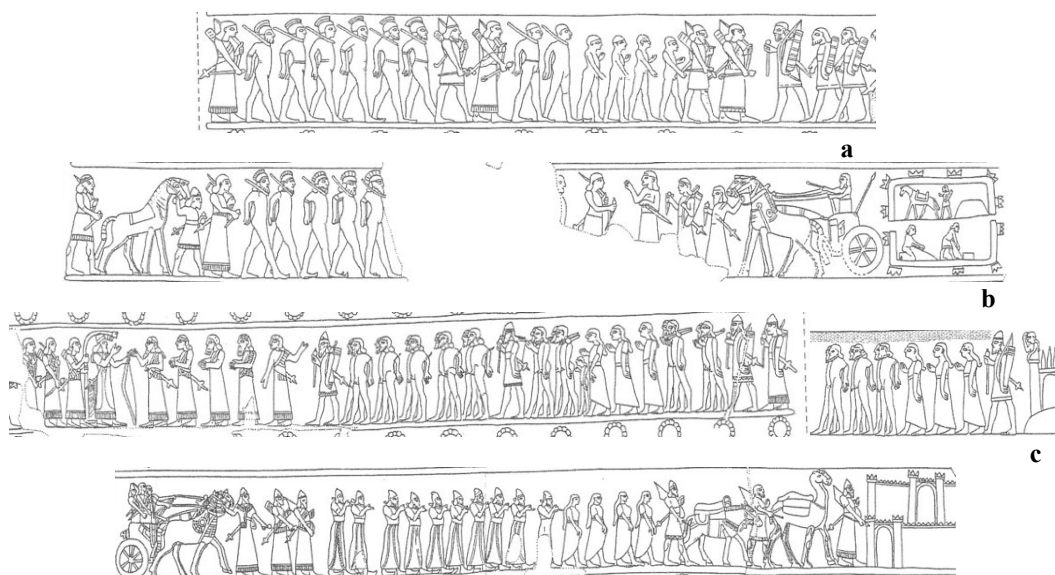
Sui rilievi di Assurnasirpal II un corteo di uomini di Pattina con le braccia legate, seguiti da donne con bambini affiancati da bestiame e intervallati da soldati, avanza verso il re (lastre B5, B6, B7, vd. tav. 368). Le donne hanno le braccia sollevate in segno di disperazione. Sul registro superiore della lastra 7 sono rappresentati quattro uomini prigionieri affiancati della città di Tushka; la loro situazione è peggiore rispetto a quella dei cavalli, raffigurati più a sinistra, che si abbeverano, mentre uno di questi viene strigliato da un soldato. Nel caso delle lastre 18 e 17 (vd. tav. 368), al di sopra delle teste dei vinti di Karkemish, legati, vi sono oggetti che potrebbero rappresentare il loro tributo. Il loro re è prostrato ai piedi del sovrano assiro ed è parzialmente nascosto da un dignitario che lo introduce. Il nemico è a terra quanto il toro e il leone sulle lastre adiacenti, ma le bestie sono rappresentate a fianco del re, a differenza del vinto, che si trova di fronte a lui: Assurnasirpal è dunque assimilabile in qualche modo al toro e al leone, mentre il vinto è tenuto a distanza dal re, che tiene sollevati, minaccioso, l'arco e le frecce. Il vinto dunque non è ancora integrato nel regno assiro. Alcuni vinti procedono con le mani sollevate in gesto di supplica su un'altra lastra (vd. tav. 369), mentre prigionieri di guerra nudi sono condotti dal re su una lastra bronzea da Balawat (vd. tav. 370). L'Obelisco di Rassam (vd. tav. 371) è decorato con file di

### *Il trionfo*

tributari che recano al re cavalli, bestiame, ovini, sacchi, situle, calderoni, tessuti, giare, elementi di arredo (tavolini, seggi, ...), lingotti di rame, legname; vi sono anche due uomini intenti alla pesatura del tributo.

In modo analogo anche sull'Obelisco Nero di Salmanassar III (vd. tav. 373) il tema prescelto è quello della consegna del tributo, così come nel caso del rilievo che decorava il podio del suo trono (vd. tav. 375). Sull'Obelisco Nero su un registro il re assiro riceve l'atto di sottomissione di Sua di Gilzanu e, su quello sottostante, di Jehu di Israele. Di fronte al viso del re vi sono un astro ad otto punte e il sole alato simbolo di Assur, in posizione alternata nelle due scene. Sul registro superiore il re solleva la freccia, mentre impugna l'arco appoggiato a terra. Alle spalle del re vi sono un eunuco armato di arco e un soldato portatore di scudo. Di fronte al re vi sono forse un alto dignitario con le mani giunte al ventre e un altro con i palmi delle mani rivolte verso l'alto. Sua è inginocchiato a terra e bacia l'arco del re. Sul registro sottostante il re assiro ha il braccio destro sollevato e sembra tenere in mano una coppa. Alle sue spalle un eunuco tiene sollevato un parasole, mentre un altro sembra stringere una stola. Di fronte al re un eunuco sventola dei ventagli, mentre la figura dietro è identica a quella nella stessa posizione sul registro superiore. Jehu è inginocchiato e bacia il suolo. Sugli altri registri sono rappresentati portatori di tributi (tra cui vi è una donna), mentre sul lato con le scene di sottomissione dei due sovrani è raffigurata una scena di tema diverso, che prevede due leoni e un cervo, passanti verso sinistra, in un paesaggio montuoso, tra alberi. I tributari, che indossano vesti diverse, trasportano situle e vasi di vari tipi, aste, sacchi, tessuti e pure animali, tra cui cammelli, un cavallo con bardature ricche e animali esotici come un elefante e scimmie. Vi sono anche tre erbivori: un toro, un bovino con un solo corno sul muso e un altro con corna alte e ricurve. Due uomini tengono al guinzaglio due creature ibride: la prima a quattro zampe, con coda lunga, ha una testa umana rasata; l'altra ha un viso umano e capelli terminanti a boccoli, mani umane, zampe e coda animali. Il carattere straordinario di queste creature contribuisce ad esaltare l'impresa del sovrano, che è riuscito ad impossessarsi di realtà fino a quel momento sconosciute, legate a terre lontane.

Sulle Porte di Balawat sono presenti numerose immagini relative alla sfilata dei vinti, spesso rappresentata di fianco ad un assedio (fig. 17). I vinti possono avere ceppi al collo o le mani legate dietro la schiena; possono essere nudi o indossare i loro costumi tradizionali. Di frequente sono scortati da soldati verso il re che li attende armato di arco. Di frequente tra i prigionieri non vi sono solo uomini, ma anche bambini e donne, che sollevano talvolta le mani in gesto di sottomissione. Le donne sono trattate con maggior rispetto, considerato che sono sempre vestite e non vi sono scene in cui subiscano violenza. Talvolta i prigionieri sono accompagnati da animali, come cammelli, bestiame, cavalli.



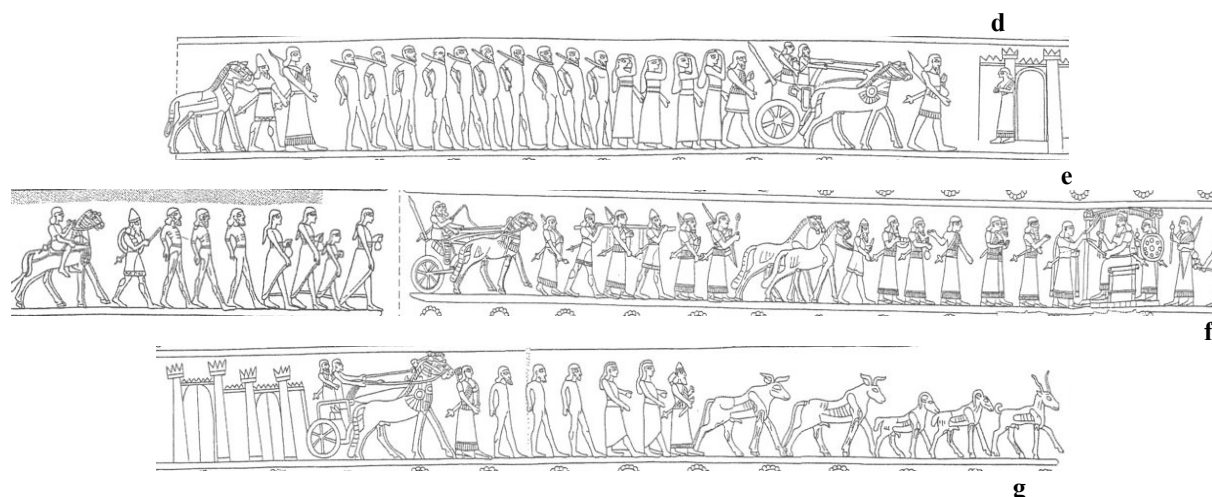


Fig. 17 (a) SCHACHNER 2007, 293, taf. 1; (b) *ibid.*, 294, taf. 2; (c) *ibid.*, 295, taf. 3; (d) *ibid.*, 296, taf. 4; (e) *ibid.*, 300, taf. 8; (f) *ibid.*, 301, taf. 9; (g) *ibid.*, 304, taf. 12;

Frequente è anche la scena di consegna del tributo (fig. 18, a, f), che comprende vasi, sacchi, casse, tessuti (fig. 18 f), animali come cavalli, tori, arieti (fig. 17 a, b, c, d, e). Il re, che indossa vesti diverse, riceve i tributari con in mano l'arco appoggiato a terra, mentre alle sue spalle un eunuco o regge un parasole o sventola ventagli. Nella fig. 18 b alle spalle del re vi sono un baldacchino con un vaso e un altare da offerte, al cui interno, nella fig. 18 c, un operatore culturale è intento a svolgere un rituale, mentre nella fig. 18 d esso è vuoto al suo interno. I tributari arrivano da lontano: nella fig. 18 a e f giungono da un'isola con barche; nella figura 18 b (Unqu) e 18 c (Karkemish) attraversano città; nella fig. 18 e attraversano fiumi. Nel registro inferiore della fig. 18 b, all'inizio del corteo, un uomo appoggia la mano sulla testa di un ragazzino in segno di protezione, preceduto da un'altra figura di bassa statura con le mani portate di fronte al viso in segno di sottomissione, che potrebbe essere un giovane o un capo reso così a rappresentare il suo *status* di inferiore (in modo analogo nella fig. 18 c e nella pittura murale da Til Barsip, vd. tav. 418). Gli animali sono condotti secondo un ordine di prestigio: in genere prima i cammelli, poi i cavalli, quindi il bestiame seguito dai capridi.

## Il trionfo

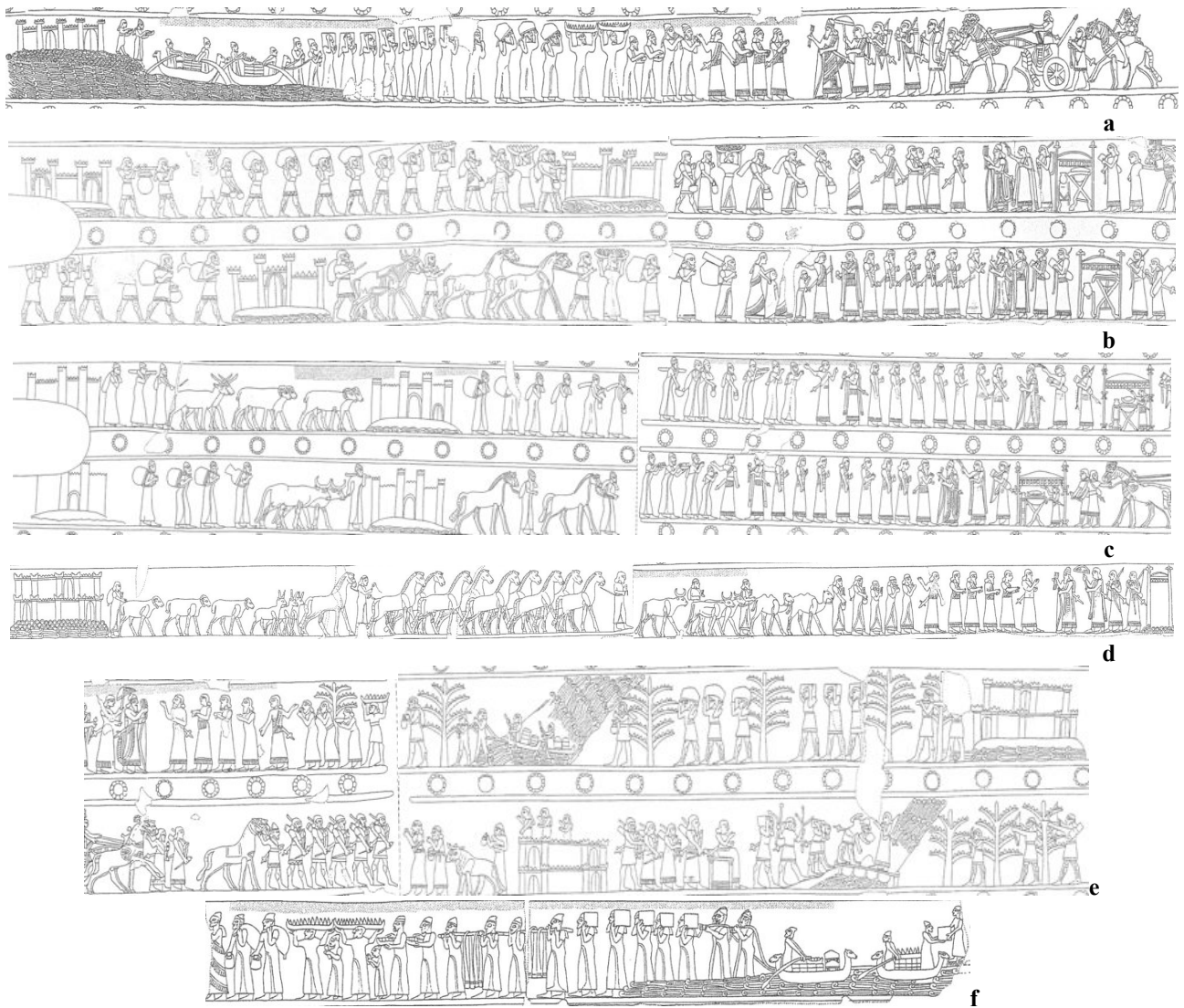


Fig. 18 (a) SCHACHNER 2007, 295, taf. 3; (b) *ibid.*, 297, taf. 5; (c) *ibid.*, 298, taf. 6; (d) *ibid.*, 299, taf. 7; (e) *ibid.*, 303, taf. 11; (f) *ibid.*, 306, taf. 14.

In qualche scena è rappresentato l'atto della *proskynesis*. In un caso tre uomini si inginocchiano (in modo progressivo a suggerire il movimento) di fronte al re che tiene l'arco appoggiato a terra: il primo di loro è piegato al punto di baciare il suolo (fig. 19 a); un altro bacia l'arco del re assiro, mentre alle sue spalle sono condotti prigionieri nudi con ceppi al collo e donne che si toccano la fronte (fig. 19 b).

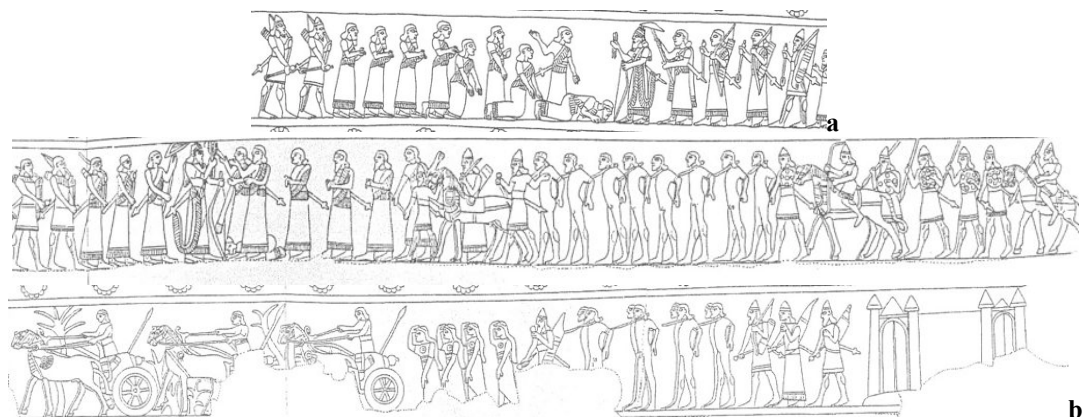


Fig. 19 (a) SCHACHNER 2007, 302, taf. 10; (b) *ibid.*, 305, taf. 13.

## Cap. VI

Infine, in modo analogo alla deportazione e alla processione dei vinti è raffigurata quella dei simulacri, della statue di culto degli dei nemici (fig. 20).



Fig. 20 SCHACHNER 2007, 294, taf. 2.

Anche sui rilievi di Tiglat-Pileser III sono rappresentate sia scene di *proskynesis* (il re Battanu di Bit Kapsi si prostra ai piedi del re vicino all'arco regale, fig. 21 a, vd. tav. 384; il sovrano calpesta Tutammu, vd. tav. 378) che scene con processioni di vinti che terminavano presso il re assiso su trono (vd. tav. 387). Su una lastra (vd. tav. 377), sul registro superiore soldati assiri escono dalla città assediata con il bottino, mentre sul registro inferiore trasportano i simulacri divini della città conquistata. Su un altro ortostato (tav. 383) due vinti trattenuti da un soldato assiro assistono alla disfatta del loro popolo. Sulla lastra (tav. 387, fig. 21 b, c), da una città conquistata, ancora circondata dalle macchine da guerra assire, si allontana su carro la popolazione, insieme al bestiame e alle greggi<sup>86</sup>, mentre due scribi registrano il bottino; su un altro frammento, soldati assiri trasportano in spalla i simulacri divini. La condizione dei vinti è ambigua: da una parte sembra drammatica, se consideriamo la palma abbattuta, che ben simboleggia la distruzione del paese, o la donna inginocchiata e supplicante; dall'altra la figura del padre che avanza tenendo per mano il figlio e quelle dell'uomo seduto intento a bere e delle madri che allattano ci fanno pensare che esista ancora speranza per questa comunità. Infatti queste immagini contrastano con il panorama di distruzione delineato nel poema di Erra, in cui si racconta che il dio fa in modo che i seni delle donne diventino secchi, che i vincoli famigliari saltino, che la popolazione muoia di sete.

Su un altro ortostrato (tav. 385) un vinto è trascinato per l'orecchio da un soldato presso il sovrano assiro assiso su trono.

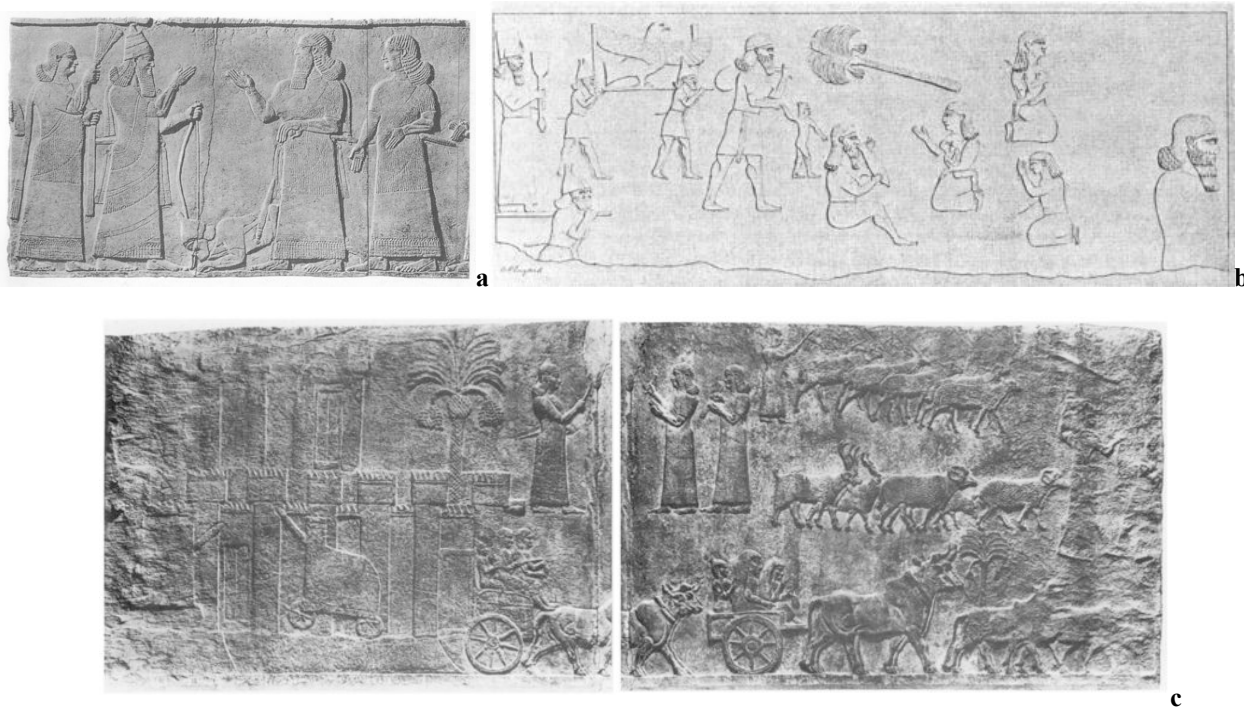


Fig. 21 a: MATTHIAE 1996a, fig. 4.10; b: COLE 1997, 38, fig. 4; c: AUERBACH 1989, pl. VI a, b.

<sup>86</sup> Dromedari e capre fanno parte del bottino della campagna contro gli Arabi rappresentata nel Palazzo Centrale (MATTHIAE 1996a, fig. 4.6, 4.7).

### Il trionfo

Anche nei dipinti murali di Til Barsip è rappresentato un vinto prostrato a terra ai piedi del re (o del Turtanu) assiso su trono che tiene in mano una lancia. Alle spalle dell'uomo sottomesso vi sono Assiri, tra cui uno che solleva la mano nel gesto convenzionale di introdurre i vinti (vd. tav. 415).

Le scene di prigionieri e tributari sono particolarmente frequenti nei rilievi di Sargon II. La sfilata dei vinti affianca spesso le scene di assedio (vd. tav. 390, 392) e termina talvolta presso il re montato su carro (vd. tav. 390 a; 392 b, c). In due casi il nemico catturato è trascinato per le orecchie presso il re e minacciato con la spada (vd. tav. 392 c, fig. 22 c). I nemici nella lastra dalla sala XIV rivolgono lo sguardo verso la loro città assediata, mentre due scribi li attendono nei pressi dell'accampamento assiro (vd. tav. 397). All'interno di una processione di vinti, un bimbo implora l'attenzione di un uomo e una donna si dispera perché stanno forse sgozzando un uomo di fronte a lei (vd. tav. 390 e, fig. 22 a; per un altro bimbo, tenuto per mano, vd. tav. 389). Su altre lastre è rappresentato invece il trasporto del bottino, come nel caso celebre della scena del saccheggio del santuario urarteo (tav. 396, fig. 22 d).

In alcune sale del Palazzo Reale di Khorsabad il tema è quello della sottomissione che prevede anche supplizi (sala VIII, tav. 394) e della riscossione del tributo (sale VI, X, XI). Nella sala IV (vd. tav. 391) i vinti hanno ceppi ai polsi e alle caviglie e sono rappresentati inginocchiati di fronte al sovrano. Nella sala VI sono rappresentate ben tre processioni pacifiche verso il re (vd. tav. 393); nella sala X (vd. tav. 395) due processioni, senza scene di violenza, si svolgono su due registri lungo i lati lunghi verso le porte, con in alto uomini che portano cammelli, coppe, sacchi e, in basso, cavalli; i cortei sono preceduti dai capi locali che offrono modellini di città, mentre altri avanzano con le braccia piegate e i palmi rivolti verso l'alto in segno di sottomissione.



Fig. 22 a: BOTTA – FLANDIN 1849 II, pl. 68; b: *ibid.*, pl. 127; c: *ibid.*, pl. 100, 92 sala V; d: *ibid.*, pl. 88.

## Cap. VI

Nei rilievi di Sennacherib i vinti escono dalle città assediato (vd. tav. 404, 406) e le processioni possono terminare presso il re assiso su trono; inoltre moltitudini di prigionieri di guerra sono rappresentati in scene di estrazione e di trasporto di monoliti destinati alla costruzione e alla decorazione del Palazzo senza rivali (MATTHIAE 1998, 96, 103).

Sugli ortostati di Assurbanipal, infine, le file di deportati, che compaiono su numerose lastre relative a diverse campagne del sovrano, possono esser disposte su tre registri, secondo una soluzione che amplifica visivamente la misura del fenomeno (vd. ad esempio, tav. 422). Ancora una volta si tratta di uomini, donne e bambini, rappresentati in atteggiamenti vari, non convenzionali, con i loro animali, spesso intervallati da soldati assiri, che li controllano, li minacciano e li picchiano. È rivolta una particolare attenzione alla realtà di questa gente, non solo dal punto di vista dell'aspetto e della connotazione etnica, ma anche da quello psicologico, in quanto essa è ritratta ad esempio mentre conversa o mangia (vd. ad esempio, BARNETT 1976, pl. LXVI). Perdura infine l'immagine del nemico prostrato a terra in atto di sottomissione (vd. ad esempio, tav. 429). L'umiliazione del nemico raggiunge il culmine nelle scene della sala S del Palazzo Nord, dove gli Elamiti sono ridotti alla condizione di servi al servizio del re.

Il nemico prigioniero come immagine prescelta per la narrazione del trionfo è attestato del resto anche su una stele elamita dell'VIII/VII sec. a.C. su cui un bambino preso per mano dalla madre e un uomo, che appoggia la mano sulla spalla della donna, avanzano seguiti da un soldato, a rappresentare la deportazione della popolazione sconfitta, mentre sull'altro lato è rappresentato un uomo nudo con le braccia legate dietro la schiena seguito da un arciere.

### 2.4. Il giogo e la corda come simboli di dominio

Nelle fonti figurative mesopotamiche ricorre un'immagine di lunga durata che prevede una divinità o un re che tiene aggogato con una corda un vinto. Nelle fonti scritte troviamo un parallelo per questa immagine: nei testi infatti le parole "giogo" e "corda" ricorrono non solo nell'accezione concreta<sup>87</sup> del termine, ma anche con il senso figurato di lavoro imposto dagli dei su altre divinità e sull'uomo o dal re sui popoli conquistati e il significato derivato di dominazione e di governo. È il caso della parola sumerica GIŠ.ŠUDUN e di quella accadica *nīru* con il significato di "giogo"<sup>88</sup>; di ÁB.SAG e di *abšānu*, che corrispondono alla fune che fa parte del giogo<sup>89</sup>; di *šerretu*, con cui è resa la parola sumerica ÉŠ.KIRI<sub>4</sub>, che designa la corda legata al naso, traducibile con "briglia", "guinzaglio", "redine"<sup>90</sup>; di *šummannu*, che è un altro termine per corda usata per legare gli animali.<sup>91</sup>

<sup>87</sup> Il giogo è uno strumento usato per attaccare gli animali da tiro all'aratro o al carro per lo svolgimento di attività agricole o per il trasporto. Nel Vicino Oriente Antico era composto da una trave di legno appoggiata trasversalmente al collo di un animale o di una coppia di animali, assicurata con delle corde o con un collare sottogola e talvolta con una cintura sottopancia alla bestia da traino; il giogo era poi congiunto tramite un'asta di legno all'aratro o al carro, mentre le redini per la conduzione erano legate alle corna o fissate a un anello metallico inserito nel naso dell'animale. Anche la corda, tra i vari usi, può servire come il giogo per legare gli animali sia per trattenerli che per guidarli. Sulla storia e sulle diverse tipologie di giogo applicate all'aratro o al carro in Mesopotamia vd. HODGES 1970, 75-76, 139, 141.

<sup>88</sup> La parola *nīru* è attestata dal periodo paleobabilonese in poi, in grafia sillabica o con i logogrammi GIŠ.ŠUDUN, vd. CAD N 2, 260-264, s.v. *nīru* A. Un'altra parola per "giogo" è *hullu*, che è attestata nei testi di El Amarna ed è d'origine semitico occidentale, vd. CAD H, 230, s.v. *hullu* B.

<sup>89</sup> Il termine *abšānu* è attestato dal periodo paleobabilonese. Si tratta di un prestito dal termine sumerico ÁB.SAG. Va tradotto con "fune" soprattutto quando accompagna il verbo *šātu* "tirare" o la parola *serdû* "timone" e *nīru*, vd. CAD A, 65-66, s.v. *abšānu*.

<sup>90</sup> La parola *šerretu* è attestata a partire dai testi paleoaccadici e paleobabilonesi in poi. vd. CAD Š, 134-137, s.v. *šerretu* A. Un altro termine usato per tradurre ÉŠ.KIRI<sub>4</sub> è *iškaru*, ma non sembra essere attestato in senso figurato, vd. CAD I, 250, s.v. *iškaru* B.

<sup>91</sup> Il termine *šummannu* è attestato in grafia sillabica o con i logogrammi ÉŠ.LAL nei testi paleoassiri e nei documenti scritti in babilonese standard e in neobabilonese, vd. CAD Š 3, 279-280, s.v. *šummannu*. Un'altra parola per "corda", attestata dal periodo paleoassiro e paleobabilonese, è *ašlu*, ma questa fune era usata principalmente per misurare e,



## *Il trionfo*

Se nelle fonti scritte le metafore del giogo e della corda sono attestate con pari frequenza e risultano interscambiabili a livello semantico, nelle fonti figurative l'aggiogamento è reso prevalentemente con l'immagine della corda che tiene legato un individuo, mentre rare e circoscritte ad un solo periodo storico sono le raffigurazioni di figure umane con un giogo vero e proprio sulle spalle.

L'immagine del giogo/corda è attestata nelle fonti testuali in modo continuo e costante dal periodo accadico fino all'epoca persiana, per poi essere trasmessa anche alle civiltà successive. È presente in numerose opere di contenuto religioso (inni agli dei, testi mitologici, di presagi) e assai di frequente nelle iscrizioni regali e in altri documenti di tipo politico (ad esempio nelle lettere scambiate tra i re e i loro "vassalli"). Le accezioni secondo cui è impiegata nei testi scritti sono molteplici, mentre nelle opere d'arte figurativa la briglia rappresenta quasi esclusivamente il dominio della divinità o del re sui nemici vinti.

Da un punto di vista iconografico, i tentativi di riprodurre visivamente quest'immagine portarono a soluzioni varie, anche molto diverse tra loro. Essa ricorre solo in un numero ridotto di documenti figurativi (poco più di una decina). Tuttavia la sua diffusione in opere di generi differenti e di epoche anche distanti tra loro testimonia quanto profondamente fosse radicata nell'immaginario mesopotamico.

La portata comunicativa del giogo e della corda è data dal loro essere un elemento di raccordo, di unione tra soggetti distinti e difformi: nella realtà concreta l'uomo e gli animali, mentre nel linguaggio visuale e verbale, nella maggior parte dei casi, rispettivamente la divinità e l'uomo in senso lato, oppure il sovrano e il nemico o il suddito. L'altro elemento fondamentale a cui è connesso il loro valore simbolico è la natura disparitaria di questo rapporto, secondo cui uno dei due soggetti tiene sotto controllo e si serve dell'altro, proprio come l'uomo con il giogo o la corda tiene legato, guida, sfrutta l'animale.

I campi più generali e comuni in cui si esplica questo tipo di rapporto bipolare e gerarchico sono il governo e il lavoro: come l'uomo conduce gli animali attraverso il giogo o la briglia, in modo analogo la divinità mantiene il controllo sugli uomini attraverso le leggi naturali e "moralì", e il sovrano sui sudditi attraverso i provvedimenti politici e giuridici; come poi l'uomo impiega, servendosi di questi strumenti, gli animali per lavorare i campi o per muoversi, in modo simile il dio si serve degli uomini e il re dei sudditi per la produzione di beni che assicurino la sua sopravvivenza.

Il giogo e la briglia, nel veicolare l'idea di potere e di dominio, in senso politico (governo) ed economico (lavoro), possono assumere un'accezione positiva o negativa. Essendo elementi di congiunzione tra soggetti in origine separati, contribuiscono alla creazione di un sistema le cui parti, i due poli, possono interagire tra loro in modo armonico o conflittuale. Il giudizio di qualità su questa relazione varia a seconda di chi lo esprime: nel caso più ovvio, in una prospettiva autoreferenziale, sarà positiva la valutazione di chi è nella posizione dominante, mentre sarà negativa quella del sottoposto. La parte più debole può accettare la condizione d'inferiorità e in tal caso il giogo/la corda è simbolo di sottomissione, oppure può percepire l'altra come coercitiva, ingiusta, fino al punto di rottura e il giogo/la corda assume, quindi, il significato di oppressione, di schiavitù, contro cui ci si ribella e da cui ci si cerca di liberare. Nel caso in cui sia la divinità a sovrastare, la stima di questo rapporto è necessariamente positiva anche dal punto di vista del soggetto subordinato, nel rispetto della gerarchia ontologica della realtà.

L'iconografia del dio che tiene aggiogato un animale è frequente nella glittica e nel rilievo. È il caso del dio della tempesta, spesso rappresentato mentre, con la folgore in mano, tiene attraverso una corda passante per il muso un toro, ad esempio nella glittica del II millennio a.C. (fig. 23 a)<sup>92</sup> oppure dei dragoni leonini alati (ad esempio, da Nuzi, vd. fig. 23 b, da Babilonia, vd. fig. 23 c). Per

---

quindi, questo termine non ricorre mai nelle immagini che qui saranno esaminate, vd. CAD A 2, 447-449, s.v. *ašlu* A. Lo stesso vale per il termine *eblu*, attestato dal periodo paleobabilonese, vd. CAD E, 15, s.v. *eblu*.

<sup>92</sup> Vd. Anche GREEN 2003, 22, 23, 104-117, 156.

quanto riguarda le attestazioni nelle opere lavorate a rilievo si ricordi, ad esempio, il *kudurru* di Meli Shipak, in cui il dio della tempesta è rappresentato stante su un toro che tiene con delle redini legate alle corna e al muso (vd. fig. 23 d) e in cui Marduk è raffigurato con un dragone al guinzaglio (vd. fig. 23 e). Anche la dea Ishtar ricorre nella glittica e nel rilievo con il suo animale simbolo, il leone, aggiogato, come, ad esempio, sul sigillo (vd. fig. 23 f)<sup>93</sup> o sulla stele da Til Barsip (vd. fig. 23 g)<sup>94</sup>.

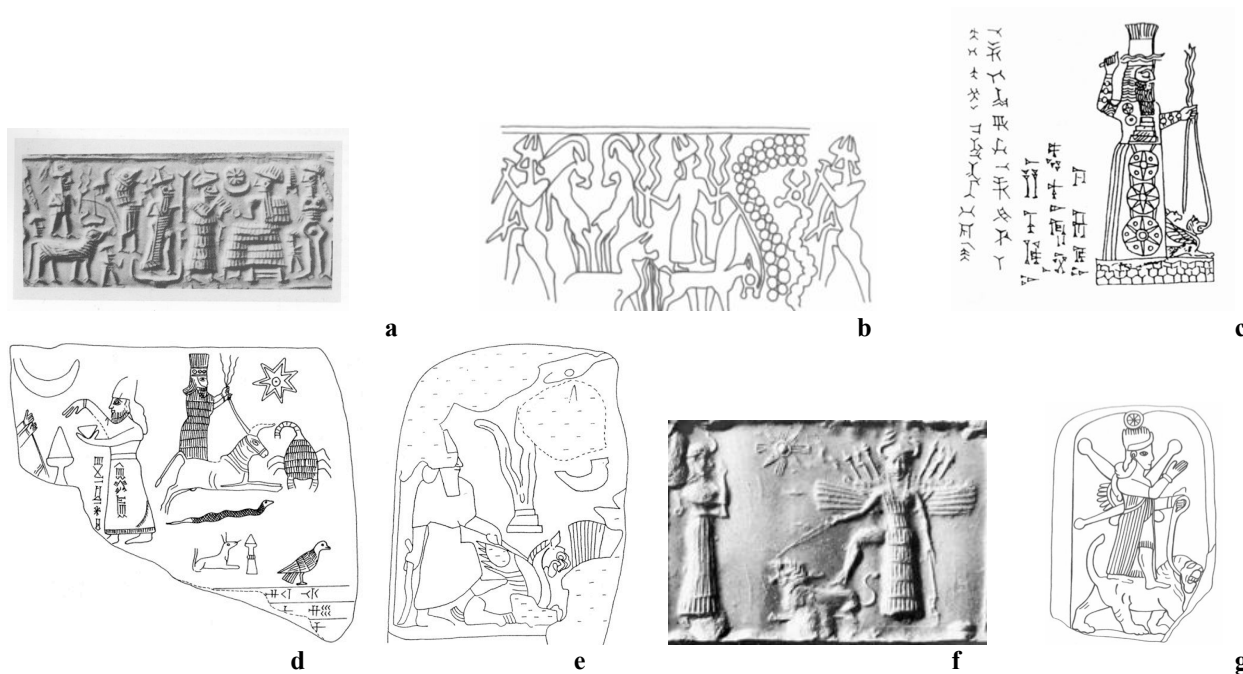


Fig. 23: Dio della tempesta: a: MATTHIAE 2000, 241; b: ORNAN 2005, 236, fig. 42; c: COLLON 1987, n. 563; d-e: ORNAN 2005, 228, fig. 4 e 229, fig. 7; f: BOEHMER 1965, pl. XXXII, 382; g: ORNAN 2001, fig. 9.10.

Notiamo come gli animali siano trattenuti da corde e non con il giogo vero e proprio, anche nel caso del toro. Questa è dunque la convenzione iconografica, la forma più comune impiegata per rendere la condizione dell’aggiogamento nel linguaggio figurativo mesopotamico, anche qualora i soggetti siano uomini, e non bestie, controllati dagli dei o dai sovrani.

La condizione dell’aggiogato è dunque quella umiliante della bestia, come provato, ad esempio, dall’immagine presente nel *Lamento per Sumer ed Ur*, in cui la città di Ur, per volere degli dei, è destinata ad essere sottomessa “come un toro legato da una corda, che piega il suo collo al suolo”.<sup>95</sup>

Chiusa questa parentesi, vi sono altre considerazioni da introdurre che riguardano il significato del parallelismo tra l’aggiogamento animale e quello umano. Gli animali sono entità forti e pericolose che solo la divinità può dominare in virtù di una comune (da cui deriva l’equiparazione e l’identificazione simbolica) ma superiore natura aggressiva e possente che non può essere rivaleggiata. Inoltre, la divinità tramite l’animale agisce ed esplica il suo potere nel suo campo di pertinenza (si pensi, ad esempio, ad Adad che cavalca il toro nei cieli provocando i tuoni e la pioggia nell’immaginario mesopotamico).<sup>96</sup> Nell’immagine del dio che tiene aggiogato l’animale vi è, quindi, l’idea di cattura, di controllo, di dominio e l’idea di un rapporto che in un qualche modo comporta assimilazione, concetti che si ritrovano, come vedremo, anche nell’immagine dell’uomo (nemico, suddito, comune mortale,...) aggiogato dal dio o dal re.

Notiamo poi come le divinità in questione (il dio della tempesta, Ishtar, Marduk) siano legate all’ambito della guerra e del potere, a cui, ancora una volta, va ricondotta l’immagine del giogo.

<sup>93</sup> Vd. BOEHMER 1965, pl. XXXII, 382.

<sup>94</sup> Vd. ORNAN 2001, fig. 9.10.

<sup>95</sup> Vd. etcsl, t.2.2.3: 47-55.

<sup>96</sup> Il dio della tempesta e il toro sono associati tra loro anche per l’idea di fertilità.

## Il trionfo

Come abbiamo anticipato, solitamente è la figura del nemico ad essere aggogata dal dio o dal re. Il nemico occupa dunque la posizione della bestia. Come l'animale, il nemico è un essere inferiore nella gerarchia delle creature e va ucciso o catturato, domato ed educato per integrarlo, sfruttandolo, nella realtà ordinata del regno. Talvolta l'associazione tra nemico e animale nella circostanza della cattura e della celebrazione del trionfo è esplicitata nei testi. Ad esempio, nell'opera che narra il mito relativo al ritorno di Ninurta, dopo varie imprese, nell'Ekur a Nippur, il dio richiede, per celebrare la sua vittoria, che i prigionieri siano legati "come dei tori" con una corda.<sup>97</sup> Tra l'altro in questo poema Ninurta si presenta a Nippur con i nemici sconfitti appesi al suo carro.<sup>98</sup> Nel mito di Ninurta è rintracciabile, quindi, l'archetipo della pratica, attestata talvolta nelle iscrizioni regali, di legare i vinti al carro del re al momento della processione trionfale.<sup>99</sup> Tiglatpileser I, ad esempio, dichiara di aver messo corde al naso "come se fossero tori" a trenta re vinti durante una campagna militare nelle terre di Nairi e di averli così condotti nella città di Assur<sup>100</sup>, per poi imporre su di loro un tributo e delle imposte, riecheggiando l'episodio che vide il re di Uruk, Lugalzagesi, condotto aggogato<sup>101</sup> dal re accadico Sargon attraverso la porta del dio Enlil a Nippur.

I nemici sono come bestie anche negli Annali di Sennacherib<sup>102</sup>: si pensi all'episodio del re di Babilonia, Shuzubu, portato a Ninive in una gabbia e poi legato "come un maiale" presso una porta.<sup>103</sup> Analogo è il trattamento riservato da Esarhaddon all'arabo Uabu e al re Asuhili della città di Arzani, condotto in Assiria in ceppi e legato presso una porta di Ninive insieme a degli sciacalli, dei cani e dei maiali.<sup>104</sup> In modo simile anche Assurbanipal racconta di aver rinchiuso il re ribelle d'Arabia, di avergli perforato la mandibola per mettergli una catena con cui legarlo insieme a degli sciacalli e a dei cani per fargli fare la guardia presso una porta di Ninive<sup>105</sup>, o di aver esposto alla pubblica visione i nemici (Dunanu, Samgunu e Aplaya), ridotti prigionieri dopo la battaglia di Til-Tuba, incatenati insieme ad un orso ad Arbela (RUSSELL 1999, 163). Assurbanipal afferma, inoltre, di aver fatto tirare il suo carro ai sovrani elamiti sconfitti come se fossero delle bestie.<sup>106</sup>

<sup>97</sup> Il dio elenca a Ninlil una serie di richieste per la celebrazione del suo trionfo da rivolgere a Enlil: vuole che i trofei e le armi siano fatti entrare e siano conservati nel tempio, che Enlil purifichi le sue braccia con acqua santa, che gli assicuri un trono per sé e un piedistallo per il suo carro, e che i prigionieri siano legati e che i re catturati lo omaggino (BLACK *et alii* 2004, 185: 152-158): "Fai in modo che egli leghi con la corda *šummānu* i guerrieri che catturai là come tori che urtano con le corna": *qarrā[dū] ša akmū kīma alpi muttakpi šummani lid[di]*; ur-saġ dab<sub>5</sub>-ba-ġu<sub>10</sub> am du<sub>7</sub>-du<sub>7</sub>-gin<sub>7</sub> saman ħe<sub>2</sub>-me-šub, vd. etcs, c.1.6.1: 157.

<sup>98</sup> "Sul suo carro scintillante, che ispira paura terribile, egli appese i suoi tori selvaggi catturati all'asse e appese le sue vacche catturate alla sbarra del giogo", vd. BLACK *et alii* 2004, 183: 52-54; "Egli appese l'Ariete Selvaggio dalle sei teste sullo schermo contro la polvere. Appese il Dragone Guerriero sul seggio. Appese la Barca Magilum su... Egli appese il Bisonte al palo. Appese la Sirena sulla tavola per i piedi. Egli appese il Gesso sulla parte frontale del giogo. Egli appese il Rame Forte sul chiodo interno del palo. Egli appese l'uccello Anzu sullo schermo frontale. Egli appese il Serpente a sette teste sul brillante...". vd. BLACK *et alii* 2004, 183: 55-63.

<sup>99</sup> Sembra, ad esempio, che i vinti in Assiria venissero legati al carro del re durante alcune cerimonie importanti, in occasione, ad esempio, della festa d'*akitu*. Vd. PONGRATZ-LEISTEN 1997, 252 e PONGRATZ-LEISTEN 1994, 71-74, 79-84.

<sup>100</sup> *30 šarrānīšunu ana ĠR.MEŠ-ia ušekniš ina appīšunu kīma alpi [šerre]ta attadi ana URU-ia aššur* "Soggiogai 30 dei loro re. Misi loro corde al naso come al bue e li condussi alla mia città di Assur", vd. RIMA 2, 34: 27-28.

<sup>101</sup> RIME 2, 10: 23-31; 14: 25-30. In realtà nell'iscrizione il termine impiegato è *šigaru* ovvero "ceppo messo al collo" e non giogo o corda, tuttavia l'immagine è analoga.

<sup>102</sup> *kīma šūrī marūti ša nadū šummannu*: "(Massacrai i miei nemici) come se fossero tori ingrassati legati da corde.", vd. OIP 2 45 v 88, AfO 20 92:87. E ancora: "le truppe presso le sue mura (di Kutha) macellai come agnelli e presi la città", vd. Luckenbill II 1989, 130, 148. L'immagine dei nemici macellati in battaglia come se fossero pecore è presente anche nelle iscrizioni reali di Salmanassar I (RIMA 1, 184: 78-80).

<sup>103</sup> Vd. LUCKENBILL 1989b, 155, 157.

<sup>104</sup> Vd. LUCKENBILL 1989b, 206, 208, 212, 217, 218, 219.

<sup>105</sup> Vd. LUCKENBILL 1989b, 314, 315, 319 UZU.ME.ZÉ-šu *apluš ina laḥšīšu attadi širritu*: "Bucai il suo mento e misi una corda nella sua mascella", vd. Streck Asb. 80 ix 106.

<sup>106</sup> Vd. LUCKENBILL 1989b, 383-384. *Ša ina ĠIŠ ša šadādi rukūb šarrūtija* (MAN-ti-ia var. LUGAL-ti-iá) *kīma mūr nisqī ašmissunūti* (LÁ-su-nu-ti / aš-mid-su-nu-ti): "Aggiogai/misi le briglie a loro (i re elamiti sconfitti) al mio carro trionfale come se fossero cavalli purosangue", vd. Streck Asb. 274: 10, 272: 10. *nīr* (ĠIŠ.ŠUDUN) *ĠIŠ ša šadādi*

Non vi sono attestazioni iconografiche in Mesopotamia per l'immagine del nemico aggogato al carro da guerra, che è invece presente in opere egiziane<sup>107</sup> o egittizzanti: ad esempio, su una lastrina in avorio (tav. 346, fig. 24), prodotta probabilmente a Megiddo intorno al 1200 a.C., due vinti nudi avanzano alla testa del carro del sovrano vittorioso, a cui sono legati tramite una fune annodata alla briglia dei cavalli.<sup>108</sup>



Fig. 24 nemici legati al carro regale su una placchetta in avorio del 1200 a.C (ANEP 111, fig. 332).

Ricordiamo, comunque, che nelle fonti scritte mesopotamiche non solo i nemici, ma anche i sudditi comuni sono paragonati ad animali. Il re, infatti, fin dalle epoche più remote (III millennio a.C.), è concepito come un “buon pastore” (*rē’um kīnum*) che, esattamente come le divinità<sup>109</sup>, amorevolmente guida e si prende cura del suo popolo, il suo gregge. Si pensi, ad esempio, alle prime attestazioni nelle iscrizioni dei re della III dinastia di Ur (Gudea<sup>110</sup>, Ur-Nammu<sup>111</sup>, Shulgi<sup>112</sup>), dei sovrani della dinastia di Isin (Ishbi-Erra<sup>113</sup>, Shu-ilishu<sup>114</sup>, Iddin-Dagan<sup>115</sup>, Ishme-Dagan<sup>116</sup>, Lipit-Eshtar<sup>117</sup>, Ur-Ninurta<sup>118</sup>, Enlil-bani<sup>119</sup>), di Larsa (Sin-iddinna<sup>120</sup>, Rim-Sin<sup>121</sup>), della I dinastia di Babilonia (Hammurabi<sup>122</sup>, Samsuiluna<sup>123</sup>, Abi-Eshuh<sup>124</sup>), fino alle testimonianze assire del I

*ušašbissunūti adi bāb ekurri išdudu ina šaplīja*: “Aggiogai (i re catturati) al carro processionale e loro lo tirarono fino alla porta del tempio mentre ero seduto sopra loro”, vd. Streck *Asb.* 84 x 29.

<sup>107</sup> Ad esempio, nei rilievi che commemorano le campagne combattute da Sethi I contro gli Ittiti, i Libici e altre popolazioni, scolpiti nel muro nord esterno della grande corte a Karnak (ANEP 106, fig. 322, 323, 325), teorie di prigionieri procedono o seguono il carro regale, legati al collo e tra loro tramite una corda impugnata dal faraone o che sembra esser collegata alle redini del cavallo.

<sup>108</sup> I prigionieri sono guidati da un soldato armato di scudo e di spada, mentre in coda vi è un soldato con sciabola. Sopra la coppia di destrieri vi è il simbolo divino del disco alato. Lo stesso re, con una corta barba, una lunga veste e un copricapo a cuffia o ad elmetto, è poi rappresentato assiso su un trono decorato da una sfinge. Il sovrano beve da una coppa, mentre una donna con in testa una corona gli offre un fiore di loto e il suo scialle come tovagliolo, e un musicista lo allietta suonando la lira. Alle spalle del re vi sono due servitori con delle ciotole in mano e una grande giara con un coperchio su cui stanno una testa di gazzella e una di leone. Partecipano all’entusiasmo della festa dei volatili che svolazzano intorno alla figura del vincitore. Vd. MATTHIAE 1997, 136.

<sup>109</sup> In particolare Dumuzi, il dio pastore in cui si identificava nel III e nel II millennio a.C. il re durante la festa d’*akitu*, cerimonia durante la quale veniva stabilita o rinnovata la regalità. Dumuzi è egli stesso un re secondo la Lista regale sumerica, vd. *The Sumerian King List* in etcsI, c.211.1: 15; anche Utu è definito “pastore della terra, padre delle teste nere etc.”, vd. il testo *Lugalbanda in the mountain cave*, in etcsI, c.1.8.2.1: 240. Anche Enlil, ad esempio nel “Lamento per Ur e Sumer”, vd. etcsI, c. 2.2.3: 72. O nella preghiera di Sin-iqisham, Vd. il testo A, etcsI. C.2.6.7.1: 42.

<sup>110</sup> vd. i testi sui cilindri A e B (“The Building of Ningirsu’s Temple”), in etcsI, c.2.1.7: 24.

<sup>111</sup> vd. i testi Ur-Namma A (“The Death of Ur-Namma”), B (“a tigi to Enlil for Ur-Namma”), C (“a praise poem of Ur-Namma”), D (“Ur-Namma the canal digger”), E e F. Vd. etcsI, c.2.4.1.

<sup>112</sup> Shulgi A, B, C, D, E, G, L, N, O, P, Q, R, X, Y, e nell’inno di Shulgi. Vd. etcsI, c.2.4.2.

<sup>113</sup> Vd. il testo Ishbi-Erra C, in etcsI, c.2.5.1.3: 18.

<sup>114</sup> Vd. il testo Shu-ilishu A, in etcsI, c.2.5.2.1: 30.

<sup>115</sup> Vd. l’inno Iddin-Dagan B, in etcsI, c.2.5.3.2.

<sup>116</sup> Vd. gli inni di Ishme-Dagan A, V, C, D, H, I, J, M, S, U, X, in etcsI, c.2.5.4.

<sup>117</sup> Vd. i testi A, B, D, E, in etcsI, c.2.5.5.

<sup>118</sup> Vd. i testi A, C, E, in etcsI, c.2.5.6.

<sup>119</sup> Vd. il testo A, in etcsI, c.2.5.8.1.

<sup>120</sup> Vd. i testi A ed E, in etcsI, c.2.6.6.

<sup>121</sup> Vd. i testi A, B, C, E, H, in etcsI, c.2.6.9.

<sup>122</sup> Vd. i testi C, D, F, in etcsI, c.2.8.2.

<sup>123</sup> Vd. i testi B, C, E, F, in etcsI, c.2.8.3.

## Il trionfo

millennio a.C., secondo cui, ad esempio, Tukulti-Ninurta I, in modo simile a tutti i suoi predecessori e ai suoi successori, afferma: “Misi i miei piedi sul collo delle terre e come un pastore mi comportai con il numeroso popolo delle teste nere come se fossero animali”.<sup>125</sup>

Innanzitutto il giogo e la fune, con la valenza di “briglia”, di “guinzaglio”, citati come attributi degli dei negli inni e in altri testi letterari<sup>126</sup>, sono simboli del potere divino, del dominio della divinità sul cosmo e sul consorzio divino e umano. Ad esempio, Shamash è definito “colui che illumina, che apre l’oscurità, la redine del cielo”<sup>127</sup>; Nabu è detto “il luminoso, colui che tiene le redini della terra e degli Inferi”<sup>128</sup>; Enlil, in un’iscrizione che commemora il restauro del suo tempio a Nippur da parte di Assurbanipal, è celebrato come colui che tiene le redini (*şerretu*) di ogni uomo (RIMB 2, 220: 4), mentre Marduk nel testo di un’iscrizione su un altare-incensiere dall’Esagila, dedicato da Assurbanipal al dio, è detto “colui che impugna la potente corda” (LUCKENBILL 1989b, 384).

Il giogo esprime, poi, a livello figurato l’idea di uno stretto vincolo di sottomissione che se riferita al volere degli dei è garanzia di salvezza per l’uomo. A tal proposito ricordiamo la sentenza contenuta nella *Teodicea*, il poema in cui un “sofferente” e un suo amico si confrontano sul tema dell’ingiustizia sociale e della relativa responsabilità degli dei: “Chi trascina il giogo del dio ha sempre cibo anche se è scarso” (*šādīd nīr ili lu baḥī sadir akālšu*, vd. LAMBERT 1960, 84:240).

Talvolta sono gli uomini, tra cui i sovrani, che si dicono aggiogati alla divinità, volendo manifestare la propria totale disposizione a seguire fedelmente la volontà divina.<sup>129</sup>

Nel mito, poi, la corda è lo strumento attraverso il quale gli dei assoggettano i propri nemici. Nell’Enuma Elish, ad esempio, Ea, catturato Mummu, lo tiene attraverso una fune legata al naso<sup>130</sup> e lo stesso fa Marduk con Tiamat e i suoi mostri.<sup>131</sup> L’immagine del dio che trionfa è quella del dio che tiene legato il proprio nemico, immagine che i sovrani mesopotamici replicarono nelle loro opere celebrative.

<sup>124</sup> Vd. il testo A, in etcs1, c.2.8.5.1.

<sup>125</sup> RIMA I, 234: 29-31. Vd. anche RIMA 1, 237.

<sup>126</sup> Per esempio, la fune come strumento di controllo è attribuita ad Ishtar nell’inno di Agušaya: *Ištar rittūša şerret ništ ukial*: “Ishtar tiene nella sua mano il guinzaglio dell’umanità”, vd. KILMER 2000, 89. A Erra: [*qurr*]ādu <sup>d</sup>*Erra şirrit šamē tamḥāt*: “Eroe Erra, tu impugni la briglia del cielo”, vd. Cagni Erra III d 3. Il rapporto di sottomissione tra dei è definito come “giogo” in un passo dell’Epoepa di Erra: *ilāni lišmūma liknūšu ana nīrika*: “Gli dei lo ascoltino e si sottomettano al tuo (di Erra) giogo”, vd. Cagni Erra I 64. Anche il pastore di An, Shul-a-zida è detto tenere in mano il guinzaglio cosmico, vd. il testo “Inanna and An”, in etcs1: t.1.3.5: 26; *lēāt kalīšunu malkū şābitat şerret şarrāni*: “(Ishtar) la più capace di tutti i governatori, che tiene al guinzaglio i re”, vd. STC 2 pl. 78:32, Ebeling Handerhebung 132. *tamḥākūma PA.AN.MEŠ şerret šamē ina qātēja şab[tāku]*: “Io (Ishtar) possiedo i (simboli degli) uffici divini, tengo le redini del cielo nelle mie mani”, vd. KAR 306:30. A Marduk: *uktīnma itmūḥma <sup>d</sup>Marduk rittūšu şirrit [<sup>d</sup>I]gigi Anunnaki (600) markas ša[mé u erşeti]*: “Marduk stabile e prese nella sua mano la briglia degli Igigi (e) degli Anunnaki, il legame che collega il cielo e la terra”, Craig ABRT 1 31 r.8. La volontà divina è paragonata al giogo che non lascia scampo, ad esempio in un inno rivolto a Nabû leggiamo: *uzzāka nīrka nadri*: “la tua rabbia, il tuo giogo furioso”, vd. ZA 61 50:17 e 19.

<sup>127</sup> *m]ušnammir petū ikleti şerret šam[āmi]*, vd. LAMBERT 1960 126:17.

<sup>128</sup> *nibū tamēḥ şerret erşeti u kigalli*, vd. RIMB 2, 257: 10.

<sup>129</sup> Assurbanipal, ad esempio, afferma: “Sii misericordioso verso di me (Assurbanipal), tuo servo, lasciami tirare la tua fune (del giogo)” (*jāti arad pāliḥka kurbannima laşuṭa abšānka*), vd. Streck Asb. 22 ii 125. “io, Assurbanipal che tiro il tuo (di Ishtar) giogo” (*šā<sup>2</sup>it nīriki*), vd. AAA 20 pl. 90 (p.81) 14. Allo stesso modo Nabucodonosor dichiara di essere un sovrano pio in questi termini: “(Marduk) mi consigliò di portare il suo giogo” (*ana šadāda serdēšu ušādkānni libba*), vd. VAB 4 124 ii 10, 76 iii 2. “Il suo (di Nabucodonosor) collo è piegato per tirare l’asse del carro degli dei” (*ana šāti sirdēşunu kunnuşu kişādu*), vd. VAB 4 150 A iii 4, 262 i 14, 90 i 12. Il servizio svolto dall’uomo per la divinità definito come “giogo” è presente, ad esempio, in LAMBERT 1960, 76:74: *ilku ša la nēmeli ašāt abšānu*: “tiravo il giogo in un servizio senza profitto”; in BMS 8 r.7 e in Ebeling Handerhebung 60:26: *serdāki aḥuzu lūbil tūb libbi ubil abšānaki pašāḥa şukni*: “Ho preso i tuoi timoni (di un carro), possa (ora) gioire, portavo il tuo giogo-(ora) concedi(mi) riposo”.

<sup>130</sup> *Mummu ittamaḥ ukāl şerrēssu ultu lemnēşu ikmū isādu Ea uşizzu irnittāşu eli garīşu*: “Dopo aver agguantato Mummu, lo tenne per una fune fatta passare per il naso; dopo che lo incatenò e (dopo che) abbatté i malvagi, Ea elevò il suo trionfo sui nemici”, vd. *Enuma elish*, tav. I: 72-74.

<sup>131</sup> Marduk sconfigge Tiamat e la lega con delle corde forti fatte di canne (*durmāḥu*), vd. *Enuma elish* tav. V: 59. *Ittadi şerreti idīşunu ukassi*: “Mise una corda al naso (dei mostri), legò le loro braccia...”, vd. *Enuma Elish*, tav. IV: 117.

Un altro aspetto da sottolineare è che il giogo e la fune sono funzionali allo svolgimento di un lavoro, ad esempio l'aratura di un campo o il trasporto. Fuor di metafora significa che l'uomo aggiogato al dio deve svolgere un servizio in suo favore per garantirne il sostentamento. Nella concezione mesopotamica, infatti, gli uomini furono creati dagli dei per svolgere al posto loro le attività necessarie per farli vivere, attività anche faticose, rappresentate con l'immagine del giogo. All'inizio dei tempi, secondo il mito raccontato nell'*Atra-ḫasīs*, gli Igigi, gli dei inferiori, dovevano lavorare duramente per sopravvivere, scavando la terra per costruire canali, a vantaggio di un numero ridotto di dei, gli Anunnaki, in particolare di Anu, Enlil e Enki, che avevano stabilito il loro dominio rispettivamente sul cielo, sulla terra e sulle acque sotterranee. Gli Igigi, però, dopo quarant'anni di fatiche, esausti, decisero di ribellarsi, all'urlo di protesta: "Lasciaci rompere il giogo!" (*i nišbir nīra*)<sup>132</sup>. Dopo aver dato fuoco ai loro attrezzi da lavoro, si recarono minacciosi all'Ekur da Enlil. Poiché tutti si dichiararono uniti nella lotta e senza un istigatore, Enlil avrebbe voluto che uno tra loro fosse preso e ucciso in modo esemplare, ma Enki appoggiò la causa degli dei inferiori e propose che la dea delle nascite Nintu/Mami creasse l'uomo Lullû, affinché questi svolgesse al posto loro i lavori, idea che fu sostenuta anche dagli altri dei in questi termini: "Tu sei la dea delle nascite, creatrice degli uomini, crea l'Uomo Lullû che possa tirare la fune *absānam* (del giogo), possa egli tirare la fune assegnata da Enlil, possa egli trasportare la cesta (di terra) degli dei"<sup>133</sup>.

L'uomo comune, comunque, non deve sottostare solo al giogo divino ma anche a quello del re. La regalità, secondo l'ideologia mesopotamica, è un'istituzione di origine sovrumana, ovvero sono gli dei ad affidare il potere di governare sul popolo ad un uomo solo, il sovrano. I re mesopotamici affermano nei loro testi (e rappresentano sui monumenti) di aver ricevuto la briglia dagli dei con cui dominare i sudditi e i nuovi soggetti, ovvero i nemici vinti.

Il giogo e la corda ricorrono, dunque, nelle iscrizioni regali come metafora di dominio, che si connota non solo come potere politico ma anche economico. L'uomo ha, infatti, come nei riguardi degli dei, il dovere di essere fedele al re ma anche di servirlo per garantirne la vita. Nell'accezione di "lavoro" le immagini del giogo e della corda indicano che il soggetto assoggettato, in particolare il nemico catturato, è costretto a svolgere dei servizi a favore del re vincitore. Il soggetto aggiogato è quindi reso schiavo del re al punto che questa immagine è anche simbolo di schiavitù e il giogo può assumere una connotazione negativa d'imposizione, di tirannia, di sfruttamento, di fatica da cui ci si vuole liberare o ci si assume il merito della liberazione.

Il fatto, poi, che nelle rappresentazioni figurate e che nei testi i nemici siano aggiogati significa, inoltre, che essi per loro natura vanno tenuti a freno. I nemici sono entità che non riconoscono l'autorità del sovrano e che la disonorano, cercando di sfuggire al suo necessario controllo. L'aggiogamento del nemico definisce il contenimento della sua libertà sovversiva, la sconfitta delle sue spinte oppositrici, la vittoria del potere regale, dell'ordine sul disordine, il ristabilimento del controllo sugli organi politici e territoriali del regno, che assicura pace e prosperità per tutta la collettività, secondo il volere divino. L'immagine del nemico aggiogato esprime la conquista o il ritorno ad uno stato d'equilibrio presente quando tutti gli elementi della realtà occupano nella gerarchia cosmica, stabilita dagli dei al momento della creazione, la posizione esistenziale che spetta loro: gli uomini sottomessi al re e questi agli dei.

Come abbiamo detto, è la divinità che assegna la corda, ovvero il potere di governare, al sovrano. La fune in mano al sovrano indica che è questi a guidare politicamente. I nemici vinti la tirano, ovvero adempiono la volontà del sovrano e i servizi, i compiti che egli ha imposto loro. I testi talora sono espliciti circa la natura delle prestazioni: queste sono connesse al consolidamento del potere e al buon funzionamento del regno, tramite, ad esempio, il sostegno politico e militare e

<sup>132</sup> vd. LAMBERT-MILLARD 1999, 44 J 2, K.10082: 2.

<sup>133</sup> *attīma šassūru bāniat awilūti binīma lullâ libil absānam absānam libil šipir* <sup>d</sup>*Enli šupšik ilim awilum lišši* Lambert-MILLARD 1999, 54 G ii: 9-10; 56 I: 194-197. In questo caso il mito potrebbe anche avvalorare l'ipotesi (HODGES 1970, 76) che in origine il giogo non fosse tirato dagli animali ma da uomini.

la fornitura di manodopera (per esempio per la costruzione di templi, palazzi, canali) e di beni per mezzo di tributi e del pagamento di tasse.

Uno degli esempi testuali più antichi dell'immagine del giogo nell'accezione di dominazione anche economica oltre che politica e religiosa è presente nel poema *Enmerkar e il signore di Aratta*, composto probabilmente nel III millennio a.C.<sup>134</sup> In questo testo il re di Uruk prega Inanna affinché la dea faccia in modo che Aratta si assoggetti in questi termini: “Fai in modo che Aratta si sottometta al giogo di Uruk” (aratta<sup>ki</sup> /unug/[<sup>ki</sup>-še<sub>3</sub>] gu<sub>2</sub> ġiš ħa-ma-[ġa<sub>2</sub>-ġa<sub>2</sub>], vd. VANSTIPHOUT 2003, 59, riga 48). Nei passi successivi sono esplicitati i termini di questa sottomissione: Aratta deve procurare e lavorare l'oro, l'argento e il lapislazzuli per Uruk e costruire e decorare il tempio Eanna e il santuario Abzu (*ibid.*, 59, righe 38-64). La città rivale deve fornire, quindi, materiali preziosi e partecipare alla costruzione e alla decorazione del santuario d'Uruk, sede in cui si manifesta il legame tra la dea e il re della città, a prova della supremazia politica e culturale di Uruk nella regione (*ibid.*, 59-61).

La corda come simbolo di dominio del re sembra attestata già nel periodo Tardo Calcolitico. La testimonianza è costituita da un'impronta di sigillo proveniente da Susa (vd. tav. 31, fig. 25 a), su cui è rappresentato il “re-sacerdote”, al centro della scena, di dimensioni notevolmente maggiori rispetto alle altre figure, seduto su un toro, con nella mano destra una mazza, mentre nella sinistra tiene quella che sembra una corda, che termina in corrispondenza della schiena di un uomo che gli è di fronte. Quest'uomo, che dà le spalle al sovrano, è seduto e ha le braccia levate di fronte al viso mentre davanti a lui è rappresentato un altro individuo in posizione speculare. È vero che generalmente i prigionieri nella glittica tardocalcolitica hanno le braccia legate dietro alla schiena, resta il fatto però che il “re-sacerdote” sembra tenere al laccio l'uomo. Alle spalle del “re-sacerdote” vi sono due uomini seduti, di cui uno regge una specie di stendardo con sommità a crescente lunare<sup>135</sup>, mentre di fronte al sovrano vi sono due uomini stanti rivolti verso di lui, di cui uno ha in mano un bastone, e, infine, a prua vi è un altro individuo in piedi. Questa scena, simile ad altre attestate nella glittica del periodo Uruk<sup>136</sup>, potrebbe far pensare ad una processione trionfale del sovrano via fiume.<sup>137</sup> Sebbene non si possa affermare con sicurezza che l'individuo aggionato sia un nemico ridotto prigioniero, questa immagine pare tuttavia celebrare il potere del re.

Anche in Egitto l'iconografia del “laccio” come simbolo di dominio politico appare in concomitanza, significativamente, con l'istituzione della regalità nel paese. Infatti, sulla Tavolozza di Narmer, datata alla prima dinastia (3185-3125 a.C.), è raffigurato il re del sud come Horo, nelle sembianze di falco, che tiene, attraverso una corda passante per il naso, una testa umana che sporge da un ciuffo di papiri, tipici della regione del Delta, a rappresentare il popolo del nord (fig. 25 b).

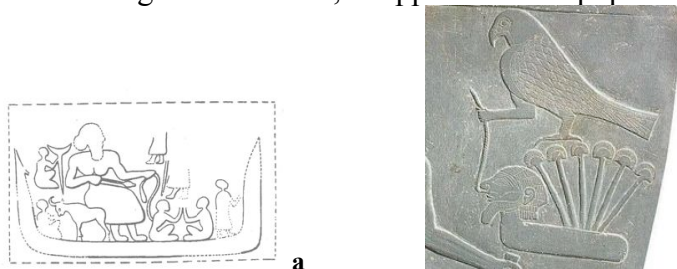


Fig. 25 Sigillatura da Susa con “re-sacerdote” che tiene al laccio un uomo (POTTS 1999, 68, fig. 4); dettaglio della tavolozza di Narmer con Horo che tiene aggionato il vinto settentrionale (DAMIANO 2001, 20).

<sup>134</sup> Un'altra attestazione dell'immagine del giogo come simbolo di sottomissione ricorre nel poema *Enmerkar e En-suhgir-ana*, vd. vd. etcs1, c.1.8.2.4: 25.

<sup>135</sup> Un elemento simile ricorre anche su un'altra sigillatura, proveniente sempre da Susa, su cui è rappresentata una processione, vd. tav. 27.

<sup>136</sup> Vd. tav. 29, 30.

<sup>137</sup> In questa raffigurazione sembrano coesistere elementi riconducibili sia alla sfera del potere che a quella religiosa: da una parte, infatti, vi è la figura del sovrano, distinguibile per le dimensioni, la capigliatura e gli attributi (la mazza e la veste); dall'altra, vi sono lo stendardo divino, e il toro, che su un'altra sigillatura sorregge gli emblemi divini (tav. 30), mentre, in questo caso, il re in persona.

In Mesopotamia le prime testimonianze certe, sia testuali che iconografiche, del simbolo del giogo risalgono al periodo accadico.<sup>138</sup> Non sembrano esserci, quindi, fonti di epoca protodinastica che ne attestino l'uso. Il documento più antico è un frammento di un vaso in clorite (fig. 26 a, tav. 123), lavorato ad altorilievo, trovato ad Uruk, datato al regno di Rimush o di Manishtush, su cui è rappresentato un uomo nudo, con barba appuntita, capelli lunghi e mossi, una lunga treccia che scende dalla tempia, giù lungo il petto fino a toccare le braccia incrociate, con i polsi ammanettati. L'uomo ha nel naso un anello da cui parte una corda che scende obliquamente verso destra. Un'altra fune gli passa diagonalmente dietro la schiena. È possibile che questa figura facesse parte di una teoria di altri prigionieri legati allo stesso modo. Sfortunatamente, data la natura frammentaria del reperto, non è possibile sapere se nella scena originale fosse la divinità o il re a tenere le corde.

In un'iscrizione riferita a Naram-Sin, leggiamo che Enlil, dopo aver determinato il destino del sovrano accadico, gli affidò le "redini" del popolo (*širrat nāši*)<sup>139</sup>, rendendolo superiore a tutti gli uomini.

L'iconografia dei nemici aggiogati dalla divinità e dal re è presente anche su una scena (tav. 125, fig. 26 b) incisa su un frammento di orlo e di parete di quello che probabilmente era un vaso<sup>140</sup> di calcare datato al regno di Naram-Sin, ma di dubbia autenticità. Al di sopra di una piattaforma simile ad una ziqqurat, sono rappresentati assisi la dea Ishtar e Naram-Sin. La dea tiene con la mano destra il braccio di Naram-Sin, mentre con la sinistra regge delle corde le cui estremità da una parte sono legate all'anello impugnato dal sovrano accadico, dall'altra terminano su degli anelli messi al naso di quattro figure di prigionieri (due uomini e due dei), rappresentati in basso a destra, in un paesaggio montuoso, con i volti rivolti verso Ishtar e il re deificato (indossa un elmo a due corna).

Le due divinità, con la parte inferiore del corpo a forma di montagna, offrono alla dea dei vasi colmi di beni, forse metalli o pietre. I sovrani aggiogati sono rappresentati in piedi su strutture architettoniche (che rappresentano città o palazzi), con ceppi ai polsi tenuti sul grembo. Al di sotto della piattaforma templare è rappresentato un fiume, che emerge tra i due prigionieri con il corpo di una dea che porge ad Ishtar una coppa con un contenuto diverso rispetto a quello presentato dagli dei della montagna.

In questo reperto trova espressione l'ideologia dell'impero accadico governato da un re-eroe-dio (HANSEN 2002, 98) secondo la volontà divina. È Ishtar che ha permesso al re di conquistare le terre straniere, che ha messo in mano al sovrano il controllo delle terre, che ha stabilito che i popoli stranieri recassero tributi al sovrano d'Accad. È la dea che guida e affianca il re accadico nella sua opera di governo dell'impero e che ne garantisce la vita. Ishtar, infatti, è posta anche fisicamente tra il re e i popoli stranieri delle regioni montuose. È lei che da una parte tiene strette le quattro funi a cui sono legati i prigionieri e dall'altra afferra il polso del sovrano che impugna l'anello, l'estremità delle corde. La dea domina fisicamente, per dimensioni e volto in visione frontale, e tiene in pugno tutti i personaggi e pure lo spettatore, essendo l'unica figura il cui sguardo esce dalla scena e dall'opera, coinvolgendolo come testimone. Il sovrano accadico è inferiore rispetto ad Ishtar. Visivamente la sua subordinazione è resa da vari elementi: la tiara più semplice, la veste, il minor numero di gioielli, lo sgabello rispetto al trono. Tuttavia il sovrano è il prescelto dalla dea: come lei si trova in alto, nella terrazza del tempio, riservata agli dei; come lei è seduto e non in piedi in atto di adorazione; come lei indossa una tiara con corna ed è quindi divino, superiore alle divinità delle

<sup>138</sup> È possibile che ci siano stati dei contatti tra la civiltà egiziana e quella accadica nel nord della Siria, tuttavia la questione dell'origine egiziana di questa iconografia resta da indagare. È da notare, però, che sono rare le attestazioni iconografiche in Egitto, mentre sono molto più frequenti e costanti in Mesopotamia.

<sup>139</sup> *īnu d'Enlil ... širrat nāši qātīšu iddinu*: "Naram-sin, il potente, (che è) in missione per la dea Ishtar, quando Enlil determinò il (suo) verdetto (per) lui, diede nella sua mano il "guinzaglio" dell'umanità", vd. RIME 2, 97: iv 41-v 4.

<sup>140</sup> D.P. Hansen, che ha studiato e pubblicato il pezzo, ritiene che questo vaso servisse da matrice per la fabbricazione di un oggetto, forse uno scudo o un elemento di arredo o un elemento di una composizione parietale, probabilmente in oro, con scene in rilievo, vd. HANSEN 2002, 91, 104.



## Il trionfo

regioni montuose conquistate rappresentate in basso come offerenti. Il sovrano è in diretto contatto con la divinità e agisce secondo il suo volere.

È da notare la nobiltà degli uomini catturati: essi non sono semplici prigionieri, generalmente raffigurati nudi, ma sovrani, distinti tra loro attraverso i copricapi, le vesti e i palazzi o città su cui stanno. È difficile identificare la provenienza di questi prigionieri: molto probabilmente rappresentano re delle terre settentrionali o orientali (forse Lullubium, Gutium, Simash, o Elam, Anshan). Il fatto, poi, che i vinti siano rappresentati non solo ancora vivi, ma nemmeno nudi o feriti, rivela che essi sono già inseriti nel sistema pacifico e ordinato del regno.

È interessante notare come non solo gli uomini siano stati resi sudditi, ma anche i loro dei. Questo è l'unico caso in cui il sovrano si fa rappresentare con un simile potere, superiore a quello degli dei dei popoli conquistati.

In quest'opera è evidente in cosa consisteva materialmente il rapporto di sudditanza: i popoli aggiogati dovevano presentare tributi, ovvero fornire materie prime. Non sono gli uomini, sebbene un tempo re, a recare tributi, ma le divinità. Ciò conferisce ancor più pregio ai beni che vanno ad arricchire il regno accadico e conferisce al rapporto di sottomissione una durata eterna che trascende la vita dei comuni mortali. È necessario, dunque, che le terre straniere si pieghino al volere di Ishtar e a Naram-Sin, in quanto inferiori. Del resto i paesi assoggettati secondo la propaganda traggono essi stessi beneficio dall'entrare nel regno: realizzare il volere divino è infatti garanzia di protezione divina e quindi di prosperità.

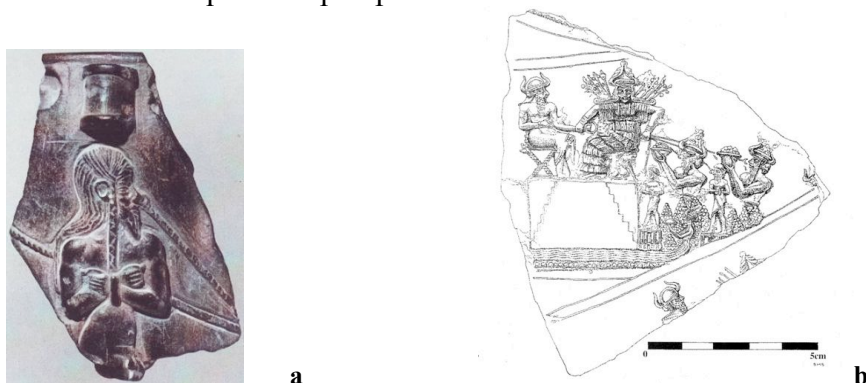


Fig. 26 a: AMIET 1994, tav. 367; b: HANSEN 2002, 93, fig. 3).

Per quanto riguarda il periodo di Ur III, nel testo che commemora la costruzione di alcuni canali da parte di Ur-Nammu, si racconta come il dio Nunamnir (Enlil), dopo aver decretato il destino del sovrano a Nippur, avesse stabilito il suo potere ad Ur, mettendogli in testa la corona, “l'ornamento della regalità”, mentre nelle sue mani il bastone santo, “la verga del pastore” per la guida del popolo numeroso e “la briglia” (eš<sub>2</sub><sup>?</sup>ṭ-giri<sub>17</sub>) per guidare le creature viventi.<sup>141</sup> In modo analogo in un'iscrizione di Shulgi, che commemora la costruzione del tempio Emeslam di Kutha, si racconta come il re avesse intrapreso i lavori “quando il dio Enlil affidò nelle sue mani le redini della gente” (šé-ra-at NI.<sup>š</sup>iSI<sub>11</sub>, vd. RIME 3/2, text 25: 134 i' 9-13). Nel testo, poi, delle preghiere rivolte da Shulgi alle divinità il giogo ricorre come simbolo della dominazione sulle terre ribelli. Ad esempio, il re racconta letteralmente di aver distrutto, grazie all'aiuto di Utu, le armi dei territori montuosi sulle sue ginocchia e di aver messo nel sud un giogo sul collo dell'Elam. Afferma, poi, di aver rivestito del suo terrore le terre straniere, timore che le trattiene come se fosse una briglia, e di aver imposto sulla terra come un ceppo al collo il suo splendore terrifico, che gli permette di scovare e annullare ogni crimine.<sup>142</sup>

Queste testimonianze aprono la problematica dell'interpretazione dell'iconografia della canna/bastone e dell'anello o della corda, emblemi di potere nel repertorio figurativo e lessicale

<sup>141</sup> Vd. il testo Ur-Namma D, in etcsI, t.2.4.1.4: 11-28.

<sup>142</sup> Vd. il testo Shulgi B, in etcsI, t.2.4.2.02: 46, 190-205. La stessa immagine ricorre nel testo Shulgi D, vd. etcsI, t.2.4.2.04: 150.

mesopotamico dal III al I millennio a.C., recentemente riaffrontata da W.W. Hallo e da K.E. Slanski.<sup>143</sup> Infatti, a partire dal periodo di Ur III compaiono nelle opere d'arte figurativa scene in cui la divinità consegna al sovrano degli oggetti, che sono stati interpretati in modo diverso in base al loro aspetto, che è sempre simile, ma non per forza identico (a volte dalla canna pende una corda, a volte è rappresentato solo l'anello o solo il bastone, a volte l'anello è un semicerchio, il cui lato dritto corrisponde a una parte dell'asta...), e a seconda dei vari contesti di apparizione (monumenti in cui il re è celebrato come costruttore, come sovrano di giustizia o come vincitore e opere in cui la divinità li impugna senza offrirli).

Secondo il parere più diffuso, l'asta e la corda (di cui l'anello rappresenterebbe semplicemente un capo della fune avvolta a cappio) corrisponderebbero a strumenti per misurare (lunghezze) e per tracciare linee dritte, usati durante i lavori di costruzione; poi, da questi sarebbe derivata l'iconografia semplificata del bastone e dell'anello.<sup>144</sup> Tale lettura ha origine dal fatto che questa iconografia pare comparire prima nelle stele edili dei sovrani in cui il dio affiderebbe al re il compito di costruire e gli darebbe gli attrezzi per farlo nel modo più opportuno. Nei testi, del resto, la canna e la corda per misurare sono talvolta menzionati come emblemi degli dei e dei re.<sup>145</sup> Ad esempio, nelle opere *Enki e l'ordine del mondo*<sup>146</sup> ed *Enlil e Sud*<sup>147</sup>, questi sono in mano alla dea Nisaba, la divina scriba, che se ne serve per marcare i confini e per la costruzione di canali, la stessa dea che, in un inno di Lipit-Eshtar<sup>148</sup>, è detta affidarli al re.<sup>149</sup> Nel poema *La discesa di Inanna agli Inferi*, invece, tra le insegne della dea, che essa è costretta a togliersi per entrare nell'aldilà, vi sono tutti e tre gli elementi: l'anello<sup>150</sup>, la canna di lapislazzuli e la fune per misurare.<sup>151</sup>

Nell'opera *La discesa di Ur-Nammu agli inferi*<sup>152</sup>, il re offre alla dea Ninazimua, tra i vari doni, la canna e la corda di lapislazzuli per misurare, nonché un chiodo (che sembrano nel contesto del discorso legati alle attività di scriba e di costruttore). In un inno di Shulgi<sup>153</sup>, poi, il re celebra le sue opere e le sue doti, tra cui quelle legate all'organizzazione e alla promozione dell'agricoltura e alle attività edilizie e in questi passi è menzionata ancora una volta la corda per misurare.

Questi strumenti, poi, sarebbero stati usati figurativamente per simboleggiare le virtù, le capacità e le opere di giustizia dei re come, ad esempio, nella stele del codice di leggi di Hammurabi, in cui Shamash, il dio della giustizia, darebbe al sovrano paleobabilonense i mezzi per governare in modo

<sup>143</sup> Vd. HALLO 2005, 142-162 e SLANSKI 2007, 37-59. La storia di questo dibattito è ripercorsa in modo puntale da questi due studiosi, che riportano anche la documentazione iconografica e testuale, per cui, per questi aspetti, si rimanda a questi articoli e alla loro bibliografia. Vd. anche KOCISZEWSKI 2009; SPYCKET 2000; WIGGERMAN 2007.

<sup>144</sup> Hallo nota che l'apparizione della canna e dell'anello è posteriore a quella della canna con l'anello e la fune. Infatti, la prima attestazione sarebbe datata al regno di Amar-Sin. Si tratta del sigillo di Lugal-engardu, trovato a Nippur, su cui è rappresentato un re di profilo (verosimilmente Amar-Sin) nell'atto di versare una libagione su un vaso da cui esce un ramo di palma da cui penzolano, ai lati, dei frutti di dattero. Il re liba di fronte alla dea Inanna, in posizione frontale, riconoscibile per le armi che le fuoriescono dalle spalle. Nel testo dell'iscrizione, del resto, il sovrano è definito "amato di Inanna". La dea porge al re il bastone e l'anello. Alle spalle di questi personaggi vi sono due divinità barbute, di dimensioni minori, con in mano delle coppe. Di fronte al dio che si trova dietro il re vi è un'altra pianta, dai rami irregolari. La parte inferiore dei corpi di queste divinità minori è decorata con il motivo a scaglie usato per rappresentare i rilievi montuosi e lo stesso piano su cui poggiano le figure è coperto dal medesimo motivo. Vd. BUCHANAN 1972, 96-101. Per il testo dell'iscrizione vd. HALLO 1972, 87-95.

<sup>145</sup> Sono attribuiti, per esempio, alla dea Ninimma, nel testo in etcsI, c.4.21.1.

<sup>146</sup> Vd. etcsI, c.1.1.3: 412-414.

<sup>147</sup> Vd. etcsI, c.1.2.2.1.

<sup>148</sup> Vd. il testo Lipit-Eshtar B in etcsI, c.2.5.5.2: 23-24.

<sup>149</sup> La corda e la canna per misurare sono attribuiti a Nisaba anche nell'inno templare, alla riga 141, vd. etcsI. c.4.8.0.1: 141.

<sup>150</sup> Secondo Hallo (2005, 161) l'anello, a differenza del bastone e della corda legata al naso attestati congiuntamente nei testi per due millenni, ricorre come insegna (tra l'altro solo divina e non regale) esclusivamente in epoca tarda. Vd. KRECHER 1976-1980, 109-114.

<sup>151</sup> vd. etcsI, c.1.4.1: 24-25, 112-113, 155.

<sup>152</sup> Vd. etcsI, c.2.4.1.1: 52, 125.

<sup>153</sup> vd. il testo Shulgi C, alla riga 42, etcsI, c.2.4.2.03: 42.

### Il trionfo

appropriato sugli uomini, per giudicare cosa sia corretto e cosa sbagliato, attraverso la giusta misura.

Questi simboli potrebbero essere riconducibili, tuttavia, anche all'immagine del giogo di derivazione accadica: l'anello potrebbe in questo caso essere un capo avvolto della briglia e l'asta la verga del pastore o del bovaro. Forti suggestioni provengono dalla frequenza di questa iconografia nelle stele della vittoria o nella glittica di soggetto bellico, come avremo modo di constatare. Inoltre, anche per quanto riguarda i casi delle stele edili e di "giustizia", sembrano esserci significative prove a favore di questa interpretazione. Infatti, come si è visto, nel testo che commemora la costruzione di canali da parte di Ur-Nammu, così come nelle iscrizioni di fondazione dei re successivi, il sovrano avrebbe intrapreso i lavori dopo aver ricevuto dal dio la verga del pastore e le redini con cui governare, non dopo aver ricevuto gli strumenti da "geometra".<sup>154</sup> Nel secondo registro del lato A della stele di Ur-Nammu (fig. 27 a) potrebbe allora esser raffigurato il momento di incoronazione o di rinnovamento della regalità da parte del dio, mentre nelle scene sottostanti sarebbero rappresentati episodi posteriori, legati alle attività di costruzione del sovrano. Del resto, il re nel registro inferiore porta in spalla non l'asta e la corda, ma il cesto per la terra, una pala e un piccone, questi sì attrezzi da lavoro, chiaramente legati alle attività di costruzione.

Tornando al periodo di Ur III, l'iconografia dei nemici tenuti al laccio è presente anche nella glittica, ad esempio, nel sigillo di Attaia (fig. 27 b, tav. 217), servo di Shu-iliya (ca 2026), re di Eshnunna. Su questo sigillo è raffigurato il dio Tishpak mentre schiaccia due nemici a terra e porge con la mano destra un anello (o la corda avvolta) e una canna a Shu-iliya, mentre con l'altra mano impugna un'ascia fenestrata e una corda le cui estremità terminano su due anelli infilzati nei nasi di due nemici calpestati: in questo caso è la divinità che ha sconfitto i nemici del re e che assegna il controllo e il potere di dominarli al sovrano.

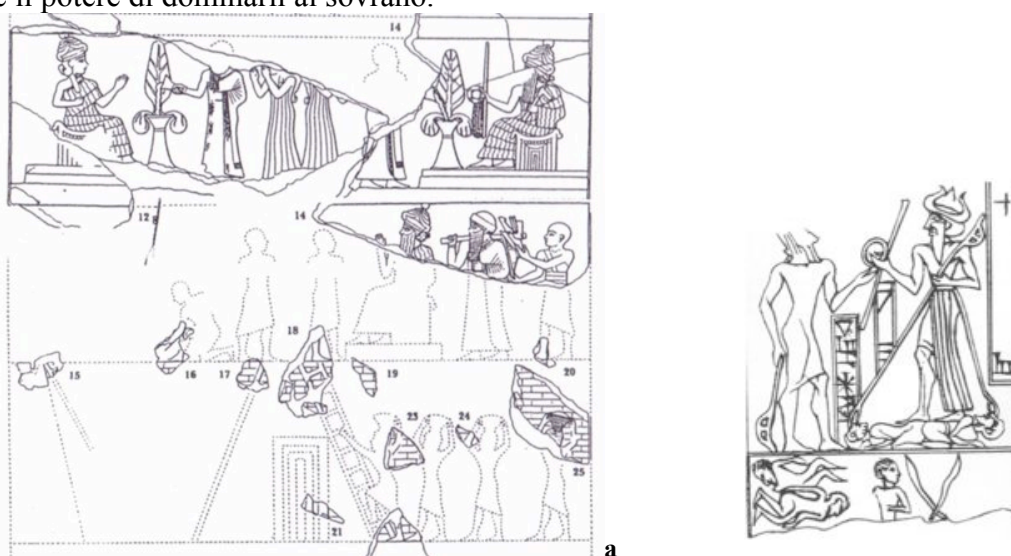


Fig. 27 dettaglio della Stele di Ur-Nammu con Nanna con il bastone e la corda in mano (HALLO 2005, 145). Impronta di sigillo di Attaya con dio che tiene aggogati i vinti (FRANKFORT *et alii*, fig. 100).

Anche nei testi del periodo paleobabilonese è la divinità che assegna la fune e quindi il potere al sovrano. Ad esempio nell'inno dedicato a Inanna in favore del re di Isin, Ur-Ninurta, si prega che questo re, dopo aver ridotto prigioniera la popolazione delle terre ribelli, possa mettere "il giogo sui loro colli" presso Isin, la sua città, secondo il destino stabilito da An, il padre degli dei, per il suo premuroso pastore.<sup>155</sup>

<sup>154</sup> Il dio tiene al petto, senza porgerla al re, un'ascia che potrebbe essere o un'arma (tenuta a riposo per il periodo di pace) o un'ascia-piccone usata durante le attività edilizie.

<sup>155</sup> Vd. il testo Ur-Ninurta A in etcs1, t.2.5.6.1: 44-55.

Il re può essere però anche colui che libera il suo popolo dal giogo, dal lavoro faticoso. Ad esempio, in un'iscrizione attribuita ad Enlil-bani (ca. 1916 a.C.), il re di Isin afferma che in virtù del favorevole destino fissatogli da Enlil a Nippur, egli, dopo aver stabilito la giustizia a Nippur, assicurò il cibo al suo popolo, come un pastore con le pecore (metafora esplicitata) e “alzò il pesante giogo dai loro colli” (RIME 4, 87-88: v 1-24). È interessante notare come nel passo successivo sia descritto in modo analogo il trattamento rivolto alla città di Isin, dove pure il re stabilisce la giustizia, rende la terra contenta, riducendo la tassa del grano, il numero dei giorni di prestazione del servizio (RIME 4, 89: VI 1-23), a riconfermare la valenza “economica” dell'immagine del giogo.

L'immagine della fune come simbolo di governo ricorre costantemente nelle iscrizioni di fondazione che commemorano le imprese edilizie patrocinate da Hammurabi sui santuari delle diverse città della Babilonia. In questi testi lo schema è sempre lo stesso: si racconta come in seguito all'affidamento del governo delle terre di Sumer e di Akkad ad Hammurabi da parte delle divinità tutelari del tempio in questione e dopo la consegna nelle mani del re del laccio al naso (*šerretu-ÉŠ.KÌRI*) per governare, il sovrano abbia compiuto i lavori di restauro o di edificazione ex-novo.<sup>156</sup> Anche il successore di Hammurabi, suo figlio Samsuiluna, impiegò questa immagine del laccio come simbolo di governo affidatogli dagli dei nelle sue iscrizioni di fondazione: ad esempio, nel testo che commemora la costruzione del muro di Nippur, Enlil dà al re il *šerretu* per governare sulle quattro regioni della terra (RIME 4, 373: 5-11).

L'iconografia del nemico aggionato alla divinità ricorre in quest'epoca sul rilievo rupestre di Sar-i Pul (tav. 224, fig. 28): Ishtar infatti vi è rappresentata con nella mano sinistra abbassata una corda che passa per due anelli posti ai nasi di due vinti nudi e inginocchiati con le mani legate dietro la schiena. La dea porge inoltre al sovrano Anubanini un anello. In questo rilievo è celebrato il trionfo del sovrano secondo il volere e l'appoggio divino: anche la dea, come il re, calpesta il vinto e assegna al sovrano il diritto di dominare sul popolo sconfitto.



Fig. 28 rilievo rupestre di Anubanini a Sar-i Pul (POSTGATE – ROAF 1997, 151, fig. 7).

Nella glittica paleobabilonese ricorrono anche figure con un giogo vero e proprio sulle spalle.<sup>157</sup> Un esempio (fig. 29 a) è il sigillo del re di Carchemish, Aplahadana, proveniente da Acemhöyük,

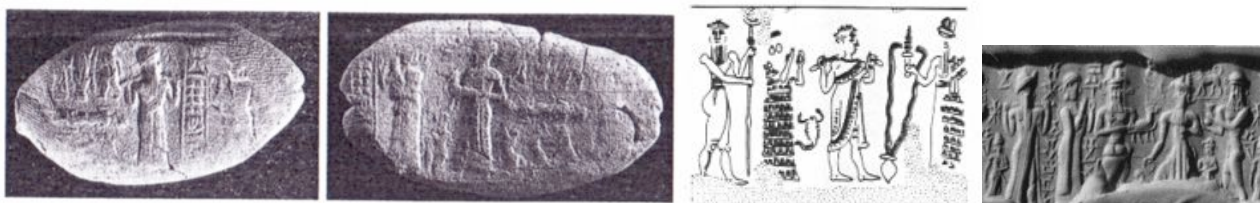
<sup>156</sup> In un'iscrizione che concerne l'edificazione di un magazzino per Enlil a Babilonia, il sovrano afferma di averlo costruito all'epoca del suo regno, “quando il dio Enlil mi fece governare il popolo della terra, (e) consegnò le loro redini (*šerretu*) nelle mie mani” (RIME 4, 337: 15-19). Un'altra testimonianza è un'iscrizione su una tavoletta di fondazione commemorativa della costruzione di un canale, in cui ancora una volta la sentenza usata per contestualizzare l'opera del sovrano, ovvero il suo periodo di governo, è “quando gli dei Anum e Enlil mi diedero la terra di Sumer e di Akkad da governare, (e) affidarono il loro laccio al naso (*šerretu*) nelle mie mani” (RIME 4, 341: 10-16). Anche su un'altra iscrizione che commemora i lavori di Hammurabi presso l'Ebabbar di Larsa la sentenza è sempre la stessa, solo che in questo caso è Utu che ha affidato il laccio (ÉŠ.KÌRI) con cui governare su Sumer e su Akkad al re (RIME 4, 351: 17-23). Un altro esempio è attestato in un'iscrizione di fondazione che commemora i lavori condotti dal re nel tempio di Inanna a Zabala in cui è Inanna che consegna il laccio (ÉŠ.KÌRI) al re (RIME 354: 21-28) e in un'iscrizione che concerne la costruzione di un tempio per Marduk a Borsippa, dove però in questo caso non è Marduk ma Enlil che ha dato la terra e il popolo a lui da governare e il laccio *šerretu* (RIME 4, 355: 20-26).

<sup>157</sup> Le attestazioni di questa iconografia nella glittica sono indicate in COLLON 1982, 52.

### *Il trionfo*

noto per diverse impronte su bulla<sup>158</sup>: in questo caso, vi sono rappresentati una figura forse regale, con barba lunga, copricapo a falda alta, tunica lunga e un'asta portata sulle spalle le cui estremità stringe con le mani al cospetto di una dea supplicante e di un sovrano offerente. Su un altro sigillo (fig. 29 b)<sup>159</sup> un personaggio imberbe, con capelli corti, tunica corta frangiata e trave sulle spalle è rappresentato al cospetto di un dio con vaso zampillante e con alle spalle una dea supplicante e un uomo-toro con stendardo divino. Su un altro sigillo (fig. 29 c, tav. 325), proveniente probabilmente da Sippar, è raffigurato un personaggio con barba lunga, vestito con una tunica che gli lascia scoperta la gamba sinistra, con una trave sulle spalle, preceduto da una dea intercedente, rivolta verso un dio (Sole per Collon) che impugna il bastone e l'anello, a cui un uomo-toro e un eroe nudo con capigliatura a riccioli presentano delle offerte alimentari.

Non è chiaro se questa figura con giogo sia un re, come interpretato da Collon o un dio: nel primo caso infatti verso di lui è rivolto un offerente, mentre negli altri due è esso rivolto verso una divinità superiore (per la tiara a corna multiple). Per quanto riguarda il secondo sigillo, la scena potrebbe rappresentare la concezione mesopotamica del ruolo dell'uomo nei confronti del mondo divino: l'uomo deve lavorare la terra resa fertile e feconda dal dio. Potrebbe trattarsi, considerata la polisemia del simbolo del giogo, di una rappresentazione del sovrano "pio", oppure, ma meno verosimilmente, di una raffigurazione che celebra il trionfo della divinità onorata con offerte su un dio rivale sottomesso.



**Fig. 29** sovrano aggiogato su una sigillatura del sigillo di Aplahadana (COLLON 1995, 50); impronta di sigillo con re o dio con giogo sulle spalle (COLLON 1982, 52 n. 18; COLLON 1986, 379).

Ritornando all'iconografia del capestro, che continua nelle epoche successive, alcune testimonianze provengono anche dall'Egitto. Nella tomba di Ken-Amon a Tebe, ad esempio, è rappresentato il giovane Amenhotep II (1548-1292 a.C.) calpestare e tenere con delle corde nove nemici inginocchiati (fig. 30 a). Notiamo come la corda sia arrotolata ad anello nella mano del faraone, che stringe anche uno scettro. Anche su un bassorilievo dalla tomba di Horemheb (1319-

<sup>158</sup> A sinistra del nome inscritto del sovrano, è rappresentato un re, con le gambe e il volto di profilo rivolti verso destra, mentre il busto è in posizione frontale, con barba, un copricapo rotondo ad alta falda e una veste a frange. Il re tiene con entrambe le mani un'asta posta trasversalmente sulle sue spalle, interpretabile come una trave da giogo. Dall'altra parte dell'iscrizione vi è una figura di dea intercedente, vestita con una tunica a falde, con le mani levate in gesto di preghiera rivolta verso sinistra. Alle sue spalle è rappresentato nuovamente il re, di profilo, in abito cerimoniale con un animale da sacrificio tra le mani. Tra la dea e il re vi è in alto un disco solare con crescente lunare, mentre in basso una figura di eroe nudo barbuto inginocchiato rivolto verso sinistra, con le mani giunte forse a reggere un vaso. Procedendo verso destra, vi è una serie di figure disposte su due registri separati da una cornice composta da due busti uniti di re, disposti orizzontalmente tête-bêche, rivolti l'uno verso l'alto, l'altro verso il basso. Questi indossano un copricapo a falda alta e hanno il braccio destro levato di fronte al viso nel gesto della preghiera, mentre l'altro è piegato. Nel registro superiore sono rappresentate tre piccole figure di sovrani, con tunica, ognuna con un braccio alzato di fronte al volto e l'altro piegato. Nel registro inferiore, invece, sono raffigurate le zampe posteriori di un leone stante, capovolto, rivolto verso un quadrupede con corna, stante, con la testa rivolta indietro verso un leone che lo sta attaccando alle spalle. Vd. COLLON 1995, 49-51, 55.

<sup>159</sup> Si tratta di un sigillo in ematite, proveniente da Tell Atchana/Alalakh, su cui una figura umana, senza barba, con i capelli corti e una corta veste orlata, stringe con entrambe le mani una sbarra, forse un giogo, posta sulle spalle. Quest'uomo, con il busto in posizione frontale, mentre la testa e le gambe sono raffigurate di profilo, è rivolto verso una divinità stante, in profilo, dalla lunga barba, con tiara a corna multiple e lunga veste a balze, che regge un vaso da cui emerge una piantina da cui scendono due flutti d'acqua che finiscono dentro un'ampolla posta a terra. Alle spalle dell'uomo vi sono un piccolo scorpione e una dea intercedente, seguita da una figura di uomo-toro nudo, con il corpo di profilo e il volto in posizione frontale, con una lunga barba e una cintura alla vita, che regge uno stendardo divino. COLLON 1995, 52, n. 18.

1292 a.C.) a Memphis, dei vinti siriani sono condotti tramite una fune legata al loro collo da guardie egiziane (fig. 30 b). Nelle lettere dell'archivio di El Amarna, inoltre, i "vassalli" palestinesi, i più esagerati tra i "piccoli re" nell'autoumiliazione (LIVERANI 1998, 56), assicurano la propria sottomissione ai voleri e ai comandi del faraone, affermando di aver messo il proprio collo nel giogo del re e di trascinarlo.<sup>160</sup>

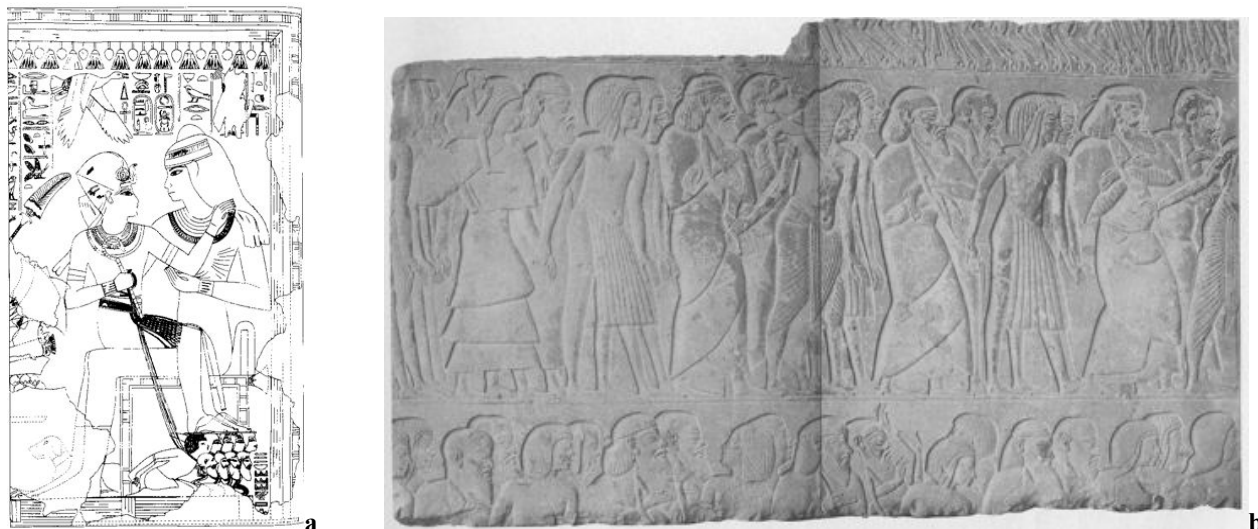


Fig. 30 a: Amenhotep II calpesta i nemici agghiogati (LIVERANI 1994, 126); b: prigionieri siriani trascinati al laccio da egiziani (ANEP, 17, fig. 49-50).

In Babilonia, anche i sovrani delle epoche successive usarono l'espressione "tenere le redini del popolo" nei loro testi, come ad esempio il sovrano cassita Agum-kakrime (1437-1420 a.C.)<sup>161</sup>, il re babilonese Šagarakti-Šuriaš (1246-1233 a.C.).<sup>162</sup> Quest'immagine è attestata all'epoca della II dinastia di Isin, nell'iscrizione del *kudurru Hinke*: secondo questo testo, che registra l'assegnazione da parte di Nabucodonosor I (1125-1104 a.C.) di un lotto di terra ad un funzionario templare, Enlil aiutò il sovrano babilonese a sconfiggere in battaglia l'esercito avversario e gli consegnò il "guinzaglio" per dominare sui suoi nemici.<sup>163</sup> Un'altra testimonianza è la sentenza di Adad-aplaidina (1068-1047 a.C.), contemporaneo di Assur-bel-kala (che come si vedrà traspose visivamente quest'immagine su un suo monumento), che su un cilindro di argilla trovato a Babilonia, celebrando il restauro del muro interno della città, dichiara: "Io sono colui che tiene nella sua mano il laccio di tutte le genti" (RIMB 2, 63: ii 1-3a).

L'immagine del giogo è tipica del linguaggio politico assiro: il giogo, pur simboleggiando la dominazione assira sulle terre conquistate, non va frainteso come un simbolo sinistro, espressione di una volontà violenta di sopraffazione. Infatti, sebbene compaia nel contesto di racconti spesso truci di battaglie, in base ai quali la sorte dei vinti è inesorabilmente drammatica (si pensi alle deportazioni, ai saccheggi, alle torture, agli assassini subiti dalle popolazioni attaccate), il giogo assiro è inteso come un fattore e una condizione necessariamente di giustizia. L'immagine del giogo è funzionale alla trasmissione di tale messaggio: il pericolo rappresentato dalle forze nemiche è totalmente, definitivamente annientato. I toni sono duri e forti perché la minaccia che è stata affrontata poteva essere grave se non letale, nonché per esorcizzare una paura latente di sconfitta.

<sup>160</sup> *šaknate kišādija ina ḥulli ša ubbalu*: "Il mio collo è messo nel giogo che porto", vd. EA 257:15. *šaknati p[an]a GIŠ nīri / ḥullu šarri bēlija ana kišādija u ubbalūšu*: "Il giogo del re, mio signore, è sul mio collo e io lo trasporto", vd. EA 296:39. LIVERANI 1998, 66 (LA 1), 122 (LA 78).

<sup>161</sup> 5R 33 I 21.

<sup>162</sup> CT 34 35:47.

<sup>163</sup> *Kakki nakirīšu ušebbīrma šerret nakrīšu qātūššu itmulḥ*: "(Enlil) distrusse l'arma del suo (di Nabucodonosor) nemico e mise la corda al naso dei suoi nemici nelle sue mani", vd. HUROWITZ 1997, 33: Hinke Kudurru ii 5.

### *Il trionfo*

Del resto l'intensità e il registro violento di queste immagini sono dovuti anche alla loro funzione deterrente, di monito, volta a spaventare e scoraggiare gli antagonisti e i ribelli.

Il giogo assiro è essenzialmente un simbolo positivo, poiché per prima cosa è quello della divinità e poi perché è quello del buon governo, essendo legato, come nel passato, all'idea del re come pastore delle genti.

I sovrani assiri nelle iscrizioni che commemorano le loro conquiste territoriali affermano di aver imposto il dominio del dio Assur sui popoli. Nell'ideologia assira, come abbiamo più volte ribadito, le imprese militari si connotano come una missione religiosa: in questo modo i sovrani assiri giustificano le guerre e il controllo di paesi stranieri definendo la divinità come destinataria dei loro sforzi bellici, per la salvezza di tutti, a beneficio anche dei nuovi sudditi, che iniziano a cooperare con gli Assiri a servizio di Assur, da cui trarranno protezione. Il giogo che il re assiro impone sui popoli conquistati è la volontà di Assur, che viene rispettata con la sottomissione, resa figurativamente con il tiro della corda.

Il giogo e la fune di cui parlano i sovrani assiri, comunque, non sono sempre solo quelli di Assur, ma sono anche quelli "personali" del re. Anzi generalmente nelle iscrizioni reali assire i sovrani tendono ad insistere più che altro sul proprio ruolo di attori in nome della divinità e allo stesso modo nelle rappresentazioni figurate sono i re che tengono in mano il laccio che lega i nemici, senza la mediazione diretta della divinità.

Il primo sovrano assiro ad usare quest'immagine è Tukulti-Ninurta I (1234-1197 a.C.). In un'iscrizione il sovrano racconta di aver portato come prigionieri ad Assur i principi della terra di Uqumenu, di aver fatto loro giurare sui grandi dei, e di aver imposto su di loro il "pesante giogo" della sua "regalità", che consiste dichiaratamente in corvée e tributi annuali, e di averli poi rilasciati (RIMA 1, 235: iii 2-iii 8). Al suo periodo di regno è stato inoltre datato l'altare<sup>164</sup>, di cui abbiamo già parlato (tav. 342, fig. 31), sulla cui base il re è rappresentato al centro della scena con in mano l'estremità di una corda avvolta a cerchio che passa vicino al volto di un uomo inginocchiato (forse era legata al suo naso) e continua a legare altri uomini in piedi alle spalle di quest'ultimo. Alle spalle del sovrano vi è un'altra figura pressoché identica, che potrebbe essere il re o il suo visir. Questi impugna un capo di una corda che procede, passando sopra le sue spalle all'indietro, collegando quattro figure di prigionieri. I prigionieri sono di dimensioni ridotte e sono tutti abbigliati in modo distinto, forse a raffigurare i capi di diverse località conquistate.

Parallelamente al "giogo della regalità" e non del dio, menzionato nell'iscrizione, in questo monumento il trionfo è opera del re e il dominio sui vinti è in mano solo al sovrano, non più alla divinità come nelle fonti iconografiche precedenti. Allo stesso tempo, però, questa scena è scolpita sulla base di un altare. Considerata la destinazione culturale del supporto, non si tratta quindi di un rilievo esclusivamente commemorativo. È possibile che il sovrano volesse offrire agli dei per ringraziarli dell'aiuto la vittoria ottenuta sulle popolazioni delle regioni montuose, e che ne volesse garantire così la durata.

È da ricordare che nelle fonti testuali Tukulti-Ninurta I intraprende campagne militari sempre per volere degli dei, per sottomettere coloro che erano ostili ad Assur. Gli epiteti che ricorrono nelle sue iscrizioni esaltano le capacità belliche del re e la sua forza, ma ancora una volta, come nel passato, il re è definito "il pastore delle quattro regioni dietro il dio Shamash" (RIMA 1, 262: 24-26), "colui che accetta i loro doni, il pastore che si occupa di loro, e il pastore che li amministra in modo opportuno". Il giogo, in questo rilievo, è quindi simbolo di cattura e di vittoria, ha poi una valenza

---

<sup>164</sup> Nel campo principale di questo altare, di forma parallelepipedica, tra due geni o "eroi" con sei riccioli, portatori di stendardi divini che terminano con il disco radiato di Shamash (gli stendardi indicano probabilmente l'entrata ad un santuario), con un'acconciatura a boccoli di discendenza accadica, vi è il sovrano in piedi, di profilo, con il braccio destro alzato e l'indice teso, quindi in atteggiamento di preghiera. Il disco solare ad otto raggi che corona gli stendardi e le teste dei portatori e che segna il pennacchio nelle gole dello zoccolo potrebbe collegare quest'opera a Shamash, oppure potrebbe trattarsi di dischi stellati e quindi la destinataria potrebbe essere Ishtar come dea della stella del mattino e della sera, Venere. Gli eroi sono coloro che spalancano le porte del cielo per far apparire il sole o Venere. Vd. INVERNIZZI 1992b, 146-149. MATTHIAE 1997, 31-32. MOORTGAT-CORRENS 1989, 207-208.

economica (i cavalli potrebbero alludere al tributo) e, infine, politica, a rappresentare il dominio paternalistico del re assiro.



Fig. 31 rilievo sulla base dell'altare di Tukulti-Ninurta I (INVERNIZZI 1992b, 146).

Alla fine del periodo medio-assiro, Tiglatpileser I (1114-1076 a.C.), nei suoi Annali afferma ancora di aver imposto il “pesante giogo della sua regalità” (*nīr bēlūtīm kabta*) sui suoi nemici, o meglio sui nemici del dio Assur, e su coloro che avevano smesso di presentargli tributo, per far loro seguire la volontà di Assur, rendendoli vassalli del dio.<sup>165</sup> Annota, anche, di aver donato agli dei parte del bottino e dei tributi dalle terre conquistate (RIMA 2, 16: ii 58-62). Nelle iscrizioni di Tiglat-pileser I è evidente il valore economico del giogo, dato che i vinti soggetti al *nīr bēlūtīm* dovevano far arrivare alla città di Assur tributi e tasse (vd., ad esempio, RIMA 2, 17: 91-95).

Proseguendo in ordine cronologico, l'iconografia del vinto aggogato ricorre nell'“Obelisco spezzato” di Assur-bel-kala (1073-1056 a.C.) (tav. 343: fig. 32), mentre nell'iscrizione, che comunque è frammentaria (RIMA 2, 99-105), non ricorre l'immagine del giogo. Il sovrano tiene nella mano sinistra una mazza e una doppia corda, che si arrotola a formare una specie di cappio, con due estremità che penzolano verso il basso, mentre una parte della corda è tirata e termina nella mano di una delle quattro figure di vinto rappresentate di fronte a lui. Il sovrano ha l'altra mano sollevata a ricevere un arco che gli allunga la mano divina di Assur dall'alto. Nel rilievo, come nelle iscrizioni regali assire, il dio Assur, insieme agli altri dei, guida e benedice l'azione politica e militare del sovrano e lo dota di armi imbattibili. I vinti, aramei, di dimensioni inferiori rispetto al re, e con il busto leggermente piegato in avanti (forse erano inginocchiati), hanno il volto rivolto verso Assur-bel-kala e le mani sollevate in gesto di supplica. La figura più prossima al sovrano sembra rappresentata nell'atto di preghiera con l'indice alzato rivolto verso il re. La loro condizione non è funesta (sono vivi) né troppo umiliante (sono vestiti e non calpestati). I nemici, grazie al favore divino e alla forza dell'esercito, si sono sottomessi e sono stati assimilati nell'ordine, nel sistema guidato dal sovrano assiro.

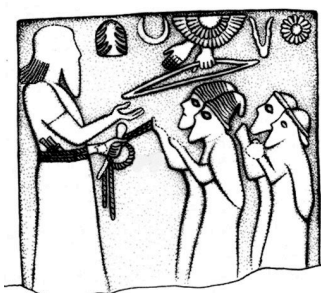


Fig. 32 “Obelisco spezzato” di Assur-bel-kala (ORNAN 2007, 60, fig. 1).

I sovrani successivi, tra cui Tukulti-Ninurta II (890-884 a.C.), Assurnasirpal II (883-859 a.C.), Salmanassar III di cui rimangono lunghe iscrizioni nonché rilievi, non impiegarono l'immagine del

<sup>165</sup> *nīr bēlūtīja kabta elīšu ana šāt ūmī ukīn*: “Io imposi su di lui il pesante giogo della mia dominazione per tutti i giorni a venire”, vd. RIMA 2, 16: 54-55. *māt alzi u māt purulumzi ša bilāssunu u madatāšunu ušamsikuni nīr bēlūtīja kabta elīšunu ukīn*: “Misi il pesante giogo della mia regalità sulle terre di Alzu e di Purulumzu che avevano abbandonato (la pratica di pagare) il tributo e tasse (cosicché loro annualmente spediscono tributi e tasse alla mia presenza alla mia città di Assur)”, vd. RIMA 2, 17: ii 90-94. Vd. anche RIMA 2, 19: 85-87; RIMA 2, 58: 23.



## Il trionfo

giogo né verbalmente<sup>166</sup> né figurativamente. La metafora del giogo e della fune di Assur a cui sono sottoposti i nemici vinti ricorre però di frequente nelle iscrizioni regali di Tiglatpileser III<sup>167</sup>, di Sargon II<sup>168</sup>, di Esarhaddon<sup>169</sup> e di Assurbanipal<sup>170</sup>.

Nelle iscrizioni di Sargon<sup>171</sup>, poi, in cui i vinti sottomessi, secondo una formula standard, sono detti tirare la fune del re, è evidente che l'assoggettamento espresso con l'immagine del giogo consisteva non solo nel pagamento di un tributo al sovrano assiro<sup>172</sup>, ma anche nella fornitura di manodopera per l'edificazione di una città, Dur-Sharrukin, e del suo palazzo, dove il sovrano in seguito avrebbe ricevuto tutti i principi delle quattro regioni della terra con i loro doni.<sup>173</sup> Nei testi di Sargon ritorna inoltre l'idea che la salvezza dell'uomo dipenda dal suo assoggettamento al volere del re, esattamente come ne è garanzia il piegarsi al volere degli dei: *malkī ... ša ana nīr bēlūtija iknušūma ēterū napšāssun*: "i re che si sottomisero al mio giogo si salvarono".<sup>174</sup> Le genti ribelli al giogo assiro andavano, del resto, incontro alle punizioni più atroci, come la deportazione,

<sup>166</sup> Forse un'attestazione possibile ma non certa si trova nel testo iscritto sulle porte di Balawat di Salmanassar III, vd. LUCKENBILL 1989b, 227.

<sup>167</sup> Ad esempio: *itti nīši māt Aššur amnūšunuti [n]īri Aššur bēlīja kī ša Aššurī*: "Li annoverai tra il popolo d'Assiria, imposi su di loro come sugli Assiri il giogo del mio signore Assur", vd. Rost Tigl. III 4:18.

<sup>168</sup> Ad esempio, *ša ... Adā Šurdaja emīdu nīri Aššur*: "(Sargon) che impose il giogo di Assur su Adā di Šurda", vd. LUCKENBILL 1989b, 62, Lyon Sar. 5:33. *nišē māt Aššur<sup>ki</sup> ina qirib Gargamiš ušēšībma nīr<sup>d</sup> Aššur bēlīja emīdsunuti*: "Insediati Assiri a Carchemish e imposi su di loro il giogo del mio signore Assur", vd. LUCKENBILL 1989, 4, Lie Sar. 76. *ušaldida ab[šān<sup>d</sup> Aššur*: "Feci tirare il giogo di Assur (al popolo di Hatti)", LUCKENBILL 1989, 101, VAS 1 71 26. La sudditanza al regno assiro si connota di valenze morali: coloro che si rifiutano di servire il sovrano assiro e quindi Assur errano sulla terra come ladri: *ša māt Mandaja dannūti ša nīr<sup>d</sup> Aššur islūma šadū u madbaru irtappudu šarrāqīš*: "(...la terra) dei potenti Medi, che si erano liberati del giogo di Assur e vagavano per i monti e il deserto come ladri", vd. LUCKENBILL 1989, 10, Lie Sar. 189. Altre menzioni del giogo di Assur in LUCKENBILL 1989b, 2, 23, 40, 41, 46, 78, 103, 108, 111 e in AfO 14 46:16: *ana nīr Aššur ušaknišūšūma emidduš abšānu*: "(la gente che) io sottomisi al giogo di Assur, su cui imposi la fune".

<sup>169</sup> Ad esempio, "I re, i governatori, i prefetti, i sindaci, misi sulle loro terre, e imposi su di loro il giogo di Assur, mio signore", vd. LUCKENBILL 1989b, 274.

<sup>170</sup> Ad esempio: *mātāti ... la [māgi]rīja ušakniša ana nīr Aššur*: "feci sottomettere al giogo di Assur le terre a me disobbedienti", vd. OECT 6 pl. 11 K.1290 r.6. *nīr Aššur ša islū emīssunuti*: "imposi su di loro (ancora) il giogo di Assur di cui si erano liberati", vd. Streck Asb. 40 iv 103.

<sup>171</sup> *šūt rēšīja bēl pīhati elīšunu aškūnma itti nišē māt Aššur amnūšunūtīma išuṭtu abšāni*: "Nominai come governatore su di loro un mio ufficiale e li contai (nel censimento) con il popolo del paese di Assiria e così tirano la mia corda", vd. Lie Sar. 262, LUCKENBILL 1989b, 14, 32, 33;...*Mannaja ardu kānšu šādīd nīrīja*: "(Iranzu), il re dei Mannei, un umile servo (mio), che tira il mio giogo", vd. Winckler Sar. pl. 31 No. 65:36. LUCKENBILL 1989b, 27. Un servo servizievole che tira il suo giogo è anche Taltā di Ellipi, vd. LUCKENBILL 1989b, 33. *aššu ša Urzana ana zikir Aššur la išḫutūma nīr bēlūtija islūma imīšu ardūtī*: "Urzana non rispettò il comando di Assur, liberandosi del giogo della mia dominazione, e disdegnando di servirmi", LUCKENBILL 1989b, 94-95, TCL 3 346, 80. "Misi su di loro (popolo di Ellipi) il mio giogo reale e loro tirano il mio giogo", LUCKENBILL 1989b, 24. Elenco di popoli sottoposti al giogo della sua regalità in Luckenbill 1989 II, 26, 48, 49, 50, 52, 54, 72. Altri esempi: *ša ... gimir mātīšu rapaštīm malmālīš izūzūma ... emīdu nīrūšu*: "che divise a metà il suo (di Merodachbaladan) intero vasto territorio e lo sottomise al suo giogo", vd. Winckler Sar. pl. 39:54. *adi URU...ša KUR...emīdu apšānšu*: "che impose la sua fune così lontano fino alla città di...nel paese di...", vd. Lyon Sar. p. 14:30. *ša ... hammāmī ša arba<sup>2</sup>i iddū širretu*: "egli mise funi al naso degli usurpatori da qualsiasi paese", vd. Lyon Sar. 2:9.

<sup>172</sup> *ša nīr Aššur islūma iklū tāmartuš*: "(Kiakki della città di Shinuhtu) che si liberò del giogo di Assur e negò (trattenne) il suo tributo", vd. Winckler Sar. Pl. 31:28, pl. 32:55, Lie Sar. 189, LUCKENBILL 1989b, 27. *(m)dalta (māt) elli[pa]ja ardu kānšu šādīd [nī]rīja 5 nagīēšu ibbal[ki]tūšūma mandatti aššur bēlīja nadan šattīšunu iklū nagīe šašunu ḫuḫarīš*: "Dalta di Ellipi, un servo sottomesso che tira il mio giogo, 5 delle sue province si ribellarono contro di lui e trattennero il tributo del dio Assur, mio signore, il loro pagamento annuale", vd. Iraq 16, 176:42-46. Per il medesimo episodio vd. LUCKENBILL 1989b, 109.

<sup>173</sup> *Ina tenēšēti nākīrī kišitti qātēja ša Aššur ušaknišu ana šēpēja ušaknišūma nīr bēlūtī[ja] emīssunūtī] išuṭtu abšāni āla ēpuš*: "Con la popolazione nemica come prigioniera che Assur mise ai miei piedi cosicché portassero il mio giogo, tirassero la mia fune, costruì una città", vd. LUCKENBILL 1989b, 37, 50-51, 52. Winckler Sar. Pl. 35 No. 75:154.

<sup>174</sup> Si pensi al caso di Assur-li'u di Karalla e di Itti di Allabra, che non avevano rispettato i termini della dominazione assira che furono, il primo ucciso, mentre l'altro deportato insieme alla corte e alla popolazione. LUCKENBILL 1989b, 29, Winckler Sar. Pl.38 No. III 37. O all'episodio del fedele Taltā di Ellipi, che fu aiutato da Sargon a placare una rivolta nella sua regione, LUCKENBILL 1989b, 30.

l'impalamento e la distruzione delle terre.<sup>175</sup> Sennacherib, ad esempio, nella cronaca della sua quinta campagna contro le tribù ad est del Tigri, racconta di aver attaccato e devastato una serie di città (Tumurru, Sharum, Ezama, Kibshu, Halgidda, Kua, Kana), arroccate sui picchi montuosi come nidi di aquile, la cui popolazione non si era sottomessa al suo giogo (*la kitnūšu ana nīrī*).<sup>176</sup>

Nei testi di Sennacherib è la divinità che stabilisce che le genti si sottomettano al re assiro. Ad esempio, nella *Bavian Inscription*, che celebra principalmente le sue imprese edilizie, il re afferma che grazie al sostegno degli dei (Assur, Anu, Enlil, Ea, Sin, Shamash, Adad, Marduk, Nabu, Ishtar, Sebitti), dopo aver marciato dal Mare Superiore al Mare Inferiore, fece piegare ai suoi piedi i principi delle quattro regioni (del mondo), cosicché questi iniziarono a tirare il suo giogo.<sup>177</sup>

Anche nei testi di questo re è evidente la valenza economica del “giogo”: ad esempio, nel racconto della seconda campagna combattuta contro le tribù orientali del Tigri, egli afferma di aver ricevuto il tributo dai Medi, gente lontana di cui i sovrani precedenti non avevano nemmeno mai sentito il nome, e di averli quindi sottomessi al giogo del suo governo<sup>178</sup>; nel resoconto della terza campagna mossa contro la Siria e la Palestina, Sennacherib afferma di aver deportato il re di Ashkelon e la sua corte in Assiria poiché questi non si era sottomesso al suo “giogo” e di aver messo sul trono un nuovo sovrano che si sarebbe piegato al pagamento del tributo nella forma di regali.<sup>179</sup> Descrivendo, poi, l'impresa contro Ezechiele, che non si era sottomesso al suo giogo (*ša la iknūšu ana nīrīja*) e contro i sovrani delle altre città della regione, racconta come dopo aver distrutto e saccheggiato i centri e deportatane la popolazione, avesse aumentato il tributo annuale, oltre ad impadronirsi di un ricchissimo bottino che è elencato minuziosamente.<sup>180</sup> Sennacherib, inoltre, narra che con la popolazione deportata dalle terre che non si erano aggiogate (tra cui Caldei, Aramei, Mannei, gente della terra di Kue e di Hilakku), fece ricostruire il suo palazzo “Senza Rivali”.<sup>181</sup>

Esarhaddon parla del suo giogo da cui i re di Sidone e di Tiro si erano liberati o afferma di aver imposto il pesante giogo della sua regalità sui popoli che non si erano resi colpevoli di ribellione, mentre aveva distrutto gli altri (i Cimмери e la popolazione di Hilakku).<sup>182</sup> Dichiarò, poi, di aver

<sup>175</sup> Vd., ad esempio, il resoconto della prima campagna di Sennacherib: *šarrišu ēmid abšāni*: “misi il mio giogo su Ezechiele, il suo re”, vd. OIP 2 86:15. *ša ana nīrīja la iknūšu assuḥamma*: “deportai (le genti) che non si erano sottomesse al mio giogo”, vd. OIP 2 104 v 54, 32 iii 19. *alul gašišiš*: “coloro che non si sono sottomessi al mio giogo impalai su pali”, vd. OIP 2 55:62. *gimir malkī ša kibrāti šēpūa ušaknīšma išuṭu abšāni*: “soggiogai tutti i governatori dei quattro angoli, e loro tiravano la mia corda”, vd. AfO 20 88:8. “E i cittadini nemici, forti e orgogliosi, che non si erano sottomessi al mio giogo, abbattei con la spada e appesi su pali”, LUCKENBILL 1989b, 133. “gli abitanti della città di Hirimme, deboli nemici, che da tempo non si erano sottomessi al mio giogo, abbattei con la spada”, LUCKENBILL 1989b, 134.

<sup>176</sup> Vd. LUCKENBILL 1989b, 144, BAL 1979, 78: 75-79.

<sup>177</sup> Vd. LUCKENBILL 1989b, 149, 195.

<sup>178</sup> *Ina ta-a-a-ar-ti-ia ša Ma-da-a-a ru-qu-(ú)-te ša ina šarrānī abbīja mamman la iš-mu-ú zikir mātīšun ma-da-ta-šū-nu ka-bit-tu amḥur ana nīri belutīja ú-šak-ni-su-nu-ti*, vd. BAL 1979, 72: 33-36: “Durante la mia marcia di ritorno ricevetti il tributo pesante dei lontani Medi, il cui nome nessuno tra i re, miei padri, aveva sentito. Al giogo della mia regalità li feci sottomettere”. Lo stesso episodio ricorre anche sul “Bellino Cylinder” del British Museum, e su altri documenti vd. LUCKENBILL 1989b, 136, 142.

<sup>179</sup> *U Šidqa šar Isqalluna ša la iknūšu ana nīrīja ilānī bīt abīšu šaššu aššassu mārīšu mārātīšu aḥḥīšu zēr bīt abīšu assuḥamma ana māt Aššur uraššu Šarruludari mār Rukibtī šarrāšunu maḥru eli ništ Isqaluna aškūnma nadan bilti kadre-e belutīja emidsūma išaṭ abšāni*, vd. BAL 1979, 73-74: 58-68: “Ma Sidka, re di Ashkelon, che non si era sottomesso al mio giogo, gli dei della casa di suo padre, egli stesso, sua moglie, i suoi figli, le sue figlie, i suoi fratelli, il seme della casa di suo padre, strappai e portai in Assiria. Sharru-lu-dari, figlio di Rukibtī, loro re precedente, misi sopra la gente di Ashkelo e imposi su di lui il pagamento del tributo (nella forma di) regali alla ia maestà. Egli accettò di portare il mio giogo.” Lo stesso episodio è raccontato anche in altri documenti, vd. LUCKENBILL 1989b, 142.

<sup>180</sup> Vd. BAL 1979, 74-75: 18-49. LUCKENBILL 1989b, 143, 154.

<sup>181</sup> LUCKENBILL 1989b, 161, 166.

<sup>182</sup> Ad esempio: “Abdi-milkutti, re di Sidone, che non temeva la mia maestà, che non prestava ascolto alla parola delle mie labbra, che confidava sul mare spaventoso e che si era liberato del mio giogo,-Sidone, la sua città di guarnigione, che si trova nel mezzo del mare, ... come un pesce lo catturai dal mare e gli tagliai la testa”, vd. LUCKENBILL 1989b, 205. Per l'altro episodio vd. LUCKENBILL 1989b, 207, 213, Thompson Esarh. Pl. 16 iv 28. “...che non tirava la mia fune *abšāni* (del giogo)”, vd. RIMB 2, 174: 9'. Per l'episodio del re di Tiro vd. LUCKENBILL 1989b, 219-220. All'epoca di

## Il trionfo

rimosso dal trono il re caldeo di Bit-Dakkuri e di averlo sostituito con un altro che gli era vassallo ovvero che tirava la sua corda.<sup>183</sup> Usa quest'immagine anche parlando di Shidirparna e di Epardu, capi medi, che non si erano piegati al re assiro e che per questo furono attaccati e deportati in Assiria insieme alla popolazione, al bestiame, alle pecore e ai cammelli della Battriana.<sup>184</sup> Infine, nel testo dell'iscrizione scolpita sulla stele di Zincirli il re si definisce "principe potentissimo che tiene le redini dei principi"<sup>185</sup> nonché l'immagine è resa anche visivamente nella rappresentazione figurata del monumento.

Anche nella *lettera ad Assur*, in cui Esarhaddon riferisce al dio sulla sua ottava campagna, il sovrano assiro racconta che Shupria, re della città di Ubbume, vinto e umiliato, gli implorò pietà e gli giurò che il suo popolo avrebbe portato il suo giogo, ovvero "tributo e tasse, annualmente, senza interruzione".<sup>186</sup> In altre iscrizioni Esarhaddon è definito "colui che mette le briglie ai sovrani delle quattro regioni (del mondo)" e di seguito è detto che il re fece in modo che le popolazioni nemiche conquistate portassero "la cesta e il cuscino" e modellassero "i mattoni"<sup>187</sup>; inoltre, dalle terre nemiche assoggettate il sovrano si fece arrivare legni e pietre di ogni genere per il restauro del suo palazzo a Ninive.<sup>188</sup> Pure nel testo della tavoletta in alabastro trovata ad Assur, in cui sono commemorate le imprese edilizie del sovrano ad Assur e a Babilonia e in cui, nella parte introduttiva, sono riassunte le campagne militari del re, è scritto che i governatori dei territori conquistati tirano la "funne" di Esarhaddon, ovvero presentano offerte regolarmente agli dei d'Assiria e tributi e tasse al re.<sup>189</sup>

Nei testi di questo re il giogo, oltre che come simbolo di dominio sui nemici<sup>190</sup>, ricorre anche come metafora di schiavitù nell'iscrizione del monumento di pietra basaltica nera, conservata al British Museum, in cui è commemorata l'opera di restauro di Babilonia e dell'Esagila da parte del re assiro, dopo la distruzione per mano di Sennacherib.<sup>191</sup> All'inizio del testo è ricordato come Marduk avesse deciso di distruggere Babilonia per punire i suoi abitanti per il saccheggio dell'Esagila e per la cessione agli Elamiti dell'oro, dell'argento e delle pietre preziose del tempio. Le conseguenze dell'attacco del dio sarebbero state l'abbandono della città da parte delle altre divinità e la riduzione in schiavitù ("al giogo e ai ceppi") della sua popolazione, che il sovrano assiro afferma di aver liberato.<sup>192</sup>

Vi è un altro aspetto in questo testo che merita attenzione. Secondo la ricostruzione dei fatti contenuta in quest'opera, placata l'ira di Marduk, Esarhaddon avrebbe intrapreso i lavori di restauro, secondo la volontà degli dei rivelata dalle stelle.<sup>193</sup> Esarhaddon afferma di aver fatto

---

Esarhaddon sono datati anche dei nomi di città, che contengono questa immagine, come, per esempio, *Aššur-nīršu-rappiṣ* "Assur che estende il suo giogo", *Aššur-nīrka-rappiṣ* "Assur che estende il tuo giogo". Vd. Borger Esarh. 107:34.

<sup>183</sup> LUCKENBILL 1989b, 207, 213.

<sup>184</sup> *Ibid.*, 209, 215.

<sup>185</sup> *Ibid.*, 225.

<sup>186</sup> *Ibid.*, 232.

<sup>187</sup> *Ibid.*, 238, 270.

<sup>188</sup> A tal proposito si leggano le iscrizioni dei Prismi S, B, A, C tradotte in *ibid.*, 265-268.

<sup>189</sup> *Ibid.*, 274.

<sup>190</sup> *ša hīṭtu u gullultu la iṣū*: "sugli altri che non ebbero offesa o colpa, io misi il pesante giogo della mia dominazione", vd. Thompson Esarh. iii 54 (=1R 45 ii 19). *niṣē ašibūti mātāti šātina ušakniša ana nīrja*: "feci sottomettere al mio giogo i popoli che vivono in queste terre", vd. Thompson Esarh. Pl. 16 iv 28. *ša eli šadē dannūti taklūma ultu ūmē pani la kitnūšū ana nīri kabtu nīr bēlūtija ēmissunuti*: "coloro che confidavano nelle loro potenti montagne e dai tempi antichi non erano sottomesse al giogo, imposi il pesante giogo della mia dominazione su di loro", vd. Borger Esarh. 51 iii 51, 55 iv 50. *ina kussišu ušēšibma išaṭ abšāni*: "insediai... nel suo (del re deposto) trono ed egli tira la mia corda", vd. Borger Esarh. 52:70. *mukīl širrit malikī*: "che tiene i re per le corde legate al naso", vd. Borger Esarh. 96:24. *šūt rēšika elīšunu šukūnma lišutu abšānka*: "metti i tuoi ufficiali sopra di loro cosicché possano tirare la tua funne", vd. Borger Esarh. 103:13. *[t]āmeḥ širrit[it]*: "tiene il guinzaglio", vd. Borger Esarh. 118 95:7.

<sup>191</sup> Altri documenti sono legati a questo episodio, vd. LUCKENBILL 1989b, 242-264.

<sup>192</sup> Vd. *ibid.*, 243, 244.

<sup>193</sup> Il prisma spezzato di Esarhaddon, conservato al British Museum (78,223) e la tavoletta K. 192 sempre del British Museum forniscono maggiori dettagli circa le indicazioni astrali e i presagi relativi, vd. *ibid.*, 246, 250-251.

portare la cesta di terra e il cuscino per la testa a tutta la popolazione della Babilonia, ovvero di averla impiegata per i lavori, immagine che richiama alla mente l'episodio narrato nell'Atra-hasis. In questo passo è poi descritto il rituale di riedificazione del santuario: il re liba sulle fondamenta con olio, miele, burro, vino; mette il cuscino sulla testa; modella in uno stampo il mattone di fondazione; ricostruisce e allarga, alza, rende magnifici l'Esagila e gli altri santuari, la città intera e le sue mura e ristabilisce, infine, il culto e le offerte nei templi e ripara le statue divine. Il sovrano, quindi, riattualizza la vicenda mitica e come al principio dei tempi, quando fu creata, l'umanità si piega al "giogo" degli dei e lavora per questi. Lo stesso vale per il restauro del tempio ad Assur, in cui è però esplicitato il motivo per cui il re intraprende quest'opera: "per la mia vita, per la durata dei giorni, per la stabilità del mio regno, per il benessere della mia posterità, per la sicurezza del mio trono sacerdotale, per l'abbattimento dei nemici, per un buon raccolto dell'Assiria, per il benessere dell'Assiria"<sup>194</sup>: ancora una volta, quindi, sottostare al giogo divino è garanzia di vita e di fortuna.

Sulla stele trovata a Sam'al (Zinçirli) Esarhaddon ha in mano una mazza e due funi arrotolate (creando il tipico motivo dell'anello) a cui sono aggiogati attraverso un anello nella bocca due vinti inginocchiati (fig. 33, vd. tav. 412). Nell'iconografia, come nei testi, il giogo menzionato non è quello di Assur (che ricorre di rado), ma è quello del sovrano stesso. Il re con l'altra mano liba di fronte agli dei raffigurati simbolicamente in alto a destra sulla centina. Il personaggio di dimensioni minori, nudo e inginocchiato, è stato interpretato con Tirhakah, il sovrano d'Egitto e di Kush (Etiopia) (o forse suo figlio Ushanahuru, che catturato era stato portato in Assiria) per le sue fattezze negroidi. Ha dei ceppi ai polsi e alle caviglie. Indossa forse un copricapo a calotta e tiene le mani levate di fronte al viso in segno di supplica. L'altro personaggio rappresentato stante, con i polsi ammanettati e le mani alzate e giunte in segno di preghiera e di resa, con una tunica e un copriacapo conoidale da cui fuoriescono i capelli lunghi, con barba, è verosimilmente il re di Sidone Abdi-Milkutti.<sup>195</sup>

La stele presenta un testo iscritto che inizia con l'elenco delle divinità che sostengono il re (Assur, Anu, Bel, Ea, Sin, Shamash, Adad, Marduk, Ishtar e i sette dei Sebitti); continua con la titolatura regale, in cui ricorre l'immagine del giogo ("principe potentissimo, che tiene le redini dei principi"). Gli aspetti su cui si insiste nell'iscrizione sono le doti militari del sovrano, ma anche la sua *pietas* verso gli dei. Esarhaddon si definisce come "potente, eroe, gigante, colosso, onorato, magnifico, senza equali tra i re" e su tale principio di magnitudine è costruita l'immagine del sovrano, di dimensioni notevolmente maggiori rispetto a quelle dei re vinti. Esarhaddon si dichiara "il preferito di Assur, Nabu, Marduk, indicato da Sin (tramite presagi), amato da Ishtar" e afferma di aver sottomesso tutte le terre nemiche secondo il volere degli dei Assur, Shamash, Nabu e Marduk e grazie all'aiuto di Ishtar. Questo stretto rapporto con gli dei è reso visivamente con la vicinanza esclusiva del sovrano ai simboli divini.

È quindi commemorata la sua impresa in Egitto<sup>196</sup>, in cui è menzionato il re egiziano Taharqa, che Esarhaddon racconta di aver ferito irrimediabilmente colpendolo per cinque volte con il giavellotto. Dice di aver assediato, distrutto, incendiato Memphi e di aver deportato in Assiria la regina, il suo harem, suo figlio, e il resto della famiglia, insieme a tutti i suoi beni. Racconta di aver installato nuovi re, governatori e funzionari nel territorio e di aver stabilito tributi e tasse. Dice anche di aver eretto una stele e elenca le maledizioni a protezione di questo monumento.

<sup>194</sup> Vd. *ibid.*, 271-273.

<sup>195</sup> Questa figura in passato era interpretata come il re di Tiro, Ba'lu, che in base alle iscrizioni di Esarhaddon si era alleato con il faraone etiope e, liberatosi dal "giogo del re assiro", gli aveva spedito messaggi insolenti. Di risposta Esarhaddon racconta di aver tolto viveri e acqua alla sua popolazione. *Ibid.*, 220.

<sup>196</sup> Un'altra fonte per la campagna in Egitto di Esarhaddon è la Dog River Stele, vicino Beirut, ma il testo è più frammentario, LUCKENBILL 1989b, 228-229.

### Il trionfo



Fig. 33 stele di Esarhaddon da Zinçirli (ORNAN 2007, fig. 2, 61).

Per quanto riguarda il re Assurbanipal (668-626 a.C.), questi, ad esempio, su un'iscrizione che celebra il restauro dell'Eanna, nel commemorare le sue imprese dei primi anni di regno, racconta di aver imposto il giogo della sua regalità sulla città di Tiro e Dilmun, cosicché essi tirarono la sua fune (*abšānšu*) (RIMB 2, 226: 10). Oltre ad adoperare l'immagine della fune-guinzaglio<sup>197</sup>, questo re usa la metafora del *nīr bēlūtīm*, ad esempio, nel testo che commemora la battaglia combattuta contro gli Elamiti nel 655 a.C.. Assurbanipal dichiara che è il dio Assur ad aver imposto il giogo della sua regalità sul nemico: *islā nīr bēlūtija ša Aššur ēmeduš išuṭu abšāni*: “Egli (il re d'Arabia) scosse il giogo della mia regalità che Assur aveva imposto su di lui, (comandandogli di) tirare la mia fune”<sup>198</sup>, giogo che consiste ancora una volta nel pagamento di un pesante tributo. In altre iscrizioni il sovrano racconta di aver fatto costruire ai re d'Arabia sottomessi al suo giogo il *bit-ridūti* (LUCKENBILL 1989b, 322). Il sovrano prega Assur e Ninlil affinché questi facciano in modo che le genti delle quattro regioni tirino la sua fune, cosicché ricchi tributi dalle città possano arrivare annualmente al tempio Esharra, di cui probabilmente in origine l'iscrizione commemorava il restauro.<sup>199</sup> Il significato economico del giogo nelle iscrizioni di Assurbanipal è evidente poi nell'episodio del sovrano di Arvad, che non si era piegato al giogo dei re predecessori ma si

<sup>197</sup> *Melammē Aššur u Ištar māt Elamti išhupūma iknūšu ana nīrīja*: “Lo splendore (terribile) di Assur e di Ishtar sopraffecce l'Elam e loro (gli abitanti) si sottomisero al mio giogo”, vd. LUCKENBILL 1989b, 333, Piepkorn Asb. 70 vi 5, *rabūtīšu šerrēti aškūnma*: “misi il laccio al naso ai suoi (di Shamash-shum-ukin) nobili (e feci in modo che si sottomettessero ai miei piedi)”, vd. LUCKENBILL 1989b, 403, CT 35 14, 10, Bauer Asb. 2 79. Il re di Tiro e di Dilmun sono sottomesso al giogo regale assiro e tirano la sua fune, LUCKENBILL 1989b, 296, 374. Anche il re di Sandasharme “che non si era inchinato ai re, miei padri, e non aveva tirato la loro corda” *la išuṭu abšānšun*, vd. LUCKENBILL 1989b, 297, Streck Asb. 18 ii 77. Il giogo dei suoi predecessori reali è attestato anche in LUCKENBILL 1989b, 326, 351, 367. Il faraone egiziano si era opposto al giogo assiro, LUCKENBILL 1989b, 298. La popolazione di Arbela si sottomette ad Assurbanipal, LUCKENBILL 1989b, 299. Il giogo di Assur è menzionato anche nelle iscrizioni di Assurbanipal in Luckenbill 1989, 305 308. Il giogo del re ricorre poi in LUCKENBILL 1989b, 312, 313, 320, 325, 328, 329, 334, 337, 404.

<sup>198</sup> LUCKENBILL 1989b, 313.vd. Streck Asb. 64 vii 88.

<sup>199</sup> LUCKENBILL 1989, 388. I sovrani per volere di Assur e Ninlil si sono sottomessi al giogo del re in LUCKENBILL 1989b, 402.

## Cap. VI

sottomise come vassallo ad Assurbanipal e iniziò a tirare la sua corda, fornendo come tributo annuale oro, lana rossa e nera, pesci e uccelli.<sup>200</sup> Le conseguenze comunque della dominazione sono sempre quelle di far sottomettere i nemici alla volontà divina.<sup>201</sup>

Come nel passato, i vassalli del signore assiro Assurbanipal, dichiarando la propria fedeltà, ricorrono alla metafora del giogo: *jāti arda pāliḥka kurbanniima lašūṭa absānka*: “Fai un segnale di benevolenza per me (Ardys), tuo servo ubbidiente, che io possa tirare la tua fune”.<sup>202</sup> Assurbanipal racconta che il capo dei Cimмери, morto suo padre che si era malauguratamente opposto agli Assiri, gli spedì un messaggio riconoscendolo come sovrano, dicendo di essere suo schiavo, di temerlo e pregandolo di aver pietà per lui, perché avrebbe tirato la sua corda, ovvero si sarebbe sottomesso a lui (*lašūṭa absānka*).<sup>203</sup>

D'altra parte il capo dei Caldei Nabopolassar (625-605 a.C.), re di Babilonia, che, alleandosi con i Medi di Ciassare inferse un duro colpo all'Assiria distruggendone i principali centri (Assur, Ninive) fino a vanificarne il potere, nelle sue iscrizioni riprende la metafora del giogo, ma secondo un'accezione negativa, ovvero di dominio tirannico da cui i Babilonesi vengono liberati.<sup>204</sup>

Anche nel periodo neobabilonense, tuttavia, i sovrani Nabucodonosor II<sup>205</sup> e Nabonedo<sup>206</sup>, seguendo la tradizione, dichiarano nei loro testi di aver ricevuto dagli dei la corda per controllare e guidare i popoli. Nabonedo, poi, nelle preghiere che rivolge alla divinità perché lo sostenga nel suo ruolo regale, ricorre alla metafora del giogo: “fai sì che tutti i miei nemici si inchinino sotto i miei piedi, che portino il mio giogo (*nīri*) per sempre.”<sup>207</sup>

L'immagine del giogo come dominio continua anche in epoca persiana, come testimonia il “Resoconto in versi”<sup>208</sup> secondo cui Ciro il Grande, il sovrano persiano conquistatore di Babilonia, si impossessò del giogo del dominio che tutti i sovrani del mondo tiravano: “I re di tutti i paesi tiravano il suo (di Ciro) giogo (*nīru*).”<sup>209</sup> Nelle sue iscrizioni celebrative Ciro afferma di aver risparmiato i re nemici, di non aver distrutto le città conquistate, di aver rispettato le realtà locali anche dal punto di vista religioso (si proclama infatti esecutore del volere di Marduk e restauratore dell'ordine tradizionale che Nabonedo aveva colpito) e sostiene di aver liberato i babilonesi dal terribile dominio, “giogo”, di Nabonedo: “con una corda (*absāni*) senza sollievo egli (Nabonedo)

---

<sup>200</sup> Per l'episodio del re di Arvad: *ša ana šarrāni abbēja la kanšu iknuša ana nīrīja*: “...che non si era sottomesso ai re, miei padri, piegai al mio giogo”, vd. LUCKENBILL 1989b, 296, 352, Streck Asb. 18 ii 64, 76, 24 iii 16, OECT 6 pl. 11 K.1290:21.

<sup>201</sup> *nīr bēlūtīja kabta elīšunu ukīn pān Aššur bēlīja ušadgīlšunuti*: “Misi su di loro il pesante giogo della mia regalità e li resi vassalli del dio Assur, mio signore”, vd. RIMA 2, 19: 85-87.

<sup>202</sup> vd. Streck Asb. 22 ii 125.

<sup>203</sup> Luckenbill 1989 II, 298, Streck Asb. 22:125.

<sup>204</sup> *Aššurū ša ... ina nīrīšu kabti ušazziqu nišīm māti*: “(il re assiro) che tormentò il popolo del paese (Babilonia) sotto il suo duro giogo”, vd. VAB 4 68:18. *nīršunu ušaddi*: “feci sì che (i Babilonesi) si liberassero del loro giogo (degli Assiri)”, vd. VAB 4 68:21.

<sup>205</sup> *šarrāni šadē nesūti ... ša dMarduk ... ana šadād sirdīšu širātsina umallū qātūa*: “...i re di regioni montuose lontane, le cui redini Marduk mise nella mia mano cosicché ora loro tirano la fune (di Marduk)”, vd. VAB 4 146 ii 32.

<sup>206</sup> *ana bēlūt māti šum inbū šerret kala nišē qātūa ušmallū*: “(quando Shamash e Annunītu) mi designarono per governare la terra e diedero nelle mie mani “il guinzaglio” di tutti i popoli”, vd. CT 34 35:47.

<sup>207</sup> *kullat nākiri...liknišu ana šepīja ana ūmē šāti lišdudu nīri*, vd. VAB 4 260 ii 45.

<sup>208</sup> Si tratta di un testo, elaborato all'epoca di Ciro, che testimonia l'opposizione del clero di Marduk contro Nabonedo. In questo testo il conquistatore persiano è difeso mentre il sovrano babilonense è accusato. Le colpe del sovrano sono di natura religiosa e politica. Il re favorì il culto di Sin (vd. iscrizioni di Kharran), contro la tradizione locale per cui il dio principale del pantheon era Marduk. Nel testo si dice che Nabonedo non celebrò l'*akitu* a Babilonia, occupato nel restauro del tempio del dio lunare. È disprezzato poi come un'ignorante che non conosce le pratiche rituali e modifica a suo vantaggio i presagi. Infine è accusato di aver abbandonato Babilonia per risiedere in Arabia a Teima, dopo averne ucciso il re e la popolazione, e di aver favorito la città a scapito della capitale politica e del cuore religioso tradizionale della Babilonia.

<sup>209</sup> *šarrāni gimir mātāti išadda[du nīršu]*, vd. ANET, 312-316, BHT pl.8 v 5.

## Il trionfo

rovinò tutti loro”<sup>210</sup>; “i Babilonesi che contro il volere degli dei erano soggetti ad una corda (*abšāni*) che era inappropriata per loro, io alleviai la loro stanchezza, slegando le corde (che tiravano).”<sup>211</sup>

L’accezione negativa del giogo, della fune, come qualcosa di pesante, di imposto, è attestata, come si è visto, anche nell’*Atra-hasis*<sup>212</sup>, quando gli dei parlano della fatica del lavoro, e nell’*Enuma Elish*, quando gli dei parlano della confusione che gli dei giovani provocano, così forte che non permette loro di riposare.<sup>213</sup>

La metafora è, infine, presente anche nei testi magici, astrologici e in quelli che registrano presagi.<sup>214</sup>

L’immagine del giogo, come tutti i simboli, è per sua natura polisemica. Rappresenta, innanzitutto, il dominio degli dei sul cosmo e sugli uomini e il governo politico dei re. È immagine di cattura, di assoggettamento, quindi di vittoria sui nemici o di sottomissione nella prospettiva dei vinti, ma ha anche una valenza economica, in quanto i sottoposti devono lavorare in favore dei loro dominatori. È simbolo di giustizia, raffigurando l’esecuzione del volere divino e regale, ma può significare anche tirannia, oppressione, sfruttamento, qualora il soggetto dominante e la relazione con questo siano percepiti come negativi.

Alla luce dei documenti considerati, inoltre, si è riproposta l’interpretazione della canna e dell’anello come la verga e il cappio della briglia, simboli di potere, di governo sul mondo che la divinità detiene e assegna al sovrano. Il fatto che questi elementi (la canna e l’anello) ricorrano in monumenti che celebrano la costruzione da parte del re di templi o di palazzi ha fatto prevalere la loro interpretazione come strumenti di misurazione. Tuttavia dalla rassegna delle fonti qui proposta è emerso come questa iconografia sia in realtà fortemente conforme anche al significato del giogo. Infatti, il giogo che secondo il mito gli dei hanno imposto sugli uomini non consiste in altro che nell’approvvigionamento di offerte alimentari, consegnate agli dei nei santuari, dove gli dei vivono, edifici che spetta ai re costruire e custodire. Allo stesso modo il giogo che i re impongono sulle genti, ritualizzando le vicende degli dei, è costituito dalla fornitura di beni, di tributi, nei loro palazzi, che sono edificati dai sudditi e in particolare dai nuovi sottomessi, i nemici sconfitti.

L’origine di questa immagine è antichissima: forse tracce di essa si possono trovare già nel periodo Tardo Calcolitico, tuttavia le fonti più antiche in cui è attestata con sicurezza risalgono al periodo accadico. Ancora una volta, quindi, la regalità accadica costituisce il modello per i sovrani delle epoche successive, sia per quanto riguarda l’ideologia della regalità universale, sia e soprattutto per quanto riguarda il suo codice espressivo.

Abbiamo constatato come in principio il giogo e le redini dell’umanità e del cosmo fossero prerogative degli dei e come fossero le divinità ad affidare il controllo sulla terra e sui popoli ai sovrani. Nel tempo, però, in particolare nelle fonti assire, il giogo del re è menzionato più di frequente rispetto a quello divino e nelle opere d’arte figurativa tarde è il sovrano stesso, e non più la divinità, ad essere rappresentato nell’atto di tenere i nemici aggiogati.

Questo simbolo rappresenta forse più di ogni altro l’ideologia mesopotamica. Potremmo azzardare che la sua portata di senso è paragonabile al simbolo della croce nelle società occidentali di matrice cristiana: appartiene, infatti, alla storia sacra, essendo radicato nella mitologia degli dei, ma ha condizionato anche quella profana, nonché politica, come testimoniato dai documenti testuali e dai monumenti figurativi.

<sup>210</sup> *ina abšāni la tapšuhṭi uḥalliḳ kullatssin*, vd. ANET, 315, 5R 35:8.

<sup>211</sup> [*ša*] *kīma la lib[bi ilī]ma abšāni la simātīšunu šu-x-x an-ḥu-ut-su-un upaššīḥa ušaptīr sardīšunu*, vd. ANET 316, 5R 35: 25-26.

<sup>212</sup> vd. Lambert-Millard 1999, 56 I 195, 54 G ii 9.

<sup>213</sup> [*šut*] *bi abšāna la sākipi i nišlal nīni*: “Rimuovi il giogo che non molla, cosicché possiamo riposare”, vd. *Enuma elish*: tav. i 122. *ša apšāna endu ušassiku eli ilī nakīrīšu*: “Egli rimosse il giogo imposto sugli dei suoi (primi) nemici”, vd. *Enuma elish*, vii 28.

<sup>214</sup> Vd., ad esempio, Thompson Rep. 49:2, citato in CAD E, 353, s.v. *ešēru*, 1 b): *šār URI<sup>ki</sup> nīršu išširma ajābīšu qāssu ikaššad*: “il re di Akkad, il cui giogo marcerà avanti e conquisterà i suoi nemici”.

## Cap. VI

Il giogo è il simbolo per eccellenza del cosmo ordinato, l'unico in cui si può realizzare e perpetuare la vita. Nella mentalità antica l'universo è infatti organizzato in modo gerarchico. Il controllo del giogo o della fune e quindi il potere di guidare a livello cosmologico, di decretare le sorti di ogni cosa che appartiene alla realtà (il loro inizio, la loro esistenza e la loro fine), compreso il destino degli uomini, è in mano, come una briglia, agli dei. La vita, però, non è una condizione irreversibile, ma anzi richiede sforzi continui per il suo mantenimento. Anche gli dei, creato il mondo, dovevano faticare per farlo prosperare, per guadagnarsi da vivere (ovvero il cibo e un tetto). Gli dei crearono, allora, gli uomini affinché fossero loro ad occuparsi della conservazione della terra e, quindi, del loro benessere, provvedendo alla loro quotidianità, tramite la presentazione di offerte alimentari, derivanti dai pesanti lavori sui campi, e tramite la cura dei templi, dove gli dei potessero risiedere.

Il vincolo che lega gli dei e gli uomini è indissolubile: gli dei senza il mondo e gli uomini non possono vivere, per lo meno eccellentemente, come spetta agli esseri superiori della realtà; d'altra parte gli uomini stessi non possono esistere senza gli dei, loro creatori. Da questi presupposti deriva la necessità per l'uomo di piegarsi al giogo divino, alla volontà divina, anche se questo può comportare sofferenza.

Gli dei hanno scelto, poi, tra gli uomini un loro vicario, il re, e gli hanno affidato il compito di sovrintendere a questo sistema. Il sovrano come un pastore o come un bovaro governa con il bastone e la redine i popoli, che devono essere guidati e controllati per rendere fertile e abitabile la terra, come tori che trascinano l'aratro con cui il suolo viene rassodato o scavato per gettare le fondamenta di edifici, dall'inizio dei tempi.

Il giogo del re, inoltre, coincide con la volontà, o meglio legge divina, e per questo è simbolo di giustizia, di cui il sovrano è garante sulla terra. Il re mesopotamico per decreto divino deve lottare contro il caos rappresentato da tutti coloro che non contribuiscono alla perpetuazione di questo sistema, contro gli stranieri e i ribelli. Il giogo è simbolo di cattura, di annientamento del pericolo rappresentato dai nemici ed è, quindi, immagine di trionfo o meglio di compimento, esecuzione del dovere regale che consiste nell'espansione del mondo ordinato.

Per contribuire all'armonia, alla pace cosmica e terrena gli uomini devono riconoscere questa loro condizione di inferiorità rispetto agli dei e al re, e ne devono rispettare i "comandamenti" e gli ordini, le leggi divine e quelle politiche. Solo adottando un comportamento umile e sottomesso rispetto ai potenti della realtà (gli dei e il sovrano) essi realizzano pienamente la loro natura esistenziale e si assicurano la salvezza morale, fisica e politica.

Il giogo è un simbolo ancora in uso nel linguaggio contemporaneo, dai significati molteplici e ambivalenti: generalmente ai giorni nostri è impiegato in un'accezione negativa con il significato di oppressione, ma può essere anche un simbolo positivo quando è inteso nel senso di guida, di concordia, di devozione, di unione coniugale<sup>215</sup>, come, ad esempio, nell'araldica medioevale<sup>216</sup>. Le fonti più prossime per questo simbolo, presente nel codice delle immagini occidentale, sono quelle classiche, o meglio latine, e quelle di tradizione biblica. Nella civiltà romana il giogo era un simbolo di assoggettamento non solo a livello di linguaggio, ma anche di pratica di umiliazione: si pensi al passaggio dei nemici vinti, nudi, sotto il *iugum ignominiosum*, un giavelotto posato di traverso sopra due altre aste infisse a terra, sotto al quale dovette piegarsi lo stesso esercito romano, sconfitto dai Sanniti, durante il celebre episodio delle Forche Caudine (Tito Livio, *Ab Urbe condita libri*, IX, 4-6). Anche nella Bibbia numerose sono le attestazioni dell'immagine del giogo, impiegata metaforicamente per esprimere il concetto di dominio e di assoggettamento in ambito

---

<sup>215</sup> Ad esempio, nella pittura di trionfo di matrice toscana del XV sec. il giogo è un elemento che trattiene animali-simbolo di virtù (unicorno, cigno...), come la castità e la fedeltà. Vd. ad esempio, "il trionfo della Castità" di Gerardo di Giovanni del 1480 conservato alla Galleria Sabaudia di Torino (BASKINS 2009, 113-116).

<sup>216</sup> Il giogo compare, ad esempio, insieme ai blasoni nel ritratto di Carlo V di Hans Weiditz del 1519, conservato al British Museum (MCDONALD 2004, 106).



### *Il trionfo*

morale<sup>217</sup>, sociale<sup>218</sup> e politico. Il giogo rappresenta nell'Antico Testamento la legge del Signore, mentre nel Nuovo Testamento gli insegnamenti di Gesù che, se seguiti, portano alla redenzione<sup>219</sup>. Generalmente, tuttavia, è usato per parlare del governo politico sia di matrice straniera<sup>220</sup> che, talvolta, locale<sup>221</sup>, connotandolo di norma come dispotico e ingiusto. È il caso, ad esempio, del racconto del maltrattamento della gente d'Israele in Egitto<sup>222</sup> o della dominazione assira sul popolo d'Israele, a cui il Signore avrebbe posto fine distruggendo Assur (Isaia, 14:25), o dell'episodio del profeta Geremia che si mise sul collo, per ordine divino, dei capestri e un giogo, come segno che tutte le genti dovevano sottomettersi al sovrano babilonese Nabucodonosor (Geremia 27-28).

Il giogo usato in questi passi biblici in senso negativo costituiva una parola e un'immagine chiave del linguaggio della propaganda politica dei dominatori (in particolare degli Assiri). Questa possibilità di appropriazione del simbolo e di capovolgimento della sua valenza, da positiva a negativa, è dovuta al potenziale espressivo dell'immagine del giogo, capacità che fu colta in un'epoca molto remota e che ne ha sancito la continuità d'uso fino ad oggi.

### **3. Azioni a conclusione del conflitto: celebrazione e commemorazione dell'impresa**

Finita la battaglia le armi e il corpo del guerriero, macchiati di sangue, vengono purificati. Questo rituale è attestato nel mito: ad esempio nel componimento *Le imprese di Ninurta*, la mazza a testa di leone così si rivolge all'eroe: "Ninurta, dopo aver raccolto il nemico in una rete di battaglia, dopo aver eretto un grande altare di canne..., purifica la tua ascia e la tua mazza!" (BLACK *et alii* 2004, 167: 125-28). Ninurta, dopo aver ucciso Asag, "la sua cintura e la mazza nell'acqua, lavò il sangue dalle sue vesti, l'eroe asciugò/pulì la sua fronte, intonò un canto di vittoria sul corpo morto" (BLACK *et alii* 2004, 171: 301-303). Nell'opera *Il ritorno di Ninurta a Nippur*, il dio rivolge queste richieste nell'E-kur: "Fai in modo che Enlil bagni le mie eroiche braccia. Fai in modo che egli versi acqua santa sulle braccia feroci che hanno portato le mie armi" (BLACK *et alii* 2004, 185: 153-154). Anche Marduk, dopo lo scontro, si purifica e si unge, indossa i suoi vestiti, l'aura regale, la tiara terrificante (tav. V: 89-106).

---

<sup>217</sup> In Siracide (28:19), ad esempio, è detto della "lingua maledica" dei delatori e degli ipocriti "Beato chi se ne guarda, chi non è esposto al suo furore, chi non ha trascinato il suo giogo e non è stato legato con le sue catene. Il suo giogo è un giogo di ferro; le sue catene, catene di bronzo".

<sup>218</sup> Nel Libro della Genesi (27:40), ad esempio, Isacco rivolge queste parole ad Esaù: "Vivrai della tua spada e servirai tuo fratello; ma poi, quando ti riscuoterai, spezzerei il suo giogo dal tuo collo". In Isaia (58.6) il giogo è metafora d'ingiustizia: "Non è piuttosto questo il digiuno che voglio: sciogliere le catene inique, togliere i legami del giogo, rimandare liberi gli oppressi e spezzare ogni giogo?".

<sup>219</sup> Nelle Lamentazioni (3:27) il giogo rappresenta il giusto controllo del Signore a cui l'uomo si deve sottomettere fin dalla giovane età: "È bene per l'uomo portare il giogo fin dalla giovinezza. Sieda costui solitario e resti in silenzio, poiché Egli glielo ha imposto; cacci nella polvere la bocca, forse c'è ancora speranza". In Geremia (2:20) il giogo rappresenta la legge del Signore, a cui il popolo d'Israele ingrato cercò spesso di sottrarsi. Il Signore parlando d'Israele afferma: "Poiché già da tempo hai infranto il tuo giogo, hai spezzato i tuoi legami e hai detto: non ti servirò!". Nel passo 5:5 si dice che a Gerusalemme tutti compiono peccati, non solo le persone di bassa estrazione ma anche i "grandi hanno rotto il giogo, hanno spezzato i legami!". Nel Vangelo di Matteo (11:28) si racconta che Gesù disse: "Venite a me, voi tutti, che siete affaticati e oppressi, e io vi ristorerò. Prendete il mio giogo sopra di voi e imparate da me, che sono mite e umile di cuore, e troverete ristoro per le vostre anime. Il mio giogo infatti è dolce e il mio carico è leggero".

<sup>220</sup> Il giogo è metafora di servitù nel Deuteronomio (28:48): "Non avendo servito il Signore tuo Dio con gioia e di buon animo in mezzo all'abbondanza di ogni cosa, servirai i tuoi nemici, che il Signore manderà contro di te, in mezzo alla fame, alla sete, alla nudità e alla mancanza di ogni cosa; essi ti metteranno un giogo di ferro sul collo, finché ti abbiano distrutto". Nel Libro di Ezechiele (34:27) il Signore dice: "Sapranno che io sono il Signore, quando avrò spezzato le spranghe del loro giogo e li avrò liberati dalle mani di coloro che li tiranneggiano".

<sup>221</sup> Nel Primo Libro dei Re (12:4) l'assemblea d'Israele rivolge queste parole a Roboamo che doveva diventare re di Giuda: "Tuo padre ci ha imposto un pesante giogo; ora tu allegerisci la dura schiavitù di tuo padre e il giogo pesante che quegli ci ha imposto e noi ti serviremo". Roboamo non ascoltò la preghiera del popolo d'Israele e rispose: "Mio padre vi ha imposto un giogo pesante; io renderò ancora più grave il vostro giogo. Mio padre vi ha castigati con fruste, io vi castigherò con flagelli".

<sup>222</sup> Nel Libro del Levitico (26:13) il Signore dice a Mosè: "Io sono il Signore vostro Dio, che vi ho fatto uscire dal paese d'Egitto; ho spezzato il vostro giogo e vi ho fatto camminare a testa alta".

Nelle iscrizioni del sovrano accadico Sargon troviamo uno dei rari casi di menzione esplicita di questo rituale: il sovrano lava infatti le armi nelle acque del Mare Inferiore in nome di Enlil e di Ilaba e purifica (per quanto non sappiamo in che modo) Nippur (RIME 2, 1.1.1: 44-58). Allo stesso modo Naram-Sin durante la grande rivolta, conquistata Magan, purifica le sue armi nel Mare Inferiore (RIME 2, 1.4.3: iv 28-32). Il rituale di purificazione delle armi è attestato anche in epoca neoassira e per quanto riguarda le fonti iconografiche è possibile che fosse raffigurato nelle scene ambientate all'interno degli accampamenti militati in cui operatori cultuali sono coinvolti in cerimonie di fronte all'altare, all'incensiere e ai carri da guerra o, ad esempio, nella scena di sacrificio presso il lago Urmia, su una lastra delle Porte di Balawat di Salmanassar III, nella quale l'arco regale è rappresentato depresso sull'altare. A tal proposito è stata messa in luce la correlazione tra questo rituale e quello di "consegna delle armi" al re da parte della divinità, prima della battaglia: finita la guerra l'arma divina doveva essere "disattivata" a sancire il passaggio alla condizione di pace (RIVAROLI 2013, 280).

Venivano poi offerti sacrifici agli dei per ringraziarli dell'appoggio in guerra (pensiamo al re che offre un capretto alla divinità gradiente sul nemico nella glittica paleobabilonese, alla libagione di Assurbanipal sul capo di Teumman, alla presenza di altari imbanditi nelle scene di sottomissione nei reperti neoassiri) e i doni potevano esser tratti dal bottino saccheggiato, di cui sono soprattutto le fonti scritte a recarci testimonianza. La vittoria poteva esser celebrata con un banchetto non solo dagli dei (come nell'*Enuma elish*, tav. V: 77-89, tav. VI: 69-77), ma anche dal re con il suo esercito e la sua corte. Questo momento non rientra tra le scene topiche nella narrazione dell'impresa bellica, ma solo episodicamente, per quanto su un orizzonte cronologico molto ampio, che ne dimostra la continuità nel corso del tempo: ad esempio sullo Stendardo di Ur e nella glittica protodinastica, sul pannello in avorio da Megiddo del Bronzo Tardo (tav. 347), sull'Obelisco Bianco, sui rilievi di Sargon II dalla sala II del palazzo reale con la scena del banchetto e infine, sugli ortostati della sala S del Palazzo Nord in cui solo Assurbanipal e la regina festeggiano, mentre il resto del mondo li serve.

All'azione distruttiva della guerra seguono poi le azione costruttive: i sovrani raccontano infatti di aver ricostruito i paesi attaccati<sup>223</sup>, di aver costruito templi e palazzi, in modo analogo agli dei nel mito (ad esempio, in *Inanna e Ebikh* la dea, dopo aver distrutto e abbattuto la montagna, costruisce un palazzo e vi insedia il re e il clero, vd. BLACK *et alii* 2004, 338: 171-175).

Finita la guerra, i confini del regno vengono ristabiliti e a testimonianza e a garanzia dell'acquisizione del territorio è prodotto un monumento, che viene collocato nei templi o presso le città conquistate (come le stele in epoca neoassira) o in località liminari, come nel caso dei rilievi rupestri.

L'uso di commemorare le imprese militari in documenti scritti e visuali è testimoniato dalle varie fonti che abbiamo preso in esame nel corso di questo studio. Quest'azione è stabilita già nel mito: pensiamo a Gilgamesh che dopo tutto il suo peregrinare "stanco e abbattuto" si fermò e "fece incidere tutte le sue fatiche su una stele di pietra" (tav. I). La voce narrante nell'incipit del componimento ci invita a leggere la storia dell'eroe, racconto che è riuscito nei fatti a garantire l'immortalità del personaggio. Nell'*Enuma elish* (tav. IV, v. 95-) Marduk realizza delle statue (*sal-*

<sup>223</sup> Ad esempio, Samsuiluna dopo aver sconfitto il paese straniero lo ricostruisce: "re che ha soggiogato la terra di Idamaraz dal confine di Gutium al confine dell'Elam con la sua potente arma, che ha conquistato numerose genti della terra di Idamaraz, che ha demolito tutte le varie fortezze della terra di Warûm che aveva resistito a lui. Che ha conseguito la sua vittoria e reso la sua forza manifesta. Dopo che furono passati due mesi, avendo liberato e dato la vita alla gente della terra di Idamaraz che aveva preso prigioniera, e le truppe di Eshnunna, quanti prigionieri aveva preso, egli ricostruì le varie fortezze della terra di Warûm che egli aveva distrutto e riuniti e risediò la sua popolazione dispersa (RIME 4 E4.3.7.8: 25-56). Il re sostiene di aver edificato anche un suo forte alto come una montagna in modo che la gente del luogo potesse vivere in pace, non temere nessuno e cantare in lode del suo valore. A questo punto gli dei (An, Enlil, Marduk, Enki, Inanna) gli determinano il destino e gli danno un'arma potente che non ha rivali e una vita che come quella degli dei Nanna e Utu è eterna (RIME 4 E4.3.7.8: 77-89).

## Il trionfo

*mi-šu-nu*) con le undici creature dell'esercito di Tiamat, sconfitte, e le dispone presso le porte dell'Apsu "affinché questo episodio non venga dimenticato" (tav. V, v. 75-76).

Quest'azione, che solo occasionalmente è rappresentata nelle fonti visuali, è invece frequentemente riportata in quelle testuali, come abbiamo già avuto modo di osservare in particolare nel III capitolo. Ci limitiamo ora a riportare, a puro titolo di esempio, alcune testimonianze testuali del II e I millennio a.C. Shamshi-Adad I dichiara: "ho stabilito la mia grande fama e le mie stele nel Paese del Libano sulle coste del grande mare" (RIMA 1, 50: 81-84); Salmanassar I: "Nel futuro possa un principe del futuro... sentire delle mie azioni eroiche e raccontare le mie imprese lodevoli" (RIMA 1, 186: 158-160); Tiglat-Pileser I: "io ho scritto su stele e iscrizioni su argilla (testi di fondazione) le mie vittorie eroiche, il mio trionfo in battaglia, la sottomissione dei nemici *lītāt qurdiya irrintu tamhārija šuknuš nakirē ...ina narīja u temenniya alṭur*" (OED 1992, 159, 160). Salmanassar III afferma: "A quel tempo ho fatto un'immagine a mia somiglianza; la gloria di Assur... e il potere della mia forza, io vi scrissi; disposi presso il mare" (*ibid.*, 159); "Io ho fatto la mia stele reale *šalam šarrūtija* sulla parete dove esso (il Tigri) esce in piena forza e scritto su di essa la preghiera del mio potere *kiššūtija* e le mie imprese eroiche" (*ibid.*, 159), come rappresentato sulle Porte di Balawat (vd. cap. IV, fig. 3 a, b). I monumenti di Esarhaddon non solo sono destinati alla visione degli dei, del pubblico assiro e degli uomini del futuro, ma anche dei nemici, come testimoniato da questo passo: "io ho fatto una stele con il mio nome, eretta affinché sia ammirata da tutti i nemici (*ana tabrāt kiššat nakirī*), per essere vista per sempre" (*ibid.*, 160).

Sennacherib lasciò un testo presso il muro della cittadella di Ninive, vicino all'oggetto iscritto del suo predecessore, destinato ai re del futuro: "io ho prodotto un oggetto iscritto e ho scritto su di esso il mio trionfo e il mio potere e tutte le mie gesta" (*ibid.*, 160).

Sappiamo inoltre che Assurnasirpal II "pose le stele (*narû, asumittu*), su cui ha scritto le sue imprese, presso le porte delle città sottomesse; presso il Monte Amanu ha eretto un monumento che celebra il suo valore; ha fatto un suo ritratto con iscritte le sue vittorie" (*ibid.*, 159). In modo analogo Shamshi-Adad V eresse una stele e "le vittorie di Assur, mio signore, la gloria del mio valore e tutte le mie gesta io iscrissi su di essa" (*ibid.*, 159-160); Tiglat-Pileser III eresse "un'immagine della sua regalità come simbolo del potere e forza che ha stabilito sulle nazioni" (*ibid.*, 160); Sargon II rappresentò su rilievi e stele "tutte le città che egli ha conquistato" (*ibid.*, 160) e Assurbanipal lasciò alla posterità: "un documento di fondazione iscritto con il mio nome e la preghiera per il mio eroismo" (*musarû šitir šumija u tanitti qarrādūtija*) (*ibid.*, 160).

Questi monumenti hanno permesso ai re di sopravvivere alla propria morte attraverso la fama e il loro ricordo; d'altra parte devono aver contribuito alla loro sopravvivenza non solo nella dimensione del futuro, ma anche del "presente", propagandando l'immagine di un sovrano forte, senza rivali, sovrumano, al servizio degli dei e per questo da loro amato, destinata a favorire il consenso popolare. Abbiamo avuto modo di constatare come questi ritratti eroici del sovrano fossero fruibili dalla gente comune non solo direttamente, nel caso di monumenti collocati in spazi pubblici (come corti templari, porte cittadine), ma anche indirettamente, attraverso la riproduzione di monumenti regali sulle placche di terracotta e nella glittica.

Le potenzialità di queste opere commemorative erano del resto ben conosciute in passato: se da una parte, infatti, i re sul modello dei loro predecessori lasciarono testimonianze scritte e visuali delle loro imprese, dall'altra i loro nemici se ne appropriarono, le danneggiarono, le distrussero in segno di disprezzo, per colpire "simbolicamente" o "magicamente" i rivali e vituperarne la memoria.



## Capitolo VII

### Conclusioni

La regalità, secondo la visione del mondo mesopotamica, discendeva dagli dei: erano essi ad affidare il potere di governare sugli uomini ad un uomo solo, il sovrano. Il dovere del re, su incarico divino, era quello di conservare l'ordine stabilito dagli dei all'inizio dei tempi: un mondo organizzato gerarchicamente in cui la natura e gli animali erano al servizio degli uomini e questi al servizio delle divinità, creatrici di tutto; una realtà strutturata dunque su un vincolo esistenziale indissolubile tra le sue componenti (vegetale, animale, umana e divina), perché nessuna di esse poteva vivere senza la cura dell'altra in una sorta di catena "alimentare" circolare (gli dei davano la vita a tutto, ma dipendevano da questo tutto per la propria vita). Il re doveva difendere questo sistema ontologico da ogni minaccia. Egli era il prescelto tra gli uomini proprio perché era dotato della forza necessaria a garantire l'ordine e quindi la vita sulla terra e di conseguenza anche nella dimensione ultraterrena. L'uso della violenza rientrava quindi nelle sue prerogative. La rappresentazione del sovrano come guerriero eroico non è dunque tanto dovuta ad un diletto autocelebrativo di un personaggio storico in occasione ad esempio di una vittoria, quanto piuttosto incarna l'ideale stesso del re mesopotamico, a cui l'individuo reggente doveva corrispondere. In un certo senso potremmo dunque dire che la visione del mondo dei popoli mesopotamici richiedesse tale tipo di rappresentazione. Allo stesso tempo però, per certo, l'immagine del re come guerriero sovrumano contribuiva a perpetuare lo *status quo*, veicolandone i presupposti ideologici, e a garantire, svolgendo una funzione propagandistica, l'autorità e i privilegi del singolo.

La guerra e l'affermazione del potere tramite la forza erano percepite in Mesopotamia come aspetti inevitabili della realtà, in quanto in un certo senso la vita stessa si fondava sulla lotta. In base ai racconti mitologici, vi fu in origine una lotta per il predominio tra gli dei. Poi un dio riuscì tramite la forza ad avere la meglio sugli altri e stabilì un nuovo ordine. A questa fase di armonia ne seguì un'altra di crisi, fino a quando una nuova divinità si impose e furono creati il mondo che conosciamo e l'umanità. La realtà rimase tuttavia sempre soggetta a questa perenne dinamica ciclica: dal caos al cosmo (ovvero alla realtà ordinata) e viceversa.

Il fatto che lo scontro fosse concepito come una sorta di meccanismo propulsore della vita è testimoniato anche dalle prerogative delle principali divinità guerriere. Ishtar, ad esempio, era anche associata alla fertilità; Adad, il dio dei fenomeni atmosferici, della tempesta, permetteva tramite l'acqua la vita sulla terra e la coltivazione; anche Ninurta era legato all'agricoltura, guidando la coltivazione delle messi e favorendo la fecondità degli animali e la crescita del raccolto. Solo Nergal era associato esclusivamente alla morte, alle malattie, all'aldilà. In un certo senso potremmo cogliere in questa generale polarità una visione armonica della realtà che combina gli estremi, che li congiunge: gli opposti sono infatti interdipendenti e si trasformano l'uno nell'altro. Dalla vita deriva la morte e viceversa e, ancora una volta, dal caos deriva il cosmo e viceversa.

Non è escluso che tale visione del mondo possa essere ricondotta, in ultima analisi, alle caratteristiche ecologiche dell'antica Mesopotamia, terra dai forti contrasti ambientali, dove i fenomeni naturali si manifestano spesso in modo estremo (pensiamo alle forti siccità, alle ripetute e drammatiche alluvioni, alle tempeste di sabbia e alle precipitazioni concentrate nel corso dell'anno e a carattere temporale), fenomeni che tra l'altro ponevano l'uomo antico in una condizione esistenziale precaria, soggetto alla lotta per la sopravvivenza. Comunque stiano le cose, è evidente in base a tutti i tipi di fonti da noi consultate che nell'immaginario collettivo la tempesta, in particolare, era concepita come manifestazione della lotta tra entità sovrumane contrapposte (dei, demoni, mostri) e quindi non diversa, nella sua essenza, dalla guerra tra gruppi umani.

Ritornando al sovrano mesopotamico, anch'egli dunque era coinvolto nella lotta cosmologica. Il re doveva difendere la comunità (umana e divina) dai nemici, accusati di tradimento (ad esempio di non rispettare i confini, di non consegnare il tributo, ecc.), di comportamento aggressivo a danno del proprio o di un altro popolo e di condotta empia nei confronti degli dei. La guerra è dunque presentata come un'azione difensiva o preventiva di fronte ad una minaccia. Il nemico è un

pericoloso ribelle e come tale deve essere punito; la lotta è necessaria per ristabilire una condizione di giustizia per la sicurezza e la prosperità comunitaria.

Dalla sua posizione di responsabilità derivava la necessità per il re di adottare un comportamento adeguato e corretto in guerra. Il codice comportamentale era definito dal mito: per poter vincere egli doveva riattualizzare le azioni compiute dagli dei in circostanze analoghe. Imitando gli dei, da una parte il sovrano si scagionava da accuse di ingiustizia, dall'altra si garantiva, sempre secondo la visione del mondo antico-mesopotamica, la possibilità del successo. La rappresentazione del sovrano in guerra viene dunque ad assumere anche un valore che potremmo definire "magico". D'altra parte non dobbiamo dimenticare la funzione celebrativa insita nell'accostamento delle imprese del sovrano a quelle degli dei e nelle analogie a livello di rappresentazione tra le figure del re e del dio trionfante.

Il re è coinvolto nella lotta cosmologica, e non solo in una mera battaglia umana, perché si pone al servizio dell'autorità divina, come le divinità guerriere nel mito, e agisce su mandato divino; gli dei stessi inoltre consegnano le armi al sovrano, lo fortificano e intervengono in battaglia.

La dimensione terrena e quella ultraterrena, sempre concepite nella cosmovisione mesopotamica come connesse, in guerra dunque per certi versi coincidono. Sul piano del tempo, la contingenza storica - una vittoria particolare su un nemico particolare - ha anche una valenza a-temporale in quanto lotta primordiale riattualizzata. Sul piano dello spazio, lo scontro avviene non solo sulla terra, ma anche in cielo e sotto terra: è coinvolta infatti tutta la natura (ovvero il mondo divino, della sfera celeste, terrestre e degli Inferi) con alluvioni, tempeste, terremoti... Inoltre la località della battaglia è solo una di molte, in quanto i confini del regno si devono espandere secondo una volontà di dominio egemonica o addirittura universale: tutta la terra deve tornare infatti sotto il controllo divino grazie all'azione del re.

Quanto ai protagonisti della guerra, la loro identità è sia umana sia sovrumana. Come abbiamo detto, gli dei partecipano alla guerra. Il re è al tempo stesso un individuo storico, una "persona-istituzione", un eroe e un dio. I soldati stessi possono essere trasfigurati dal loro valore e dalla loro forza. Lo stesso discorso vale per i nemici: essi corrispondono alle divinità mostruose, ribelli, con cui condividono aspetti fisici e comportamentali negativi e la sorte di sconfitta, in taluni casi in modo specifico (pensiamo, ad esempio, alla decapitazione).

Prendiamo ora in considerazione la "multi-persona" del sovrano. Nel caso del re come uomo, le conseguenze dello scontro potevano essere drammatiche. Per questo egli cercava in vari modi di garantirsi il favore divino e il consenso popolare e, nella circostanza di successo militare, la condizione della vittoria doveva essere tanto più celebrata in quanto poteva non essere permanente.

Le caratteristiche dell'apparato ideologico e comunicativo e le azioni (in campo politico e militare) a sostegno della conservazione del potere sono legate alla personalità e alle vicende dell'individuo re e al contesto storico in cui questi si trova ad operare (i fattori che condizionano la sua relazione con le altre componenti sociali, interne ed esterne, sono di tipo politico, economico, sociale, culturale,...). Nel presente studio non ci siamo però, considerata l'estesa prospettiva cronologica, soffermati sulle specificità dei singoli sovrani, ma piuttosto sulle tendenze nella rappresentazione del sovrano nel tempo, concentrandoci quindi sulla "persona-istituzione".

A tal proposito, il re in quanto re è sovrumano e sacro, considerate l'origine divina e la "missione" della regalità: la funzione regale è assegnata dagli dei in virtù delle qualità particolari di cui il re è sommamente dotato (forza, intelligenza, saggezza, senso di giustizia, ecc.) e consiste nella promozione della vita sulla terra. La rappresentazione del sovrano nelle fonti visuali e testuali soggiace a questa concezione dell'istituzione regale: nei documenti troviamo dunque ritratto non tanto il sovrano come "individuo" storico, quanto piuttosto come incarnazione perfetta della regalità.

A questa concezione della regalità che perdura nei suoi fondamenti nel tempo corrisponde l'impiego di un codice rappresentativo tradizionale. L'immagine del re è dunque realizzata attraverso formule convenzionali fissate dalla tradizione: queste formule (attributi, pose, ...) vengono ideate o rielaborate nel corso del tempo, essendo soggette alle esigenze dettate dai diversi

## *Conclusioni*

contesti (in cui pesano fattori politici, culturali, ideologici,...). Cercheremo di seguito di fare il punto sinteticamente sul grado di corrispondenza tra la rappresentazione del sovrano e della divinità nel corso del tempo, in particolare nel contesto della guerra, sulla base di quanto è emerso dallo studio delle diverse immagini analizzate nei capitoli precedenti .

La concezione di una realtà in cui le componenti umana, “naturale” (animali, piante, fenomeni naturali) e divina sono interconnesse (non solo in senso relazionale, ma anche ontologico) è all’origine di una serie di metafore, similitudini e, più in generale, di immagini che permeano profondamente, nel corso dei millenni, la rappresentazione sia verbale che iconografica della guerra in Mesopotamia e da lì si diffondono anche nei paesi vicini. Si tratta in particolare di immagini relative alla furia degli elementi naturali, agli animali feroci ecc., che sono applicate indifferentemente nella descrizione di dei, eroi e sovrani, come pure nella rappresentazione delle battaglie divine e di quelle umane. Da qui deriva anche il repertorio di elementi comuni (attributi, atteggiamenti, azioni) che caratterizza divinità, eroi e sovrani guerrieri in tutti i generi di fonti.

Nel corso della nostra ricerca è stato possibile constatare come non tutte queste immagini siano nate nello stesso momento; in molti casi, al contrario, è probabile che la loro introduzione si debba a particolari sovrani o dinastie (quella accadica, quella neoassira, ecc.) e che ad essa non siano stati estranei intenti propagandistici in senso stretto. D’altra parte, la loro straordinaria persistenza, una volta introdotte, e il fatto stesso che esse siano talora impiegate perfino dai “nemici storici” dei sovrani mesopotamici (pensiamo al caso del sovrano trionfante che calpesta il nemico nel rilievo di Annubanini, re dei Lullubei), perdurando talora anche oltre i limiti storico-geografici del Vicino Oriente pre-classico, non fa che dimostrare quanto esse fossero connaturate alla visione del mondo delle antiche civiltà vicino-orientali. Una volta introdotte, le singole immagini entrano a far parte di un repertorio complessivo che si declina, nelle varie epoche, in modo diverso: in alcune prevalgono le manifestazioni visuali, in altre quelle verbali, con variazioni anche significative quanto ai dettagli.

Questo “immaginario” legato alla guerra e al potere inizia a formarsi, forse traendo elementi da antiche tradizioni calcolitiche (pensiamo al valore attribuito alle immagini di animali come leoni, rapaci, serpenti e ad alcune iconografie come quella del “Signore degli animali”), se non addirittura neolitiche (pensiamo all’immagine dei rapaci che attaccano cadaveri negli affreschi di Çatal Höyük), già nella seconda metà del IV millennio a.C., in contemporaneità con la nascita dei primi centri urbani, delle prime organizzazioni politiche proto-statali e, verosimilmente, all’epoca dei primi “sovrani”, per i quali non disponiamo di fonti scritte che ce ne tramandino le vicende, contemporanei ai primi faraoni egiziani i quali, non a caso, elaborano un repertorio iconografico sotto molti aspetti simile. Già in quest’epoca sono infatti attestati motivi come quelli del sovrano che punta l’arco contro i nemici, che ispeziona prigionieri; dei nemici legati, inginocchiati, nudi, torturati; del sovrano che combatte contro animali feroci; del rapace, in una scena di contesto bellico, che attacca prigionieri,... Appaiono anche, in forma embrionale, altre immagini specifiche, simboliche, come quelle dell’aquila leontocefala e del “giogo”.

Alcune di queste immagini dimostrano una straordinaria continuità: basti pensare ad esempio all’aquila come emblema della regalità guerriera che, travalicando i limiti del Vicino Oriente antico, è giunta fino a noi (l’aquila romana, l’aquila asburgica, l’aquila come emblema degli Stati Uniti d’America).

Quanto alla figura del re nelle fonti tardo-calcolitiche, ad essa è attribuito in modo evidente un carattere sovrumano. Innanzitutto la sua immagine si modella su quella dell’eroe “Signore degli animali” di tradizione Ubeid: ricorre dunque come dominatore della natura selvaggia, a prova della sua forza straordinaria e della sua missione benefica a vantaggio della comunità umana. D’altra parte è anche una figura che assicura fecondità e prosperità: pensiamo a quando è ritratto nell’atto di nutrire bestiame e ovini. È poi in relazione diretta e pressoché esclusiva con il mondo divino, personificato dalla dea. È rappresentato di dimensioni maggiori alle altre figure e nelle scene di battaglia lotta da solo contro molti a prova della sua eroicità. Il suo aspetto è codificato al punto che ritroviamo la stessa iconografia, quella del cosiddetto “re-sacerdote”, su opere non solo di generi

diversi, ma anche provenienti da località molto distanti tra loro, dall'Iran all'Egitto.

È interessante notare come l'immagine del sovrano guerriero trovi una formulazione compiuta in un momento in cui l'immagine antropomorfa della divinità, ammesso che sia presente, è comunque rarissima, e in ogni caso non sono attestate raffigurazioni di divinità guerriere. Nella prassi, quindi, è forse l'immagine della divinità guerriera a modellarsi su quella del sovrano, e non viceversa.

Un secondo momento di grande attività creativa per quanto riguarda le iconografie legate alla guerra è rappresentato dal periodo Protodinastico. In questa fase compaiono infatti le prime figure di divinità guerriere, distinguibili dai sovrani (ad esempio per le dimensioni e prevalentemente per la tiara a corna), ma con cui condividono alcuni aspetti e atteggiamenti. In particolare l'immagine della dea sovraccarica di armi, al punto che le mazze escono dalle sue spalle come emanazione del suo potere, perdurerà fino all'epoca neoassira.

Si sviluppano inoltre le immagini della guerra come tempesta (fenomeno atmosferico espresso visivamente dall'aquila leontocefala di origine tardocalcolitica), della rete che intrappola il nemico, dei cumuli di nemici morti, dei cadaveri dei vinti mangiati dai rapaci, dei nemici travolti dal carro, dei nemici decapitati, delle sfilate di vinti, che perdureranno anch'esse fino in epoca neoassira. Appare in forma embrionale l'immagine del re e della divinità che calpesta il nemico e perdura l'associazione della regalità con gli animali forti, come il leone e il toro.

Nel periodo Protodinastico la superiorità del sovrano nella gerarchia umana è espressa dal titolo *lugal* "grande uomo" e, nel caso del titolo di *ensi* ("sovrintendente"), dalla sua esclusività, che lo isola dal resto della comunità e lo pone in relazione diretta con la divinità, come suo amministratore cittadino, rapporto che trova espressione anche nei legami famigliari putativi con il mondo divino (pensiamo anche al rituale di matrimonio sacro, vd. SELZ 2008, 20; WINTER 2008, 81).

Per quanto riguarda le fonti iconografiche, in questa fase l'immagine del re è distinta da quella divina in particolare dalla mancanza della tiara a corna. Cogliamo però una progressiva acquisizione di attributi divini, come la barba e la mazza, da parte del re. Il carattere sovrumano del re è reso anche tramite le dimensioni maggiori rispetto alle altre figure umane (sudditi, esercito), che sono del resto rappresentate al suo servizio (pensiamo alle scene di banchetto o di guerra, ad esempio nel caso dello Stendardo di Ur). Nella Stele degli Avvoltoi il re è prossimo al mondo divino perché è l'agente principale in terra della realizzazione della volontà divina, ovvero della sconfitta del nemico. Inoltre in quest'opera ritroviamo la "capigliatura a chignon", un attributo che costituisce un emblema di potere, con valenza "egemonica", condiviso in tutta l'area mesopotamica fino in Siria. In quest'epoca i soggetti (ad esempio, la sfilata dei vinti, il carro che investe il nemico), anche nei dettagli (abbigliamento, capigliature delle figure), al di là di alcune minori varianti stilistiche locali, sono attestati in opere di diverso genere in tutta la regione siro-mesopotamica a prova di una condivisione ideologica, pur nel quadro di una competizione tra entità politiche rivali. Se i conflitti per gran parte del periodo riguardarono città-stato dai limiti territoriali ridotti e senza velleità espansionistiche, verso la fine del Protodinastico si affermò invece una tendenza egemonica: in questo contesto la rivalità tra entità politiche non si manifestava solo con le armi, ma anche attraverso la produzione di monumenti di guerra, che ne celebrassero la forza.

Nel successivo periodo accadico il tema della guerra è il preferito nelle arti figurative. Rispetto al passato appaiono un numero maggiore di divinità guerriere, alcune anonime, altre invece dall'identità specifica, mentre la teomachia diventa il motivo più comune nella glittica. Più in generale, la narrazione dei miti degli dei, compresi quelli legati alle battaglie, trova ora un spazio maggiore nelle fonti iconografiche.

Al periodo accadico dobbiamo l'ideazione di alcune tra le immagini più evocative in assoluto, come quella del vincitore che calpesta i vinti e del nemico aggogato, applicate indifferentemente sia per la rappresentazione del sovrano che per quella della divinità. Antecedenti di queste immagini sono rintracciabili nelle epoche anteriori (pensiamo all'esercito di Eannatum che avanza sui cadaveri dei nemici), tuttavia in quest'epoca queste immagini non ricorrono più in modo episodico, ma costante, e acquisiscono una forma definita che verrà reiterata nei secoli a venire.

Continuano ad essere attestate alcune immagini del repertorio protodinastico come quelle degli



## Conclusioni

avvoltoi che finiscono i cadaveri, della rete con i nemici intrappolati, della sfilata dei vinti, mentre altre, come quella dei cumuli di cadaveri di nemici, perdurano nelle fonti scritte. Sembrano invece scomparire quella del carro che investe il nemico e del re che lotta contro il leone, già attestata nel periodo di Uruk. In realtà, i testi delle epoche successive dimostrano che l'immagine del re che lotta contro gli animali selvatici rimane ben presente nell'immaginario collettivo, prima di riaffiorare prepotentemente con le "cacce" dei sovrani assiri del I millennio. Per quanto concerne l'immagine del nemico travolto dai carri, essa riappare nei documenti della prima metà del II millennio a.C., per poi continuare ad essere impiegata senza soluzioni di continuità.

Queste immagini, molto probabilmente frutto della creatività di artisti ufficiali che lavoravano su commissione del re (esse erano quindi dotate di una valenza propagandistica) vengono diffuse non soltanto attraverso le opere d'arte ufficiale (stele, ecc.) ma anche attraverso oggetti (sigilli a cilindro) che hanno una diffusione più capillare anche all'esterno di contesti ufficiali.

Le immagini introdotte in epoca accadica avranno grande risonanza nelle epoche successive, tanto è vero che verranno utilizzate anche da sovrani, come quelli della III dinastia di Ur, che nelle loro opere ufficiali preferiscono rappresentarsi come "servitori degli dei" o da sovrani (come quelli degli Zagros) che sono nemici storici degli Accadi. D'altra parte esse verranno riprese in modo più puntuale proprio in quei momenti in cui la regalità guerriera viene esaltata in modo particolare ovvero, ad esempio, da parte di alcuni sovrani del Bronzo Medio e dei re medio- e soprattutto neo-assiri.

Nel periodo accadico si afferma dunque l'ideale di una regalità eroica e universale. L'immagine del re accadico è modellata su quella tradizionale protodinastica (ad esempio per la capigliatura a chignon) e in modo ancor più esplicito su quella divina (per la barba, la panoplia, gli atteggiamenti, ecc.), al punto che nel caso di Naram-Sin, nella sua celebre stele della vittoria, questi si erge sulla montagna come una statua divina, con armi di tutti i tipi, come Ishtar e Ninurta, e indossa un elmo a corna, replica della tiara divina. Questo sovrano è il primo nella storia mesopotamica per cui esistono indizi di divinizzazione, come la grafia del nome (che è preceduto dal determinativo divino) e l'iscrizione di Bassetki che racconta la sua elevazione a divinità per volere della popolazione di Accad, appoggiata dagli dei principali di Sumer e di Accad, e l'edificazione di un tempio in suo onore. L'episodio a cui è legato questo innalzamento di *status* è una vittoria militare: il re ha il merito di aver difeso la sua città (forse durante la "grande rivolta"). Il re è dunque divino perché dalla sua azione è dipesa la sopravvivenza della comunità, grazie alla sua forza sovrumana. È anch'egli, come gli altri dei, divinità tutelare di una città, ed è chiamato "dio del Paese", tuttavia non rivaleggia con i membri tradizionali del pantheon. Nelle fonti iconografiche del resto indossa un elmo a corna e non una tiara a corna multiple, mentre continua ad essere registrata accanto a lui la presenza divina (stendardi, astri) a prova di come questi fosse percepito come qualcosa di simile, ma non del tutto coincidente con gli dei.

In quest'epoca la regalità assume connotati personalistici, nel senso che è centrata sulla persona reale del sovrano. Inoltre l'aspirazione ad un dominio universale diventa programma politico che riesce ad essere realizzato ad un livello senza precedenti: sotto la dinastia di Accad il nord e il sud della Mesopotamia vengono unificati. A tal proposito il sovrano assume il titolo di "Re dei quattro angoli" del mondo, epiteto che perdurerà attraverso i secoli.

È valorizzato poi in quest'epoca l'aspetto eroico della regalità. Il sovrano non deve solo difendere la comunità, ma deve avere aspirazioni maggiori - a un dominio esteso - e il coraggio e la forza di realizzarle, per incrementare la prosperità del paese. Per questo anche l'ambientazione degli scontri nelle fonti assume un significato importante: non si tratta più di lotte di confine, ma di imprese compiute in luoghi lontani e impervi, ai confini della terra (sui monti, fino al Mare Superiore e Inferiore, presso le sorgenti dei fiumi, ...). Di particolare importanza è l'ambientazione montuosa che, da questo periodo fino all'epoca neoassira, rappresenta la sede per eccellenza dei nemici (i "paesi ribelli") e il territorio prescelto di conquista (per le sue ricchezze). Anche gli dei nel mito e nella glittica di questo periodo lottano contro creature associate alla montagna. La

montagna è anche, però, la sede della divinità e simbolo essa stessa di divinità. La conquista dei monti in un certo senso corrisponde dunque all'ascesa del sovrano ad una sfera sovrumana.

Tra la fine del III e la fine del II millennio a.C. questo immaginario legato alla guerra e al potere persiste nella sostanza, sia nelle arti figurative che nei testi, diffondendosi anche nelle regioni limitrofe, contaminandosi a sua volta di elementi egiziani o ittiti, ma senza essere soggetto a particolari innovazioni. In questi periodi storici i testi cominciano, d'altra parte, ad essere più numerosi, e ad attestare motivi che ci permettono di arricchire il quadro d'insieme.

Ripercorrendo questi sviluppi più nel dettaglio, al periodo accadico seguì un periodo di città-stato indipendenti e di occupazione straniera, finché Ur-Namma, fondatore della Terza Dinastia di Ur (2112-2004 a.C.) non creò uno stato centralizzato che univa il paese di Sumer. All'epoca di Gudea (circa 2110 a.C.) risalgono forse i primi inni regali ed è attestato il culto del re vivente e defunto. La sua immagine non è però modulata sul prototipo guerriero, quanto piuttosto su quello del re pio, servitore degli dei. Il carattere sovrumano del sovrano è legato alla sua relazione con la divinità, come figlio di Nanshe e favorito di Ningishzida, e a qualità come l'intelligenza, la sapienza, donatigli dagli dei. Perdura comunque anche con lui l'ideale virile e di forza, considerate le caratteristiche delle sue statue, che lo ritraggono con il petto largo e il braccio muscoloso (WINTER 2008, 81).

Anche nel caso dei re di Ur III predomina in apparenza l'ideale di re come servo degli dei, costruttore di templi. D'altra parte anche questi sovrani furono coinvolti in imprese militari (Ur-Nammu conquistò il dominio su Sumer, Shulgi combattè sugli altipiani ad est) e promossero un'immagine eroica di loro stessi, anche attraverso il riferimento ai re leggendari di Uruk, loro città di provenienza.<sup>1</sup> Shulgi infatti si definisce fratello di Gilgamesh, figlio di Lugalbanda e della dea Ninsumuna, e inserisce in questo modo la sua famiglia nella storia epica, nonché in una fase avanzata del suo regno il suo nome inizia ad essere preceduto dal determinativo divino. Secondo Michalowski (2008, 35-36), questo riferimento al passato eroico era strumentale a favorire il consenso, considerata la posizione debole di Shulgi per la morte in battaglia del padre, che poteva esser intesa come segno dello sfavore divino e quindi dell'illegittimità al trono, e per i contrasti con le élite locali sfavorevoli al processo di centralizzazione. Secondo Michalowski (2008, 36-37) inoltre la scelta di Gilgamesh come riferimento ideologico avrebbe risposto alla necessità di giustificare la natura mortale del re, senza precluderlo dallo *status* divino.

A partire da questo periodo i re, come gli dei, sono dotati di splendore terrifico, qualità registrata in modo costante nelle fonti scritte, mentre nelle fonti figurative essa sembra esser espressa solo in modo indiretto (in epoca neoassira, ad esempio, tramite la rappresentazione del paese nemico distrutto con il fuoco). Nel periodo di Ur III è anche attestato il culto del sovrano<sup>2</sup>, che favorì il controllo sui templi, potenti istituzioni politico-economiche, da parte della corona.

Per quanto concerne le fonti figurative, predomina l'immagine del re come fedele servitore degli dei, ma vi sono anche esempi di rappresentazione del sovrano in aspetto guerriero. In questi casi l'identificazione del sovrano con la divinità guerriera è particolarmente esplicita: pensiamo al sigillo (tav. 223) con Shulgi che esibisce l'arma divina mentre calpesta la montagna. In quest'epoca compare poi per la prima volta come monumento commemorativo la stele rupestre che, anche solo per la sua localizzazione - sulla parete della montagna - costituisce una testimonianza del carattere eroico e sovrumano del sovrano.

Anche nei periodi di Isin-Larsa e Paleobabilonese l'immagine del sovrano favorita è quella del re come pio servitore degli dei, intento all'edificazione e alla cura dei templi e come *šar mišarim* "re di giustizia". I re di questa fase possono avere il nome scritto con il determinativo divino o

---

<sup>1</sup> Nel periodo di Ur III vengono rielaborati componimenti epici su Gilgamesh e sugli eroi di Uruk, testi che promuovevano l'ideologia regale e indottrinarono nelle scuole scribali i futuri funzionari, rendendoli servitori fedeli della corona (MICHALOWSKI 2008, 38).

<sup>2</sup> Gli studiosi si dividono tra chi pensa che il culto riguardasse solo i re defunti come ad esempio, WINTER 2008, 78, e chi anche i re viventi, come ad esempio, REICHEL 2008.

## Conclusioni

assumere epiteti come “dio sole”, “dio della terra”<sup>3</sup>, ma non sembra che fossero oggetti di culto (MICHALOWSKI 2008, 40). Nel caso in cui il re sia rappresentato in aspetto guerriero, l’analogia con la divinità è però notevole (per la posa, la dotazione di un’arma divina,...), al punto che non è sempre possibile distinguere, per alcune figure, se si tratti di divinità o di re. Per quanto il re non fosse concepito davvero come una divinità, era di certo considerato e trattato come un’individuo sovrumano e questa sua natura era espressa soprattutto dall’immagine del re trionfante sul nemico, presente su monumenti, come stele e statue, replicati su placche di terracotta e nella glittica, che ne facilitavano la diffusione tra le diverse componenti sociali.

Passando alla seconda metà del II millennio a.C., in particolare al periodo medioassiro (XV-XI sec. a.C.), è stata riconosciuta all’epoca di Tukulti-Ninurta I (1243-1207 a.C.) un’enfasi sulla stretta relazione tra il sovrano e gli dei (WINTER 2008, 84): il sovrano è detto “carne degli dei”; “sole del suo popolo”. Non è usato il determinativo divino di fronte al suo nome, tuttavia questi epiteti, insieme ad altri elementi come il *melammu*, convergono a delineare un profilo sovrumano del sovrano. Sulla base di un altare, il re impugna la mazza e una corda a cui sono legati dei prigionieri all’interno di un paesaggio montagnoso. Considerato che in questa scena sono assenti simboli divini, il re ricorre come la figura più potente sulla terra. D’altra parte sull’altare vero e proprio egli è rappresentato presso la porta del cielo, presso il limes con il mondo divino, in seguito alla vittoria. Anche in questo periodo il re è sempre di dimensioni enormi rispetto ai vinti e la divinità assegna le armi al re per combattere (come nell’obelisco di Assur-bel-kala).

Il periodo neo-assiro rappresenta un altro momento importante negli sviluppi dell’immaginario della guerra, tema a cui viene riservato uno spazio, nelle fonti visuali e testuali, senza precedenti. Fino a questo momento la tendenza prevalente era quella di rappresentare la guerra attraverso una, o al massimo poche immagini collegate tra loro (la battaglia con i carri, la cattura del nemico, la sua uccisione), che ne rappresentano alcuni episodi significativi estrapolati dal contesto e, probabilmente, non si riferiscono specificamente ad un’azione bellica particolare, ma hanno un significato simbolico (ad esempio, “la vittoria”). Ora invece la guerra non solo è raffigurata come in passato attraverso poche immagini sintetiche, ma anche nel suo intero svolgimento. La dimensione temporale e spaziale degli eventi è maggiormente definita rispetto alle epoche precedenti, la storia si svolge attraverso il tempo e lo spazio, fino ad arrivare ai casi di “narrazione continua”, e il racconto si dilata e si arricchisce di dettagli. Non solo le immagini tradizionali (rapaci che attaccano i cadaveri, carica dei carri, ecc.) sono inserite in una cornice narrativa, ma si creano anche un gran numero di nuove immagini. Per la prima volta ad esempio sono rappresentati anche il viaggio verso il paese nemico, la vita all’interno dell’accampamento, lo svolgimento di cerimonie (pensiamo alle scene di sacrificio o a quelle con operatori cultuali mascherati), la registrazione del bottino, l’esodo dei deportati, i fiumi di cadaveri, l’abbattimento degli alberi... Continuano d’altra parte ad essere usate tutte le immagini tradizionali in modo estensivo, come formule reiterate all’infinito (ad esempio, non sono più rappresentati alcuni nemici a terra calpestati dai carri, ma moltissimi vinti travolti, non qualche testa mozzata, ma cumuli di teste, all’interno di scene che si riferiscono a episodi diversi), arricchite da nuove varianti (scene di tortura, corpi impalati, scribi che registrano il bottino e il numero di vinti,...) precedentemente non attestate.

Le fonti iconografiche forniscono ora informazioni molto più dettagliate rispetto al passato anche circa le strategie impiegate in battaglia e l’organizzazione dell’esercito (pensiamo all’uso di macchine belliche, alla pratica di scavare tunnel nelle mura delle città assediate, all’impiego di scale, all’ordine di schieramento dei diversi corpi dell’esercito, ...).

Allo stesso modo nei testi neoassiri la narrazione della guerra diventa più estesa e dettagliata. Vengono elaborate poi nuove formule verbali che, a prova di quanto questo immaginario della guerra fosse radicato, si riscontrano identiche in documenti di genere diverso (iscrizioni, testi letterari, rituali).

---

<sup>3</sup> Tra l’altro Rim-Sim in un testo probabilmente legato al rituale di matrimonio sacro è definito “dio sole” e Hammurabi in un altro documento da Sippar “dio della terra” e nel suo codice è detto “sorgere come il dio Shamash sull’umanità” (WINTER 2008, 82).

## Cap. VII

Nel periodo neoassiro il sovrano è il vicario di Assur in terra in virtù della sua funzione di sacerdote *šangû*. Nei testi, come nel passato, sono elencate le doti del re che lo rendono perfetto e adatto al governo, tra cui la forza e lo splendore terrifico, il *melammu*. I sovrani neoassiri sono in alcuni casi paragonati agli dei: ad esempio, Esarhaddon è “l’immagine di Bel/Marduk”; Assurbanipal è chiamato “sole Shamash” nell’inno di coronazione e in un altro testo è identificato con Ninurta (“Il re che sta sul carro è il re guerriero, il signore Ninurta”, vd. LIVINGSTONE 1989, 100-102).

L’immagine del re neoassiro e del dio, quando in aspetto antropomorfo, sono tendenzialmente speculari (la divinità si distingue dal re prevalentemente perché montata su un podio o sul suo animale-emblema, o per la tiara a corna): l’analogia è evidente nella rappresentazione del re e del dio armati d’arco, tenuto in riposo o puntato, l’uno contro nemici e animali, l’altro contro mostri.

Se i nomi dei sovrani assiri non sono accompagnati dal determinativo divino, lo possono essere i loro monumenti (stele e statue), che potevano essere oggetto di rituali, a prova di una sorta di culto della regalità (WINTER 2008, 86).

Sugli ortostati di Assurnasirpal II il re partecipa in prima linea alle battaglie, assistito dalla divinità. Nelle opere dei re successivi, la presenza divina in guerra è registrata meno di frequente (ad esempio, i simboli divini possono essere rappresentati di fronte al re trionfante che riceve i vinti) e allo stesso modo il ruolo del re in battaglia diventa progressivamente meno attivo. Infatti più che altro il sovrano assiste agli scontri e alla sfilata dei vinti, in questo simile ancora una volta alla divinità: infatti mentre nei documenti figurativi agiscono i soldati, nei testi è lui stesso che agisce, come se rappresentasse la volontà dietro all’agire del soldato, come nella stele degli Avvoltoi, quasi duemila anni prima, il dio rappresentava la volontà dietro l’agire del re.

Il re neoassiro, per quanto non rappresentato mentre combatte, è comunque un guerriero, considerato che le armi sono le sue principali insegne di potere. Il suo valore eroico è espresso dalle imprese di cui è protagonista, durante le quali egli si spinge in terre lontane e impervie, mai raggiunte prima e le sottomette, riuscendo a conquistare un dominio vastissimo. La grandezza del regno corrisponde dunque al carattere sovrumano del suo signore.

Inoltre l’eroicità del re neoassiro è espressa nelle scene venatorie. La lotta contro le bestie selvagge a difesa della comunità deve esser stata una realtà in un passato ancestrale, mentre nelle epoche successive deve aver avuto un significato più che altro rituale: attraverso di essa il re ribadiva il suo dominio sulle forze pericolose della natura. In caccia e in guerra il sovrano dimostra il suo coraggio e la sua potenza, superiore a quella degli animali e dei nemici, nonché si impossessa delle loro forze (nel caso dei nemici, perlomeno di quelle economiche).

Queste attività erano svolte in momenti ravvicinati tra loro (le cacce erano infatti compiute alla fine di una campagna militare) e sono accostate concretamente nelle fonti sia visuali (su lastre vicine) che testuali. I nemici sono poi spesso paragonati ad animali braccati e nelle fonti figurative i nemici, come gli animali, sono rappresentati travolti dai carri.

Una novità importante del periodo consiste nella commemorazione sistematica delle imprese militari attraverso monumenti, posti non tanto all’interno dei templi, come in precedenza, quanto piuttosto all’interno del palazzo reale. Non si tratta però di un fenomeno di laicizzazione politica. La scala di celebrazione del sovrano concorre a promuoverne il carattere sovrumano: il palazzo è il tempio del re, a cui si recano visitatori da tutte le parti del paese, rappresentati sui rilievi parietali come timorosi offerenti.

Nel successivo periodo neobabilonese sono esaltate non tanto la forza e l’eroicità del re, quanto piuttosto la sua *pietas* nei confronti degli dei e le sue opere di giustizia, secondo il modello paleobabilonese. Rimangono tuttavia in uso epiteti come “re grande, re potente, re dell’universo, re dei quattro angoli”, impiegati ad esempio da Nabonido (EHRENBERG 2008, 104). Sui monumenti i sovrani sono rappresentati non come guerrieri o in scene di guerra, quanto piuttosto come umili adoratori degli dei; vi sono comunque tracce di persistenza dell’immaginario del potere e della guerra tradizionale: ad esempio, nel rilievo rupestre di Wadi Brisa in Libano Nabucodonosor è

## Conclusioni

rappresentato mentre abbatte un leone, secondo l'immagine tipica del sigillo regale neoassiro (EHRENBERG 2008, 107).

Anche i re achemenidi si ispirano al modello neoassiro per la titolatura regale e celebrano le loro doti guerriere nei testi. Il loro carattere eroico nelle fonti iconografiche non è reso attraverso la rappresentazione narrativa di battaglie, quanto piuttosto attraverso immagini simboliche (lotta contro animali selvatici e mostri). In modo significativo, l'unico monumento di guerra dell'epoca – il rilievo rupestre di Behistun/Bisutun –, che celebra una serie di trionfi di Dario, si rifà a modelli antichi, che risalgono all'epoca accadica (stele della vittoria di Naram-Sin) e al rilievo di Annubanini del II millennio a.C., oltre che neoassiri (pensiamo a come il re tiene l'arco sul nemico). Sui rilievi persiani dell'Apadana è applicato in grande scala lo schema neoassiro dei portatori di tributo, ma è omessa la premessa militare.

Come accennato nel capitolo introduttivo, tra le letture in cui ci siamo imbattuti nel corso questa ricerca vi è “La violence et le sacré” di René Girard, in cui sono dibattuti la questione della violenza legata alla sfera religiosa e il principio di *mimesis* come meccanismo fondante di questo fenomeno. In quest'opera lo studioso indaga l'origine della religione prendendo in esame miti e rituali del mondo greco e di comunità cosiddette primitive attuali e, attraverso una comparazione di queste testimonianze letterarie e etnografiche, deduce un comune principio fondante di pensieri e pratiche religiosi anche lontani nel tempo e nello spazio: la violenza unanime misconosciuta sulla vittima espiatoria. Prove dell'evento della violenza unanime sulla vittima espiatoria sono rintracciabili anche nella mitologia mesopotamica. Ad esempio, secondo il poema della creazione babilonese *Enuma elish*, la vita del cosmo deriverebbe da una serie di scontri tra dei per la conquista del potere e di uccisioni. Sul corpo ucciso del dio “padre” (Apsu), il primo da cui discesero tutte le generazioni degli dei, il dio “figlio” (Enki), dopo essersi impossessato dei suoi poteri, stabilì la sua residenza. Il primo tempio non fu tanto costruito quindi sul luogo dove avvenne l'uccisione della prima vittima espiatoria ma, anzi, corrispose al suo stesso cadavere.<sup>4</sup> È espresso quindi in modo ancora più forte come quest'uccisione costituisca il fondamento della realtà che, in questo punto della storia, non è ancora quella del mondo ordinato, ma è la realtà divina, che precede l'esistenza del pianeta terra. Con la fondazione del tempio, la realtà degli dei si organizza in una forma nuova, secondo una struttura più complessa, come società, condizione che richiederà un ulteriore cambiamento per la sua sopravvivenza: la creazione della terra e degli uomini. È proprio in questo tempio che viene generato un altro dio (Marduk) che porrà fine ad un conflitto in seno al mondo divino, diviso ora tra le forze degli dei primordiali e questa nuova società divina dalle esigenze e potenzialità differenti. Marduk sconfigge le forze primordiali, ottiene il potere supremo dall'assemblea degli dei e con il corpo smembrato di Tiamat crea il cielo e la terra. Con il sangue dell'altro principale avversario, Kingu, sono poi creati gli uomini affinché servano gli dei.

La mitologia mesopotamica indica quindi la violenza come il fondamento strutturale e strutturante della vita, del mondo divino, naturale e dell'umanità. La lotta in quest'ottica costituisce il meccanismo propulsore della realtà e presuppone principi che si contrappongono tra loro, seppur inseriti in un'unica comune dinamica, quella della violenza. La cultura mesopotamica a tal proposito elegge una particolare forma di violenza, quella modellata sull'esempio della divinità guerriera, come buona e necessaria di fronte all'immanenza di un'altra violenza malefica, generata da forze esterne al sistema - i nemici - che non rappresentano altro che una delle manifestazioni (insieme agli animali selvaggi, alle catastrofi naturali ecc.) delle forze del caos. Ciò spiega, parenteticamente, il confine spesso labile che separa il sovrano, nei suoi attributi e nel suo modo di agire, dalle manifestazioni della violenza selvaggia: il fatto ad esempio, che egli sia celebrato nello stesso tempo, come vincitore del leone e come “leone” esso stesso.

La guerra in Mesopotamia si connota come una pratica sacrificale per la ripetizione del meccanismo fondatore: al parossismo di una crisi che mina alla sopravvivenza del regno, succedono

---

<sup>4</sup> “È a partire dai luoghi dove è perita o si crede sia perita la vittima espiatoria, luoghi simbolici dell'unità, che nasce ogni forma religiosa, si stabilisce il culto, si organizza lo spazio, si instaura una temporalità storica, si delinea una prima vita sociale”, vd. GIRARD 2011, 428.

## Cap. VII

l'ordine e la pace tramite l'annientamento della vittima espiatoria rappresentata dal nemico (rivale interno o straniero). Il nemico è una vittima espiatoria poiché ad esso sono attribuite delle colpe in realtà condivise: su entrambi i fronti vi sono infatti lo stesso desiderio di dominio e, necessariamente, le stesse azioni violente per il suo conseguimento, prima e dopo lo scontro. Il nemico è del resto connotato con quei caratteri mostruosi dovuti alla negazione della reciprocità, dell'identità sul piano della violenza, fenomeno, secondo Girard, tipico del momento della crisi.

L'ideologia della guerra in Mesopotamia implica inoltre un misconoscimento, ovvero un mascheramento della realtà: la ragione apportata allo scoppio del conflitto è infatti il volere divino o una colpa esterna alla comunità (il tradimento di un accordo, un'aggressione da parte dei nemici). Infine, la guerra è disciplinata nel suo svolgimento dal modello archetipale delle lotte divine. I sovrani devono adeguarsi al comportamento adottato dagli dei durante i loro scontri per poter anch'essi superare vittoriosamente la crisi. Essi devono perpetuare il sistema stabilito dagli dei nella loro benevolenza, come i miti insegnano, attraverso una violenza regolamentata. La guerra, se correttamente condotta, sarà vittoriosa e riuscirà, proprio come il sacrificio, a purificare, allontanare il male, rinnovare e rinvigorire il sistema.

Il re è sottoposto alla divinità perché questa detiene il monopolio della violenza, anzi è la Violenza totale. Egli la teme perché questa può distruggerlo, ma anche l'adora, perché essa lo può salvare e dargli la pace. Egli aspira al suo potere e per questo la imita. Così facendo rischia però di travalicare i limiti stabiliti al momento della risoluzione della crisi, quando il dio aveva mostrato il suo volto benevolo, e di incorrere nella colpa più pericolosa e per lui fatale, l'*hybris*, finendo travolto dalla violenza malefica, che lo annienta.

Nel corso di più di tremila anni, il mondo mesopotamico ha trasformato questi concetti in un complesso repertorio di immagini e metafore, tra loro collegate, dotato di straordinaria persistenza e pervasività. Esse sono giunte a noi principalmente attraverso il tramite delle opere d'arte figurative e delle fonti testuali, che hanno costituito il materiale su cui si è basato il nostro studio, ma possiamo immaginare che dovessero avere una diffusione ben più ampia, permeando di sé, ad esempio, aspetti della comunicazione orale e del rituale che sono andati per noi irrimediabilmente perduti.

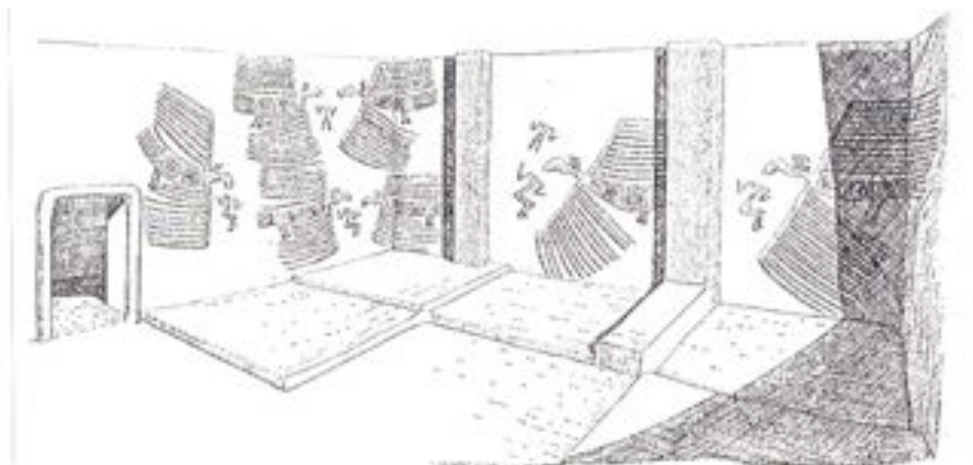
## **CATALOGO DELLE FONTI ICONOGRAFICHE**





## PERIODO NEOLITICO

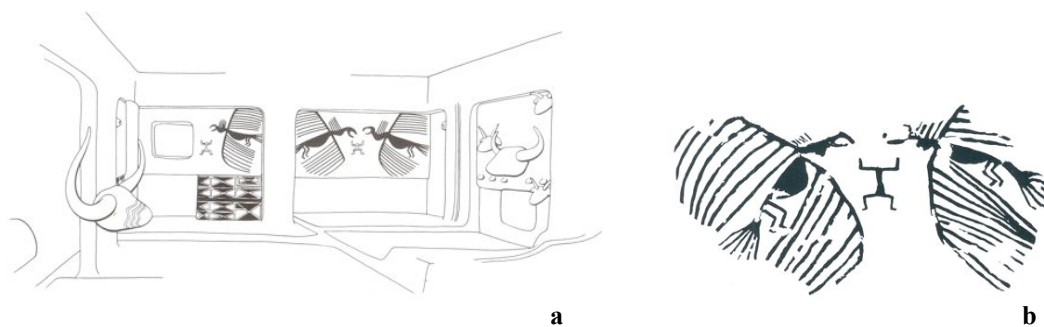
Tav. 1



**Fonte dell'immagine:** INVERNIZZI 1992a, 27, fig. 19.

**Descrizione:** Pittura murale con figure dipinte con ocre rossa, trovato nel santuario VII-88 del sito anatolico neolitico di Çatal Höyük. Sette grandi volatili sono rappresentati nei pressi di sei figure umane, di dimensioni minori, prive di testa. Gli uccelli hanno grandi ali spiegate, costituite da lunghe penne che si distribuiscono in linee parallele tra loro e perpendicolari al segmento (ricorda un braccio) di attaccatura al corpo. Il corpo è poco più lungo delle ali e termina con una coda con piume disposte a “pettine”. Nel corpo, con due piccole zampe, che penzolano parallele, vi è un motivo, ripetuto due volte, a breve distanza, costituito da una cornice quadrangolare con all'interno corte linee parallele. Il collo presenta una cresta. La testa, caratterizzata da un becco semiaperto, si trova generalmente al di sopra di un corpo umano (solo in un caso un corpo umano è rappresentato al di sopra della testa di un rapace). Quattro figure umane sono rappresentate con le gambe piegate verso destra, il petto in visione frontale, le braccia aperte e piegate verso l'alto. Le altre due, invece, posizionate più in alto, hanno le gambe distese. I loro corpi sono privi di testa. Vd. MELLAART 1964, 39-46.

Tav. 2



**Fonte dell'immagine:** a: AMIET 1994, 597; b: MELLAART 1964, 90.

**Descrizione:** Nel santuario VII-21 del sito neolitico di Çatal Höyük, secondo la ricostruzione proposta da James Mellaart dei muri nord ed est, una parete, divisa in due da un contrafforte, era decorata a sinistra da un grande rapace con ali spiegate, cresta sul collo e becco aperto, al fianco destro di una figura umana, di dimensioni ridotte, priva di testa, in visione frontale, con le braccia piegate e sollevate, le gambe piegate e divaricate. Sulla destra altri due rapaci sono rappresentati ai lati di una figura antropomorfa, priva di testa. Sui muri ai lati di questi dipinti vi erano grandi teste di toro modellate in altorilievo. Vd. bibliografia della tav. 1.

## PERIODO TARDO CALCOLITICO

Tav. 3



**Fonte dell'immagine:** MOORTGAT-CORRENS 1989, 21.

**Descrizione:** Placca in pietra decorata a bassorilievo, di 5,5 x 6,5 cm, conservata al Musée Royaux d'Art et d'histoire di Bruxelles, proveniente forse da Kish. La datazione di questo reperto non è certa. Potrebbe risalire al periodo Tardo Calcolitico o al Protodinastico. Presso un edificio del tipo "tempio di Uruk" è raffigurato un uomo stante, rivolto verso destra, con una gonna a portafoglio, lunga e liscia e una cintura spessa, con le mani giunte e sollevate di fronte al viso, al cospetto del cosiddetto "re-sacerdote". Questo personaggio, di dimensioni maggiori, con fascia in testa, barba lunga, indossa una gonna a portafoglio liscia e una cintura spessa in vita. Ha il braccio destro disteso e sollevato al di sopra della testa dell'altra figura e sembra tenere rovesciata, con la mano destra, una sorta di brocca con collo basso e svasato, nell'atto forse di versare del liquido. Il braccio sinistro è disteso lungo il fianco e tiene in mano un oggetto cilindrico. Vd. MOORTGAT-CORRENS 1989, 22.

Tav. 4



**Fonte dell'immagine:** SUTER 2012, 448, fig. 1.

**Descrizione:** Statuetta di personaggio maschile, in alabastro, di piccole dimensioni (alt. 18 cm), oggi al Museo di Baghdad, scoperta ad Uruk in un'area di epoca seleucide che probabilmente tagliò delle sepolture del periodo Tardo Calcolitico (Eanna III). La figura, di cui rimane il busto, indossa un copricapo a calotta, con falda spessa. Ha una barba lunga arrotondata resa a bande orizzontali, forse posticcia. Le sopracciglia sono rese con due archi uniti scavati. Gli occhi sono ottenuti con conchiglie e bitume. Sul retro vi sono tracce della gonna, che sembra stretta in vita da una spessa cintura. Le braccia sono piegate e portate al

ventre. Forse reggeva un'offerta, oppure le mani sono in atteggiamento di preghiera. Il modellato raggiunge effetti chiaroscurali nella resa morbida dei lineamenti del viso, intorno agli occhi e alle labbra, nel passaggio dalle spalle alle braccia, nella resa dei muscoli del petto e delle braccia. Sembra una prefigurazione degli oranti a mani giunte della prima metà del III millennio a.C. Vd. AMIET 1994, 354. HUOT 2004, 84-85. GARBINI 1962, 20-21.

Tav. 5



**Fonte dell'immagine:** MARCHETTI 2006, 165.

**Descrizione:** Ricostruzione di una statua di "re-sacerdote", in magnesite, a grandezza naturale, di cui sono rimasti solo frammenti, scoperti nel "Riemchengebäude" dell'Eanna (IVa) ad Uruk. Come nel caso della figura della tav. 4, il personaggio avrebbe indossato un copricapo a calotta e avrebbe avuto una barba lunga a bande orizzontali.

**Bibliografia:** MARCHETTI 2006, 165. BECKER 1993, 75-76, n. 940, tav. 61: 940. WREDE 1995, 679-688, tav. 52-53, fig. 3-9.

Tav. 6



**Fonte dell'immagine:** MOORTGAT-CORRENS 1989, 21.

**Descrizione:** Figurina in gesso, trovata negli strati di macerie sotto la ziqqurat di Anu a Uruk (forse anteriore alla fase Eanna IV), conservata allo Staatliche Museen di Berlino. Rappresenta un uomo nudo, con le gambe piegate e le braccia legate. È stata trovata insieme ad altre statuette che presentano un foro nella base: verosimilmente erano fissate ad un supporto tramite un perno. Vd. MOORTGAT-CORRENS 1989, 22.

### Tav. 7



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 31 fig. 560.

**Descrizione:** Ricostruzione di una scena presente su sigillature trovate nell'Eanna di Uruk, datate al periodo Tardo Calcolitico (tardo Uruk/Jemdet Nasr). Sulla destra il re stante, di profilo, rivolto verso sinistra, con capelli raccolti e bombati dietro la nuca, fascia in testa, barba lunga, busto nudo, gonna lunga fino alle ginocchia e cintura spessa, ha il braccio destro piegato in avanti e regge un'asta lunga, forse di una lancia con la punta, andata perduta, appoggiata al suolo. L'altro braccio è piegato al ventre. Di fronte, in alto, sono visibili le gambe di un uomo in ginocchio prostrato a terra; dietro, due figure nude in piedi rivolte verso destra e, procedendo verso sinistra, due prigionieri (in alto due gambe piegate, non rivolte in direzione del "re-sacerdote", e sotto un corpo a terra con gambe piegate verso l'alto). Continuando sulla sinistra, un uomo in piedi, rivolto verso destra, tiene sollevato un bastone; due figure in piedi, nude, ai lati di un prigioniero inginocchiato a terra. L'uomo alle spalle del prigioniero sembra colpirlo con una canna. Dietro, in alto, vi è un prigioniero con le braccia legate dietro alle spalle e le gambe piegate. Il re domina la scena: è isolato rispetto alle altre figure; è l'unico ad essere vestito, ad avere i capelli e la barba; le sue dimensioni maggiori e il suo atteggiamento sicuro e risoluto lo distinguono dagli altri personaggi. I nemici sono tutti di dimensioni ridotte, nudi, piegati e con gli arti legati. Le guardie sono anch'esse nude, ma di dimensioni maggiori. Il re assiste al nemico ridotto senza difese che subisce umiliato la punizione corporale.

### Tav. 8

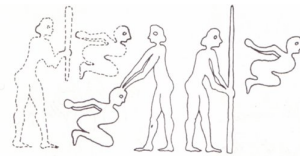


**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 32 fig. 566.

**Descrizione:** Ricostruzione di una scena attestata su sigillature provenienti dall'Eanna di Uruk, del periodo Tardo Calcolitico. A destra, il "re-sacerdote", con barba lunga, acconciatura bombata con fascia attorno alla testa, gonna liscia che gli arriva fino alle ginocchia, tiene il braccio sinistro piegato al petto, mentre quello destro è piegato in avanti. Impugna una lunga lancia con la punta che tocca il suolo. Il "re-sacerdote" è di dimensioni maggiori rispetto alle altre figure ed è collocato in una posizione isolata. Sulla sinistra, un uomo nudo con i capelli a caschetto con le braccia piegate e levate verso l'alto, in direzione del "re-sacerdote", forse in atteggiamento di saluto o di omaggio. Alle sue spalle due uomini nudi con le braccia legate dietro la schiena e le gambe piegate e legate. Quello in alto, probabilmente come tentativo di rappresentarlo in fianco all'altro prigioniero, ha il busto

piegato in avanti; l'altro, in basso, è seduto a terra. Procedendo, sulla sinistra un'altra figura nuda, con capigliatura a caschetto, con il braccio destro alzato, tiene forse un bastone per picchiare i prigionieri, oppure una specie di cappio per tenerne la testa. Sulla sinistra, questo gruppo, composto da una guardia e da due prigionieri è ripetuto, ma in questo caso i prigionieri sono disposti a chiasmo rispetto a quelli precedenti.

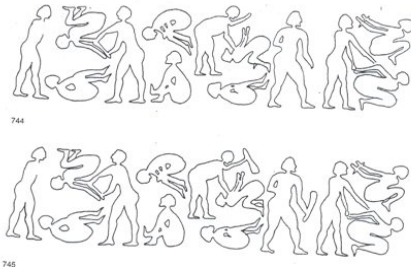
### Tav. 9



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 41 fig. 712.

**Descrizione:** Ricostruzione di una scena con prigionieri attestata su sigillature trovate nell'Eanna di Uruk del periodo Tardo Calcolitico. Un uomo stante è rivolto verso destra, con un bastone alzato, alle spalle di due prigionieri con le braccia legate dietro la schiena e le gambe piegate, orientati verso destra. Un uomo in piedi tiene per la testa il prigioniero che sta in basso. Seguono una figura stante, rivolta a destra, con un'asta lunga eretta e un prigioniero inginocchiato, con le mani legate dietro la schiena. Tutte le figure sono nude. I prigionieri sono di piccole dimensioni e rasati. Le guardie sono stanti, con capelli bombati sulla nuca.

### Tav. 10



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 44 fig. 744, 745.

**Descrizione:** Sigillature del periodo Tardo Calcolitico, trovate nell'Eanna di Uruk, riferibili a due sigilli cilindrici decorati con una scena praticamente identica, tranne per il particolare dei bastoni che tengono in mano due figure nella seconda impronta (n. 745). A sinistra si trova un uomo stante, rivolto verso destra e, di fronte a lui, due prigionieri con le gambe piegate: quello in alto è tenuto per le braccia, girate dietro la schiena, da una guardia in piedi. Procedendo sulla destra, due prigionieri, con le gambe piegate e le braccia legate sotto le ginocchia, sono rivolti a sinistra. Un uomo, rivolto verso destra, è piegato a picchiare (con un bastone nell'immagine inferiore) un prigioniero con le gambe piegate e le braccia legate dietro la schiena, mentre più in basso si trova un prigioniero disteso, con le gambe piegate che gli toccano il petto. Segue un'altra guardia stante, rivolta verso destra (armata di bastone nella seconda scena) e, infine, un uomo stante, rivolto verso destra, che

trattiene per le braccia, girate dietro la schiena, un uomo inginocchiato, sopra cui vi è un altro prigioniero, con le braccia legate dietro la schiena. Tutti i personaggi sembrano nudi e imberbi.

#### Tav. 11



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 37 fig. 637.

**Descrizione:** Ricostruzione di una scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, trovate nell'Eanna ad Uruk. In alto a sinistra vi è un uomo disteso, con le braccia piegate dietro alla schiena e una gamba flessa e l'altra stesa. Sopra la sua gamba sembra esserci un elemento lungo e verticale, una sorta di bastone. Più a destra, una figura è seduta con le braccia leggermente piegate e alzate in direzione dell'uomo a terra. In basso un uomo seduto, con le braccia dietro la schiena, è rivolto verso destra, verso una figura in ginocchio, con le braccia legate dietro la schiena. Vi è quindi un oggetto, di difficile interpretazione, forse una faretra, che ricorre occasionalmente nella glittica di questo periodo. Procedendo sulla destra, un uomo stante rivolto verso destra trattiene per la testa e le braccia una figura inginocchiata che è colpita alla schiena con un bastone da un uomo in piedi. In alto, sopra il prigioniero, si trova un uomo disteso, con le gambe e le braccia piegate al petto.

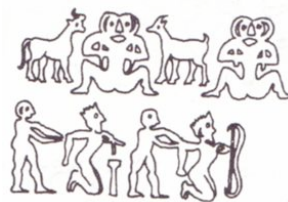
#### Tav. 12



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 42 fig. 715.

**Descrizione:** Ricostruzione di una scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico trovate nell'Eanna (IV) ad Uruk. Una fila di quattro prigionieri inginocchiati, con le mani legate dietro la schiena, sono attaccati alle spalle, dall'alto, da aquile leontocefale. Il primo prigioniero sulla sinistra ha una barba appuntita e una gonna lunga con una spessa cintura; il secondo è nudo e ha una barba appuntita e una piccola protuberanza dietro la nuca; il terzo è nudo, con una specie di codino che gli penzola sopra la nuca; il quarto è senza indumenti, imberbe e con una piccola protuberanza appuntita dietro la nuca. Tra di loro vi sono due anfore con la base appuntita e l'ansa che parte dall'orlo e termina nella spalla. Sopra le loro teste vi sono quattro aquile leontocefale con il corpo rappresentato di profilo, mentre le ali spiegate sono in visione frontale.

#### Tav. 13



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 45 fig. 761.

**Descrizione:** Ricostruzione di una scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, trovate nell'Eanna ad Uruk. Le figure sono organizzate su due registri. In alto si trovano due capridi di profilo (l'uno con coda lunga e corna incurvate verso l'alto, l'altro con coda corta sollevata e corna appuntite, rivolte all'indietro) alternati a due figure dal viso mostruoso nella posizione della "partorientente", di tradizione Obeid, (per un'iconografia simile, vd. ROVA 1994, tav. 17, fig. 305, 306, 307; tav. 42, fig. 728). Nel registro sottostante si trovano due prigionieri in ginocchio con le braccia piegate dietro la schiena (forse legate) e trattenute per i gomiti da due guardie stanti. Gli uomini sono tutti nudi e rappresentati di profilo, rivolti verso destra. Le guardie sono rasate e imberbi, a differenza dei prigionieri, che sono di dimensioni maggiori e sembrano avere una barba corta e appuntita e capelli corti a spazzola. Il prigioniero sulla sinistra ha una sorta di cappio al collo e, di fronte alle gambe, uno strano oggetto composto da un manico lungo e da un elemento con sommità piatta e attaccatura conica all'asta. Al collo del secondo prigioniero è legato, con una corda, un arco. Le dimensioni dei prigionieri e gli elementi che li connotano (l'arco in particolare) potrebbero esprimere l'importanza di questa cattura.

#### Tav. 14



**Fonte dell'immagine:** BOEHMER 1999, 141.

**Descrizione:** Ricostruzione di una scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte ad Uruk. Una figura in piedi, di profilo, rivolta verso sinistra, con il braccio sinistro piegato e con la mano appoggiata al fianco tiene con la mano destra un arco di grandi dimensioni, in posizione verticale. Alle sue spalle, all'altezza della mano sinistra, si trova un oggetto di difficile interpretazione, di grandi dimensioni, di forma sub-triangolare, con due corte sporgenze alle estremità della base (una faretra?). Alle spalle di questo personaggio si trovano quattro figure identiche, sedute, con le gambe piegate rivolte verso sinistra e le braccia piegate (forse legate) dietro la schiena.

### Tav. 15



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 21, fig. 387.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature da Susa del periodo Tardo Calcolitico, conservate al Louvre. Sulla sinistra, il "re sacerdote" stante, con il volto e le gambe di profilo e il busto in posizione frontale, è in atto di scagliare una freccia contro un nemico. Il re ha una barba lunga, i capelli bombati sotto la nuca, una gonna che gli scende sotto le ginocchia. Di fronte e rivolto verso di lui, un uomo di profilo, nudo, imberbe, con capelli lunghi e gambe piegate in avanti, sembra cadere all'indietro, infilzato da frecce all'altezza delle gambe. Ha il braccio destro piegato e alzato, forse in atto di supplica e l'altro braccio disteso forse nell'atto di togliersi una freccia conficcata. Alle sue spalle vi sono due figure sovrapposte di uomini nudi. Quello in alto è rivolto verso sinistra e ha le gambe leggermente piegate e le braccia dietro la schiena, che sembra trafitta da una freccia. Quello sottostante è piegato verso destra, trafitto da una freccia. Ha una specie di ciuffo sopra la fronte. La scena si svolge nei pressi di un edificio con un piano inferiore con quattro porte o quattro nicchie e sei elementi rettangolari che potrebbero essere le teste delle travi di legno o delle finestrelle. Sulla facciata della struttura superiore vi sono due entrate rettangolari e in alto degli elementi sub-rettangolari in fila (teste di travi o aperture per la luce). Tre elementi con punta curva verso l'alto (corni?) decorano entrambi i lati della facciata. Vd. AMIET 1966, 64, 86; AMIET 1994, 434.

### Tav. 16



**Fonte dell'immagine:** POTTS 1999, 68, fig. 3.12.

**Descrizione:** Scena attestata su impronte di sigillo del periodo Tardo Calcolitico, trovate a Susa. Il re, in piedi, di profilo, rivolto verso destra, con il busto in visione frontale, indossa una gonna che gli arriva alle ginocchia. Punta l'arco contro alcuni nemici rappresentati nei pressi di una struttura architettonica. Tra questi vi è un prigioniero seduto, con le braccia legate dietro la schiena, rivolto verso il sovrano. Dalla terrazza precipita un uomo a testa in giù, presumibilmente ferito. Dall'altra parte, un uomo con le braccia alzate si sporge dal bordo della terrazza. Vi sono infine due coppie di prigionieri seduti con le braccia legate dietro la schiena, una sopra l'altra, rivolte in direzioni opposte. Il re è di dimensioni maggiori rispetto agli altri personaggi ed è l'unico vestito e armato. I nemici, pur essendo più numerosi, sono stati tutti sconfitti: alcuni sono stati catturati, un altro è ferito se non morto, mentre l'ultimo è disperato

e forse cerca aiuto o si arrende. I nemici sono tutti raffigurati in posizioni contorte. Le figure colte in posizioni diverse e con atteggiamenti vari suggeriscono un senso di movimento caotico, tipico di una battaglia. Vd. POTTS 1999, 67.

### Tav. 17



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 20 fig. 374.

**Descrizione:** Impronta su bulla sferica trovata a Susa (livelli 22/21 o 20/19), , databile al periodo Tardo Calcolitico. Quattro prigionieri nudi, in fila, di profilo, rivolti verso sinistra, con le braccia legate dietro la schiena. Hanno un'acconciatura bombata dietro la nuca che ricorda quella del "re-sacerdote" e una barba lunga. In alto, a destra, un uomo leggermente piegato verso sinistra pare tenere con la mano sinistra un bastone. L'altro braccio è piegato e sembra toccare con la mano le braccia dell'ultimo prigioniero. A lato si trova un elemento a forma di orecchio e sotto un animale passante (un coniglio o un ovino) rivolto verso destra. Vd. BOEHMER 1999, 123.

### Tav. 18



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 20 fig. 373.

**Descrizione:** Impronta su bulla sferica trovata a Susa del periodo Tardo Calcolitico. Una fila di prigionieri nudi e imberbi, con le braccia dietro la schiena, uniti tra loro da una corda passante all'altezza dei loro fianchi, è affiancata da un serpente in posizione verticale. Vd. BOEHMER 1999, 123.

### Tav. 19



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 43, fig. 735.

**Descrizione:** Motivo attestato su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte presso l'Eanna (IV) ad Uruk. Una figura di uomo nudo è rivolta a sinistra, con il petto in visione frontale; ha un'acconciatura bombata dietro la nuca e sopra la fronte. Ha le braccia flesse e sollevate e impugna due serpenti con le teste in alto, secondo l'iconografia del "Signore degli animali". È rappresentato al di sopra di un leone accucciato rivolto a sinistra.

**Tav. 20**



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 19, fig. 350.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte a Susa. Un personaggio con acconciatura bombata dietro la nuca, con gonna, sembra lottare contro un animale in posizione eretta, verosimilmente un felino con coda alzata, a fianco di due serpenti incrociati in posizione verticale. Al di là di questi, un felino rampante con coda eretta lotta con una figura con acconciatura bombata dietro la nuca, davanti a strutture architettoniche, forse granai.

**Tav. 21**



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 15, fig. 278.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte a Susa. Un personaggio stante di profilo, rivolto verso sinistra, con acconciatura bombata sulla nuca, ha il braccio sinistro sollevato e impugna un'arma di cui resta il manico; con l'altra mano afferra per la coda sollevata un leone rampante. Alle spalle dell'uomo si trova un altro personaggio nella stessa posizione, rivolto verso destra.

**Tav. 22**



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 8, fig. 133.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte a Susa. Un personaggio stante di profilo, rivolto a destra, con codino con punta rivolta in alto punta l'arco e la freccia contro una creatura con collo lungo e corna rivolte all'indietro. Alle sue spalle si trova una creatura quadrupede con zampe e muso di rapace, coda e collo lunghi, piccole corna o orecchie, in posizione simmetrica.

**Tav. 23**



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 3, fig. 53.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte ad Habuba Kabira. Al di sopra di un edificio, una figura, verosimilmente di "re-

sacerdote", inginocchiata, con cintura spessa, gonna lunga liscia, punta l'arco e la freccia verso destra. Procedendo sulla destra, vi sono: una figura stante di profilo di dimensioni minori rivolta verso il "re-sacerdote", un cinghiale colpito da una freccia e infilzato su di un'asta, un altro cinghiale colpito da una freccia, un leone passante. Gli animali sono di grandi dimensioni e rivolti verso il "re-sacerdote" x. Sul lato sinistro dell'edificio si trovano due elementi rettangolari verticali.

**Tav. 24**



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 16, fig. 289.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte a Susa. Un personaggio stante di profilo, rivolto verso destra, armato di arco, lo punta verso un cinghiale e un leone, rappresentati di profilo, rivolti verso il cacciatore, feriti da frecce.

**Tav. 25**



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 16, fig. 290.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte a Susa. Un personaggio inginocchiato, di profilo, rivolto verso destra, con cintura spessa e acconciatura bombata dietro la nuca ("re-sacerdote?"), armato di arco, lo punta verso un capride con lunghe corna ricurve all'indietro, colpito da una freccia sul dorso e aggredito alle spalle da un felino.

**Tav. 26**



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 21, fig. 380.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte a Susa. Cinque uomini stanti, di profilo, rivolti verso destra, nudi, con acconciatura bombata dietro la nuca e forse fascia in testa, hanno il braccio destro piegato al fianco, mentre quello sinistro è piegato e sollevato con in mano un arco e due frecce a testa. Potrebbe trattarsi anche di un solo personaggio ripetuto cinque volte.

### Tav. 27



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 21, fig. 382.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte a Susa. Le figure sono profilo rivolte verso destra, disposte su due registri. Nel registro superiore, partendo da sinistra, si susseguono: un personaggio con arco, un personaggio con stendardo con sommità a crescente lunare, un fiore, un elemento a forma di fungo, un personaggio con copricapo conico, un elemento subrettangolare e un elemento a forma di fungo, una figura con arco ed un elemento subrettangolare, un arciere, un uomo stante (figure separate da linee ondulate e cerchi). Nel registro inferiore compaiono figure che portano in spalla una lettiga con baldacchino su cui è collocata una figura "pig-tailed" con le gambe piegate e il braccio levato, un elemento riempitivo, forse un vaso; altri quattro uomini (il primo forse con un'asta appoggiata sulla spalla e l'ultimo che sembra brandire un bastone).

### Tav. 28



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 31, fig. 565.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte a Uruk. Un personaggio è seduto di profilo rivolto verso destra, con capelli lunghi ondulati, barba e gonna. Di fronte ad esso vi sono tracce di altre cinque figure di dimensioni minori, nude, senza capelli e imberbi, rivolte verso la figura assisa, che sembrano maneggiare vasi.

### Tav. 29



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 39, fig. 666.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte presso l'Eanna (IV) ad Uruk. La scena è ambientata su di un'imbarcazione con la prua decorata con una protome serpentiforme con corna e becco di rapace. Alle due estremità della barca si trovano due rematori di profilo, rivolti a destra, con gonna e capelli lunghi. Sulla sinistra vi è una struttura architettonica verso cui sono rivolti quattro personaggi, rappresentati di profilo: il primo ha capelli lunghi, indossa una gonna e ha le braccia piegate e sollevate di fronte al viso; segue una figura di dimensioni maggiori, verosimilmente di "re-sacerdote", con gonna lunga e

liscia e con in mano un'asta; due figure (la seconda con capelli lunghi), con gonna corta, cintura e braccia piegate e sollevate in avanti.

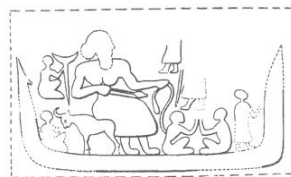
### Tav. 30



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 34, fig. 602.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte ad Uruk. Presso le estremità di un'imbarcazione (con prua decorata a germoglio, mentre la poppa forse con uno stendardo) vi sono due rematori, nudi, rasati e imberbi (quello sulla sinistra è stante, l'altro è inginocchiato). Seguono un elemento d'arredo sacro e un "Re-sacerdote" stante, di profilo, rivolto verso destra, con fascia e acconciatura bombata sulla nuca, le mani portate al petto nudo e in visione frontale. Indossa una gonna lunga decorata con un motivo a rete, con cintura. La gonna sembra aperta frontalmente in modo da lasciar scoperta una gamba. Di fronte a lui si trova un toro rivolto verso sinistra, con appoggiate sul dorso due casse sovrapposte, con ai lati due canne con nastri ad occhiello (un altare?). Vd. MARCHETTI 2006, 167.

### Tav. 31



**Fonte dell'immagine:** POTTS 1999, 68, fig. 3.12.

**Descrizione:** Ricostruzione di una scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte presso l'"Acropoli" (1 18-17) a Choga Mish. All'interno di un'imbarcazione, una figura di grandi dimensioni è assisa su toro, con il volto e le gambe rivolte verso destra, mentre il petto nudo è in visione frontale. Ha una barba lunga e un'acconciatura bombata sulla nuca e indossa una lunga gonna liscia. Ha il braccio destro piegato verso il ventre e impugna una mazza a testa piriforme, tenuta distesa e rivolta verso destra. Il braccio sinistro è flesso e tiene in mano una fune che termina sulla schiena di una piccola figura seduta di fronte, che le dà le spalle. Questo personaggio è rappresentato di profilo con le braccia flesse e sollevate di fronte al viso e le gambe piegate. Davanti a lui, c'è un altro personaggio nella stessa posizione, ma orientato in modo speculare. Di fronte al "re-sacerdote", in alto, si trovano due figure rivolte verso di esso, di cui restano solo le gambe coperte da una lunga gonna. Quello più in basso impugna un bastone. A prua si trova una figura stante rivolta verso destra. Alle spalle del "re-sacerdote", in alto, vi è una figura seduta, rivolta verso destra, con in mano forse uno stendardo composto da un'asta con un crescente lunare sulla sommità e, in basso, un'altra figura seduta di fronte al toro. Vd. POTTS 1999, 67.

### Tav. 32



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 40, fig. 685.

**Descrizione:** Scena di offerta attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte presso l'Eanna (IV) ad Uruk. Un personaggio nudo, rasato e imberbe, di profilo, solleva una giara con un beccuccio lungo, forse per compiere una libagione al cospetto di una figura seduta con capelli lunghi che tiene in mano un vaso con beccuccio corto. Alle sue spalle un uomo nudo, rasato tiene sollevato uno stendardo, composto da un'asta lunga e da un elemento rettangolare perpendicolare decorato con tre elementi verticali. A terra si trova un oggetto sub-rettangolare.

### Tav. 33



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 34, fig. 603.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte presso l'Eanna (III) ad Uruk. Un personaggio di profilo, rivolto verso destra, con capelli lunghi e gonnellino, tiene sollevati in mano forse degli elementi vegetali. Un "Re-sacerdote" di profilo, rivolto verso destra, con fascia e capelli bombati all'altezza della nuca e barba lunga, indossa una gonna lunga decorata con un motivo a rete, aperta frontalmente, che lascia scoperta la gamba sinistra. Sembra avere il braccio sinistro piegato e levato di fronte al viso e l'altro piegato al ventre con in mano forse una spiga. Di fronte ad esso si trovano una spiga con foglie in posizione verticale, due animali rivolti verso sinistra e un simbolo divino composto da canne con sommità ad occhiello e nastro. Vd. MARCHETTI 2006, 166.

### Tav. 34



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 47, fig. 782.

**Descrizione:** Scena attestata su un sigillo del periodo Tardo Calcolitico, scoperto presso l'Eanna (III) ad Uruk. Ad un vitello al di sopra di due vasi fa seguito un "Re-sacerdote" che alimenta due ovini tra i simboli di Inanna (canne con voluta superiore e nastro). Il "re-sacerdote" è rappresentato di profilo, rivolto verso destra, tranne per il busto in visione frontale. Indossa una fascia e ha i capelli bombati all'altezza della nuca. Ha una barba lunga, il busto nudo e una gonna lunga

fino alle ginocchia decorata con un motivo a rete. Ha le mani portate al petto e impugna due rami terminanti con delle rosette verso cui allungano il muso due arieti ai suoi lati. Gli arieti hanno corna che si allungano lateralmente incurvate verso il basso.

### Tav. 35



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 35, fig. 607.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte presso l'Eanna (III, Sammelfund) ad Uruk. Due personaggi di profilo sono rivolti verso due vasi posti in mezzo a loro. Il primo ha due protuberanze laterali e un codino, indossa una gonna lunga con cintura spessa, forse con spacco frontale ed esibisce una mazza a testa piriforme. La seconda figura (una dea?) ha anch'essa due protuberanze laterali in testa e capelli lunghi; indossa una tunica lunga con elementi verticali. Impugna il simbolo di Inanna: una canna con un occhiello sommitale con due nastri che scendono lateralmente. Vd. MARCHETTI 2006, 166.

### Tav. 36



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 35, fig. 605.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte presso l'Eanna (III, Sammelfund) ad Uruk. Due personaggi stanti di profilo sono rivolti a sinistra, verso due alti vasi, con in mano degli emblemi o degli oggetti rituali. La prima figura, sulla sinistra, sembra avere i capelli raccolti a chignon e delle piccole protuberanze laterali sulla testa; indossa una gonna lunga fino a sotto le ginocchia. Tiene sollevato in mano un oggetto composto da un'asta lunga e da un elemento sommitale con estremità a punta (una spiga?). La figura sulla destra indossa un copricapo a punte laterali e una gonna decorata con un motivo a rete. Impugna il "simbolo di Inanna": una canna con una specie di occhiello sulla sua sommità e un nastro. Vd. MARCHETTI 2006, 166.

### Tav. 37



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 35, fig. 606.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte presso l'Eanna (III, Sammelfund) ad Uruk. Due figure di profilo sono rivolte verso due alti vasi collocati in mezzo a loro. La



figura sulla sinistra indossa un copricapo piatto e un abito a rete. L'altra indossa un copricapo che sembra a falda larga e una gonna con cintura spessa. Tiene sollevato un elemento, forse vegetale, con un gambo lungo e la sommità a punte (una spiga?).

#### Tav. 38



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 35, fig. 604.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte presso l'Eanna (III, Sammelfund) ad Uruk. Due personaggi di profilo sono rivolti verso due vasi posti al centro. Il primo sulla sinistra indossa una fascia in testa o un copricapo e una gonna liscia ed ha le mani portate al ventre. La seconda figura (una dea?) ha due protuberanze laterali in testa, forse corna, capelli lunghi e indossa una tunica lunga. Alle sue spalle si trova il simbolo di Inanna: una canna con un occhio sommitale con nastro che scende lateralmente. Vd. MARCHETTI 2006, 166.

#### Tav. 39



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 47, fig. 786.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte ad Uruk. Un "re-sacerdote" di profilo è rivolto verso destra, con chignon e barba lunga. Indossa una gonna con cintura, tiene le braccia flesse e levate di fronte al viso e impugna forse una spiga. Seguono due vasi di grandi dimensioni e un toro di profilo rivolto a sinistra con appoggiate sul dorso delle casse con ai lati i simboli di Inanna (forse un altare o il modello di una struttura architettonica). Vd. MARCHETTI 2006, 166.

#### Tav. 40



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 38, fig. 648.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte presso l'Eanna (IV) ad Uruk. Una figura stante, di profilo, rivolta a destra, con capelli lunghi e gonna lunga, tiene in mano un elemento lungo e ondulato in posizione verticale, davanti a una struttura architettonica verso cui sono rivolte altre quattro figure, rappresentate di profilo. La prima, con capelli lunghi, è di dimensioni minori ed ha il braccio piegato e sollevato. Segue il "re-sacerdote", con fascia in testa, acconciatura bombata sulla nuca, barba, gonna lunga liscia con cintura, che impugna una

lunga asta in posizione verticale, e due figure di dimensioni minori con le braccia piegate e sollevate. La prima è rasata, la seconda sembra avere dei capelli lunghi. Quest'ultima si trova al di sotto forse di due rami piegati di un albero affiancato da un altro fusto, o, possibilmente, dell'estremità di una barca.

#### Tav. 41



**Fonte dell'immagine:** ROVA 1994, tav. 32, fig. 568.

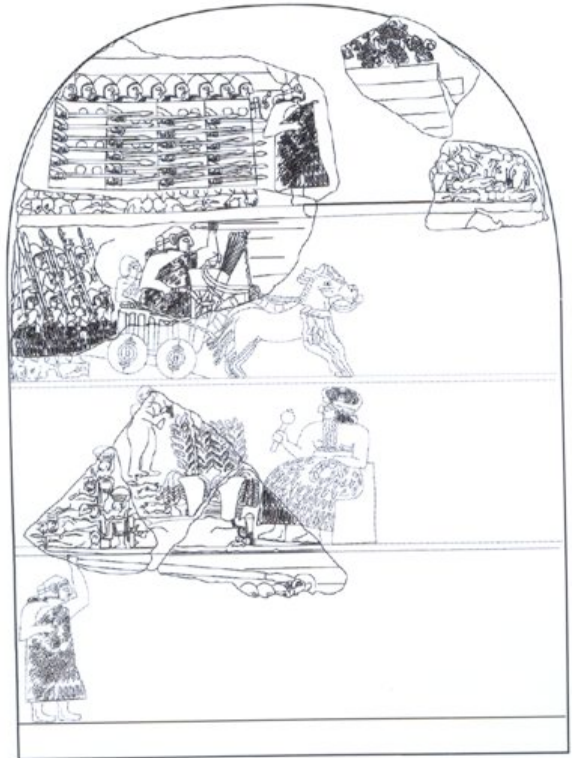
**Descrizione:** Scena attestata su sigillature del periodo Tardo Calcolitico, scoperte presso l'Eanna (IV) ad Uruk. Un "re-sacerdote" di profilo, è rivolto verso sinistra, con fascia in testa, una massa di capelli sulla nuca, barba lunga e tunica lunga. Dalle sue spalle emerge un'ascia fenestrata. Di fronte a lui si trova una figura stante di profilo, rivolta a destra, con gonna lunga fino alle ginocchia e capelli in parte raccolti a chignon, in parte lasciati sciolti sulla schiena. Sulla sinistra si trova una struttura architettonica.

PERIODO PROTODINASTICO

Tav. 42



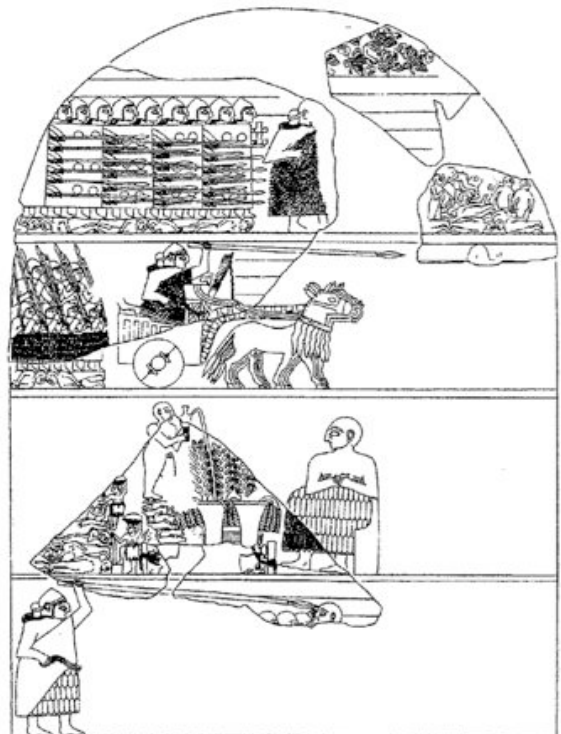
a



b



c



d

**Fonte dell'immagine:** a: ROMANO 2007, 21, fig. 1; b: ROMANO 2007, 22, fig. 2; c: NADALI 2007a, 356, fig. 7b; d: *ibid.*, 356, fig. 7a.

**Descrizione:** Frammenti in calcare appartenenti alla cosiddetta “Stele degli Avvoltoi”, trovati a Tello/Girsu, oggi conservati al Louvre. Il monumento è alto 1,80 m, largo 1,30 m e spesso 11 cm. È di forma rettangolare e presenta la sommità centinata. Risale al PD III B (2450-2350 a.C.) e fu eretto dal re Eannatum di Lagash, figlio di Akurgal, nipote di Ur-Nanshe, per commemorare la vittoria su Umma. Il monumento ci è giunto in frantumi (sei provenienti da

Girsu/Tello e uno dal mercato antiquario) e verosimilmente fu distrutto volontariamente da un nemico.<sup>1</sup> La stele presenta un'iscrizione in sumero di 830 righe di testo, di cui 130 sono mutile, che comincia sulla "faccia mitologica". Il testo illustra in parte il bassorilievo. La stele è scolpita sui due lati, che sono stati nominati, sulla base del soggetto, "faccia storica" e "faccia mitologica". La "faccia mitologica", che costituisce forse il recto della stele, è divisa in due registri, separati da una sottile banda. Nel registro superiore Ningirsu<sup>2</sup>, il dio poliade di Lagash, sfonda con una mazza il cranio di un nemico che esce dalla rete in cui il dio tiene intrappolati una dozzina di vinti. La testa e le gambe del dio sono rappresentate di profilo, mentre il busto in visione frontale. Il dio è la figura di dimensioni maggiori tra tutte quelle rappresentate. Ha una barba con basetta terminante a ricciolo e cinque lunghi ciuffi ondulati, che gli scendono fino all'altezza del petto, terminanti anch'essi in riccioli. I capelli ondulati sono raccolti con uno *chignon*, fermato da un anello doppio. Il petto del dio è nudo e sono segnati i capezzoli e le costole. Indossa una gonna lunga, alta in vita, aperta sul davanti, trattenuta da una larga cintura. La gonna è liscia a parte due orli sottili centrali. Il dio impugna con la mano sinistra una rete contraddistinta da una maglia a trama regolare, sigillata dall'aquila leontocefala Anzu/Imdugud, in posizione frontale con ali spiegate, al di sopra di due protomi leonine di profilo. Tiene il braccio sinistro piegato nell'atto di mantenere sollevata la rete e il destro piegato sul ventre, impugnando una mazza a testa di forma subsferica. I nemici nella rete sono di piccole dimensioni, di profilo, nudi, rasati e imberbi e sono ammassati in posizioni contorte. Il personaggio colpito con la mazza dal dio ha la testa fuori dalla rete e le mani aggrappate al bordo esterno, come se fosse colto nel tentativo di uscirne, di scappare. È di dimensioni leggermente maggiori rispetto agli altri e potrebbe raffigurare l'*ensi* di Umma. Sulla sinistra un frammento contiene uno stendardo con sommità a forma di aquila leontocefala con ali spiegate e una testa divina di profilo. Alle spalle del dio vi era quindi verosimilmente la dea Ninḫursag, madre di Ningirsu e sua consigliera nel mito di Anzu (nel mito la dea catturò la creatura mitologica e la donò al figlio). Non sappiamo se fosse rappresentata assisa su trono o stante. Indossa una tiara con due corna allungate, ricurve verso l'interno, tra cui è inserita verosimilmente una visione stilizzata dell'aquila leontocefala: le orecchie sono rese con un crescente lunare; sono segnati gli occhi e il muso; gli elementi laterali, interpretati solitamente come piume o fronde, potrebbero essere le ali. Dalle spalle della dea escono delle mazze a testa piriforme. Lo stendardo era probabilmente portato da un inserviente. Nel registro sottostante, quasi totalmente perduto, è probabile che fosse rappresentata sulla destra ancora una volta la dea, di cui si sono conservati parte del volto di profilo, la tiara a corna e tracce di armi (frecce o mazze piriformi) che le fuoriuscivano dalle spalle e un carro. Considerato il poco spazio tra la dea e gli animali che dovevano trainare il carro, è verosimile che la dea fosse stante. Essa dà le spalle ad una facciata verosimilmente templare, di cui restano un angolo e una piccola figura leonina di profilo. Del carro restano le redini, che attraversano un passabriglia decorato con una figurina felina passante, il timone arcuato rinforzato da anelli metallici, parte dell'ala dell'aquila leontocefala che decorava probabilmente lo schermo, parte della gonna del carrista e della lancia tenuta in mano e in riposo da questo. Non sappiamo se il carro fosse trainato da onagri o da una creatura mitologica, come un leone alato con zampe di rapace, secondo un'iconografia comune nel periodo accadico (BARRELET 1970, 253-254; WINTER 1985, 15-16; ALSTER 2003/2004, 1). Non sappiamo nemmeno chi fosse montato sul carro, se il dio Ningirsu o il re, tuttavia è più verosimile la prima ipotesi, considerato che la gonna liscia corrisponde a quella di Ningirsu e che il carro è decorato con simboli divini. In questo registro potrebbe esser raffigurata l'offerta del trionfo sul nemico alla dea, oppure la dea che incita alla battaglia il figlio (ALSTER 2003/2004, 2).

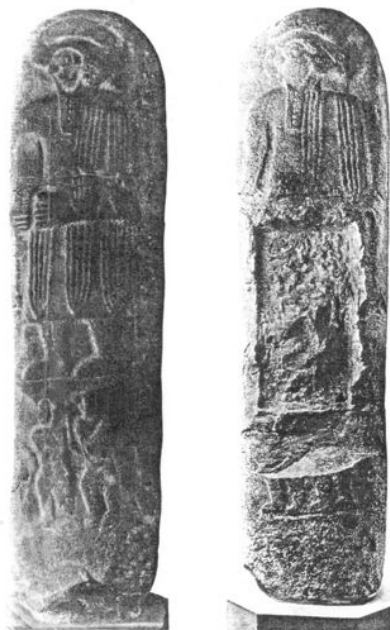
La "faccia storica" è divisa in quattro registri. Considerato l'orientamento della lettura in altri monumenti del III millennio a.C. è verosimile che esso sia dal basso verso l'alto (WINTER 1985, 19). È probabile che il fregio inferiore ospitasse una scena di battaglia e mostrasse il re colpire con una lunga lancia il cranio rasato di un nemico, rivolto verso sinistra e quindi verso l'aggressore. L'identificazione di questo vinto con Kalbum, re di Kish, in base ad una supposta didascalia è stata rigettata da I. Winter, mentre è stata avanzata l'ipotesi che si possa trattare del governatore di Umma (ALSTER 2003/2004, 2, 3). Questi porta la mano al volto, forse in segno di supplica o di protezione. Sulla sinistra, di fronte a questa testa, vi sono altre tre teste rasate di dimensioni minori, verosimilmente di nemici in fuga verso destra. Nel secondo registro sono raffigurati dei riti funebri al cospetto di una figura di dimensioni notevoli seduta su trono. Non sappiamo se si tratti del re o del dio Ningirsu, tuttavia è più probabile che fosse il sovrano, considerato che la gonna non è liscia, ma con ciocche lanceolate divise a balze di lana e i piedi poggiano su una pedana semplice e non decorata da simboli divini (WINTER 1985, 18). Non sappiamo che cosa fosse rappresentato alle spalle della figura assisa. Forse vi erano degli inservienti o dei dignitari o dei soldati, o forse un inserviente di fronte ad un'altra figura assisa, come nel registro superiore sul "lato della guerra" dello Stendardo di Ur, oppure altri animali (ALSTER 2003/2004, 3). Sulla sinistra, al di sopra di un cumulo di animali (forse agnelli), allineati orizzontalmente uno sopra l'altro, un operatore culturale, rasato, imberbe, nudo, di profilo, rivolto verso destra, compie una libagione su due vasi, la cui forma ricorda quella del vaso di Warka, da cui escono delle fronde erette, con foglie e forse frutti (datteri?) e delle spighe piegate. Di fronte all'altare, a terra, vi è il corpo disteso di un toro a pancia in su, con le zampe anteriori legate con una corda al muso. L'animale offerto in sacrificio è legato a dei paletti infissi a terra. Procedendo sulla

<sup>1</sup> Su un'iscrizione di Eannatum si racconta che il governatore di Umma divelse la stele di Mesalim, la spostò e le diede il nome "Il condottiero di Umma è arrivato sin qui!" e "il condottiero di Umma lo ha incorporato" (il campo), vd. PETTINATO 2003, 160-161. Anche in alcune iscrizioni di Entemena si racconta che il governatore di Umma distrusse le stele confinarie. PETTINATO 2003, 183, 184, 186.

<sup>2</sup> Per il dibattito sull'identificazione di questa figura come divina o regale, vd. WINTER 1985, 14-15. Tra le ragioni principali a sostegno della prima ipotesi è la presenza, su questo lato della stele, della figura divina femminile interpretata come Ninḫursag.

sinistra, due uomini, di piccole dimensioni, con gonnellino con orli frangiati e cintura, recano sulla testa delle ceste colme di terra che stanno per gettare, arrampicandosi, sul cumulo di cadaveri dell'esercito di Umma. Il cumulo di corpi di vinti, rasati, imberbi, nudi, allineati orizzontalmente, ma ognuno con gli arti disposti in modo diverso, ricorda gli animali sacrificati sulla destra. Il testo afferma che Eannatum abbatté tanti nemici da erigere venti tumuli. Nel terzo registro il re su carro procede verso destra, brandendo con la mano sinistra una lunga lancia. Lo segue sulla sinistra una fitta schiera di soldati imberbi in marcia. Questi sono disposti su due linee sovrapposte e quelli in alto sono di dimensioni maggiori. Essi indossano un elmo appuntito e una gonna con ciuffi lanceolati disposti su quattro balze di lana e una stola liscia che copre loro la spalla sinistra; con la mano destra tengono sollevata la lancia e con la mano sinistra reggono l'ascia, ma non in posizione di attacco. Forse calpestavano cadaveri. Il re è di dimensioni maggiori ed in posizione d'attacco. È imberbe e lunghi capelli ondulati gli fuoriescono da sotto l'elmo appuntito decorato con una fascia e chignon bipartito, simile al casco del re Meskalamdug/Mes'uġêdug (vd. tav. 65). Indossa una gonna a balze orizzontali di ciuffi di lana lanceolati coperta da una stola di ciuffi ondulati che gli scende obliqua dalla spalla sinistra e tiene nella mano destra un'arma curva, forse un harpé. Sullo schermo del carro, che era verosimilmente trainato da onagri, vi sono degli elementi verticali (giavellotti?) e un'ascia con lama perpendicolare. Alle sue spalle vi era un altro personaggio di cui rimane solo la mano che impugna una lancia abbassata. È probabile che il re di Lagash fosse rappresentato nell'atto di colpire il re di Umma (ALSTER 2003/2004, 3). Nel registro superiore Eannatum marcia alla testa delle sue truppe. È rappresentato vestito come nel registro sottostante, ma è in piedi. Il suo braccio destro è piegato e sollevato e impugna un'arma curva (harpé?). Lo segue una falange di soldati con elmo appuntito, da cui fuoriescono capelli lunghi e ondulati, armati di scudo e di lance che tengono puntate in avanti, con tutte e due le mani, in posizione di attacco. Avanzano sui corpi nudi dei nemici uccisi. È da notare la composizione chiastica: in questo registro i soldati attaccano, mentre il re avanza apparentemente non aggressivo, mentre nel registro sottostante i soldati avanzano con le armi in riposo, mentre il re è in posizione di attacco. Sulla destra è raffigurato un cumulo di corpi di nemici rasati, imberbi e nudi, mentre, in alto, rapaci volano portando nei becchi teste e braccia di cadaveri. Tra i morti vi sono degli uomini in piedi che non è chiaro se siano dei vinti occupati ad accatastare i morti o se siano colti nel tentativo della fuga, essendo rivolti tutti verso destra. È da notare come i rapaci corrispondano alle creature simbolo della divinità presenti nella rete del dio. Vi sono altri elementi che legano questa scena a quella rappresentata sull'altro lato della stele: il re infatti tiene il braccio destro nella stessa posizione del dio, sebbene l'arma sia diversa e sullo stesso lato sono rappresentati i corpi nudi dei vinti. È da notare come il sovrano svolga un ruolo attivo in battaglia. Egli è il capo dell'esercito e combatte in posizione frontale. Il testo racconta egli fu addirittura ferito in guerra da una freccia. In questo monumento potrebbero esser rappresentati diversi episodi di battaglia oppure un'unica guerra interrotta da un sacrificio, rappresentato nel secondo registro dal basso (ALSTER 2003/2004, 4). Winter (1985, 19-20) ipotizzò che quest'ultimo registro rappresentasse il sogno di Eannatum, raccontato nell'iscrizione, che aveva preceduto la discesa nel campo di battaglia. Vd. ALSTER 2003/2004; BARRELET 1970; ROMANO 2007; STROMMINGER 1963, 82-83; WINTER 1985, 1986a.

#### Tav. 43



**Fonte dell'immagine:** DOLCE 1986, fig. 59.

**Descrizione:** Stele in basalto nero ricostruita a partire da tre frammenti, trovati in punti diversi nel sito di Ras et-Tell (Gebelet el-Beyda, ad ovest di Tell Halaf, a ca 50 km da Tell Brak, in Siria), in prossimità della statua (vd. tav. 68). Questo monumento è datato alla fine del periodo protodinastico o al periodo accadico iniziale. È a forma cilindrica, con la sommità arrotondata. Misura 3,45 m di altezza per 0,86 m di larghezza. Presenta quattro facce e le due più larghe

sono decorate verosimilmente - un lato è particolarmente danneggiato - con la stessa rappresentazione a rilievo. Nel registro superiore, separato da quello inferiore da una linea di demarcazione, è rappresentato un sovrano stante di profilo rivolto verso sinistra, con il petto in visione frontale. Indossa un copricapo basso, con i bordi superiore e inferiore arrotondati a seguire il profilo del capo.<sup>3</sup> Le ciocche dei capelli “a calotta”, piatte e vicine tra loro sul capo, sono raccolte sulla nuca in un grande chignon. La barba è stretta, lunga fino allo sterno, con l'estremità orizzontale e presenta ciuffi resi con linee a zigzag. Indossa una veste con qualche lunga nappa, larga, piatta, incisa all'interno e lanceolata; la tunica gli lascia scoperta la spalla e il braccio destri. Ha il braccio sinistro piegato al ventre, mentre quello destro è disteso lungo il fianco; con la mano destra impugna una mazza a testa sferica. Nel registro inferiore sono rappresentati due guerrieri, di dimensioni di due terzi inferiori rispetto alla figura del sovrano, rivolti verso sinistra. Questi sono privi di copricapo. Indossano una stola, che copre parte del corpo e che ricade con un lembo sulle gambe (simile a quella dei soldati nella Stele di Sargon, vd. tav. 116 e di Naram-Sin, vd. tav.120). Una è dotata di ascia. Forse rappresentano l'esercito vincitore; per altri studiosi rappresenterebbero invece gli sconfitti (FRANKFORT 1954, 135; MOORTGAT-CORRENS 1972, 14, 23; MOORTGAT 1967a, 52; DOLCE 1986, 323, 325, n. 97). La resa delle figure è piuttosto schematica, poco naturalistica. Vd. DOLCE 1986. MARCHETTI 2006, 144-145.

**Tav. 44**



**Fonte dell'immagine:** MARCHETTI 2006, tav. XLIX, fig. 1.

**Descrizione:** Placca decorata a bassorilievo con la cosiddetta “Figure aux plumes”, scoperta nei pressi della “Maison des fruits” nel livello 5 del Tempio di Ningirsu sul Tell K a Girsu, databile al PD IIIb. Raffigura un personaggio stante di profilo rivolto verso destra, con petto nudo in visione frontale, barba lunga con estremità arrotondata, capelli lunghi e una fascia con due piume o spighe in testa. Indossa una gonna lunga decorata con un motivo a rete. Ha il braccio sinistro piegato al ventre, mentre l'altro è piegato e sollevato ed impugna un'asta che termina con una testa di mazza. Sulla destra vi sono altre due aste simili (mazze colossali?). La stele è iscritta e il testo sembra essere un inno a Ningirsu. Secondo Dolce il personaggio non sarebbe divino, ma regale. Vd. MARCHETTI 2006, 172. DOLCE 1997, 2-3.

**Tav. 45**



**Fonte dell'immagine:** a: FRANKFORT 1943, pl. 64, fig. 315; b: BOESE 1971, taf. XII.2.

**Descrizione:** Frammento di lastra in alabastro, scoperto nello “Small Shrine” (tempio di Nintu) a Khafagia/Tutub, datato al PD IIIa. Una divinità maschile di profilo è rivolta verso destra, col petto in visione frontale, assisa su di un seggio. Ha una barba lunga, resa con linee verticali, con estremità piatta; i capelli sono lunghi e raccolti all'altezza delle spalle da un nastro. Indossa una veste a balze di lana, con nappe corte e lanceolate, fittamente disposte sulla superficie, che le lascia scoperta la spalla destra e una tiara con lunghe corna laterali e tre elementi di forma subrettangolare verticali al centro. Esibisce con la mano sinistra del braccio piegato e levato forse una mazza a testa sferica e un bastone ricurvo, mentre nell'altra mano tiene una fronda. Di fronte vi era un personaggio nudo di profilo rivolto verso destra, quindi verosimilmente un operatore culturale che versava una libagione. Vd. FRANKFORT 1943, 15-16.

<sup>3</sup> Quanto al copricapo, Marchetti sostiene che si tratti in realtà di una capigliatura elaborata “tanto più che non vi sarebbero confronti nell'iconografia regale” (MARCHETTI 2006, 145).

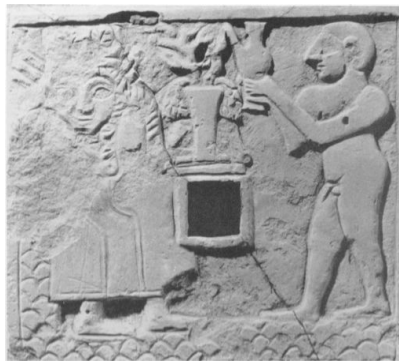
**Tav. 46**



**Fonte dell'immagine:** BOESE 1971, taf. XVIII.2.

**Descrizione:** Frammento di placca calcarea decorata a bassorilievo, da Nippur, datato alla 1 dinastia di Ur (PD III). Sul registro superiore è rappresentata una scena di libagione. Al centro un operatore cultuale nudo e rasato alza un vaso con un lungo beccuccio al cospetto di un dio assiso su un seggio decorato da linguette disposte su tre fasce orizzontali. Questi indossa la “corona-Anzu” (con corna laterali e all’interno un elemento triangolare - forse il muso stilizzato dell’aquila leontocefala - con ai lati delle piume). Ha una barba lunga con estremità piatta e capelli lunghi che scendono lungo la schiena e terminano con un ricciolo. Il dio indossa una lunga gonna liscia, con sottile orlo centrale e inferiore e tiene le mani giunte al petto. Sulla sinistra sono visibili i piedi di un dio seduto, con lo stesso tipo di gonna. Nel registro sottostante, a lato del foro, rimangono parti di due metope decorate verosimilmente con la stessa scena, che prevede un eroe alle spalle di un capride intento a mangiare le foglie di una pianta. L’eroe, di cui resta solo il busto nudo, ha una cresta a quattro riccioli e una barba lunga con terminazione piatta e impugna un elemento curvo. Un personaggio con cresta e barba simili, inginocchiato, nei pressi di erbivori che mangiano piante, è rappresentato su di un diadema in oro scoperto nella tomba PG 153 del Cimitero Reale di Ur (vd. ZETTLER – TORNE 1998, 65, fig. 11). L’oggetto curvato che tiene in mano è attestato anche nella glittica. Ad esempio, su un sigillo è tenuto in mano da un eroe nudo con cresta e barba, e da un toro androcefalo in lotta con leoni che aggrediscono un toro e un toro androcefalo (vd. FRANKFORT 1939, pl. XII, a).

**Tav. 47**



**Fonte dell'immagine:** BOESE 1971, taf. XXXI.1.

**Descrizione:** Frammento di placca calcarea, decorata a bassorilievo, datato alla 1 dinastia di Ur (PD III), scoperto a Tello. Un personaggio nudo, rasato e imberbe, versa una libagione con una giara dal lungo beccuccio su un vaso da cui fuoriescono dei rami con foglie e delle spighe piegate, posto su un altare (la cui forma quadrangolare è data dal foro) al cospetto di una dea, verosimilmente Ninhursag, assisa su trono. La dea ha il volto e il busto in visione frontale, mentre le gambe sono rappresentate di profilo. Ha capelli lunghi che le scendono sulle spalle. Indossa la “corona-Anzu” con corna laterali e una veste lunga, liscia con orli sottili; dalla schiena emergono delle armi. Il piano d’appoggio, nonché il trono, sono resi a scaglie a rappresentare la montagna.

**Tav. 48**



**Fonte dell'immagine:** MARCHETTI 2006, tav. LV, fig. 1.

**Descrizione:** Frammento di placca decorata a bassorilievo, in calcare, datato stilisticamente al periodo protoimperiale (MARCHETTI 2006, 62), da Tello, trovato in prossimità della “Stele degli Avvoltoi” (BOESE 1971, 199). Costituiva verosimilmente il registro superiore di una lastra. Sulla sinistra è rappresentata una dea assisa, di profilo, rivolta verso sinistra, con la “tiara-Anzu” con corna laterali e fronde o capelli lunghi che le scendono sulle spalle. Indossa una veste liscia che le lascia scoperta la spalla destra, ha il braccio sinistro piegato al ventre, parzialmente coperto da uno scialle e con la mano destra solleva una coppa di fronte al viso. Davanti alla dea vi è un personaggio rasato, con gonna e cintura, che le dà le spalle. Verosimilmente nella parte mancante a sinistra era rappresentata una scena di libagione. Alle spalle della dea è raffigurato un personaggio guerriero stante, di profilo, rivolto verso destra, con il petto in visione frontale. Ha una barba lunga a ciuffi verticali ondulati; i capelli sono raccolti in un grande chignon bipartito, fissato da una fascia che gli cinge il capo. Non è chiaro se indossi un copricapo piatto o se, più probabilmente, si tratti dei capelli resi con un tratteggio obliquo. Il personaggio indossa una gonna lunga liscia con due pieghe centrali parallele scavate. Ha il braccio sinistro piegato al ventre, mentre l'altro è disteso a colpire con una mazza la testa di un personaggio di dimensioni minori, che gli dà le spalle, rasato, con le mani legate dietro la schiena. La scena ricorda quella sul lato mitologico della “Stele degli Avvoltoi”. La figura è stata interpretata come Ningirsu o come un eroe mitologico (BOESE 1971, 199-200) o come un sovrano (MARCHETTI 2006, 62). Vd. MARCHETTI 2006, 62; BOESE 1971, 199-200.

**Tav. 49**



**a**

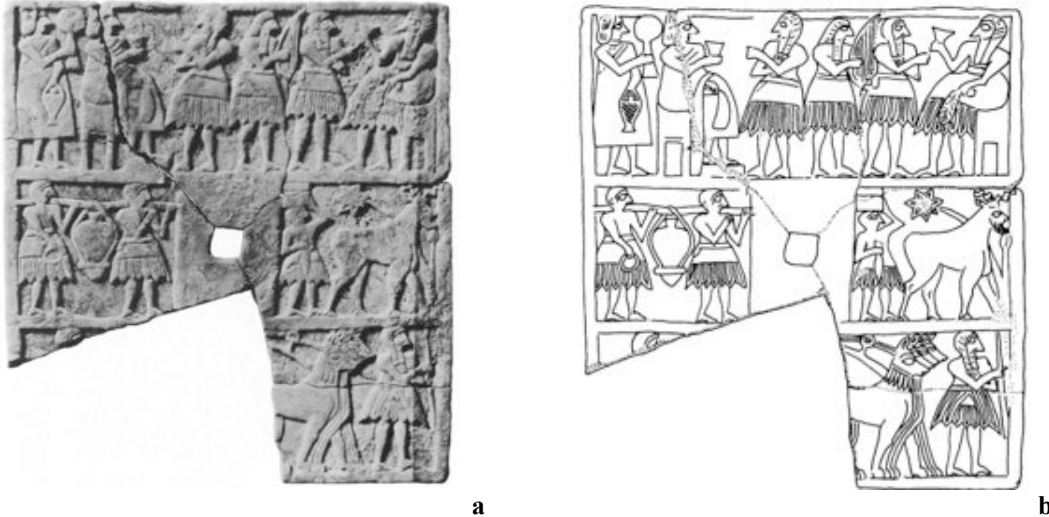


**b**

**Fonte dell'immagine:** a: FRANKFORT 1943, pl. 65, fig. 318; b: BOESE 1971, taf. I. 2.

**Descrizione:** Lastra in calcare decorata a bassorilievo, trovata nel tempio di Shara a Tell Agrab, del PD III. Nel registro inferiore un soldato con bastone sta alla testa di un carro trainato da quattro equidi e guidato da un carrista. Sul registro centrale a sinistra due uomini trasportano un vaso appeso ad un bastone appoggiato alle loro spalle, mentre sulla destra altri due conducono un ariete. Nel registro superiore sulla sinistra la regina, sulla destra il sovrano, seduti su seggi, alzano una coppa, mentre una donna e un uomo li assistono. Di fronte al sovrano vi è un vaso appoggiato su un'alta base. Al centro suona un arpista, rivolto verso il re. Tutte le figure maschili hanno barba e capelli lunghi e gonne con cintura e bordo inferiore con nappe corte lanceolate. Vd. FRANKFORT 1943, 13-15.

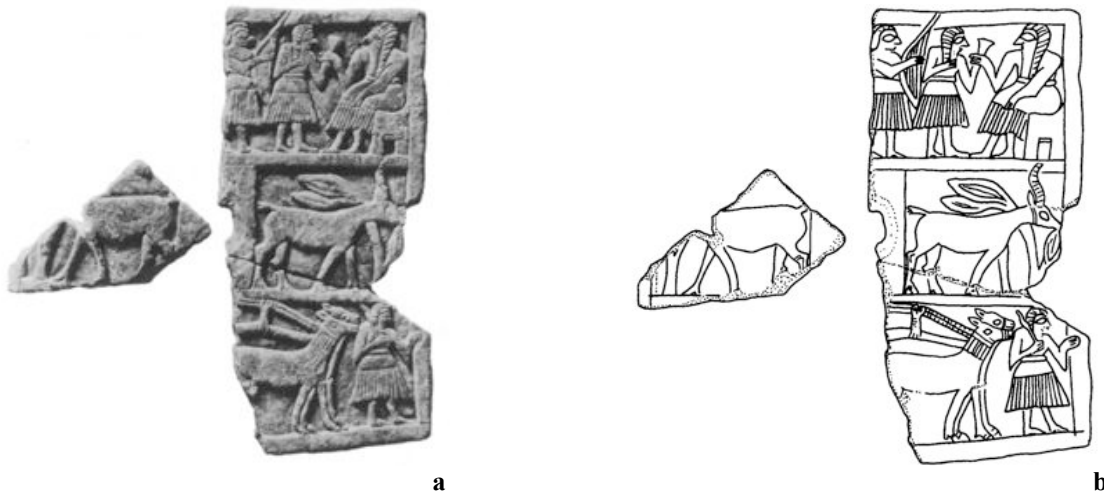
Tav. 50



Fonte dell'immagine: a: FRANKFORT 1939b, pl. 107, fig. 187; b: BOESE 1971, taf. V. 2.

**Descrizione:** Placca decorata a bassorilievo da Khafagia/Tutub, del PD IIIa. Nel registro inferiore è rappresentato sulla destra un personaggio con gonnellino con bordo inferiore con nappe lanceolate sopra cui vi è un pareo aperto frontalmente, composto anch'esso da nappe lanceolate. Ha barba e capelli lunghi e con la mano destra tiene sollevato un bastone. Lo segue un carro trainato da quattro onagri. Il lato sinistro è andato distrutto. Sono ancora visibili le redini e il passabriglie del carro e la testa di una figura, che forse seguiva a piedi il veicolo, tenendo le redini. Nel registro mediano a sinistra due personaggi rasati e imberbi, rivolti verso destra, con una gonna con orlo inferiore con nappe lanceolate e cintura, reggono sulle spalle una trave a cui è appeso un vaso. Il secondo tiene in mano un elemento circolare (forse una coppa). A destra del foro per l'affissione della lastra, vi è un personaggio simile che reca sulla testa delle casse controllate con la mano sinistra, mentre ha il braccio destro piegato al ventre con in mano un coltello. Di fronte a lui vi è un ariete di profilo rivolto a destra, con barbetta, che mangia la foglia di una pianta il cui alto stelo termina con una rosetta. Sul registro superiore sulla destra vi è la regina o una dea assisa su un trono con i piedi appoggiati su di un piedistallo, che leva il braccio destra con in mano una coppa, mentre nella sinistra, appoggiata alle ginocchia, tiene una fronda. Alle sue spalle, una figura femminile sembra reggere un ventaglio con la mano destra e una situla con la sinistra. Le donne indossano una veste lunga liscia che lascia loro scoperta la spalla destra. Di fronte alla figura femminile assisa, un personaggio con barba e capelli lunghi alza il braccio sinistro, mentre l'altro braccio lo tiene al grembo. Un arpista gli dà le spalle. Segue un altro uomo con il braccio sinistro al grembo e l'altro sollevato verso il sovrano seduto su un seggio. Il re è di dimensioni maggiori e tiene con la mano destra una coppa e con l'altra un ramo di pianta, appoggiato alle ginocchia. Tutte le figure maschili in questo registro hanno capelli e barba lunghi e una gonna con orlo inferiore con nappe lanceolate e cintura. Vd. MARCHETTI 2006, 117 (per la datazione).

Tav. 51



Fonte dell'immagine: a: FRANKFORT 1939b, pl. 108, fig. 188; b: BOESE 1971, taf. VII.1.

**Descrizione:** Lastra in calcare decorata a bassorilievo dal Tempio di Samush (Sin VII) di Khafagia/Tutub, del PD IIIa. Nel registro inferiore un guerriero con una scimitarra o una scure appoggiata sulla spalla destra avanza alla testa di un carro trainato da due equidi. Nel registro mediano due capridi mangiano le foglie di una pianta. Nel registro superiore si trova una scena di banchetto: il sovrano assiso su trono regge con la mano destra una coppa che sembra condivisa con



un uomo che gli sta di fronte. Segue un arpista. Tutti i personaggi hanno barba e capelli lunghi e una gonna con cintura e orlo inferiore frangiato. Vd. FRANKFORT 1939b, 43-44, 47, 50; MARCHETTI 2006, 117.

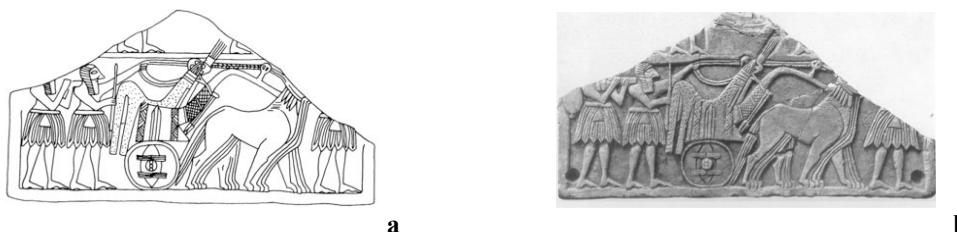
**Tav. 52**



**Fonte dell'immagine:** a: FRANKFORT 1939b, pl. 109, fig. 192 c; b: BOESE 1971, taf. VIII.1.

**Descrizione:** Frammento di lastra in calcare decorata a bassorilievo dal Tempio di Samush (Sin) di Khafagia, del PD IIIb. Un guerriero con capelli e barba lunghi, busto nudo, gonnellino con cintura e orlo inferiore con nappe lanceolate e sopra un pareo con spacco frontale a nappe lanceolate, regge in mano un bastone e tiene le redini di un carro di cui resta solo la parte posteriore. Nel registro superiore si trova un erbivoro accosciato. Vd. FRANKFORT 1939b, 44, 53; MARCHETTI 2006, 117.

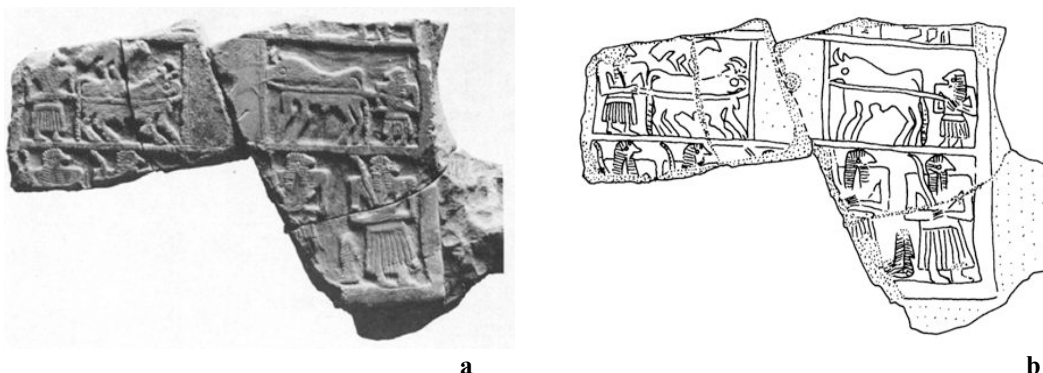
**Tav. 53**



**Fonte dell'immagine:** a: BARRELET 1970, 242, fig. 9a; b: WOOLLEY 1957, 121.

**Descrizione:** Frammento di placca decorata a bassorilievo trovato ad Ur, del PD III. A sinistra un uomo, di cui è andata perduta la testa, regge sulle spalle un bastone a cui verosimilmente era appeso un sacco. Lo precede un uomo con barba e capelli lunghi che impugna con la mano destra un bastone ed ha il braccio sinistro sollevato a tenere le redini di un carro. Il carro su due ruote è trainato da quattro onagri, con passabriglie e collare a frange e un timone curvo come quello rappresentato sulla faccia mitologica della "Stele degli Avvoltoi". Su di esso sembra appoggiata una pelle maculata. Di fronte al carro c'era un altro guerriero, di cui resta solo la parte inferiore del corpo. Nel registro superiore restano tracce di piedi, verosimilmente attribuibili a portatori di vasi o animali. I guerrieri indossano una gonna con orlo inferiore a nappe lanceolate, cintura e pareo aperto frontalmente sempre a nappe lanceolate.

**Tav. 54**



**Fonte dell'immagine:** a: FRANKFORT 1939b, pl. 110, fig. 195 b; b: BOESE 1971, taf. III.1.

**Descrizione:** Frammento di lastra in calcare decorata a bassorilievo dal Tempio Ovale di Khafagia, del PD IIIa. Sul registro inferiore sono rappresentati cinque guerrieri, con barba e capelli lunghi, affiancati, con il busto nudo in visione frontale, mentre il resto del corpo è rappresentato di profilo, verso destra. Indossano una gonna a pieghe verticali e hanno le mani giunte al ventre ad impugnare un'ascia con lama parallela al manico/una scimitarra appoggiata sulla spalla destra. Nel registro mediano, nella metopa sinistra, un uomo tiene per le redini un toro sul cui dorso vi è un rapace. Nella metopa destra, un altro uomo tiene al laccio un toro. Nel registro superiore, decorato in origine verosimilmente con una scena di banchetto, si notano resti di piedi riconducibili ad una figura seduta. Vd. MARCHETTI 2006, 117.

Tav. 55



a

b

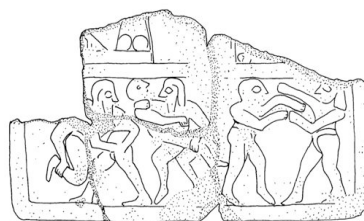
**Fonte dell'immagine:** a: FRANKFORT 1939b, pl. 105, fig. 185; b: BOESE 1971, taf. (IX.2); XL.3.

**Descrizione:** Placca in calcare decorata a bassorilievo da Khafagia, del PD IIIb. Sul registro inferiore, sulla sinistra si trovano un arpista e un uditore o cantore con capelli e barba lunga e braccia giunte al ventre. Il primo indossa un gonnellino liscio, mentre il secondo uno a pieghe verticali con sopra un pareo aperto sul davanti. Segue un personaggio rasato e imberbe con bastone e gonna liscia con cintura, che assiste alla lotta di due uomini con capelli e barba lunga vestiti con un perizoma. Nel registro mediano vi sono cinque uomini rasati e imberbi, con gonne lisce e cintura. I primi due sulla sinistra recano sulla testa dei contenitori. Il terzo trasporta in braccio un animale, mentre i due sulla destra trasportano un vaso appeso ad un bastone portato a spalla. Il secondo tiene in mano un oggetto di forma circolare (forse una situla o una coppa). Nel registro superiore sulla sinistra si trova una figura femminile stante con coppa nella mano levata, alle spalle di una figura femminile, assisa su trono con piedistallo, che solleva una coppa. Al centro vi è un personaggio di dimensioni minori, rivolto verso destra, rasato e imberbe con gonnellino corto e cintura, che reca in testa un contenitore. Segue un personaggio vestito come l'uditore o il cantore nel registro inferiore, che si rivolge al sovrano assiso su seggio, rivolto verso sinistra, che leva con la mano destra una coppa e tiene con l'altra mano una fronda appoggiata alle ginocchia. Il sovrano è rasato e imberbe. Vd. MARCHETTI 2006, 117 (per la datazione)

Tav. 56



a



b

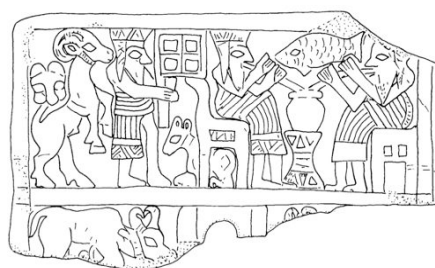
**Fonte dell'immagine:** a: FRANKFORT 1943, pl. 62, fig. 313; b: BOESE 1971, taf. X.2.

**Descrizione:** Quattro frammenti in calcare, decorati a bassorilievo, che corrispondevano al registro inferiore di una placca del PD III, trovati nello Small Shrine (tempio di Nintu) di Khafagia in cui sono rappresentati tre coppie di lottatori con perizoma. Le coppie sono costituite da un personaggio rasato e imberbe e un altro con capelli e barba lunga. Vd. FRANKFORT 1943, 15.

Tav. 57



a



b

**Fonte dell'immagine:** a: MARCHETTI 2006, tav. LIX, fig. 1; b: BOESE 1971, taf. XVI.1.

**Descrizione:** Frammento di lastra decorata a bassorilievo proveniente dal tempio di Inanna a Nippur, datato al PD IIIa. Sulla destra due uomini seduti bevono con delle cannuce da una giara posta in mezzo a loro appoggiata su un supporto. Al di sopra del vaso vi è un pesce (per i paralleli vd. HANSEN 1963, 162). Sotto il seggio della figura centrale si trova

un animale accovacciato, forse un cane. Sulla sinistra un altro uomo in piedi regge con la mano sinistra un ventaglio o uno stendardo, mentre con la mano destra una coppa. L'oggetto è composto da un'asta sulla cui sommità vi è un elemento quadrangolare diviso in quattro quadrati. Tutti e tre gli uomini hanno una barba lunga appuntita e i capelli lunghi che scendono sulle spalle; indossano un copricapo tronco-conico basso e piatto, che si allarga verso l'alto e la stessa tunica a pieghe verticali con orlo inferiore decorato con linee oblique. È da notare che il personaggio con il ventaglio ha la gonna alzata in modo da lasciargli scoperta la gamba, in un modalità tipica delle figure guerriere. All'estremità sinistra un felino, dal muso reso in uno stile tipicamente nord-mesopotamico, aggredisce un capride rampante. È da notare che non è comune l'associazione di una scena di banchetto a una di lotta nello stesso fregio. Nel registro centrale vi erano due gazzelle in posizione speculare, separate dal foro. Vd. HANSEN 1963, 162.

**Tav. 58**



**Fonte dell'immagine:** a. DOLCE 1978, tav. XLI, fig. u 194; b. BARRELET 1970, 240, fig. 8b.

**Descrizione:** Placca quadrata in conchiglia, scoperta ad Ur nella zona nord-ovest della Ziqqurat, del PD IIIa. È decorata ad incisione con due figure divine stanti, di profilo, rivolte verso sinistra, con “tiara-Anzu”. La prima sulla sinistra è imberbe e ha capelli lunghi che le scendono ondulati sulla schiena. Indossa una veste che le lascia scoperta la spalla destra. La tunica ha orli sottili, incisi, e due motivi a “fascia”, decorati con linee oblique, che si incrociano nella parte frontale. Impugna un bastone che tiene sollevato di fronte al viso. La seconda ha capelli lunghi che le scendono a treccia lungo la schiena e la spalla, terminanti a riccioli. Indossa un abito lungo liscio con orli sottili. Il braccio sinistro è sollevato di fronte al viso e forse tiene in mano un oggetto cilindrico. La mano sinistra che fuoriesce dalla veste è afferrata dalla mano dell'altro dio. Vd. DOLCE 1978, 90.

**Tav. 59**



**Fonte dell'immagine:** ANEP, fig. 671.

**Descrizione:** Placchetta in conchiglia, incisa e lavorata ad intarsio, del PD. A sinistra è rappresentato un dio, forse Ninurta, di profilo, rivolto a destra, con il ginocchio destro appoggiato al suolo, mentre l'altra gamba è piegata e sollevata da terra. Ha entrambe le braccia abbassate e impugna un'arma con manico non dritto. Ha capelli lunghi ondulati che scendono sulla schiena, terminanti con un ricciolo e una barba lunga, stretta e appuntita. Indossa una tiara conica con due corna laterali e due elementi a rametto, che fa pensare alla “corona-Anzu” nonché un gonnellino a ciuffi di lana ondulati. Di fronte al dio si trova una creatura, rivolta verso di lui, con sette teste feline (dalle loro fauci fuoriesce la lingua), dal collo lungo, con quattro zampe di leone, corpo lungo a squame, coda lunga e spessa sollevata, fiamme o raggi che salgono dal suo dorso. Il dio sembra aver già colpito la testa inferiore della creatura, che è abbassata e presenta sul collo un elemento tratteggiato che ricorda la forma dell'arma del dio.

**Tav. 60**



**Fonte dell'immagine:** BOESE 1971, taf. XVIII.1.

**Descrizione:** Placca incisa, a due registri, da Nippur, in ardesia, datata alla 1 dinastia di Ur (PD III). Nel registro superiore al centro due operatori cultuali nudi, rasati e imberbi, sollevano una giara con lungo beccuccio al cospetto di due divinità maschili assise ai lati, con barba lunga, "tiara-Anzu" con corna, capelli raccolti a chignon e veste lunga liscia. Hanno le mani giunte al ventre. Il dio sulla sinistra è di dimensioni leggermente minori; i suoi capelli terminano con un ricciolo ed è seduto su un seggio più alto e diverso rispetto a quello dell'altro. Il dio sulla destra ha capelli che scendono lunghi e lisci sulla schiena e sulla sua gonna vi è un'iscrizione. Il resto del campo figurativo è coperto dalla dedica da parte di Ur-Enlil, un commerciante, al dio Ninni-Edin. Nel registro inferiore due diversi capridi dal vello lungo (come quelli nel registro mediano dello "Stendardo di Ur"), destinati forse al sacrificio, avanzano verso sinistra seguiti da due personaggi rasati e imberbi che indossano una gonna lunga e liscia con cintura. Il primo trasporta sulla testa una cassa; il secondo tiene con la mano destra sollevata forse una canna o un frustino.

**Tav. 61**



**Fonte dell'immagine:** BOESE 1971, taf. XVIII.3.

**Descrizione:** Frammento di placca in gesso, datato alla 1 dinastia di Ur (PD III), da Nippur, decorato ad incisione, che forse doveva esser impreziosito da un intarsio. Raffigura parte del busto di una dea, verosimilmente Ninhursag, in posizione frontale, con tiara a due corna laterali che racchiudono Anzu. La dea ha i capelli lunghi che le scendono sulle spalle, terminanti in riccioli. Tiene con la mano sinistra una mazza a testa sferica e un'altra a mezza sfera. Dalle sue spalle fuoriescono due paia di mazze a testa sferica.

**Tav. 62**



**a**



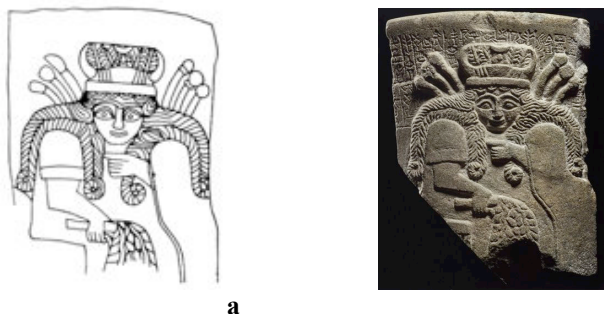
**b**

**Fonte dell'immagine:** a: ARUZ 2003, 158, fig. 99; b: INVERNIZZI 1992a, 296, fig. 463.

**Descrizione:** Placca rettangolare (15 x 9,8 x 1,4 cm) con scena incisa di guerra, del PD III, trovata nella sala 46 del Palazzo della Città II di Mari, durante la campagna del 1971, conservata al museo di Deir Ez Zor. È rappresentato un soldato imberbe, con elmo appuntito, con un gonnellino a frange e una stola a ciuffi di lana lanceolati che gli copre la spalla sinistra. Impugna con la mano destra una lancia che tiene abbassata in posizione orizzontale e con l'altra mano uno scudo, fatto forse di canne, ricurvo in alto. Alle sue spalle si trova un soldato imberbe, con elmo appuntito, con

addosso un gonnellino con orlo inferiore frangiato e con una stola che sembra rigida, forse di pelle, puntinata, che gli copre la spalla destra. Questi punta verso l'alto un arco composito, per far passare la freccia oltre lo scudo. Nell'angolo in alto a sinistra vi è un corpo nudo di nemico imberbe, rasato, con le gambe piegate e genitali in vista, che precipita. Vd. FORTIN 1999, 102; MARGUERON 2004, 288-290.

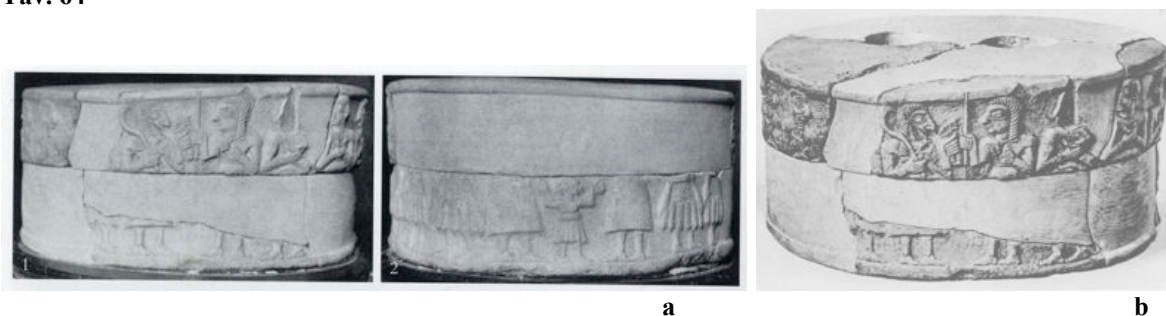
**Tav. 63**



**Fonte dell'immagine:** a: BARRELET 1970, 236, fig. 5f; b: ARUZ 2003, 77, fig. 36.

**Descrizione:** Frammento di vaso in pietra decorato a bassorilievo, da Lagash, che rappresenta la dea Ninursag. La dea è assisa su trono, con il busto e il volto in visione frontale, mentre le gambe sono rappresentate di profilo. Indossa la "tiara-Anzu". I capelli lunghi le scendono sulle spalle e terminano a ricciolo. Tiene con la mano destra una fronda appoggiata alle ginocchia, mentre il braccio sinistro è piegato al petto e coperto da uno scialle. Dalle sue spalle fuoriescono mazze con teste a forma diversa. Il frammento presenta un'iscrizione con il nome del re Entemena.

**Tav. 64**



**Fonte dell'immagine:** a: MARCHETTI 2006, tav. XI, fig. 1, 2; b: ROSTOVITZEFF 1920, pl. V, fig. 1.

**Descrizione:** Base circolare decorata a bassorilievo, del PD II (2700-2400 a.C.), scoperta sul lastricato presso il vano della "construction inférieure" del Tempio di Ningirsu a Girsu (fase I). Un personaggio di profilo, con capelli e barba lunghi, busto nudo in visione frontale e gonnellino, è rivolto verso destra. Tiene con la mano destra un bastone dal manico ricurvo/una scimitarra, appoggiato sulla spalla destra e leva l'altro braccio, che impugna un oggetto di difficile interpretazione che sembra terminare in basso con un cappio di corda (ricorda un motivo frequente nella glittica del periodo Tardo Calcolitico). Di fronte a questo guerriero vi è un altro uomo di profilo rivolto verso sinistra, con capelli lunghi, ma imberbe. Ha la mano sinistra portata al petto, mentre con l'altra, sollevata, impugna una canna o un frustino. Lo affiancano, procedendo verso destra, tre figure rasate con mani giunte al petto rivolte verso la coppia, ovvero verso sinistra. Alle spalle del personaggio con sciabola sono visibili le gambe di un'altra figura, seguita da un altro personaggio barbuto. Per quanto riguarda il lato posteriore, si è conservata solo la parte inferiore dei corpi di cinque figure: due figure con gonna con orlo frangiato, rivolte verso sinistra (verosimilmente in direzione della coppia formata dal personaggio con scimitarra e da quello con bastone); due figure con gonna liscia rivolti verso un bambino che sta in mezzo a loro, che indossa una cintura e una gonna a pieghe verticali e ha le braccia alzate; altri due personaggi con gonna con orlo inferiore frangiato e pareo sopra, aperto frontalmente, rivolti verso destra (verso la coppia con scimitarra e bastone).

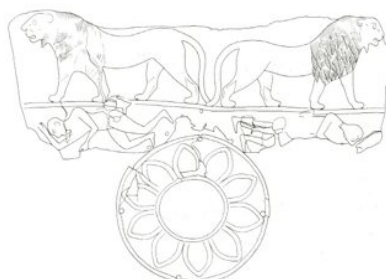
**Tav. 65**



**Fonte dell'immagine:** WOOLLEY 1957, 88.

**Descrizione:** Casco in lamina d'oro scoperto nella sepoltura PG 755 all'interno del Cimitero Reale di Ur, del PD III. Il reperto era collocato vicino alla testa del defunto, che teneva in mano una coppa con inciso il nome "Meskalamdug". È composto da una lastra di oro martellato con delle parti in rilievo e i dettagli incisi. Riproduce un'acconciatura a chignon che prevede un diadema sulla fronte, i capelli ondulati che scendono a corti ciuffi terminanti a riccioli, nonché le orecchie che presentano un foro per permettere di sentire. Il defunto indossava una cintura di argento, da cui pendeva un pugnale anch'esso d'argento. Il corredo è ricchissimo e comprende gioielli e altri oggetti in materiali preziosi. Non è chiaro se questa tomba appartenesse al re Meskalamdug, padre di Mesannepada o ad un altro personaggio, forse il nipote. Vd. ZETTLER – HORNE 1998, 24-25.

**Tav. 66**



**Fonte dell'immagine:** ZETTLER – HORNE 1998 67, fig. 13.

**Descrizione:** Elemento decorativo, forse di uno scudo o di un parapetto di carro, in rame, decorato a rilievo, del PD III, trovato nella "Tomba del re" (PG 789), una fossa sepolcrale che conteneva sessantatré corpi, presso la Necropoli Reale di Ur. Il rilievo è costituito da un pannello rettangolare che sormonta un elemento circolare, decorato con una rosetta con dieci petali. Non sappiamo che forma avesse in origine il pezzo. Fu trovato tra due gruppi di quattro spade ed era in origine forse affisso a una tavola di legno. Il pannello rettangolare è diviso in due registri da una stretta banda in altorilievo. Sul registro superiore vi sono due leoni con folta criniera rivolti in direzioni opposte. Sul registro inferiore sono raffigurati due uomini nudi, rasati e imberbi, distesi a pancia in giù, molto probabilmente nemici morti. Hanno gambe e braccia leggermente piegate, l'una appoggiata al petto, l'altra vicino alla fronte. Vd. ARUZ 2003, 104. ZETTLER – HORNE 1998, 67-68.

**Tav. 67**



**Fonte dell'immagine:** MARCHETTI 2006, tav. XXXV, cat. 13.

**Descrizione:** Statuetta in calcare/alabastro gessoso, alta 27,7, larga 10, 3 cm, spessa 11,5 cm, conservata al Museo Nazionale di Aleppo, del sovrano Ishqi-Mari (2520-2480 a.C., PD IIIb finale), sulla base dell'iscrizione incisa sulle

spalle e sul braccio destro, scoperta nella corte 20 del Tempio di INANA.NITA a Mari. Il re ha un'acconciatura che ricorda il casco aureo di Meskalamdug di Ur: ha i capelli lunghi raccolti con un doppio chignon con motivo a scacchiera, fissato da un sottile nastro che gli cinge il capo. Ha una barba lunga a ciuffi leggermente ondulati e indossa una gonna lunga a ciuffi di lana lanceolati, incisi, con nappa dietro la schiena, e una stola a ciuffi lanceolati, che gli lascia scoperta la spalla destra. Il costume ricorda quello di Eannatum nella Stele degli Avvoltoi (vd. tav. 42) e di Sargon nella stele (vd. tav. 116). La mano sinistra, raccolta al ventre, tiene il polso destro. Ha il piede sinistro avanzato rispetto a quello destro. L'iscrizione recita: "Ishqi-Mari, re di Mari, grande *ensi* di Enlil, dedicò la sua statua a Ashtarvirile/ INANA.NITA". Vd. ARUZ 2003, 148; MARCHETTI 2006, 137-141, 255-256; PARROT 1956, 68-70, tavv. XXV-XXVI.

**Tav. 68**



**Fonte dell'immagine:** MARCHETTI 2006, tav. XL, cat. 16.

**Descrizione:** Statua acefala di re, in basalto, alta circa 3 m, della fine del PD/inizio periodo accadico, trovata a Ras et-Tell nel Gebelet el-Beyda, conservata al Vorderasiatisches Museum di Berlino. Raffigura un sovrano stante con barba calamistrata, resa a linee ondulate (in uno stile attestato a Mari nel PD IIIb), vestito con una tunica a balze e ciocche di lana lanceolate, incise, che gli lascia scoperta la spalla destra. Sulle scapole vi sono due spesse fasce divergenti che potrebbero essere parte della capigliatura o di un copricapo (capi di un nastro?). Ha le mani giunte al ventre e impugna nella mano destra una mazza che è appoggiata alla spalla e nella sinistra forse un oggetto di forma quadrangolare (una tavoletta?). Vd. MARCHETTI 2006, 143-145, 159 (cat. 16).

**Tav. 69**



**Fonte dell'immagine:** MARCHETTI 2006, tav. XLI, cat. 17.

**Descrizione:** Statua in calcare/alabastro gessoso, alta 43 cm, larga 18, spessa 16 cm, della fine del PD/periodo accadico iniziale, scoperta a Susa e conservata al Musée du Louvre di Parigi. Raffigura un sovrano stante, con barba, capigliatura con scriminatura centrale, fascia laterale intrecciata sostenuta da un nastro e chignon (perlopiù andato perso). Indossa una veste a balze e ciocche di lana lanceolate che gli lascia scoperta la spalla destra e tiene al petto un ariete nell'atteggiamento dell'offerente. Vd. MARCHETTI 2006, 145-146 (cat. 17).



a

b

**Fonte dell'immagine:** a: SUTER 2012, 452, fig. 12; b: ARUZ 2003, 100, fig. 52.

**Descrizione:** Quest'opera è nota come lo "Stendardo di Ur". È una cassetta di legno con le facce rettangolari e i lati trapezoidali, rinvenuta presso il Cimitero Reale ad Ur, nella tomba 779, da Leonard Woolley. L'opera è datata al PD IIIb. La cassa è alta circa 20 cm e larga circa 50 cm. Oggi è conservata al British Museum. È stata trovata vicino alle capo del defunto, decorato a sua volta da un copricapo in lapislazzuli. È decorata da un mosaico figurato policromo, realizzato con materiali pregiati (lapislazzuli, conchiglie dell'Oceano Indiano, calcare rosso), fissati con bitume. La composizione è strutturata in tutti e quattro i lati su tre registri, separati da listelli formati da piccole piastrelle a forma di rombo. Nelle facce maggiori la cornice superiore e la terza verso il basso sono composte di rombi in lapislazzuli, mentre la seconda dall'alto, quella inferiore e le cornici nei lati minori, di rombi di calcare rosso. Quest'opera rappresenta una vittoria militare (nel "lato della guerra") festeggiata con un banchetto (nel "lato della pace"). La lettura procede dal basso verso l'alto. Sulle facce principali la lettura procede da sinistra verso destra nei registri centrale e inferiore, mentre nel registro superiore converge tendenzialmente verso la figura del re (collocato al centro sul lato della "guerra", sulla sinistra sul lato della "pace"). Nel cosiddetto "lato della guerra", sul registro inferiore, è rappresentata la battaglia: soldati montati su quattro carri a quattro ruote, trainati da gruppi di quattro onagri ciascuno, travolgono corpi di nemici nudi. Il ritmo aumenta di velocità da sinistra verso destra: i cavalli all'inizio camminano, poi galoppano, fino ad essere rappresentati rampanti. Sui carri trovano posto coppie di soldati che indossano elmi appuntiti, un gonnellino con orlo inferiore a frange (nappe lanceolate), stretto in vita da una cintura, e una stola sulla spalla sinistra a ciuffi di lana che copre parzialmente il petto nudo, scendendo obliqua sul busto. Il soldato stante alle spalle del carrista impugna un'ascia (il primo sulla sinistra la tiene in riposo, appoggiata al petto, mentre il terzo la tiene appoggiata alla spalla destra) o una lancia con la punta rivolta verso il suolo (nel caso del secondo e quarto soldato). I carristi tengono le redini e impugnano con la mano destra forse un bastone o una frusta per colpire gli animali. I carri non presentano simboli divini. Presso lo schermo anteriore sono riposti quattro giavellotti. I cavalli presentano una specie di collare da cui pendono ciuffi di tessuto. I nemici sono rappresentati nudi, disarmati, feriti, con braccia abbandonate lungo i fianchi, al di sotto delle pance degli onagri e in un caso di fronte agli animali, che stanno per travolgere l'uomo che ha già le gambe piegate in una posizione sbilanciata all'indietro. In questa fascia, a differenza che nelle altre due, i falli dei nemici sono nascosti, mentre non lo sono quelli dei cavalli che li sormontano. Nel registro centrale soldati avanzano da sinistra verso destra, indossando elmi e mantelli maculati di pelle, forse di cuoio con borchie, tenuti con una fibbia sul petto, al di sopra di gonnellini con l'orlo inferiore a nappe lanceolate. Questi soldati impugnano con entrambe le mani (come nella Stele degli Avvoltoi) lance/giavellotti tenuti quasi orizzontalmente in avanti. Quasi al centro, uno di essi conduce un prigioniero con le braccia legate, nudo e ferito. Al centro un soldato con elmo, gonnellino con bordo inferiore a nappe lanceolate e una stola a ciuffi di lana sta per infilzare con la lancia un nemico a terra, rivolto verso di lui, che ha le



gambe distese e il busto leggermente sollevato. Sulla destra un altro soldato, vestito allo stesso modo, se non per un'ulteriore stola liscia (eccetto per l'orlo a frange) che gli pende dal gomito sinistro, sta per colpire alla testa un nemico a terra supino, nudo e ferito, che ha la testa rivolta verso destra. Assiste alla scena un vinto nudo e ferito che procede verso destra, con il volto rivolto all'indietro. È quindi rappresentato un soldato che indossa un gonnellino a due punte laterali, che sembra puntare una lancia contro un vinto ferito, preceduto da un altro vinto ferito e da un altro soldato, di cui resta solo una gamba e parte della gonna. Sono quindi rappresentati tre uomini vestiti con gonnellini a due punte, con lance in mano. Considerato che l'ultimo sulla destra presenta delle ferite sulla testa e sul petto, potrebbe trattarsi dei soldati nemici catturati, anche se ancora armati. Questo tipo di gonnellino ricorre di frequente nella glittica del nord (ad esempio nelle sigillature da Tell Beydar). I nemici potrebbero essere quindi di origine settentrionale. Nel registro superiore, al centro della scena, è rappresentato il sovrano in asse con la scena di uccisione del nemico nel registro mediano. A destra è rappresentato un soldato a piedi, armato di ascia appoggiata al petto, corrispondente quanto ad aspetto a quelli della banda inferiore, che tiene le redini di un carro. Di fronte al carro a quattro ruote, privo di armi appoggiate al paracarro, e davanti agli onagri vi è un nano con un gonnellino con bordo inferiore frangiato e arma corta appoggiata alla spalla destra. Vi sono quindi tre soldati del tipo di quelli montati sul carro nel registro in basso, che tengono con il braccio destro un'ascia al petto, mentre con la mano sinistra impugnano lance tenute in verticale (il primo è senza elmo, a differenza degli altri due). Al centro vi è il re, stante, di profilo, rivolto verso destra. È imberbe e privo di chignon e indossa un elmo appuntito e una veste e una stola simili a quelle dei soldati che lo seguono. Con la mano destra impugna un'ascia che appoggia al petto e con la mano sinistra tiene in posizione verticale una lancia. Il re si distingue per le dimensioni leggermente maggiori e per il fatto di essere il fulcro dei cortei dell'esercito e dei prigionieri. Di fronte al re, sulla destra, i soldati corrispondono a quelli che combattevano sui carri nel registro inferiore e sono armati di lancia che portano appoggiata alla spalla sinistra. Due soldati stanno di fronte al re, ma non si capisce se siano armati. Seguono quattro coppie composte da un vinto spinto da un soldato (in realtà il terzo gruppo è composto da due vinti e un soldato). I vinti sono nudi, feriti, disarmati e hanno le braccia e, in alcuni casi, il collo, legati da corde. La disposizione paratattica delle figure alla sinistra del re comunica un senso di immobilità e di calma, mentre alla sua destra vi è più movimento e varietà di figure e atteggiamenti. I soldati di Ur rappresentano la maggioranza numerica e sono raffigurati tutti uguali, disposti ordinatamente, mentre i nemici sono distinti tra loro (c'è chi è nudo, chi è vestito, chi è armato, chi no, e sono tutti colti in posture diverse).

I registri inferiore e mediano del "lato della pace" sono decorati con una processione di uomini e animali, mentre quello superiore raffigura una scena di banchetto. Nel registro inferiore personaggi simili, rappresentati di profilo, rivolti verso destra, sono alternati in modo paratattico secondo uno schema piuttosto costante: un uomo imberbe, con capelli neri e copricapo a cresta fatto con piume o foglie, gonna lunga con orlo inferiore sottile a frangia, mani giunte al ventre; un uomo rasato e imberbe, con gonnellino a due punte, conduce degli onagri, tenendoli con la corda; dietro agli animali, un uomo imberbe, con capelli corti neri, un copricapo a cresta fatta con piume o foglie (attestato anche nella glittica dove è attribuito ad una figura di eroe), un gonnellino a due punte e cintura, trasporta una cesta colma di beni, appoggiata alla spalla sinistra; un uomo rasato con gonnellino a due punte e doppia cintura trasporta sulla schiena un sacco posato su un piano, trattenuti con una corda appoggiata sulla fronte e tenuta con le mani.<sup>4</sup> Potrebbe trattarsi di un corteo di vinti che portano il bottino o omaggi per il sovrano vittorioso. Forse il loro costume ne suggerisce una provenienza settentrionale (dalla regione di Kish, di Nippur?). Nel registro centrale sfilano invece verosimilmente i locali, rasati, vestiti con una gonna liscia che termina con un bordo a nappe lanceolate e una cintura legata dietro la schiena. I primi tre personaggi sulla sinistra si distinguono per il gonnellino a due punte e i capelli e la barba nera: il primo è molto danneggiato; il secondo reca in braccio un capride con le corna dritte; il terzo (con cresta a foglie) trattiene un ariete per le corna e la coscia. Un altro uomo, di dimensioni leggermente maggiori al punto che la sua testa interrompe la cornice, trattiene un bovide con una benda fatta passare davanti alle corna. L'animale, sul cui dorso è appoggiato un tessuto, è guidato da un uomo che lo tiene aggogato con una corda. I due uomini con il toro sono ripetuti a destra (in questo caso l'animale ha le zampe disposte in modo opposto rispetto al primo toro). Nei pressi del centro vi sono un personaggio con le mani giunte al ventre, uno che reca in mano dei pesci, un altro che spinge tre capridi dalla folta pelliccia (i primi due hanno le corna incurvate all'indietro, il terzo, corna all'insù). Di fronte al personaggio che tiene le redini del secondo toro vi sono due figure con le mani giunte al ventre, di cui la prima sulla sinistra tiene in mano un bastone. Gli animali potrebbero far parte del bottino, oppure esser destinati al sacrificio (se consideriamo l'addobbo particolare dei tori e le dimensioni dei personaggi che li conducono, a sottolineare forse la loro importanza) in onore degli dei o per il pasto dei vincitori. Nel registro superiore il re, vestito con una gonna a balze, con nappe lanceolate incise, partecipa ad un simposio (le figure tengono in mano un bicchiere) con altri sei uomini rivolti verso di lui vestiti con una gonna che termina con un orlo frangiato. Il re si distingue per le dimensioni maggiori e per l'abbigliamento. Tutte queste figure sono sedute su un seggio decorato da una zampa di animale. Sull'estremità destra vi sono un musicista che suona un'arpa, con la cassa armonica decorata con una testa di toro (un oggetto identico è stato trovato nella tomba PG 1237) e un'altra figura con i capelli lunghi neri, con le braccia incrociate al petto, che forse cantava. Entrambi, vestiti con una gonna a orlo inferiore frangiato, sono di dimensioni minori rispetto ai banchettanti. Tra il re e il gruppo di dignitari vi sono forse due inservienti (sembrano offrire da bere anche se non si sono conservati i contenitori che reggevano), vestiti con una gonna a bordo inferiore a frange, che si rivolgono l'uno al sovrano, l'altro agli altri banchettanti. Alle spalle del re un altro personaggio stante di profilo verso sinistra sembra salutare una figura di cui rimane solo la gonna con il bordo frangiato.

<sup>4</sup> Questa processione ricorda quella rappresentata sulla cesta di Pu'abum trovata in PG800, WOOLLEY 1934, tav. 94.

Su una delle facce laterali, in basso, l'aquila leontocefala (Imdugud) è rappresentata sia a sinistra che a destra, in modo speculare, sul dorso di un toro androcefalo accosciato, nell'atto di mordergli la parte posteriore del corpo.<sup>5</sup> L'asse è composto da un elemento verticale, mal conservato, che potrebbe essere composto da una pianta a due fusti che emerge da un'alta montagna. Nel registro centrale un "eroe ricciuto"<sup>6</sup>, con capelli neri a cresta e gonnellino a due punte (che ricorda quello del registro centrale sul "lato della pace") sta per colpire con una spada un capride rampante rivolto all'indietro e posto al di sopra di una pianta<sup>7</sup> che emerge da una montagna. Assiste alla scena una figura di dimensioni minori: un uomo rasato con gonnellino a bordo inferiore frangiato che leva una coppa. Nel registro superiore è rappresentata una capra rampante su di un monte con una pianta a due steli affiancata forse da un toro androcefalo. Sull'altra faccia laterale, in basso, è rappresentato un capride dalle corda lunghe incurvate all'indietro al di sopra di una struttura centinata, che potrebbe essere una capanna segnata da tra punti che, virtualmente collegati, formerebbero un triangolo. Nel registro centrale un animale (erbivoro?) recumbente sta per essere aggredito alle spalle da un giaguaro. Nel registro superiore vi sono delle rosette tra gli steli di due piante, con un elemento centrale verticale che funge da asse. Potrebbe trattarsi di un piedistallo simile a quello rappresentato su una placca (WOOLLEY 1957, 124) incisa di conchiglia, sempre da Ur, che rappresenta un personaggio nudo con un vaso e una coppa in mano nei pressi di un piedistallo montato su un tripode con zampe di toro dalla cui sommità pendono dei nastri (forse in alto vi erano dei simboli divini). In alternativa, potrebbe trattarsi della pianta dal fusto lungo con i rami terminanti con delle rosette e foglie, simile alle piante delle celebri statuette preziose con arieti appoggiati ad esse, trovate sempre ad Ur (WOOLLEY 1957, 101, 102). Vd. HANSEN 1998, 45-47; INVERNIZZI 1992a, 287-296; MOORTGAT-CORRENS 1989, 96-98; STROMMINGER 1963, 83-84; ZETTLER – HORNE 1998, 45-47.

#### Tav. 71



**Fonte dell'immagine:** INVERNIZZI 1992a, tav. 50.

**Descrizione:** Frammento in conchiglia di intarsio (h. 4, 5 cm), scoperto nel Cimitero Reale di Ur, del PD IIIb. Raffigura il busto di un uomo con elmo appuntito e acconciatura a chignon bipartito, barba lunga ondulata, stola di ciuffi di pelo che gli copre la spalla sinistra. Tiene le mani al petto, dove è indicato il capezzolo destro e impugna un'ascia con la mano destra. Vd. DOLCE 1978, 89 (U 191).

#### Tav. 72



**Fonte dell'immagine:** DOLCE 1978, tav. XXIII, fig. N 59.

**Descrizione:** Frammento di tassello in conchiglia inciso, scoperto nel tempio di Inanna a Nippur, del PD IIIb, che rappresenta il sovrano di profilo, rivolto verso sinistra, montato su carro. Il re indossa un casco con chignon e fascia, tiene nella mano sinistra il manico di un'arma e con l'altra mano afferra lo schermo frontale del carro. Vd. DOLCE 1978, 44-45.

<sup>5</sup> Questo motivo è attestato anche in un sigillo scoperto nella sepoltura PG1054, vd. WOOLLEY 1934, tav. 192: 12.

<sup>6</sup> Questo eroe è attestato anche sul sigillo di Sharamen scoperto nella tomba PG743, in cui è rappresentato nudo di profilo mentre pugnala alla testa un leone, tenuto per la coda (MARCHETTI 2006, tav. XVI, fig. 2) e allo stesso modo nel sigillo del re Mes'anepadda (MARCHETTI 2006, tav. XVI, fig. 4).

<sup>7</sup> Questa pianta ricorda quelle che emergono dai vasi nella scena di offerta sulla Stele degli Avvoltoi o quelle sempre tra due capridi rampanti, decorate su una lira da Ur (WOOLLEY 1957, 154) o su una placca incisa in conchiglia con due tori e un cervo che ne mangiano le foglie (WOOLLEY 1957, 150).

**Tav. 73**



**Fonte dell'immagine:** a: AMIET 1994, tav. 316; b: INVERNIZZI 1992a, 296, fig. 462.

**Descrizione:** Frammento di intarsio in conchiglia, proveniente dal mercato antiquario (forse in origine da Mari), databile al PD IIIa, che raffigura un sovrano con elmo appuntito, chignon bipartito, capelli lunghi che scendono sulla schiena. Ha una barba lunga terminante a ricciolo e indossa una stola a ciuffi di lana che gli scende obliquamente dalla spalla sinistra e una gonna con bordo inferiore con elementi lanceolati a doppia incisione interna. La gonna è tenuta in vita da una cintura che termina posteriormente con una nappa. Ha la mano destra portata al petto e impugna un'ascia. Con l'altra mano, tenuta sul ventre, impugna una specie di harpé, che potrebbe ricordare quella tenuta in mano da Eannatum nella "Stele degli Avvoltoi". Vd. DOLCE 1978, 136 (M 349).

**Tav. 74**



**Fonte dell'immagine:** ARUZ 2003, 159, fig. 100.

**Descrizione:** Frammenti di intarsio in conchiglia, trovati presso il Tempio di INANA.ZA.ZA (Ninni-Zaza, stanza 13) a Mari, databili al PD III, conservati al Museo Nazionale di Damasco. I frammenti sono stati disposti in modo da ricostruire una scena di battaglia, con personaggio su carro ed equidi che calpestano il corpo di un nemico a terra. Segue un soldato con tunica a nappe lanceolate con in mano una lancia tenuta abbassata. In base alla ricostruzione, i margini inferiore e superiore erano decorati con un fregio sottile, realizzato con due bande di elementi rettangolari chiari, disposti orizzontalmente contenenti una striscia di rombi (in alto di colore blu su fondo chiaro; in basso, di colore chiaro su fondo blu). Vd. ARUZ 2003, 159.

**Tav. 75**



**Fonte dell'immagine:** ARUZ 2003, 160, fig. 103.

**Descrizione:** Frammento di intarsio in pietra (h. 7,7 cm; l. 6, 6 cm), trovato nel Palazzo Reale di Mari, del PD IIIb (BA IVA), conservato al Museo Nazionale di Damasco. Raffigura un personaggio maschile barbuto di profilo, rivolto a

destra, con copricapo (tocco) piatto, barba ondulata lunga fino allo sterno, petto nudo, che reggeva verosimilmente in origine un bastone e forse uno stendardo. Vd. ARUZ 2003, 160-161.

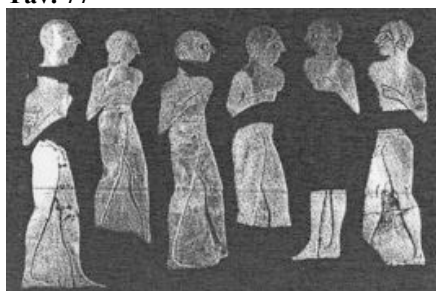
**Tav. 76**



**Fonte dell'immagine:** ARUZ 2003, 158, fig. 98.

**Descrizione:** Frammenti di intarsio in conchiglia, scoperti a Mari, del PD III, conservati al Museo di Deir ez-Zor. Rappresenta un soldato di profilo, rivolto verso sinistra, con un elmo appuntito. Il volto è imberbe, ma sul corpo all'altezza delle clavicole ci sono tracce di riccioli: forse i due elementi (la testa e il corpo) non sono quindi congruenti. Il personaggio indossa una stola, fissata sulla spalla sinistra con una fibula. La stola è puntinata, a rappresentare forse una pelliccia di leopardo o del cuoio chiodato. Ricorda i soldati armati di lancia nel registro mediano dello "Stendardo di Ur". Vd. ARUZ 2003, 158.

**Tav. 77**



**a**



**b**



**c**

**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 291, fig. 279 c, d, e.

**Descrizione:** Serie di elementi destinati alla realizzazione di mosaici, del PD III, trovati nello Spazio 4 del Palazzo P-2 di Mari. Si tratta di figure di prigionieri, soldati, teste e zampe di equidi, piedi e gambe umane. Non sono stati ritrovati i corpi degli animali né quelli umani a cui appartenevano le gambe, i carri, etc. È possibile che nei pressi del luogo del ritrovamento vi fosse un *atelier* di fabbricazione e che questi elementi fossero prodotti in serie per comporre dei pannelli a mosaico. I prigionieri sono nudi, imberbi, con le braccia legate. I soldati indossano una gonna con orlo inferiore frangiato e una stola che copre loro una spalla, con fori. Quelli con copricapo piatto hanno una barba lunga e impugnano una scure fenestrata, mentre quelli con elmo appuntito possono sia essere imberbi che avere la barba e reggono appoggiate alle spalle delle armi di cui rimangono solo i manici. Vd. FORTIN 1999, 102; MARGUERON 2004, 290-291; MOORTGAT-CORRENS 1989, 74; STROMMINGER 1963, 84-85.



a



b



c

**Fonte dell'immagine:** a: DOLCE 1978, tav. XXXVII (M 316-340); b, c: MOORTGAT-CORRENS 1989, 75.

**Descrizione:** Frammenti di intarsio in conchiglia e madreperla scoperti nella corte 20 del Tempio di INANA.NITA (Ishtar maschile) a Mari, databili al PD IIIb (BA IVA). Questi elementi formavano verosimilmente il cosiddetto "Stendardo di Mari", un'opera divisa in due registri, su cui era rappresentato un corteo di soldati e di prigionieri. Il supporto è andato perduto e la collocazione delle figure è solo ipotetica. Le figure sono tutte rappresentate di profilo. Tra i soldati, alcuni indossano un copricapo piatto (tocco), una gonna con orlo inferiore a frange e una stola chiodata o di pelle di leopardo sulla spalla sinistra. Alcuni hanno capelli lunghi e ondulati che scendono sulla schiena; un altro ha una barba lunga e sembra avere la testa rasata. Hanno la mano sinistra portata al petto e impugnano un'ascia, tenuta appoggiata alla spalla sinistra; il loro braccio destro è piegato e sollevato e forse in origine spingevano in avanti i vinti. Vi sono poi soldati vestiti allo stesso modo ma con elmo a calotta appuntita, armati di lancia, che tengono in riposo appoggiata alla spalla sinistra, resti di un carro e un personaggio rasato e imberbe con gonna a frange terminali che sostiene uno stendardo, decorato verosimilmente con un toro. Vi sono poi le figure dei vinti rappresentati nudi, con i genitali visibili, imberbi e calvi, disarmati, le braccia piegate in avanti e legate da corde. Sono state trovate anche figure di vinti inginocchiati. Vd. DOLCE 1978, 134-135, NADALI 2007a, 343-345.

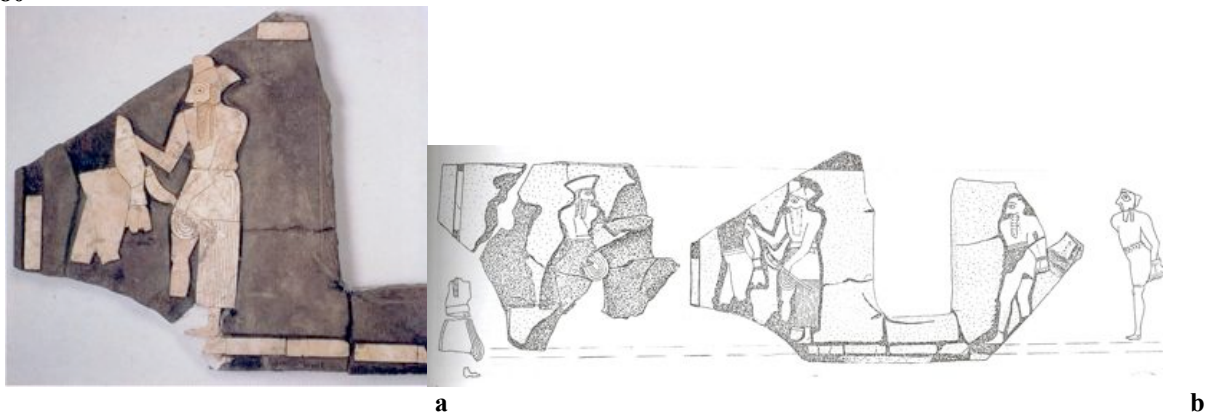
Tav. 79



Fonte dell'immagine: a, b: DOLCE 1978, tav. XXXVI (M 445-448; M 464-465); c: ARUZ 2003, 157, fig. 97.

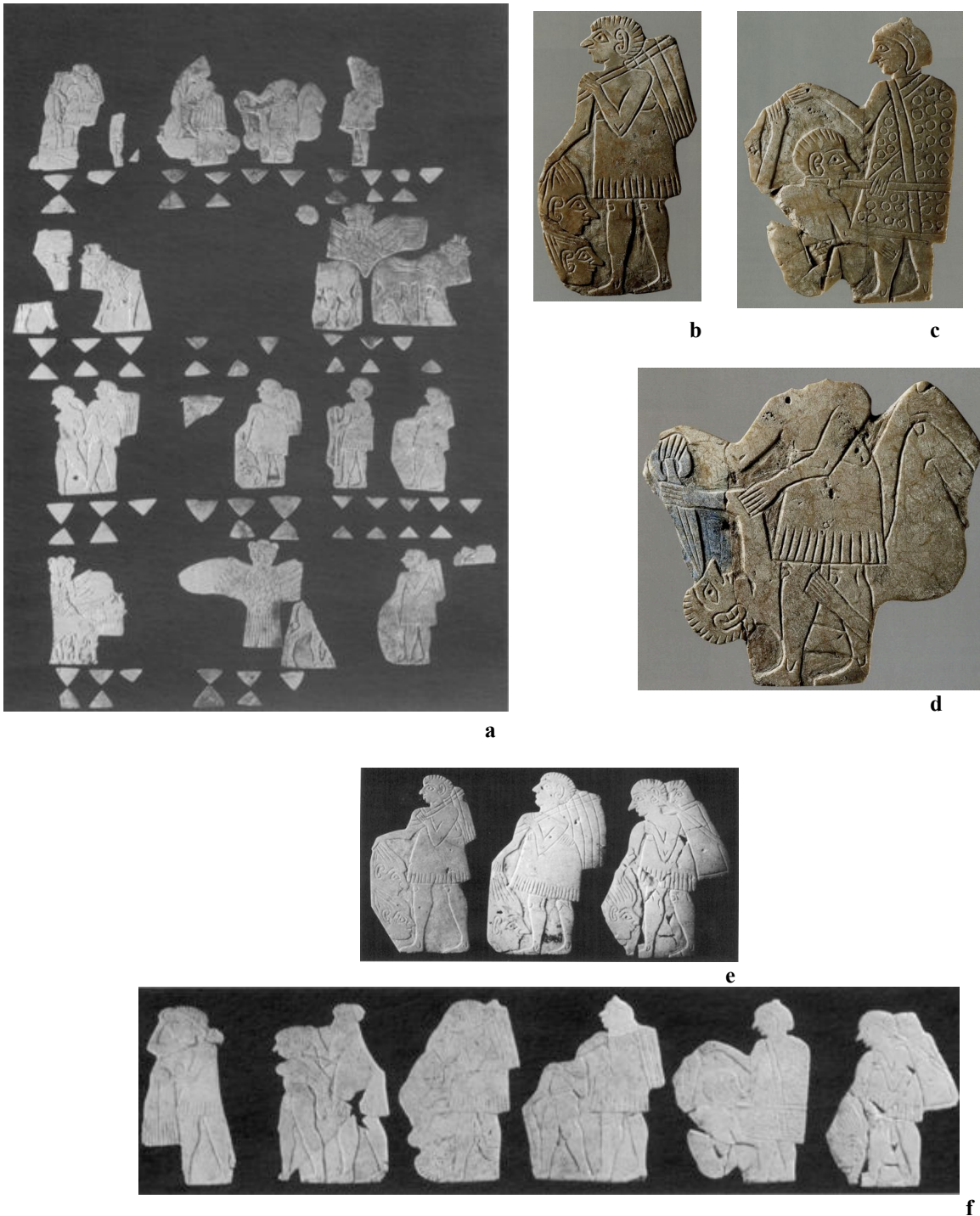
**Descrizione:** Frammenti di fregio ad intarsio, scoperti nel Palazzo Presargonico di Mari (PP 1, Corridoio 48-49, 50, 57, stanza 51-56), del PD IIIb (BA IVA). Le figure in conchiglia sono fissate con bitume su uno sfondo scuro di scisto. È rappresentata una sfilata di soldati che conducono prigionieri. I soldati hanno una barba lunga, mentre i nemici sono imberbi. I guerrieri indossano un elmo appuntito, una gonna con orlo inferiore frangiato e una stola che copre loro la spalla sinistra con fori a rappresentare una pelliccia maculata o fatta di cuoio con borchie. I nemici sono nudi (con genitali in vista) e hanno le braccia legate dietro la schiena e una corda in vita. I soldati spingono in avanti i vinti con la mano sinistra, mentre con la destra, portata al petto, impugnano la lancia che è appoggiata alla spalla destra. La punta della lancia è rivolta verso il suolo. Sull'estremità del manico sono appesi verosimilmente gli abiti dei vinti, contraddistinti da orli frangiati. Nelle vicinanze sono state scoperti anche altri elementi di intarsio corrispondenti a carri, onagri e giavellotti. Vd. DOLCE 1978, 149, 152; ARUZ 2003, 157.

Tav. 80



Fonte dell'immagine: a: INVERNIZZI 1992a, tav. 48.1; b: MOORTGAT-CORRENS 1989, 75.

**Descrizione:** Frammenti di fregio (alto circa 27 cm) ad intarsio scoperti nella stanza 35 del Palazzo A di Kish, del PD II o IIIa, conservati all'Iraq Museum di Baghdad. Le figure in calcare bianco sono disposte su un fondo di scisto, incorniciate da un margine realizzato con elementi rettangolari di calcare, a rappresentare una sfilata di prigionieri e di soldati. I nemici sono nudi, con le mani legate dietro la schiena e hanno una corda o una cintura in vita. I soldati hanno barba e capelli lunghi, un riccio sulle tempie, un grosso naso sporgente, il busto nudo. Indossano un copricapo piatto, che si allarga verso l'alto (tocco), una cintura spessa, una gonna con lunghe frange inferiori raccolte all'altezza della coscia in modo da lasciar loro scoperta una gamba. Impugnano con una mano una scure, di forma leggermente arcuata, mentre con l'altra trattengono il braccio di un prigioniero. Vd. DOLCE 1978, 24 (K 28); MOORTGAT-CORRENS 1989, 74; NADALI 2007a, 341-342. Frammenti di elementi di intarsio simili, di soldati e prigionieri, sono stati scoperti anche nella stanza 61 del Palazzo A di Kish, vd. DOLCE 1978, tav. IX, fig. 29; tav. X, fig. K. 12, 18, 37, 47, 48, 49, 50.



**Fonte dell'immagine:** a: DOLCE 2004, 125, fig. 6; b, c: ARUZ 2003, 176, fig. 115d, c; e: MINUNNO 2008a, 10, fig. 1; f: DOLCE 2004, 126, fig. 7.

**Descrizione:** Placche piatte di marmo incise di soggetto bellico e mitologico del PD III (BA IV A, Mardikh IIB1, prima del 2400 a.C.), scoperte nella sala L. 4436 nell'ala nord dell'unità ovest del Palazzo G di Ebla. Misurano circa 15 cm di altezza, 10 di larghezza e 1 cm di spessore. Le placche molto probabilmente in origine erano inserite in pannelli di legno intagliati destinati a decorare le pareti. La composizione deve esser stata a registri orizzontali sovrapposti (verosimilmente dodici), separati da bande decorate con elementi triangolari. È verosimile che l'opera, detta "Stendardo di Ebla", coprisse una superficie di almeno tre metri di altezza per circa un metro e mezzo di larghezza. Vi sono placche decorate con l'aquila leontocefala Imdugud e tori androcefali e con soldati intenti ad uccidere nemici, a condurre prigionieri, a esibire il bottino e trofei di guerra, tra cui teste recise. I nemici sono tutti nudi, con i capelli corti e disarmati. I soldati dell'esercito vincitore sono rappresentati con abiti diversi: la maggior parte di loro indossa un gonnellino con orlo inferiore frangiato; un soldato indossa un elmo appuntito e un gonnellino a pieghe verticali; un altro indossa un mantello con borchie e un elmetto appuntito. Molti di loro portano un bastone da cui pendono forse le gonne

dei vinti. Un soldato trascina un nemico a testa in giù; un altro trattiene per le gambe un nemico con la schiena a terra e reca sulle spalle un bastone a cui sono legati i vestiti dei vinti; un altro ancora, con elmo, tiene per i piedi un nemico con il corpo a terra tra le sue gambe. Un guerriero infilza con un pugnale la fronte di un nemico a terra; un altro soldato con elmo e tunica con borchie infilza la lancia nel mento di un nemico, facendone trapassare la punta attraverso la guancia. Il nemico ha una corda intorno alla vita ed è a terra. Alle sue spalle forse in origine era rappresentato un altro nemico a testa in giù. Vi sono poi un guerriero con arco in mano, un soldato che spinge un prigioniero con le mani legate dietro la schiena e guerrieri con una o due teste recise di nemici in mano o in un sacco. Dal Settore B del palazzo proviene anche un frammento di intarsio con teste di prigionieri in calcare. Vd. FORTIN 1999, 102-103; MATTHIAE 2010, 152-153; NADALI 2007a, 348-351.

**Tav. 82**



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 1977, fig. 32.

**Descrizione:** Intaglio in legno e conchiglia destinato a decorare verosimilmente un elemento di arredo, scoperto nell'ala Nord-Ovest, ad Ebla, databile al PD III (BA IVA, Mardikh IIb I, 2350-2250 a.C.). Rappresenta un dio o un re guerriero in visione frontale, con ampia barba lunga, vestito con una lunga veste a balze di lana, con ciuffi lanceolati incisi, che gli lascia scoperta la spalla destra. Indossa forse un elmo da guerra, ha le mani portate al ventre e regge un'ascia. Vd. MATTHIAE 2010, 167.



### Tav. 83



**Fonte dell'immagine:** MARCHETTI 1998, 148, fig. 1.5.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo da Tell Khuera, del periodo siriano antico (PD III). La composizione è organizzata su due registri: in quello superiore vi sono animali passanti (un leone aggredisce alle spalle un erbivoro), mentre in quello inferiore una figura con un abito con orlo inferiore a frange brandisce un'ascia e tiene sollevato il braccio destro; a sinistra in alto una testa, in basso una figura umana di piccole dimensioni; a destra era rappresentato un altro personaggio con una veste terminante con un bordo frangiato. Vd. MARCHETTI 1998, 118.

### Tav. 84



**Fonte dell'immagine:** JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 190 cat. 8.  
**Descrizione:** Ricostruzione di una scena presente su sigillature trovate a Tell Brak del periodo siriano antico. La composizione è strutturata su due registri, separati da una sottile linea: in quello superiore un uomo con gonna con orlo inferiore a tre punte sembra colpire con un bastone un uomo su carro, mentre un altro sta per salire sul veicolo a quattro ruote. Sotto l'animale da tiro vi è un corpo umano disteso. Sul registro inferiore si trovano due coppie di capridi stilizzati, di profilo, con nel mezzo un elemento che potrebbe far pensare ad una folgore o ad una pianta. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 168; MARCHETTI 1998, 124.

### Tav. 85



**Fonte dell'immagine:** MAYER-OPIFICIUS 2006, 192, fig. 88.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo da Tell Brak divisa in due registri, della fine del PD III. Nel registro superiore è rappresentato un carro che investe un corpo umano nudo, guidato da un carrista. Sul carro sta salendo un uomo, seguito da un altro stante, con un braccio alzato, forse un nemico in atto di colpire alle spalle. Sul registro inferiore un uomo sta colpendo, forse con un'ascia, un altro uomo, disteso, che sembra

sormontato da un grande rapace. I soldati indossano una corta veste con orlo inferiore a punte. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 167-168, cat. 6.

### Tav. 86



**Fonte dell'immagine:** a: MAYER-OPIFICIUS 2006, 51-61; b: JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 187, fig. 15.  
**Descrizione:** Scena con carro attestata su una serie di sigillature trovate nell'area dell'alto Eufrate, del PD III. Al di sotto dell'animale da tiro vi è un corpo disteso di piccole dimensioni. Un uomo con le braccia alzate e con in mano un bastone conduce un prigioniero nudo, con le braccia legate dietro la schiena. I soldati indossano una gonna a frange, lunga fino al ginocchio. Anche l'animale da tiro sembra esser coperto nella parte anteriore, al di sotto del collo, da un tessuto a frange, come nello Stendardo di Ur. L'animale ha sei zampe. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 168-169.

### Tav. 87



**Fonte dell'immagine:** JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 193, fig. 32.  
**Descrizione:** Scena attestata su sigillature da Uruk, della fine del PD II. A sinistra un personaggio rivolto a sinistra, con il petto in visione frontale, capelli lunghi e gonna a punte, ha il braccio sinistro sollevato e tiene in mano un oggetto a mezzaluna. Un carro a quattro ruote è trainato da un animale. Tra le redini e il dorso dell'animale vi è uno scorpione. Montato sul carro vi è un uomo seduto, rasato, con gonna lunga che brandisce un'ascia con la mano sinistra sollevata all'indietro. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 172.

### Tav. 88



**Fonte dell'immagine:** JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 190, cat. 7.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature da Tell Brak, della fine del PD, organizzata su due registri: su quello superiore un carro a quattro ruote trainato da un equide investe un corpo umano. Nel carro è seduto il guidatore e vi sta salendo un altro uomo. Sul registro inferiore vi è una teoria di capridi passanti. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 168.

**Tav. 89**



**Fonte dell'immagine:** MAYER-OPIFICIUS 2006, fig. 101.

**Descrizione:** Scena presente su sigillature trovate a Ur, del PD III. Sul registro superiore è raffigurato un eroe nudo con volto in visione frontale che domina due coppie costituite da un leone e da un cervide, rampanti e incrociati, seguiti da due leoni incrociati. Sulla sinistra vi è un'iscrizione. Sul registro inferiore, separato da una sottile striscia, sono raffigurati un carro a quattro ruote con un corpo umano nudo sotto l'animale che lo tira. Un soldato con elmo, gonna a nappe di lana e stola sulla spalla conduce un prigioniero nudo con le braccia legate dietro la schiena. Due soldati con stola a nappe di lana lanceolate e gonna tengono nella mano destra una lancia appoggiata alla spalla. Il primo dei due brandisce un'ascia. Tutti i personaggi procedono verso destra. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 167.

**Tav. 90**



**Fonte dell'immagine:** MAYER-OPIFICIUS 2006, 198, fig. 102.

**Descrizione:** Disegno di impronta di sigillo trovata ad Ur, del PD, divisa in due registri. Sul registro superiore, su entrambi i lati è presente un motivo che prevede, alle estremità, un animale stante che impugna un'asta (forse una lancia), su di un piano che appoggia su una montagna, resa a scaglie; quindi delle linee sovrapposte (sopra cui a sinistra vi è un rapace) che terminano con la testa di un toro androcefalo, barbuto. Al centro un leone attacca un cervo recumbente. Sotto a un crescente lunare, uno scorpione tocca con le zampe il corno del toro androcefalo, mentre in basso vi è una capra dalle corna ricurve all'indietro, rivolta

verso destra. Secondo Mayer-Opificius queste creature potrebbero simboleggiare dei nemici di una regione montuosa. Sul registro inferiore, a sinistra, è raffigurato un animale passante, di piccole dimensioni, rivolto verso destra, con una lunga coda sollevata sopra la schiena (forse un cane o un felino). Un soldato con una gonna a balze, a nappe lanceolate, tiene con la mano destra una lancia con la punta in basso, appoggiata alla spalla, e ha il braccio sinistro sollevato in avanti. Un uomo con gonna, montato su carro, tiene con la mano destra una lancia con la punta abbassata. Il veicolo a due ruote è trainato da un animale, tra le cui zampe vi è un piccolo quadrupede. Un soldato con gonnellino solleva un bastone verso un uomo a testa in giù, che pare colpito allo stomaco da un elemento lineare, forse una freccia, e pare attaccato da un uccello. Al di sopra del carro vi sono due lunghe linee orizzontali. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 167.

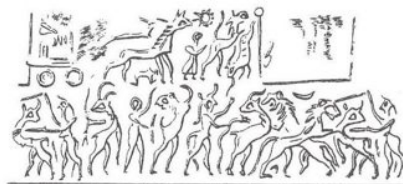
**Tav. 91**



**Fonte dell'immagine:** JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 191, fig. 15.

**Descrizione:** Scena attestata su un sigillo dalla Mesopotamia meridionale, del PD III. Sul registro superiore è rappresentata una scena con il "dio barca", preceduto da un aratro, un leone e un vaso e seguito da una figura stante con corna e gonna a punta che reca in mano uno stendardo con testa sferica. Sul registro inferiore un carro è guidato da una figura con gonna lunga, armata di ascia. Sotto l'animale forse vi era un corpo umano investito, mentre al di sopra vi sono un cerchietto, un elemento di forma sub-ovale con cerchietti e un crescente lunare. Il carro è seguito da un animale con coda sollevata (forse un cane), due uomini con gonna a punta che brandiscono con la mano destra un'ascia, un uomo con un'arma (forse una lancia) appoggiata sulla spalla sinistra. Sopra le teste di questi ultimi due soldati vi sono due cerchietti. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 169.

**Tav. 92**



**Fonte dell'immagine:** JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 189, cat. 5.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del PD III, conservata alla Pierpont Morgan Library a New York. La composizione è organizzata su due registri. In alto, a sinistra, vi è un carro a quattro ruote con guidatore,

trainato da un animale che calpesta un nemico. Di fronte vi è un uomo con gonna e braccio sollevato, al di sotto di un disco con raggi. Vi è poi un leone rampante che attacca una capra rovesciata. Sul fregio inferiore è rappresentata una lotta animalistica: sotto un crescente lunare due leoni rampanti incrociati attaccano due capridi rivolti all'indietro, difesi da due uomini-toro; un eroe nudo trattiene per la coda un felino rampante; conclude la scena un capride rampante. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 167.

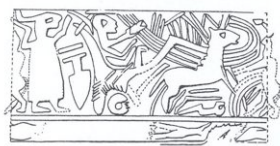
#### Tav. 93



**Fonte dell'immagine:** MAYER-OPIFICIUS 2006, 198, fig. 103.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature da Ur del PD. A sinistra, un eroe di profilo, rivolto a destra, con una gonna lunga da cui emerge la gamba sinistra (la coscia è nascosta da un gonnellino), tiene per i capelli una figura, con gonnellino con orlo inferiore frangiato, con in mano degli oggetti. Questi ha le gambe piegate ed è sbilanciato all'indietro. Sopra di lui vi sono un fiore o una stella e un elemento lungo biforcuto (forse un serpente che sta per mordergli la spalla). Segue un capride dalle lunghe corna ricurve aggredito da dietro da un leone rampante. Tra i riempitivi vi sono un vaso (con base a punta, corpo globulare, collo stretto che si allarga all'altezza dell'orlo), che potrebbe essere interpretato anche come un pesce, un elemento a forma di cuore sopra il dorso del capride, un fiore sotto il leone; dietro la schiena del leone, al di sotto della coda, vi è un motivo composto da due linee intrecciate. Vd. MAYER-OPIFICIUS 2006, 57.

#### Tav. 94



**Fonte dell'immagine:** JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 190.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature da Abu Salabikh del PD IIIb, organizzata su due registri. Su quello superiore, un carro su due ruote è trainato da un animale che investe un corpo di nemico. Il carro è guidato da un uomo con in mano le redini che si espandono come se fossero motivi lineari oltre il corpo dell'animale. Dietro al carro vi è una figura, con gonna e coda sollevata, con le braccia alzate e un grande pugnale stilizzato. Vi è quindi un animale (uomo-toro?) stante. Il registro inferiore è illeggibile. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 168.

#### Tav. 95



**Fonte dell'immagine:** JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 190, cat. 10.

**Descrizione:** Sigillo conservato alla Pierpont-Morgan Library di New York, del PD, su cui è rappresentato un carro a quattro ruote, trainato da un animale, che investe un corpo. Sul carro è seduto il guidatore e sta per salire un altro uomo. Al di sopra delle redini, come al di sotto del personaggio che sta per montare sul carro, vi sono due uccelli. Dietro l'uomo stante vi è un serpente in posizione verticale. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 168.

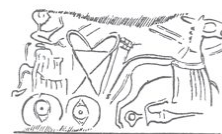
#### Tav. 96



**Fonte dell'immagine:** JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 190, cat. 11.

**Descrizione:** Impronta di sigillo da Kish del PD III, conservata all'Ashmolean Museum di Oxford, decorata con una scena di carro. Sotto le zampe dell'animale che traina il veicolo vi è un uomo. Dietro al guidatore vi è un uomo con il braccio destro piegato e alzato. Gli uomini, tranne il nemico, indossano un abito a frange. Al di sopra delle redini vi sono un crescente lunare e un altro elemento formato da punti (una costellazione?). Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 168.

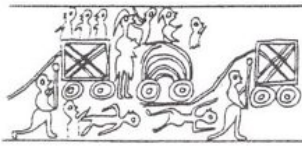
#### Tav. 97



**Fonte dell'immagine:** JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 190 cat. 12.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del PD III, appartenente alla Yale Babylonian Collection (Collection of Edward T. Newell). Un uomo vestito con una lunga gonna è seduto su un carro trainato da un equide che investe un uomo nudo. Al collo dell'animale è appeso un tessuto a frange, come nello "Stendardo di Ur". Vd. BUCHANAN 1981, 129. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 168.

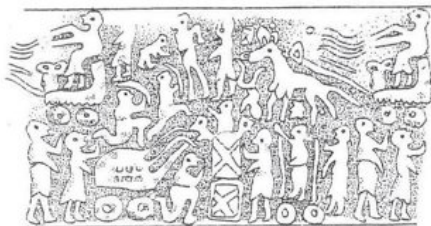
**Tav. 98**



**Fonte dell'immagine:** JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 179.

**Descrizione:** Impronta di sigillo da Tell Beydar, del PD IIIb. Due carri a quattro ruote, tra cui vi è una figura umana con lunghi capelli rivolta a destra, corrono sopra due corpi umani distesi. A sinistra del primo carro un uomo in ginocchio regge un bastone che termina in alto con una sfera (mazza, stendardo?). Dal primo carro fuoriescono in alto i busti di tre uomini rivolti a sinistra. Sopra il secondo carro vi sono tre busti di uomini con le braccia alzate, l'uno rivolto verso sinistra, gli altri due verso destra. I nemici a terra suggeriscono che questa scena sia legata ad un contesto bellico, mentre le figure con le braccia alzate e quella in ginocchio fanno pensare ad un contesto culturale. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 179.

**Tav. 99**

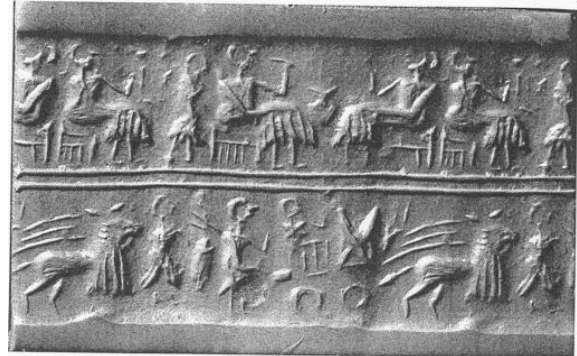


**Fonte dell'immagine:** JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 188.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature su porta dall'area palaziale di Tell Beydar, databili al PD IIIb (definito "Beydar Master Seal"). La composizione è organizzata su due livelli, non separati in modo netto. Al centro del registro inferiore una struttura rettangolare, costituita da un elemento quadrato sormontato da uno rettangolare con la sommità curva, è sormontata da tre busti umani. A sinistra vi sono due uomini stanti, con gonnellino a punta, braccio sinistro alzato, un carro a quattro ruote non trainato da animali e un uomo inginocchiato, con le braccia alzate, rivolti verso questa struttura. A destra della struttura vi sono due uomini stanti di profilo con un braccio alzato, tra cui vi è un carro a quattro ruote su cui sta una figura umana in piedi, con il braccio destro alzato e che forse porta un acconciatura a chignon. Questo personaggio potrebbe essere un re, un personaggio importante, o una statua divina, considerata la stella sopra la sua testa. Sul registro superiore vi è un carro a quattro ruote guidato da un uomo seduto e trainato da un animale. Al di sotto della pancia dell'animale vi sono un elemento "a stella" e un cerchietto e al di sotto del muso vi è un uomo nudo capovolto. Dietro al carro vi sono un uomo con gonna, rivolto a sinistra, una piccola figura piegata in avanti, rivolta a destra, un uomo nudo con le braccia legate dietro la schiena, seguito da un uomo con sulle

spalle un bastone o un'arma da cui penzola qualcosa (forse il bottino o le vesti del prigioniero), rivolti a sinistra. Due uomini inginocchiati con in mano un arco o uno scudo procedono dalla fascia inferiore verso l'alto. Per quanto riguarda il carro a tre "timoni", non trainato da animali, Nadali (2009) ha ipotizzato che si tratti di una macchina con arieti, che la figura inginocchiata potrebbe aver avuto la funzione di manovrare e che le due strutture sormontate da uomini potrebbero essere delle architetture assediate. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 158-159; BRETSCHNEIDER *et alii* 2009, 9-10.

**Tav. 100**



**Fonte dell'immagine:** a: MAYER-OPIFICIUS 2006, 196, fig. 97; b: JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 189, fig. 3.

**Descrizione:** Scena attestata su un sigillo del PD III, appartenente alla collezione della Pierpont Morgan Library. Sul registro superiore è raffigurata una scena di banchetto. A sinistra una figura seduta, con codino, gonna a orlo inferiore a frange, solleva il braccio e tiene in mano forse una coppa o una mazza. Di fronte e rivolta a questa, vi è una figura stante, con gonnellino a punta, che sembra avere le braccia sollevate di fronte al viso. Due personaggi assisi su seggi bevono con delle cannuce da una giara posta in mezzo a loro. Quello a sinistra è rasato, l'altro ha capelli raccolti a coda (figura femminile?). In basso un carro, trainato da un animale con collare a frange, su cui è montato un guidatore, è seguito da un uomo con gonnellino a punta che porta in spalla un bastone a cui sono appesi forse i vestiti dei vinti o il bottino. Lo segue un altro uomo con gonnellino a punta.

**Tav. 101**

**Fonte dell'immagine:** JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 183, fig. 6.

**Descrizione:** Scena attestata su sigillature da Tell Brak, del PD III. A sinistra vi è una figura stante con in mano forse uno stendardo, con un gonnellino a frange, di fronte a cui si trovano una serie di elementi di difficile lettura (potrebbero essere volatili), tra cui un disco con raggi. Vi sono quindi tre strutture affiancate: quella centrale è la più alta; quella a sinistra è la più piccola e contiene una specie di disco con raggi; la terza ha un profilo sommitale curvo. Nello spazio centrale vi è una figura inginocchiata che pare reggere un arco. A destra vi è un uomo inginocchiato con una cintura. Sopra alla struttura centrale vi sono quattro busti umani, con gonna a frange, con le braccia alzate. A destra vi è un'altra figura stante con il braccio sinistro alzato, mentre con la mano destra regge una specie di stendardo che termina con un disco con raggi. Al di sotto di questo personaggio vi è una piccola figura distesa, forse di uomo. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 164.

**Tav. 102**

**Fonte dell'immagine:** ARUZ 2003, 160, fig. 101.

**Descrizione:** Scena attestata su un sigillo siriano del PD III, appartenente alla collezione Marcopoli, ad Aleppo. In alto un eroe nudo con cintura, volto e petto in visione frontale, trattiene per le zampe due leoni capovolti che sono afferrati da due "uomini-toro" ai loro lati, alle cui spalle vi sono delle figure umane (quella a destra indossa un abito a balze orizzontali frangiate; quella a sinistra indossa una veste che apparentemente ha solo l'orlo inferiore frangiato). Un altro eroe nudo, con cintura, volto e petto in visione frontale, afferra un toro androcefalo con volto in visione frontale e una figura barbata capovolta che è simile a quella presente nella tav. 103. Dietro al toro androcefalo vi sono tre ovali sovrapposti (forse uno scorpione?). Sul registro inferiore, separato da quello superiore da una banda a spina di pesce, sembra rappresentata una cerimonia. Vi è una figura assisa su un seggio, vestita con una veste lunga a balze, a ciuffi,

con il volto in visione frontale, che solleva il braccio sinistro. Di fronte e rivolto verso questa, si trova un uomo con una gonna a balze e ciuffi, che ha il braccio sinistro piegato al ventre, mentre l'altro è sollevato. Lo segue un uomo nudo che potrebbe essere un prigioniero, alle cui spalle c'è un uomo con una gonna decorata a quadretti. Vi sono quindi due piccole figure sovrapposte con gonna a quadretti. Quella in alto è rivolta verso sinistra (in base alla foto dell'impronta, non al disegno ricostruttivo), mentre quella in basso guarda verso destra. Entrambe sembrano avere un braccio sollevato in avanti. Vi è quindi un carro a quattro ruote di forma quadrata, con un motivo a x sulla parte frontale, sopra cui si trovano due figure con gonna a quadretti, con le braccia sollevate. Vi è quindi una figura inginocchiata rivolta verso destra sotto due linee curve, affiancata ad una struttura quadrangolare al cui interno vi è il busto di un personaggio con abito a pieghe e braccio sollevato, rivolto a destra. Sopra a questo vi sono due figure con gonna a quadretti con braccia sollevate. Segue un carro a quattro ruote sopra cui si trovano due figure con gonna a quadretti con il braccio sinistro sollevato. Sotto il timone del veicolo c'è un elemento di difficile lettura. Questo sigillo ricorda la tav. 101 per gli uomini sopra le strutture che contengono due figure. Nadali (2009) ha ipotizzato che i carri non trainati da animali potrebbero rappresentare delle macchine da guerra provviste di arieti rivolte contro strutture architettoniche. In tal caso si tratterebbe di una scena di assedio e non di una cerimonia. Vd. JANS – BRETSCHNEIDER 1998, 170-171; NADALI 2009.

**Tav. 103**

**Fonte dell'immagine:** VANEL 1965, 173, fig. 4.

**Descrizione:** Scena attestata su un sigillo del PD. A sinistra si trovano due grossi serpenti con fauci leonine. Un dio è rivolto a destra, con tiara a corna multiple, capelli lunghi, barba, veste a balze a ciuffi, ceppi ai polsi e alle caviglie, e busto sbilanciato all'indietro. Segue un serpente con testa felina in posizione verticale rivolto verso un uomo, rasato, con gonna a ciuffi e cintura, che sembra emergere da una struttura a reticolato, rivolto a sinistra. Alle sue spalle una creatura nuda, con barba (simile a quella presente nella tav. 102), impugna con entrambe le mani tre serpenti o un serpente a tre teste, in direzione dell'uomo al centro. Alle sue spalle vi sono un altro serpente in posizione verticale e il dio della tempesta, con tiara a corna multiple, barba, gonna a ciuffi, montato su una creatura a quattro zampe, doppia coda lunga serpentiforme e muso di serpente. Il dio impugna con la mano destra un tridente e tiene appoggiato alla spalla sinistra un altro tridente.

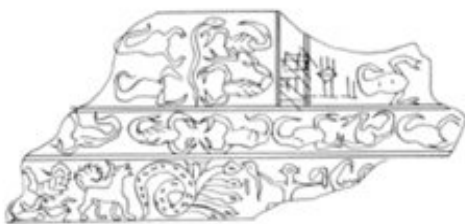
**Tav. 104**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1939, pl. XI, m.

**Descrizione:** Scena attestata su un sigillo del PD. Raffigura una divinità guerriera, di profilo, con il petto in visione frontale, tiara a corna laterali, barba lunga, gonna lunga a pieghe verticali aperta sul davanti, da cui fuoriesce la gamba destra. Il dio tiene in mano, in posizione orizzontale, un bastone con un'estremità a spirale. È rivolto verso un eroe nudo (a parte per la cintura), con il volto e il petto in visione frontale, i capelli resi con due ciuffi lunghi ondulati per lato, che trattiene due leoni rampanti. Alle spalle del dio vi è una barca con due divinità sedute in modo speculare, con tiara a corna (almeno nel caso della figura a sinistra), barba lunga, veste lunga e un rematore. La figura centrale sembra tenere con il braccio levato una spiga, mentre con quello appoggiato alle ginocchia tiene una canna. Sopra la barca vi è un uccello e sotto si essa dei pesci. Di fronte al dio guerriero vi è uno scorpione e, tra il corpo dei leoni e dell'eroe, due teste di gazzella.

**Tav. 105**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 47, fig. 497.

**Descrizione:** Frammento di un'impronta di sigillo scoperta a Tell Asmar (presso l'Earlier Northern Palace), del PD. Sul registro superiore vi sono scorpioni a lato di un serpente e tracce di un'iscrizione, su quello centrale altri scorpioni; sul registro inferiore vi sono scorpioni, un quadrupede passante con coda sollevata, un mostro serpentiforme a sette teste di fronte a cui sta una figura inginocchiata con in mano due teste decapitate della creatura.

**Tav. 106**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 45, fig. 478.

**Descrizione:** Impronta di sigillo in calcare del periodo accadico, scoperto a Tell Asmar (Single Shrine IV). Un uomo, di dimensioni minori rispetto alle altre figure, con gambe e testa rivolti a destra e torso in visione frontale, mani giunte al ventre, gonna corta, capelli corti, si trova sotto a un astro a sei punte. Lo precedono un altro personaggio con mani giunte al ventre rivolto, verso destra e un dio con tiara a due corna, chignon bipartito, gonna lunga fino alle ginocchia, rivolto verso destra, ma con torso in visione frontale. Il dio ha il braccio destro piegato e sollevato con in mano una lancia e l'altro braccio piegato verso il basso. Colpisce una creatura a quattro zampe, con il corpo lungo e un lungo collo sollevato con tre teste di serpente con lingue biforcute e quattro braccia. Alternativamente gli elementi in basso possono essere interpretati non come braccia, ma come teste morte proprie di una creatura a sette teste. Dal corpo della creatura emergono verso l'alto degli elementi ondulati che potrebbero essere code o fiamme. Il mostro è colpito da dietro da un dio con tiara a corna laterali e gonna lunga fino alle ginocchia. Il dio attacca la creatura con una lancia ed è ritratto con gli arti nella stessa posizione dell'altro dio.

**Tav. 107**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 85, fig. 896.

**Descrizione:** Sigillo in lapislazzuli da Tell Agrab (Hill C, sondaggio D) del PD. Due uomini in posizione antitetica brandiscono un pugnale sopra un cervo. Un uomo rivolto a sinistra brandisce un pugnale con la mano destra sollevata e forse impugna un'altra arma con l'altra mano abbassata.

**Tav. 108**



a



b

**Fonte dell'immagine:**

a: FRANKFORT 1955, pl. 85, fig. 897; b: BARRELET 1970, 240, fig. 7d.

**Descrizione:** Sigillo da Tell Agrab, del PD, decorato con una scena di combattimento tra dei. A sinistra è rappresentata una figura rivolta a destra, con il torso in

visione frontale, con chignon appuntito, barba lunga, gonna lunga a pieghe verticali, il braccio destro piegato al ventre e l'altro sollevato. Segue un dio rivolto a destra, con tiara a corna, chignon appuntito, barba lunga, busto nudo in visione frontale, gonna a pieghe verticali, con il braccio destro piegato al ventre e l'altro sollevato. Di fronte ad esso un dio con corna, chignon appuntito e gonnellino brandisce con la mano destra sollevata un pugnale o una mazza e nell'altra mano tiene una mazza. Seguiva un eroe nudo in lotta verosimilmente con un animale rampante o un "uomo-toro".

**Tav. 109**



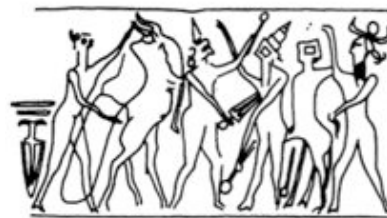
**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1970, 238, fig. 6e.  
**Descrizione:** Scena attestata su un sigillo del PD. A sinistra un eroe nudo con capelli lunghi afferra con la mano sinistra per i capelli una figura con gonna. Quest'ultima sembra avere una cresta e trattiene per la testa una figura di piccole dimensioni con coda e gonna a punte, mentre con l'altra mano abbassata tiene un'arma dal manico lungo. Una figura con codino terminante a ricciolo e gonna a pieghe solleva una coppa al cospetto di una divinità assisa su seggio, con tiara a corna e gonna lunga a ciuffi, che alza il braccio destro, mentre tiene l'altro piegato al fianco.

**Tav. 110**



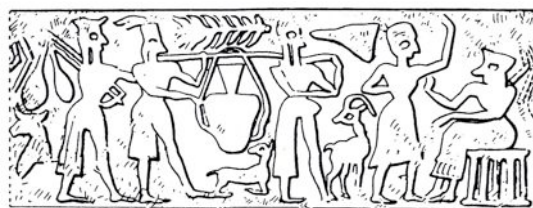
**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1970, 238, fig. 6f.  
**Descrizione:** Scena attestata su un sigillo del PD, appartenente alla collezione "P. Morgan". A sinistra un dio stante, rivolto a destra, con tiara a corna e gonna lunga, ha il braccio destro piegato al fianco e impugna una mazza abbassata con la testa piriforme, mentre tiene l'altro braccio piegato in avanti. Segue un personaggio, rivolto a destra verso un dio assiso, con gonna lunga, mani giunte al ventre, e doppio chignon. Il dio seduto è rivolto verso sinistra, ha una tiara a due paia di corna, una veste lunga e solleva con la mano destra un oggetto di difficile lettura, mentre tiene appoggiata alla spalla sinistra una mazza. Alle sue spalle vi è una figura stante, rivolta verso sinistra, con gonna lunga, braccio destro piegato e sollevato in avanti e braccio sinistro disteso.

**Tav. 111**



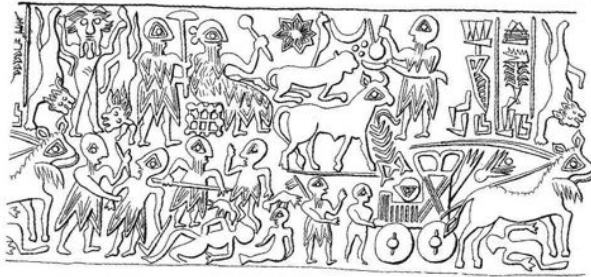
**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1970, 240, fig. 7b.  
**Descrizione:** Scena attestata su un sigillo del PD, della collezione Schlumberger. A sinistra si trova un pugnale, in posizione verticale al di sotto dello spazio per l'iscrizione. Un eroe nudo prende per le corna e per la coda un toro rampante rivolto all'indietro. Una divinità nuda con tiara triangolare e chignon impugna con la mano sinistra sollevata una mazza, mentre con l'altra abbassata punta un pugnale contro un dio nudo con barba lunga e alta tiara che ha il braccio destro sollevato, mentre quello sinistro è abbassato con in mano una mazza. Un uomo-toro o un toro rampante, con il corpo rivolto a sinistra e la testa a destra, è preso per le corna e per la coda da un dio nudo, con tiara a due corna, codino e barba lunga.

**Tav. 112**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1939, pl. XI f.  
**Descrizione:** Scena attestata su un sigillo del PD. A sinistra si trova una testa di toro rivolta a sinistra, seguita da un personaggio di profilo, rivolto a destra, con copricapo piatto, barba e capelli lunghi, gonna lunga con spacco frontale da cui fuoriesce una gamba, che trasporta due bastoni, appoggiati alla spalla, a cui sono appesi degli oggetti di forma sub-ovale. Due uomini simili, rivolti a destra, portano in spalla una trave a cui è appeso un vaso. Sopra vi è un elemento vegetale in posizione orizzontale, mentre sotto si trova un animale a quattro zampe con la testa rivolta all'indietro, verso sinistra. In alto vi è un elemento di forma sub-triangolare e, sotto, un capride con la testa rivolta all'indietro, verso sinistra. Un personaggio con copricapo piatto e gonna corta solleva il braccio sinistro, mentre l'altro è piegato al ventre, di fronte ad un personaggio assiso, con gonna lunga ad orlo inferiore frangiato, che ha il braccio destro sollevato, mentre quello sinistro è disteso e appoggiato sulle gambe. Alle sue spalle vi sono elementi lineari, di difficile lettura (forse delle armi).

### Tav. 113

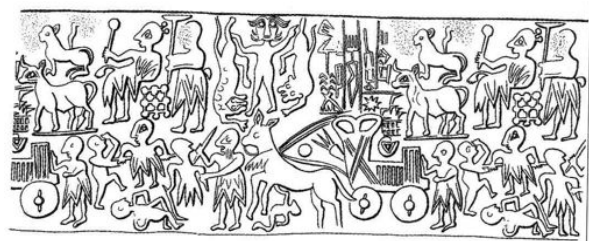


**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 311, fig. 300.2.

**Descrizione:** Scena che decorava il sigillo di Ishqi-Mari (il cui nome era in passato letto Lamgi-Mari), re di Mari prima della distruzione del sito ad opera di Sargon (secondo ARCHI – BIGA 2003, 35; di Naram-Sin per MARGUERON). Il reperto risale quindi alla fine del PD IIIb/ inizio periodo accadico. Impronte su porta di questo sigillo provengono dal settore occidentale della porta monumentale del Palazzo (livello P-1). La composizione è organizzata su due registri sebbene non separati da una linea. In alto, partendo da sinistra, vi è un eroe nudo di profilo, con il volto in visione frontale. Ha una barba lunga a tre ciuffi e capelli a ciuffi divisi da una scriminatura centrale e tiene per le zampe posteriori due leoni a testa in giù. Segue una figura di profilo, con testa rasata, con barba, vestita con una veste a falde di lana con ciuffi appuntiti, che regge un parasole con sommità a mezzaluna, alle spalle di un sovrano assiso su trono, rivolto verso destra. Il re ha una capigliatura a chignon bipartito, indossa una veste lunga a falde con ciuffi di lana appuntiti e ha un braccio levato di fronte al viso con in mano una mazza, mentre l'altro braccio è appoggiato alle ginocchia con in mano un elemento che potrebbe sembrare vegetale (una spiga, una fronda?). Di fronte al sovrano vi sono una stella a otto punte, probabile simbolo di Ishtar, l'ascia con protome leonina, simbolo di divinità guerriera (Ishtar o Nergal), un crescente lunare, tre globi, al di sopra di una leonessa accovacciata rappresentata al di sopra di un toro incedente verso destra e di uno scorpione. Rivolta verso questi animali e simboli divini vi è una figura maschile stante, con testa rasata, barba lunga, simile al portatore di parasole, che sembra reggere in mano un contenitore con corpo sferico e doppio collo lungo e un piatto intenta a compiere una libagione. Alle sue spalle l'iscrizione menziona il nome del sovrano. Sul registro inferiore è rappresentata una scena di battaglia. Un personaggio con capo rasato, barbuto, con un gonnellino con bordo inferiore a punta, tiene per un braccio e sta per colpire con un pugnale un personaggio con capo rasato, imberbe, vestito in modo simile che regge nella mano del braccio sinistro abbandonato lungo il fianco un'ascia. Un altro soldato rasato e barbuto, con gonna a punta, tiene con le due mani una lancia e sembra colto nell'atto di infilzare un uomo rasato, imberbe, con gonnellino a punta, disarmato, che alza il braccio destro di fronte al viso per proteggersi o chiedere misericordia. Al di sotto di queste figure due uomini nudi sono attaccati da rapaci. Il primo sulla sinistra è

disteso in una posizione disarticolata, mentre l'altro è seduto. Segue un personaggio rasato, barbuto, con gonna a punta, in marcia verso destra, con un'ascia fenestrata che gli fuoriesce da dietro la schiena, il braccio sinistro levato e l'altro piegato al ventre. Lo precedono un prigioniero nudo di dimensioni minori e un carro trainato da un onagro che investe un nemico a terra, nudo e privo di una gamba. L'animale presenta un collare a frange, come nello Stendardo di Ur. Il carro è privo di carrista: al suo posto vi è un elemento di forma quasi circolare che contiene un elemento triangolare (potrebbe trattarsi del viso dell'auriga). Sulla parte frontale del carro è appesa una faretra da cui emergono dei giavellotti. Tra le redini e il corpo dell'animale vi sono un globo con estremità a spina di pesce e piccola sfera (?). La scena di battaglia potrebbe far riferimento alla vittoria di Ishqi-Mari su Ebla, dopo la quale sarebbe diventato re. Rispetto al sigillo della tav. 114 dove è imberbe, qui il sovrano ha la barba, simbolo di regalità (BRETSCHNEIDER *et alii* 2009, 14). Vd. BRETSCHNEIDER *et alii* 2009, 6-8; MARCHETTI 2006, 139; MARGUERON 2004, 311.

### Tav. 114



**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 311, fig. 300.3.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del re di Mari Ishqi-Mari, della fine del PD IIIb/inizio periodo accadico. Impronte su porta di questo sigillo provengono dal settore occidentale della porta monumentale del Palazzo (livello P-1). Le figure sono disposte su due registri sovrapposti, che non sono però separati da una linea. Tendenzialmente le figure sono orientate verso sinistra.

Un eroe nudo, di profilo verso sinistra, con volto in posizione frontale; capelli a ciuffi con scriminatura centrale e ciuffi sulle guance, trattiene per le zampe posteriori un leopardo e una leonessa capovolti. Procedendo verso sinistra, un uomo rasato, con addosso una gonna con balze appuntite e nappa posteriore, regge in mano un parasole con sommità a "mezzasfera" alle spalle del sovrano assiso su trono, che regge con la mano destra sollevata in alto una mazza, mentre con la sinistra, appoggiata alle ginocchia, sembra tenere un elemento vegetale (una fronda?). Il re ha un'acconciatura a doppio/bipartito chignon; è privo di barba e indossa una lunga veste a balze con nappe lanceolate. Di fronte a lui vi è l'arma (forse con protome leonina), simbolo di divinità guerriera, posta su di un leone accovacciato, al di sopra di un toro, rivolti a sinistra. Segue l'iscrizione. Sul registro sottostante un guerriero imberbe, con testa



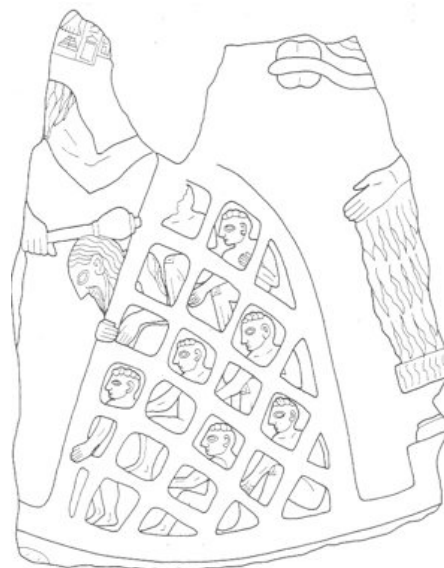
rasata egonna a punte, segue un carro. Ha il braccio destro sollevato di fronte al viso e il sinistro piegato al ventre. Il carro è privo di conducente o è rappresentata solo la testa di profilo del carrista. L'onagro calpesta un corpo umano a terra, nudo, di piccole dimensioni e privo di una gamba. L'animale ha un collare a frange, come nello Stendardo di Ur e sotto le redini vi è un cerchietto. Di fronte all'animale, un guerriero, con testa rasata, barba, gonna a falde, a ciuffi appuntiti, sta per infilzare un nemico che tiene per il braccio. Quest'ultima figura ha una gonna a punte e tiene in mano un'ascia, tenuta abbassata lungo il fianco. Di fronte a questa coppia un altro guerriero rasato e imberbe, con gonna a punte, sta per infilzare con una lancia tenuta orizzontalmente un nemico nudo che solleva il braccio sinistro di fronte al viso per proteggersi o chiedere pietà. A terra è rappresentato il corpo disteso e nudo di un vinto. È stato ipotizzato che in questo sigillo Ishqi-Mari sia senza barba, perché non ancora re, ma solo un alto funzionario (BRETSCHNEIDER *et alii* 2009, 13). Vd. BRETSCHNEIDER *et alii* 2009, 9; MARCHETTI 2006, 139; MARGUERON 2004, 311.

## PERIODO ACCADICO

Tav. 115



a



b

**Fonte dell'immagine:** a: INVERNIZZI 1992a, 328, fig. 532, 533; b: NIGRO 1997, 379.

**Descrizione:** Frammento di stele-cippo (Sb 2), alto 54, 7 cm x 26 cm di lunghezza, in diorite/gabbro olivastro, trovato a Susa dove era arrivato come parte del bottino di Shutruk-Nahhunte I, conservato al Louvre. È stato datato al periodo di regno di Sargon (2335-2279 a.C.), sulla base di elementi formali (per i particolari anatomici delle ginocchia resi con doppi segni a V e delle clavicole con due tratti simmetrici a V allargata, dei prigionieri e per il modellato plastico delle ciocche delle vesti) e tematici (celebrazione della sconfitta delle città-stato sumeriche capeggiate da Lugalzagesi). Questo frammento era probabilmente l'elemento sommitale di una stele ogivale, decorata a registri di soggetto bellico, coronata da un apice rastremato, con una rappresentazione continua e iscrizione. Al di sopra della spalla del sovrano troviamo tracce del testo legato verosimilmente alle maledizioni conclusive: "Ilaba le sue radici..." (NIGRO 1997, 365). Al di sotto della scena conservata vi era un altro registro sulla base del bordo scolpito e delle tracce di una testa con capelli ricci, attribuibile alla figura di un nemico andata perduta. È rappresentata l'offerta della vittoria da parte del sovrano alla divinità. Sulla sinistra Sargon, che indossa una veste a ciocche di lana che gli copre la spalla sinistra, con la mano sinistra impugna una rete che contiene otto nemici mentre con l'altra mano colpisce con una mazza la testa del capo rivale, che sporge dalla rete. Il sovrano offre il bottino di prigionieri ad Ishtar assisa su trono, di cui si sono conservati il piedistallo, parte della gamba coperta da una gonna a ciocche di lana, la mano destra protesa, e in alto, due raggi ondulati, di cui l'inferiore termina con una testa di mazza. Il sovrano è di dimensioni di gran lunga maggiori rispetto a quelle dei nemici e prossime a quelle della dea. La rete occupa lo spigolo della stele: da una parte vi era il re che colpiva il capo dei nemici, e teneva con l'altra mano il capo del sacco, dall'altra il gruppo di prigionieri offerti alla dea. La rete è di forma irregolare, con il lato dalla parte di Sargon più obliquo. La resa della maglia della rete a corde oblique che si incrociano in modo regolare è identica a quella nella Stele degli Avvoltoi (vd. tav. 42). I nemici sono rappresentati di profilo, nudi, disposti l'uno accanto all'altro in modo regolare, con le gambe flesse in avanti, il braccio destro piegato e la mano protesa in avanti, in segno di sottomissione, mentre il braccio sinistro è piegato al petto. La nuca rasata e i ciuffi a riccioli sulla sommità del capo li connotano come di origine meridionale. Il personaggio colpito da Sargon è di dimensioni leggermente maggiori. Ha i capelli sciolti ed è quindi privo dello *chignon*, acconciatura regale per eccellenza. Ha una barba a tre corsi sovrapposti di riccioli di diversa grandezza. La barba, i capelli lunghi e le dimensioni lo identificano come un re. Verosimilmente si tratta di Lugalzagesi di Uruk (NIGRO 1997, 365-366). Questi, a differenza degli altri prigionieri, non protende la mano destra verso Sargon, ma afferra la rete, forse nel tentativo di scappare. Sargon riceve da Ishtar, dea protettrice del vincitore, assimilata ad Inanna, dea del vinto, la vittoria su Lugalzagesi, re di Uruk, legittimamente privato del potere: è il mondo divino ad aver stabilito il passaggio della regalità da Uruk ad Akkad e l'unificazione del nord con il sud. Vd. NIGRO 1997, 351-366. MOORTGAT-CORRENS 1989, 119-120. AMIET 1976, 12-13.

Tav. 116



Fonte dell'immagine: a, b. INVERNIZZI 1992a, 325-326, fig. 528, 529.

**Descrizione:** Frammento di stele (Sb 1), di forma parallelepipedica, in diorite o gabbro olivastro, alto 50 cm, decorato a rilievo, conservato al Louvre. È stato trovato a Susa, insieme ad altri due frammenti di stele, caratterizzati da uno stile e da un'iconografia simile (tav. 115, 117). La stele fu portata a Susa da Shutruk-Nahhunte I come bottino dopo un raid condotto nella Diyala verso il 1170 a.C. Questo frammento riporta un'iscrizione di Sargon di Akkad (2335-2279 a.C.). È probabile che sulla base vi fosse un'iscrizione dedicatoria. La decorazione è organizzata su due registri, su tre lati del frammento. In questo monumento sono rappresentati i diversi momenti dell'evento bellico: la battaglia, la sfilata dei prigionieri e dell'esercito vincitore capeggiato dal sovrano e i cadaveri dei vinti smembrati da animali. La lettura sembra dover procedere dal punto di vista cronologico dall'alto verso il basso. Secondo Nigro invece l'orientamento di lettura sarebbe inverso, poiché interpreta la sfilata del re e degli ufficiali come l'avanzata in battaglia e non come trionfo (NIGRO 1997, 368, 373). La scena con gli avvoltoi si troverebbe secondo Nigro in quella posizione, contraddicendo l'ordine di lettura, per la vicinanza all'iscrizione con le maledizioni (NIGRO 1997, 368, 377).

Sul registro superiore del lato B è raffigurata una teoria di uomini rivolti a sinistra, composta da un fante accadico che conduce sette prigionieri nudi con le mani legate dietro la schiena, l'uno addossato all'altro. Sul registro inferiore Sargon guida una teoria di ufficiali che continua sul lato A. I personaggi sono stanti, di profilo rivolti verso sinistra. Su questo lato Sargon è seguito da un portatore di parasole e da due soldati.

Sul registro superiore del lato A sono rappresentate due coppie di profilo rivolte a destra, costituite da un soldato accadico sulla sinistra, stante, che cattura un nemico inginocchiato a terra, con le braccia legate dietro la schiena, mentre sulla destra vi sono un soldato accadico stante e un nemico stante. Sul registro inferiore del lato A sono rappresentati gli altri tre ufficiali al seguito di Sargon.

Sul registro superiore del lato C sono rappresentate quattro coppie di combattenti. I soldati accadici sono rappresentati stanti, di profilo, rivolti a destra. Indossano un gonnellino con orlo inferiore obliquo e stole con orli frangiati e sono armati di bastoni. I nemici sono nudi, disarmati, con capelli rasati e sono rappresentati in posizioni disarticolate. Sulla sinistra un fante accadico colpisce con un bastone o una lancia la schiena di un nemico a terra che cerca di difendersi afferrando l'arma e ha il volto rivolto all'indietro e in alto verso l'aggressore. Seguono un soldato accadico e un nemico seduto a terra con il braccio disarticolato; un soldato accadico che con una mano trattiene per le braccia il nemico a terra, con l'altra lo colpisce con un bastone al collo. Questo soldato indossa una stola con orlo inferiore frangiato. Il nemico a terra è inginocchiato, con il corpo rivolto verso terra, la testa verso l'alto e il braccio girato dietro la schiena. Infine un soldato accadico affronta un nemico con la gamba rivolta verso di lui. Sul registro inferiore del lato C, leggermente mal conservato, rapaci scendono in picchiata con le ali in posizione diversa e beccano i cadaveri dei vinti, che non si sono conservati, insieme a cani, con collare e con la coda alzata a ricciolo.

Il sovrano, identificato dalla didascalia adiacente alla sua figura, indossa una veste lunga a ciuffi di lana che gli lascia scoperta la spalla sinistra, stretta in vita da una spessa cintura. Ha un'acconciatura simile a quella della testa in rame da Ninive (vd. tav. 129), con una massa di capelli sulla nuca e un piccolo chignon appuntito e porta una barba lunga a riccioli che si assottiglia verso il basso. È rappresentato di profilo, tranne il busto che è in posizione frontale. Il braccio sinistro è disteso lungo la schiena, mentre l'altro è leggermente piegato in avanti e la mano impugna una mazza (del dio Ilaba? O un'ascia?). Il re si distingue dalle altre figure per le dimensioni maggiori, la posizione isolata e per l'aspetto nel suo complesso (per gli indumenti, la capigliatura, etc.). Un attendente lo segue con un parasole, nuovo simbolo del potere regale, sottolineato dalla parola *sharru*, iscritta insieme al nome davanti alla sua figura. L'attendente è di dimensioni minori rispetto al sovrano e agli ufficiali. Ha i capelli corti ed indossa una veste liscia che gli scende dalla spalla sinistra (l'altra, così come per i soldati, rispetto a quella del sovrano). Ha le braccia strette ai fianchi: una libera e piegata verso il basso, che forse teneva qualcosa in mano e l'altra flessa verso l'alto con il parasole in mano. Gli ufficiali sono rappresentati tutti nello stesso modo. Hanno una capigliatura a calotta, con le onde dei capelli che scendono corte verso il volto.<sup>1</sup> Indossano una veste a lunghe bande verticali di lana, che lascia loro scoperta la spalla

<sup>1</sup> Lo stesso tipo di acconciatura è attestato su tre statue di dimensioni minori, associato a teste con o senza barba. Per questi reperti conservati al Louvre e al Museo di Boston vd. NIGRO 1997, 372.

destra e un mantello corto sulla spalla sinistra, formato da fasce orizzontali di corti elementi appuntiti, verticali. Sulla spalla sinistra tengono appoggiate delle asce con immanicatura ricurva, che terminano in alto con una lama a crescente lunare parallela al manico. Considerate la divisa, l'arma e la posizione al seguito del re, forse queste figure rappresentano dei generali, o un corpo scelto, e non dei semplici soldati. Il loro ripetersi ordinato al seguito del re suggerisce l'idea di disciplina, di obbedienza e di lealtà. Nel registro superiore i sette prigionieri nudi, con i genitali visibili, incatenati l'uno all'altro, erano forse aggiogati ad un palo di legno passante sul collo. Sembrano essere sbilanciati all'indietro. I prigionieri sono guidati da dietro, ad una certa distanza, da un fante accadico caratterizzato da gambe più possenti rispetto a quelle dei vinti. Per quanto riguarda la scena di battaglia, i soldati accadici sembrano caratterizzati da posture ordinate e ripetitive: sono raffigurati in piedi, di profilo, con le gambe leggermente piegate. I nemici, invece, sono raffigurati a terra in posizioni diverse, disarticolate, e sono orientati in diverse direzioni (il primo verso destra, quello al centro verso l'alto, l'ultimo verso sinistra), connotandosi come elementi caotici. È da notare che nella scena del combattimento corpo a corpo non è presente il sovrano. È possibile che il suo ritratto sia andato perduto, ma non sembra esserci spazio sufficiente per la rappresentazione isolata del re. Sulla base di ciò che si è conservato, su questo monumento non erano rappresentati elementi legati al mondo divino. Vd. AMIET 1994, 104, 373; NIGRO 1997, 367-378; STROMMINGER 1963, 92.

**Tav. 117**



**Fonte dell'immagine:** STROMMINGER 1963, tav. 114.

**Descrizione:** Frammento di stele (Sb 3) decorata a rilievo, in diorite, alta 46 cm, conservata al Louvre. È stata rinvenuta a Susa e molto probabilmente faceva parte del bottino portato via dalla Babilonia nel XII secolo dal re elamita Shutruk-Nahhunte. In origine questo frammento deve aver fatto parte di una stele celebrativa di una vittoria. È privo di iscrizione, però è probabile che risalga all'epoca di Sargon (2335-2279 a.C.). Il frammento presenta due registri. Quello superiore è fortemente danneggiato ed è quasi completamente andato perduto. Probabilmente raffigurava una scena di battaglia: si vedono, infatti, delle gambe e un corpo piegato, in ginocchio, verosimilmente colpito. Sul registro inferiore è raffigurato un soldato di Akkad che tiene con una mano sulla spalla la sua arma, una lama curva infissa in una lunga impugnatura (armi simili sono state trovate nella necropoli reale di Ur), e con l'altra mano, appoggiata alla schiena e al collo di un nemico prigioniero, spinge avanti l'uomo. Di fronte a loro è visibile un altro prigioniero. Il volto di quest'ultimo non si è conservato. I tre personaggi sono rappresentati in fila, di profilo con la gamba sinistra che avanza. Del viso si vedono l'occhio destro, l'orecchio, il naso e la bocca chiusa. Il soldato accadico indossa un gonnellino, chiuso da una cintura, che gli lascia libere le gambe fino alle ginocchia. Anche la spalla destra è spoglia, mentre la sinistra e il petto sono coperte da una specie di sciarpa, forse di materiale più spesso a protezione del corpo. La testa è coperta da un copricapo o vi è solo una fascia. I nemici sono invece inermi e completamente nudi, con le braccia legate dietro la schiena, il torso rappresentato frontalmente, le membra di profilo. La linea inguinale si prolunga direttamente in quella alta del fianco. La spalla sullo sfondo e il braccio che scompare dietro la schiena sono compressi in modo molto efficace sul piano drammatico. I corpi nudi sono modellati in modo naturalistico. I nemici hanno una particolare capigliatura, diversa da quella degli accadi: la nuca è rasata, mentre sulla parte superiore e anteriore del capo vi sono tre riccioli. Il soldato sembra dominare sicuro la situazione. I nemici paiono arresi al loro destino e procedono in avanti sommessi e umiliati, in modo ordinato anche se nessuna catena li lega tra loro. Vd. AMIET 1994, 104, 373; STROMMINGER 1963, 92.

Tav. 118



a



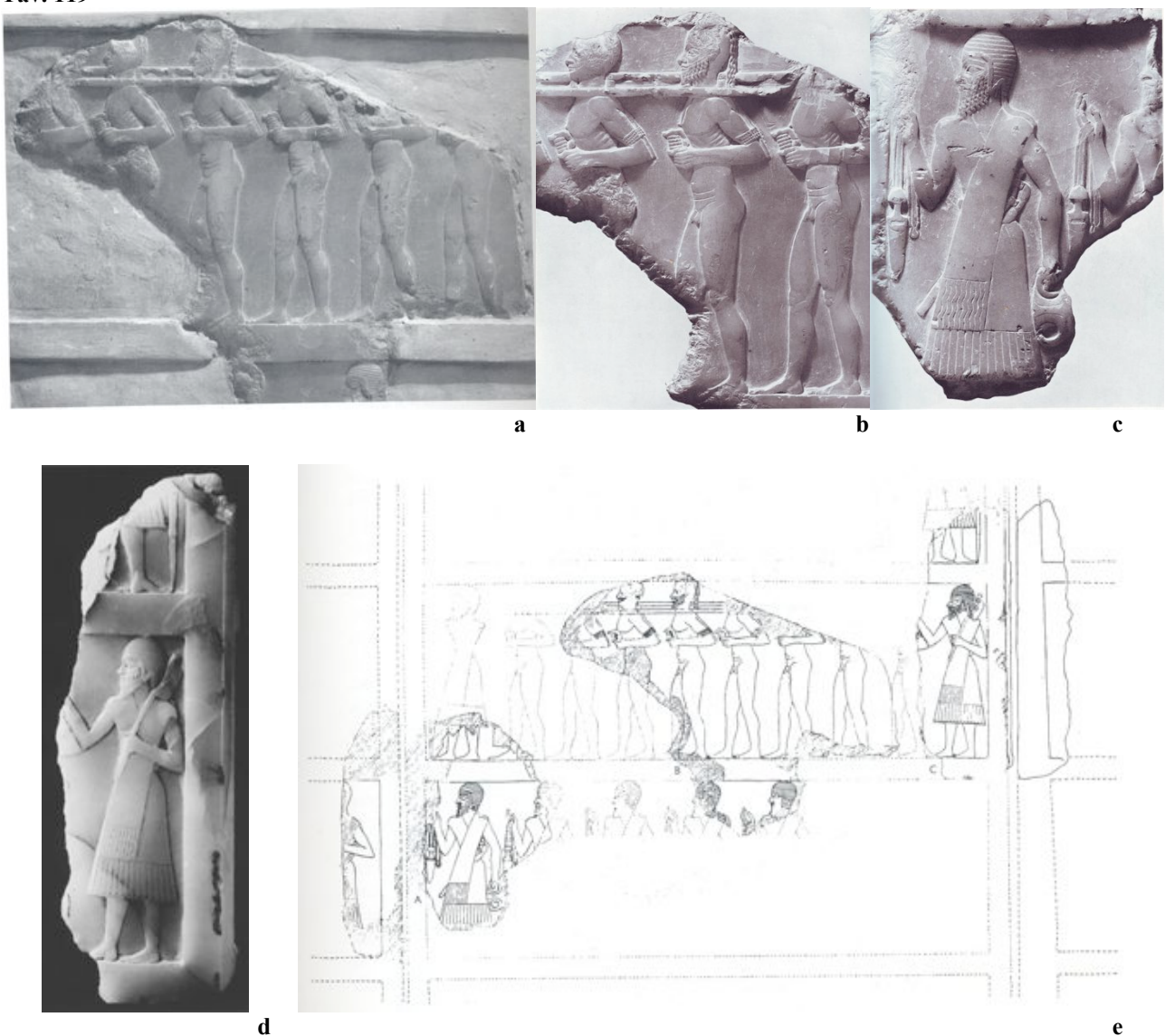
b

Fonte dell'immagine: a, b: FOSTER 1985, pl. II, fig. a, b.

**Descrizione:** Frammento di stele, in pietra calcarea bianca, alto circa 34 cm e largo circa 28 cm, del periodo del regno accadico, trovato a Tello/Girsu e ora conservato al Louvre. Fu gravemente danneggiata in antichità e riusata come alloggiamento per una porta. In origine la stele era verosimilmente centinata, alta circa 1,20 m, larga ca 0,90 m e iscritta. La stele di Tello è verosimilmente dell'epoca di Rimush (2279-2270 a.C.). L'iscrizione sulla base registrava la distribuzione di terre a Lagash (campi associati a nomi di persona e a titoli), forse in seguito ad una vittoria militare conseguita da questo sovrano (il cui nome è stato cancellato), cosicché il monumento potrebbe esser considerato allo stesso tempo un *kudurru* e una stele della vittoria. Verosimilmente nella transazione erano coinvolti personaggi di alto rango. Sul frammento sono visibili tre registri orizzontali, alti 16 cm, separati da fasce lisce. Foster (1985, 22) ha ipotizzato l'esistenza di un quarto registro, in basso a destra (a), per la presenza di un elemento lungo che egli interpreta come una punta di lancia che è incorporata anche nel terzo registro (l'inferiore), proprio come quella che dal registro mediano tocca il registro superiore. Secondo Foster (1985, 22) l'orientamento della lettura procederebbe dall'alto verso il basso, con scene di marcia in alto, di battaglia nel secondo e terzo registro e scene di prigionieri o di cadaveri nel quarto registro in basso. Le figure appartenenti all'esercito vittorioso sono rivolte su entrambi i lati verso il centro perduto della stele e sono disposte su uno sfondo piatto. Nigro (2001-2003, 74) ipotizza che sul registro superiore fossero rappresentati simboli divini (di Ningirsu o di Ishtar?). I volti, le braccia dei personaggi accadici e dell'uomo inginocchiato, colpito alla testa sono stati distrutti. Nel registro centrale è rappresentata una scena di guerra: un'arciere accadico tiene un arco pronto a scoccare una freccia, con ai piedi un nemico disteso a terra a pancia in su che alza la mano destra in segno di resa. Il soldato ha il capo coperto da un elmo a punta e indossa una tunica a pieghe ondulate che scendono verso il basso, da cui sembra fuoriuscire la gamba nuda. Porta sulle spalle una faretra dalla quale pende una nappa lanceolata appesa ad un pomo, portata anche dai soldati in marcia del registro superiore. Il personaggio ha una fascia larga sul polso. Verosimilmente era il re o un ufficiale di alto rango, considerato che copre l'altezza intera del registro e l'abrasione subita dal suo volto. Segue un'altra figura che sta per colpire con una mazza (la cui testa è andata distrutta) un nemico che trattiene per la barba. Indossa un elmo a punta, un gonnellino e una stola, stretta alla vita da una cintura che scende sul retro. Forse questo personaggio rappresenta un ufficiale accadico. I nemici, a differenza dei soldati accadici, sono nudi e privi di armi. Il secondo nemico, di dimensioni minori, ha un'acconciatura a caschetto (di stile meridionale), una barba triangolare, le braccia distese lungo i fianchi e leggermente allargate e pare nemmeno provare a difendersi. Per il tipo di acconciatura e per la barba i due vinti rappresentano non dei comuni soldati, ma dei capi meridionali. A destra vi era un altro ufficiale accadico che incedeva sul corpo di un nemico a terra (di cui restano le gambe piegate). Sul registro inferiore un ufficiale accadico, con barba lunga e una veste che pare la stessa del secondo del registro superiore, conficca una lancia, tenuta in posizione obliqua, sul corpo di un nemico a terra, di cui restano visibili solo le ginocchia. A destra resta un braccio intento a brandire un'ascia verosimilmente di un ufficiale accadico intento a colpire un nemico e una mano che impugnava una lancia, appartenuta ad una figura distrutta, in origine verosimilmente simile alla prima sulla sinistra. Sul registro superiore vi erano degli arcieri (se ne sono conservati due, ma gravemente danneggiati), e una gamba di un terzo nonché il piede di un nemico verosimilmente morto a terra). Sono rappresentati in piedi, di profilo, con il braccio destro disteso lungo il fianco e l'altro piegato a portare una lunga freccia.

Sull'altro lato sul registro superiore si sono parzialmente conservate le figure di due soldati incedenti verso sinistra, in marcia. Il primo soldato tiene con la mano sinistra in posizione orizzontale un'ascia, mentre deve aver avuto il braccio piegato sul torace. Sul registro centrale, partendo da destra, un soldato spinge in avanti un prigioniero, mentre con l'altra mano tiene una lancia in posizione verticale che interrompe il listello di separazione tra i due registri. Il prigioniero è nudo, disarmato e di dimensioni minori. Si è ipotizzato che rappresentasse il figlio di un capo nemico. Lo segue Rimush, di dimensioni leggermente più grandi rispetto al primo soldato, con un'ascia portata sul torace, che con la gamba destra calpesta un uomo, seduto a terra, con le gambe distese e le braccia piegate e rivolte in alto in segno di sottomissione e lo colpisce con una mazza alla testa. Il re ha una barba lunga e appuntita e indossa una veste legata alla vita e un elmo a punta con fascia "para-nuca". Il volto dello sconfitto è andato distrutto. L'uomo ha una lunga barba e non corta e appuntita come quelle dei capi meridionali sull'altro lato; ha poi capelli lunghi sciolti che gli scendono sulle spalle e sul petto. Ha perso dunque lo chignon, emblema di regalità. Secondo Foster si tratterebbe dell'ensi di Lagash, mentre per Nigro del re di Ur, a capo della rivolta delle città meridionali (l'ensi di Lagash sarebbe piuttosto la figura di dimensioni minori sulla destra). Alle spalle vi era un'altra figura che è andata perduta. Sul registro inferiore rimane la testa di un ufficiale accadico, privo di elmo, che ricorda un personaggio ritratto sul sigillo di Kalbi (vd. tav. 213). È possibile che su questo registro fosse rappresentata la sfilata dei prigionieri. Vd. AMIET 1976, 26-27; FOSTER 1985; INVERNIZZI 1992a, 330-331; NIGRO 2001-2003.

**Tav. 119**



**Fonte dell'immagine:** a: INVERNIZZI 1992a, 332, fig. 539; b: STROMMINGER 1963, tav. 118; c: STROMMINGER 1963, tav. 119; d: MCKEON 1970, 227, fig. 1; e: INVERNIZZI 1992a, 333, fig. 540.

**Descrizione:** Frammenti (a, b, c) di stele, decorata a rilievo, detta di "Nassiriya", dal luogo del presunto rinvenimento (questo pezzo deriva dal commercio d'arte), del periodo accadico II-III (epoca di Naram-Sin?), in alabastro verdastro, alti 21,2 cm, conservati al museo di Baghdad. Il frammento (d), in alabastro (35x11,5 cm) conservato al Museo di Boston, proveniente dal mercato antiquario, e verosimilmente dalla regione di Nassiriya. La stele è divisa in registri

rettangolari, separati da fasce lisce spesse 2,6 cm. È preservata solo la decorazione di una faccia, ma è verosimile che essa fosse decorata su entrambi i lati. Non sappiamo nemmeno se i registri fossero solo tre o di più.

Il registro superiore è andato perduto a parte un piccolo frammento collocabile sulla destra della stele, con tracce della veste con orlo inferiore a frange, i piedi e la punta di una lancia (?) appoggiata al suolo di un soldato accadico rivolto verso destra. Sul registro mediano è rappresentata una fila di sei (in totale forse in origine erano otto) nemici catturati in battaglia che procedono verso sinistra: i prigionieri sono nudi con i genitali visibili, le costole indicate così come delle pieghe sono incise all'altezza del basso ventre, le braccia legate dietro la schiena da corde e avanzano con le braccia piegate e le mani chiuse a pugni. I corpi sono rappresentati completamente di profilo. Sono visibili le teste di solo due di loro: l'occhio, il naso e la bocca sono uguali in entrambi i volti, ma l'uno ha i baffi e i capelli corti, l'altro una barba a riccioli e la testa rasata a parte una lunga coda di capelli mossi che scende dalla cima del capo giù sulle spalle. Le teste sono chiuse tra bastoni che si inseriscono perpendicolarmente su due assi, come tra i pioli di una scala (*šigārum*). I corpi sono identici nella postura e nella resa dei particolari fisici, ben definiti (costole, ombelico, pieghe del ventre,...). I corpi, dalle proporzioni slanciate, sono completamente di profilo (anche il torso e l'occhio non sono frontali). La processione di vinti era guidata verosimilmente da un soldato accadico per il particolare della gonna nel frammento conservatosi, che descriveremo più sotto. Sulla destra un soldato accadico che indossa un elmo a punta, a fasce orizzontali con un'appendice che gli scende sulle spalle (forse una fascia parauca di cuoio), una gonna con un orlo inferiore alto a frange dritte e una stola sulla spalla sinistra con un orlo a frange ondulate. Ha una barba corta appuntita a riccioli. Ha il braccio sinistro piegato al petto e porta in mano un'ascia fenestrata con la lama parallela al manico, appoggiata alla spalla. Il corpo, a parte il tronco, è di profilo. Ha il braccio destro piegato in avanti nell'atto di spingere avanti un prigioniero, premendogli la mano sulla schiena o sulla spalla. Nel registro inferiore era rappresentata una teoria di soldati accadici che procedono di profilo verso sinistra e trasportano verosimilmente il bottino, costituito da pugnali appesi a lunghi nastri e recipienti, forse di metallo, a due manici. Il primo personaggio sulla sinistra, meglio conservato, indossa un elmo, forse di cuoio, a fasce orizzontali con un coda che gli scende sulle spalle, una tunica lunga smanicata con un orlo inferiore alto a frange dritte e una stola che gli copre la spalla sinistra con un orlo a frange ondulate. Ha una barba corta appuntita a riccioli. Alla cinta porta, parzialmente nascosta dalla stola, un'ascia fenestrata con la lama parallela al manico. Il corpo, a parte il tronco, è di profilo. Ha il braccio destro piegato in avanti con in mano una cintura a cui è appeso un pugnale dentro una custodia e il braccio sinistro disteso con in mano forse un vaso con grandi anse laterali. Le figure alle sue spalle erano verosimilmente identiche. Si è ipotizzato, per la forma dei vasi in metallo, che questa stele celebrasse una campagna in Cilicia. Vd. MCKEON 1970. STROMMINGER 1963, 92-93.

**Tav. 120**



**Fonte dell'immagine:** STROMMINGER 1963, tav. 122.

**Descrizione:** La stele (Sb 4) della vittoria di Naram-Sin (2255-2218 a.C.), del periodo accadico III, trovata a Susa dove era finita verso il 1150 a.C. per mano di Shutruk-Nahhunte. In arenaria rossastra, alta circa 2 m e larga 1,05 m, conservata al Louvre, essa celebra la vittoria del re accadico su una popolazione di montanari, i Lullubi. In origine era collocata nell'Ebabbar di Sippar. In questa stele troviamo riassunte in una sola immagine l'iconografia del re che guida il suo esercito e quella del re che trionfa sui nemici. La stele è a forma di lunetta, è scolpita su un solo lato, occupato da una sola scena. La scena è ambientata in una zona montagnosa davanti ad una salita scoscesa oppure su un passo. La stessa forma della stele riproduce quella della montagna. La caratterizzazione dello spazio è funzionale al riconoscimento "storico" dell'evento celebrato. Il pubblico dell'epoca poteva, dunque, capire di che vittoria si trattasse, ovvero di una vittoria ottenuta contro i Lullubei riconoscibili, a loro volta, per la caratterizzazione etnografica del loro aspetto: i nemici si distinguono infatti dai soldati accadici per le loro barbe a punta, i copricapi a coda lunga e gli abiti in pelle. Lo spazio, oltre ad essere reale, è anche ideologico su più piani. È da notare, infatti, che la figura del re è inclusa in un triangolo isoscele (l'inclinazione è data dalla spalla e dal braccio sinistro, il vertice acuto è all'altezza degli astri, la base è costituita dal piano d'appoggio del re e il vertice sinistro della base si trova alla sommità dello stendardo di un soldato) parallelo al triangolo isoscele formato dalla montagna (il vertice acuto coincide con il simbolo divino di destra e la base è sulla stessa linea di quella del triangolo di Naram-Sin). Si tratta, come sostiene Nigro (NIGRO 1992, 65), di una "simmetria formale e di contenuto". Il re è giustapposto e paragonato alla montagna, rappresentazione iconico-simbolica della divinità. Inoltre l'ascesa del re è accostata al sorgere di Shamash, anch'egli come astro, localizzato alla cima del monte. Il trionfo del re si configura, dunque, come divino e stabilisce un nuovo giorno, una nuova era. Il re si trova al centro e in cima alla composizione. È la figura di dimensioni maggiori ed è isolato rispetto agli altri personaggi, che sono invece raffigurati vicini tra loro. Attorno a lui la superficie della pietra è liscia e questo vuoto ne esalta la figura e il suo volume. È raffigurato con la testa e le gambe di profilo, mentre il busto è frontale, permettendo la descrizione di tutti i suoi attributi: la veste, la collana, le armi. Indossa la tiara a corna, simbolo divino. I capelli lunghi gli scendono sulle spalle, la barba lunga cade a punta sul petto. Il braccio sinistro è piegato contro il ventre e tiene un arco e un'ascia; sul polso sinistro ha una fascia larga (come la figura regale nella Stele di Rimush, vd. tav. 118) Il braccio destro è disteso lungo il fianco, leggermente discosto, e regge una freccia con coda piumata. La gamba sinistra è incedente e si appoggia su due nemici, calpestandoli. La forza potente del re è suggerita dalle sue dimensioni, dalla sua postura e dall'attenta resa plastica della muscolatura. La sua figura, inoltre, rappresenta la componente più ageggiante di tutto il rilievo. Il re si trova nel confine tra la parte, quella sottostante, *del movimento*, in cui l'esercito avanza, e quella *della staticità*, in cui il nemico è bloccato, senza via di fuga. Il re stesso ha sì la gamba in avanti, come i suoi soldati, ma è fermo, colto nel momento in cui schiaccia i caduti nemici. La sconfitta del nemico è in questa stele visivamente attribuita solo al re: i nemici si trovano vicino al re e hanno tutti il volto rivolto verso il sovrano accadico. Il re è raffigurato mentre calpesta con il piede sinistro i corpi di due vinti, incrociati, con gli arti disarticolati. Anche le loro facce sono rivolte in alto, verso Naram-Sin. Di fronte al sovrano accadico, un nemico in ginocchio cerca di strapparsi la freccia che l'ha colpito alla gola. È probabile che la freccia sia stata scagliata dal re: essa termina, infatti, come quella in mano a Naram-Sin, con una coda piumata. Questa figura del nemico morente è drammatica, colta nello sforzo disperato, reso plasticamente dai muscoli in tensione e dalla posizione contratta, di strapparsi l'arma. Il legame tra questo nemico con il re è suggerito dalla direttrice della freccia, che guida lo sguardo verso il sovrano. Sempre al cospetto del re, dietro al nemico morente, ve ne è un altro, in piedi, che ha le mani vicino alla bocca in atto di supplica. Sotto vi è un altro nemico in piedi che con una mano tiene una lancia dalla punta spezzata, mentre l'altro braccio è piegato in alto in gesto di sottomissione. Sotto vi è un'altra figura di nemico, mal conservata, con il braccio disteso in alto in atteggiamento di disperazione. Al di sotto di quest'uomo ve ne è un altro, ma la stele è in questo punto molto rovinata. Sulla stele i vincitori e i nemici sono divisi: sulla sinistra vi sono i soldati accadici disposti su due file ordinate poggianti sul pendio ondulato della montagna al di sotto della figura del re. La teoria di militari più in alto porta stendardi; quella sotto, lance. Un soldato è armato di arco, che tiene stretto al petto nello stesso atteggiamento del sovrano. Gli altri soldati hanno una gamba piegata che appoggia il piede nel piano leggermente più alto del suolo e l'altra dritta. L'esercito sta dunque avanzando trionfante e sicuro attraverso la montagna. I nemici sono in minor numero e sono separati dall'esercito accadico in basso da alberi. Gli alberi simboleggiano l'ambiente naturale dello scontro e allo stesso tempo permettono l'isolamento e quindi l'identificazione degli avversari. Una figura di nemico occupa il campo dei soldati accadici: un corpo di nemico che precipita dalla montagna. Sembra quasi provenire dal cumulo di nemici ai piedi del sovrano, come da un'esplosione. Sullo stesso piano del re, ma di dimensioni molto più ridotte, vi sono due figure di nemico. Il piede del re che si appoggia su quel piano, prossimo alla cima, pare concludere l'azione e la narrazione. Di fronte a lui vi sono la sconfitta del nemico personificata dal nemico morente e la sua sottomissione simboleggiata dal nemico che porta le mani alla bocca in atto di supplica. È al re che pare attribuita tutta la gloria della battaglia, perché i nemici gli sono tutti vicini, mentre i suoi soldati lo ammirano dal basso in riposo. Le divinità sono presenti, simboleggiate dagli astri. La loro posizione al culmine della stele è motivata dal loro naturale luogo di residenza, il cielo. Gli dei appoggiano e favoriscono dall'alto la campagna militare, ma l'eroismo è solo umano, anzi è solo regale. Si è conservata solo parte dell'originale iscrizione, che menziona una spedizione militare del re contro un principe dei Lullubei, un popolo che abitava la regione montagnosa dell'est. Il re elamita Šutruknaḫunte fece incidere un suo testo sul monte, in cui dice di aver conquistato Sippar e di aver preso questa stele per dedicarla al suo dio Inšušinak. L'iscrizione della Stele della vittoria di Naram-Sin, presa da Shutruk-Nahhunte da Sippar e portata a Susa recita: "Naram-Sin, il potente... Sidur e gli abitanti delle alte terre di Lullubum radunò insieme... battaglia. Per/verso... gli



abitanti delle alte terre... eresse un tumulo su di loro... e dedicò questo oggetto al dio..." (RIME 2, 1.4.31). Vd. MATTHIAE 1994, 102. NIGRO 1992, 61-100. STROMMINGER 1963, 93-94.

**Tav. 121**



**Fonte dell'immagine:** MCKEON 1970, 238, fig. 15.

**Descrizione:** Stele in basalto decorata a rilievo scoperta a Pir Hussein (Diyarbakir), del periodo di Naram-Sin (2255-2218 a.C.). Vi è rappresentato il sovrano stante, di profilo rivolto verso sinistra, con il petto in visione frontale. I capelli formavano una massa sulla nuca ed erano verosimilmente raccolti a chignon. Ha una barba lunga, appuntita a riccioli e indossa un copricapo conico e un abito lungo a balze e ciuffi ondulati, che gli lascia scoperta la spalla destra, nonché braccialetti ai polsi. Il braccio destro, abbassato, è muscoloso. Il braccio sinistro è piegato al ventre. Con la mano destra impugnava verosimilmente un'arma, forse una mazza, di cui rimane il manico e con la mano sinistra un'altra mazza appoggiata alla spalla. L'iscrizione (RIME 2, E2.1.4.24), incisa in alto di fronte al volto del sovrano, è frammentaria: non sappiamo in occasione di quale vittoria questo monumento fu realizzato. Di certo era legato ad un episodio bellico, poiché nel testo sono menzionati cumuli di nemici.

**Tav. 122**



**Fonte dell'immagine:** AMIET 1972, 107, fig. 9, 10.

**Descrizione:** Frammento di monumento in calcare bianco (alt. 0,210 m; largh. 0,350 m; lungh. 47 cm), scoperto a Susa e conservato al Louvre. Verosimilmente faceva parte di un bacino. La superficie decorata a bassorilievo è arrotondata. Vi sono rappresentati tre uomini seduti, con le gambe piegate. Hanno il volto e gli arti inferiori di profilo, mentre il petto è in visione frontale. Le braccia sono piegate al petto e sembrano esser bloccate da ceppi ai polsi. Il prigioniero a sinistra è rivolto a sinistra, come quello a destra; quello al centro è invece rivolto verso destra. I prigionieri sono imberbi e hanno il capo rasato. L'uomo a destra indossa una gonna lunga con cintura spessa, che ricade dietro. Le clavicole sono indicate con un motivo a V, come nella Stele di Ishtar, vd. tav. 115. Vd. AMIET 1972, 106-109.

**Tav. 123**



**Fonte dell'immagine:** AMIET 1994, tav. 367.

**Descrizione:** Frammento di vaso in steatite, lavorato ad altorilievo, scoperto a Uruk/Warka, conservato al Louvre, datato agli anni di regno di Rimush (2279-2270 a.C.) o di Manishtush (2270-2255 a.C.). Raffigura un uomo nudo con il volto e le gambe di profilo, rivolti a destra, mentre il busto è rappresentato in posizione frontale. Il prigioniero ha capelli lunghi e mossi che gli scendono giù per le spalle, una barba appuntita e una lunga treccia che scende dalla tempia, davanti all'orecchio, giù sul petto fino a toccare le braccia che si incrociano sul torso, legate all'altezza dei polsi. L'uomo ha nel naso un anello da cui parte una corda che scende obliquamente verso destra. Un'altra fune gli passa diagonalmente dietro la schiena. È possibile che questa figura facesse parte di una teoria di prigionieri. Secondo Nigro potrebbe trattarsi di un sovrano (NIGRO 1997, 364). Non sappiamo se sul vaso fosse rappresentata la divinità o il re a tenere le corde.

**Tav. 124**



**Fonte dell'immagine:** INVERNIZZI 1992a, fig. 538.

**Descrizione:** frammento di stele o di vaso, lavorato ad altorilievo, che rappresenta il busto di un uomo di profilo rivolto verso sinistra con il petto in visione frontale. Questi ha il braccio destro piegato e sollevato e impugna uno stendardo, mentre l'altro braccio è piegato al ventre. Ha i capelli mossi raccolti con un codino all'insù e una barba corta appuntita a ricci. Indossa inoltre una fascia in testa. Sembra essere al seguito del re, di cui rimane solo lo chignon. Ricorda l'attendente con parasole rappresentato sulla stele di Sargon (vd. tav. 116) e sui sigilli di Ishqi-Mari (vd. tav. 113, 144). Per la posizione disarticolata del braccio ricorda anche la figura inginocchiata nella stele di Rimush (vd. tav. 118).



a



b



c

**Fonte dell'immagine:** a: HANSEN 2002, 92, fig. 1; b, c: HANSEN 2002, 95, fig. 2, 3.

**Descrizione:** Frammento di orlo e di parete di coppa di calcare con scena incisa, datato al periodo di regno di Naram-Sin (2255-2218 a.C.). Il frammento è alto 11 cm, largo 13,5 cm e spesso 2,8-5,1 cm. La curvatura dell'orlo si è sufficientemente conservata per stimare il diametro esterno di 31 cm e quello interno di 26 cm. L'interno del frammento è inciso con un disegno simile a quello di un sigillo cilindrico, apprezzabile con un calco. La coppa deve esser servita da stampo su cui modellare un oggetto circolare con scene in rilievo sulla superficie, molto probabilmente di materiale prezioso, considerata la finezza del disegno, forse uno scudo cerimoniale. Sul frammento si sono conservate una scena completa e parte di un'altra. Hansen ipotizza tale composizione decorativa: al centro la scena principale, da cui partono raggi che includono scene minori (tra cui quella che si è conservata). Sulla sinistra vi è una piattaforma rettangolare, una specie di torre, raggiungibile tramite otto gradini, su cui stanno seduti la dea Ishtar nelle sembianze di dea guerriera e Naram-Sin. La piattaforma, a forma di ziggurat, sottolinea la superiorità e la divinità delle figure che la sovrastano. La struttura rettangolare potrebbe rappresentare il tempio di Ishtar ad Agade, l'Ulmash, o il tempio del re deificato Naram-Sin, o il complesso sacro che ospitava entrambi. Sulla sinistra Naram-Sin è seduto su uno sgabello dalle gambe incrociate. Il sovrano è rappresentato con la testa e le gambe di profilo, mentre il petto muscoloso è visto frontalmente. Il volto del sovrano è rivolto verso la dea. Indossa la tiara con corna che è vista frontalmente e ha una barba lunga che scende fino al petto nudo; le sue gambe sono coperte da un gonnellino che termina con un orlo frangiato; è scalzo. Tiene il braccio destro appoggiato sul busto e al polso ha un braccialetto; l'altro braccio è invece allungato verso la dea che lo impugna. Nella mano sinistra ha un anello. Sulla destra Ishtar è assisa su un trono con due leoni, suoi attributi, incrociati sul lato visibile del seggio. Le gambe della dea sono rappresentate di profilo mentre il busto e la testa sono raffigurate frontalmente. Ishtar è l'unica figura nella scena che ha il volto rivolto verso lo spettatore: la frontalità rende ancora più potente l'immagine della dea. Essa indossa una tiara con due corna grandi e tre piccole, da cui scendono i capelli che si appoggiano sulle spalle e arrivano fino al petto. Dalle spalle della dea fuoriescono otto raggi che terminano con delle armi (una mazza, una spada con lama curva, due canne con attaccate delle sfere). Molti gioielli la ornano: bracciali ai polsi e un pendente, forse un sigillo, sul petto. Il corpo della dea è coperto da una lunga veste a balze. La dea tiene con la mano destra il braccio di Naram-Sin, mentre con la sinistra tiene delle corde (che le passano dietro la schiena) le cui estremità da una parte sono legate all'anello impugnato dal sovrano accadico, dall'altra terminano su degli anelli messi al naso di quattro figure di prigionieri (due uomini e due dei), rappresentati di profilo, in basso, alla destra della piattaforma, con i volti rivolti verso Ishtar e il re deificato. I prigionieri sono collocati in un paesaggio montuoso, definito da dieci cime, triangoli con superfici a scaglie. Le due divinità emergono dai monti e il loro corpo inferiore è costituito dai rilievi; indossano una cintura sui fianchi e una corona a corna simile a quella di Naram-Sin, composta inoltre da un copricapo conico a forma di montagna. Gli dei sono barbuti e i loro capelli sono raccolti in uno chignon dietro la nuca. Sono raffigurati nell'atto di presentare come offerte alla dea dei vasi dalla base ad anello, colmi di beni, forse metalli o pietre. Tra le due divinità vi è un uomo rappresentato di profilo con il busto, visto frontalmente, su cui si appoggiano le mani legate da manette. Il prigioniero ha un copricapo con tesa, uno chignon, una barba a punta e indossa una gonna che arriva fino alle ginocchia e delle calzature a punta. L'uomo si trova al di sopra di una struttura, forse un palazzo, con una facciata a colonne. Tra la piattaforma e il primo dio vi è un altro uomo, leggermente più piccolo dell'altro e con un copricapo, una barba e un gonnellino diverso, al di sopra di una struttura che forse rappresenta un palazzo o una città fortificata. Al di sotto della piattaforma è rappresentato con linee ondulate un fiume che emerge con il corpo di una dea con tiara cornuta, tra le montagne e le due strutture architettoniche sormontate dai due prigionieri. Dato che il fiume scorre al di sotto della terrazza templare di Agade, potrebbe trattarsi dell'Eufrate o del Tigri. La dea offre una coppa con un contenuto diverso rispetto a quello presentato dagli dei della montagna. La scena è inclusa in alto e in basso tra due coppie di linee parallele. Al di sotto si sono conservati il volto di Naram-Sin e parte della tiara di Ishtar e tre raggi che le uscivano dalla spalla destra. L'incisione è stata definita in modo accurato e il disegno è molto naturalistico. Deve trattarsi di un prodotto dei laboratori reali. I personaggi principali sono rappresentati

seduti secondo l'iconografia del III millennio a.C.; è da notare però che la dea è assisa su un trono, mentre il sovrano su un semplice sgabello, che è tradizionalmente riservato alle divinità minori. Il sovrano indossa una tiara con due corna che simboleggia la sua divinità, tuttavia la sua corona non è complessa come quella delle divinità maggiori, che sono ornate di più corna. Inoltre il copricapo è a forma di elmo e denota quindi il sovrano come un eroe, un guerriero. Anche la muscolatura del suo corpo esalta l'aspetto eroico, la forza del sovrano. Il re, a parte la tiara e il braccialetto, è vestito con un gonnellino ornato da una nappa, secondo il costume tipico dei re, degli ufficiali e dei soldati nel periodo protodinastico. Il suo costume definisce il suo status inferiore rispetto alla divinità femminile. È da notare come il sovrano sia messo in relazione con la dea: questa lo tiene per un polso, con un gesto che esprime la sua dominazione sul re e allo stesso tempo definisce l'appoggio divino alle imprese di quest'ultimo. La dea guida, controlla il re e ne assicura il trionfo. La dea agisce dunque sulla terra tramite il sovrano: è la dea che gli assegna la fune che lega i popoli e i paesi, ovvero è lei che gli ha conferito il governo, il dominio sull'impero. Le zone dominate da Naram-Sin sono aree montagnose, in base agli attributi delle divinità e agli indizi paesaggistici: si tratta forse di Lullubium, Gutium, Simash, o dell'Elam, Anshan. È riservata attenzione anche ai tributari che da queste terre provenivano ad Akkad: molto probabilmente materie prime come metalli o pietre. I prigionieri umani non sono semplici prigionieri, generalmente raffigurati nudi, ma sono dei re, distinti tra loro dai copricapi, dalle vesti, e dai palazzi o città su cui spiccano. È difficile identificare con precisione la provenienza di questi prigionieri: molto probabilmente rappresentano re delle terre orientali o settentrionali. La scena rappresenta la conquista di regioni montuose nell'impero di Akkad. Probabilmente nel resto della composizione erano raffigurate scene simili riferibili ad altre campagne militari che avevano comportato l'annessione di Sumer, Mari, Ebla e Subartu. Nell'opera era, quindi, secondo l'ipotesi di Hansen, rappresentato l'impero governato da Naram-Sin grazie all'appoggio di Ishtar. Secondo alcuni studiosi, tra cui ad esempio Michalowski (2008, 34), si tratterebbe però di un falso. Vd. HANSEN 2002, 91-112.

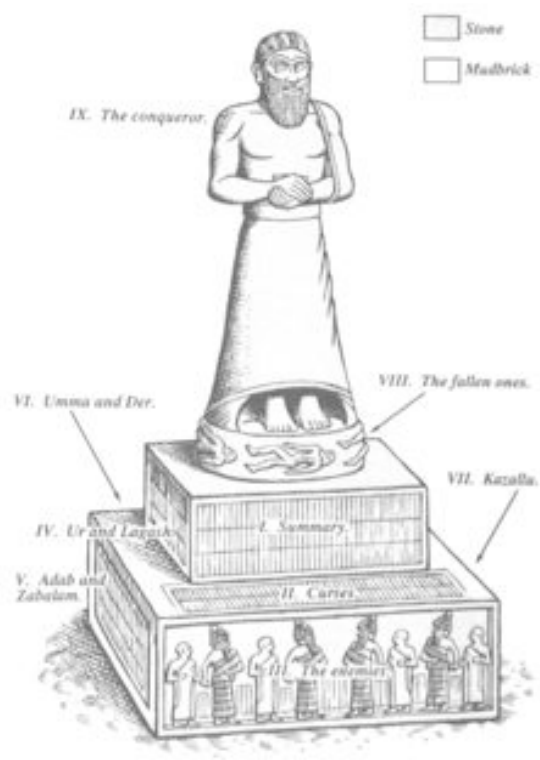
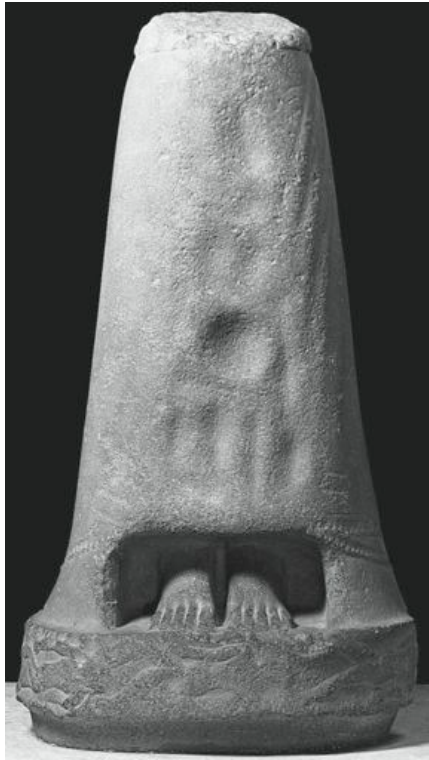
**Tav. 126**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1943, pl. 70, fig. a, b.

**Descrizione:** Gruppo scultoreo proveniente da Tell Asmar (Houses IV), forse da un sacello domestico, del periodo accadico. Al centro si trova una divinità con testa antropomorfa e barba lunga che si assottiglia verso la punta, un copricapo rotondo basso e un corpo a scaglie. Il dio è forse quello che nella glittica è rappresentato con il busto umano e la coda lunga di serpente. Secondo Frankfort ai suoi lati vi sarebbero due donne con una massa di capelli raccolti sulla nuca. L'identificazione con queste figure con donne è possibile, data l'assenza di barba; tuttavia non è chiaro se gli elementi dietro la nuca appartengano alla loro capigliatura o se siano parte di un copricapo particolare. Le "donne" indossano un abito lungo liscio e sono rivolte verso il dio. Alle estremità vi sono due piccole figure maschili, barbute, con copricapi bassi rotondeggianti e abiti lunghi lisci, in visione frontale. Queste quattro figure hanno le mani giunte al ventre. Frankfort ipotizza che possa essere rappresentata solo una coppia composta da una donna e un uomo e che sia stata duplicata per realizzare una composizione simmetrica. Sull'altro lato il corpo a scaglie del dio riempie lo spazio tra il collo e la coda di un dragone con collo lungo, testa di serpente, a quattro zampe, corpo a squame, coda lunga sollevata, rivolto verso sinistra, senza corona e corna, sotto la cui pancia vi è un serpente. Dietro il dragone, sulla destra, si trova una figura di donna con la stessa acconciatura o con lo stesso copricapo e abito lungo liscio di quelle sull'altro lato, con il volto rivolto a sinistra e con le mani giunte al ventre. Sulla sinistra vi è un personaggio con volto di profilo rivolto al mostro, con capigliatura forse a chignon bipartito e barba, che solleva il braccio sinistro e sembra toccare il mento della creatura, mentre ha l'altro braccio piegato sul petto. Questi, secondo Frankfort, si starebbe propiziando il dragone toccandolo sotto il mento, con quello che definisce un "common oriental gesture". Il corpo di questo personaggio sembra nascosto da due gambe di profilo oblique con le punte dei piedi rivolte verso sinistra e verso l'alto. Per quanto la creatura non sembri aggressiva poiché non ha le fauci spalancate e l'uomo non è armato, questa scena ci ricorda la rappresentazione di Ninurta contro il mostro a sette teste (vd. tav. 59) e sembra rappresentare un episodio mitico a cui assiste il fedele. Vd. FRANKFORT 1934, 9-10; FRANKFORT 1943, 19-20.

Tav. 127



Fonte dell'immagine: a: EPIHIMER 2010, 371, fig. 8; b: BUCCELLATI 1993, 63, fig. 2.

**Descrizione:** Frammento di scultura in arenaria attribuita a Manishtushu, conservata al Louvre. Il re è rappresentato stante, verosimilmente con le mani giunte al ventre. Indossa una gonna lunga con orlo inferiore. Appoggia su una base decorata con cadaveri di vinti nudi distesi, il cui nome è indicato da didascalie poste sui loro corpi. Il rilievo è basso e poco dettagliato. Sono rappresentati con il volto e le gambe piegate di profilo, rivolti verso l'alto, mentre il petto è in visione frontale. Uno di essi ha una barba corta appuntita, capelli lunghi che cadono dalla nuca, il braccio sinistro piegato vicino alla testa, l'altro disteso lungo il fianco. Un altro ha le braccia distese lungo il corpo. Il terzo ha barba e capelli che scendono lungo le spalle e il braccio disteso sotto la schiena. AMIET 1972, 103-105.

La fig. b contiene la ricostruzione ipotetica proposta da Buccellati (1993) per una scultura di Rimush, collocata un tempo presso l'Ekur, andata perduta, la cui esistenza è nota solo grazie a fonti testuali. La ricostruzione si basa sullo studio dei colofoni delle copie paleobabilonesi dell'iscrizione che indicano la collocazione delle diverse parti del testo sull'opera ("scritto sul piedistallo superiore; a sinistra"; etc). Secondo Buccellati il monumento era di natura composita: la scultura a tutt'orlo era posta su di una base a gradoni in mattoni, rivestita da alcune lastre di pietra decorate a rilievo.

Tav. 128



Fonte dell'immagine: AMIET 1972, 106, fig. 8.

**Descrizione:** Frammento di scultura in arenaria (alt. 0,347 m; largh. 0,233 m), attribuito a Manishtushu, scoperto a Susa, conservato al Louvre. Verosimilmente si tratta della decorazione della base di una statua regale che prevedeva figure di cadaveri di vinti nudi. Sono rimaste due gambe piegate di profilo, rivolte all'insù. È ancora visibile parte dell'orlo inferiore a piccole nappe della veste del sovrano. Per un esemplare simile vd. tav. 127. Vd. AMIET 1972, 103-105.

**Tav. 129**



**Fonte dell'immagine:** MCKEON 1970, 239, fig. 17.

**Descrizione:** Testa di una scultura votiva, in rame, il cui corpo è andato perduto. La scultura originale forse era composita e aveva gli occhi incrostati. È stata scoperta a Ninive, nell'area dei santuari di Nabu e Ishtar, ed era verosimilmente collocata in origine nell'Emashmash di Ishtar. Questa testa è stata attribuita a Rimush (NIGRO 2001-2003, 87-89) oppure a Manishtushu che avrebbe ricostruito quel tempio (MATTHIAE 1994, 64), o infine a Naram-Sin (2255-2218 a.C.), considerato lo stile maturo e il fatto che a Ninive sono state scoperte sue iscrizioni reali. È stato ipotizzato che rappresentasse Sargon. L'opera fu danneggiata alle orecchie e in vari punti del volto, forse dai conquistatori Medi e Babilonesi nel 612 a.C. L'acconciatura è a chignon, con diadema in fronte. La barba è lunga e arcuata in basso. Vd. MATTHIAE 1994, 64-66.

**Tav. 130**



**Fonte dell'immagine:** AYISH 1976, 73.

**Descrizione:** Frammento di statua in rame (diam. Della base 67 cm, alt. 25 cm, alt. del corpo 18 cm), del periodo accadico (epoca di Naram-Sin?), scoperta a Bassetki (provincia di Dohuk, vicino Mossul). Si è conservata la parte inferiore di un corpo umano nudo, a parte per una cintura ai fianchi, seduto con le gambe piegate e abbassate. È possibile che rappresentasse l'eroe nudo con capigliatura a riccioli con in mano il "gate-post" (il simbolo di Inanna). Porter (2013) ipotizza che sia ritratto Naram-Sin con l'aspetto dell'eroe. Sulla base è presente un'iscrizione di Naram-Sin che recita: "Naram-Sin, il potente, re di Accad, quando le quattro parti insieme si rivoltarono contro di lui, grazie all'amore che la dea Ishtar gli mostrò, fu vittorioso in nove battaglie in un anno, e i re che si erano sollevati egli catturò. Poiché egli protesse le fondamenta di questa città dal pericolo, la sua città richiese a Ishtar nell'Eanna, Enlil a Nippur, Dagan a Tuttul, Ninhursag a Kesh, Ea ad Eridu, Sin a Ur, Shamash a Sippar, Nergal a Kutha, che Naram-Sin fosse dio della loro città, e costruirono un tempio per lui ad Accad" (RIME 2, 113-114).

Tav. 131



**Fonte dell'immagine:** MOORTGAT-CORRENS 1989, 126.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico del periodo accadico con scena di lotta tra divinità, in lapislazzuli (2,8 x 1,7 cm), proveniente da Kish e appartenente alla collezione Moore. Gli dei indossano tiare a corna multiple e gonne a pieghe verticali dritte o ondulate. Hanno barbe lunghe divise in corsi verticali e capelli raccolti in uno chignon bipartito oppure sciolti, che scendono mossi lungo la schiena. Il primo dio sulla sinistra afferra per la tiara e il braccio il rivale e con la gamba che fuoriesce dalla gonna calpesta un altro nemico piegato a terra. Il rivale cerca di difendersi brandendo una mazza. Segue un dio rivolto a destra, leggermente piegato, con le braccia abbassate lungo i fianchi. Un altro dio stante brandisce con il braccio destro una mazza in alto e afferra per la tiara l'avversario, che ha le braccia abbassate e sta perdendo la mazza dalla mano. Un altro dio afferra la tiara di un rivale a terra, lo colpisce alla testa con la mazza e lo calpesta con la gamba che esce dalla gonna. Il dio al suolo cerca di bloccare la mazza con la mano.

Tav. 132



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 62, fig. 666.

**Descrizione:** Disegno di impronta di sigillo del periodo accadico, perduto, scoperto a Tell Asmar (Houses IVa). Sulla sinistra si trovano, un toro androcefalo stante, un rapace che trasporta in volo Etana, un elemento triangolare con vertice verso il basso e Due animali a quattro zampe, con coda lunga (cani?), seduti e con la testa rivolta verso l'alto. Sulla destra, un dio stante con tiara a corna e gonnellino, imberbe, prende per un corno e per il naso un dio inginocchiato con tiara a corna multiple, con barba lunga e chignon, armato di pugnale.

Tav. 133



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XIX, fig. 138.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Partendo dalla sinistra vi è un personaggio di profilo rivolto a destra, con copricapo triangolare che potrebbe essere una tiara a corna stilizzata. Ha una barba lunga a ciuffi ondulati e una massa di capelli sulla nuca e indossa un gonnellino a "portafoglio", con elemento forse di cintura che pende al di sotto dell'orlo. Ha il braccio sinistro sollevato e piegato e regge un elemento quadrangolare che potrebbe essere uno scudo; il braccio destro è allungato e sembra toccare quello del rivale sconfitto di fronte a lui. Il personaggio tiene la gamba sinistra piegata e sollevata come se stesse per calpestare il nemico. Questi è apparentemente privo di copricapo; ha una barba lunga e un gonnellino a pieghe verticali. La gamba sinistra è inginocchiata, mentre la gamba destra è piegata e sollevata. Sembra esser colpito alla testa da un'ascia con lama perpendicolare al manico tenuta in mano da un personaggio che l'affianca sulla destra, con copricapo triangolare (tiara stilizzata?), capelli raccolti sulla nuca, barba lunga, gonnellino a pieghe verticali. Questi è rivolto a destra e ha il busto in posizione frontale e le braccia flesse e sollevate ai lati. Di fronte a lui, sulla destra, si trova un personaggio rasato, con barba lunga e gonnellino a pieghe verticali, che ha le braccia legate dietro la schiena, ma allo stesso tempo sembra che tenga qualcosa in mano di fronte al viso. Forse il sigillo fu rilavorato. Dietro a questo personaggio, in basso, vi sono tracce di un'iscrizione. Seguono un quadrupede (toro?) al di sopra di una montagna a scaglie e un personaggio dall'aspetto corrispondente al primo descritto, che in questo caso però punta un arco verso sinistra.

Tav. 134



**Fonte dell'immagine:** AMIET 2005, 5, fig. 8.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Raffigura tre coppie di divinità maschili, stanti, di profilo che lottano. Gli dei indossano tiare a corna multiple; hanno un'acconciatura a chignon e barba lunga; sono nudi a parte le due coppie sulla sinistra che indossano un perizoma. Per quanto riguarda la coppia sulla sinistra, il dio sulla destra ha il braccio destro sollevato e afferra il corno del rivale, mentre il braccio

sinistro è disteso in basso e trattiene per il polso il nemico. Tra i due vi è una mazza in posizione verticale. Per quanto riguarda la coppia più a destra, il dio sulla sinistra afferra per le corna e il braccio l'altro, che ha il busto in visione frontale e le braccia distese lungo i fianchi e tiene in mano una mazza abbassata dal manico curvo. Seguono un'iscrizione e un'altra coppia con in mezzo una mazza. Il dio sulla sinistra trattiene per il polso l'altro.

**Tav. 135**



**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1970, 240, fig. 7c.  
**Descrizione:** Scena attestata su un sigillo del periodo accadico. Sono raffigurate delle divinità nude, stanti, con tiara a tre paia di corna, barba lunga, capelli lunghi che scendono sulle spalle, in lotta tra loro. A sinistra un dio prende per il collo un piccolo capride rampante con la testa rivolta all'indietro, verso sinistra, mentre con l'altra mano afferra le corna del dio che gli sta davanti, che con la mano destra lo prende per un fianco, mentre ha l'altro braccio abbassato con in mano un'arma dal manico lungo. Due dei di profilo prendono per le corna e trattengono per le braccia abbassate un dio in mezzo a loro, che ha il petto in visione frontale. Due divinità affrontate si prendono per le corna, mentre hanno le altre braccia abbassate.

**Tav. 136**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XVIII, fig. 128.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Due divinità con tiara a corna, barba lunga, gonna lunga liscia, si prendono per le corna e stringono il medesimo bastone in mezzo a loro. Un arciere nudo, con un copricapo piatto e uno chignon, oppure con capigliatura a caschetto, barba lunga, con le gambe leggermente piegate, punta l'arco verso destra, accanto a uno scorpione con la testa e le zampe anteriori verso il basso. Segue un prigioniero rivolto a destra, con un copricapo conico, barba lunga, gonna a pieghe verticali, con le braccia legate dietro la schiena. Di fronte ad esso si trova un uomo con barba lunga, vestito allo stesso modo, rivolto a sinistra, con il braccio destro piegato e levato con in mano un bastone, mentre l'altro braccio è disteso lungo il fianco con in mano una mazza con la testa rivolta verso il suolo. Secondo Collon tratterrebbe il prigioniero con una corda legata al collo.

**Tav. 137**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XVIII, fig. 129.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Raffigura tre coppie di dei con tiara a corna multiple, barba lunga a ciuffi verticali, capigliatura a doppio chignon, nudi eccetto il perizoma. Gli dei sulla sinistra prendono con la mano sinistra un corno della tiara dell'avversario che sta di fronte a loro. Nel caso dei primo e dell'ultimo dio sulla destra, sembra che essi stiano colpendo i rispettivi rivali con un pugnale oppure che lo stiano prendendo per la barba (nel caso della coppia a destra). Nel caso della coppia al centro, il dio a sinistra ha il braccio destro disteso sul fianco con in mano un'arma curva. Gli dei che nelle coppie stanno a destra hanno le braccia abbassate e tengono nelle mani sinistre un'arma. A destra vi sono tracce di un'iscrizione.

**Tav. 138**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XIX, fig. 139.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sulla sinistra si trova un personaggio stante di profilo rivolto verso destra, con gonnellino e forse un copricapo piatto. Tiene con la mano destra portata al ventre un'ascia, il cui manico è appoggiato alla spalla, e impugna con l'altra mano una lancia con la punta verso l'alto. Segue un personaggio con barba e chignon e gonna lunga da cui fuoriesce la gamba sinistra sollevata e piegata. Questi sembra afferrare un nemico con il busto in posizione frontale e il braccio sinistro abbandonato lungo il fianco, che indossa un gonnellino. Segue un personaggio (una dea?), con capelli lunghi e gonna lunga forse a balze orizzontali, rivolto verso sinistra, che sembra avere il braccio destro piegato e sollevato, mentre l'altro è flesso verso il ventre.

**Tav. 139**



**Fonte dell'immagine:** AMIET 2005, 9, fig 13.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico con scena di lotta tra divinità. Gli dei sono rappresentati stanti e di profilo. Hanno capelli lunghi



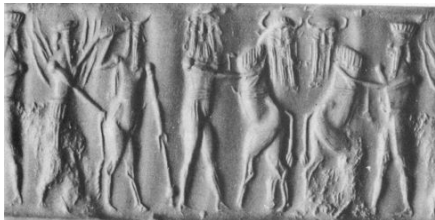
ondulati che scendono lungo la schiena e terminano con un ricciolo. Indossano tiare a corna e gonnellini corti e il loro busto è nudo. Sulla sinistra due dei affrontati si afferrano vicendevolmente per le corna, incrociando in alto le braccia. Tengono le altre due braccia abbassate e distese a impugnare pugnali. Il dio sulla sinistra è imberbe, ha una coda di scorpione e la parte superiore delle gambe a squame e con raggi che emergono frontalmente. Il dio sulla destra sembra avere la barba. Più a destra, due divinità colpiscono un dio con il busto in posizione frontale posizionato in mezzo a loro. Esse tengono un braccio sollevato nell'atto di pugnalare alle spalle la vittima, mentre con l'altro braccio la trattengono per le braccia. Il dio sulla sinistra, verosimilmente del sole o del fuoco, sembra indossare una tiara con un numero maggiore di corna; dal suo corpo emergono raggi o fiamme. Il dio al centro ha le braccia distese lungo i fianchi e tiene abbassato una specie di tridente. Questo dio e quello sulla destra sembrano avere la barba.

**Tav. 140**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XIX, fig. 134.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Rappresenta una scena di combattimento tra dei con tiara a corna multiple, barba lunga, chignon bipartito, nudi tranne per il perizoma. Il primo dio sulla sinistra ha fiamme o raggi che emergono da dietro le spalle. Afferra per le corna il dio che gli sta di fronte e brandisce in avanti una mazza. La vittima ha le braccia flesse e abbassate lungo i fianchi e le gambe piegate. Seguono un dio che brandisce in avanti una mazza, con gamba sinistra piegata e sollevata e un dio con mazza che trattiene per le corna un rivale inginocchiato con le braccia abbassate in gesto di resa.

**Tav. 141**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. III, fig. 13.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Shamash, di profilo, rivolto verso destra, con raggi o fiamme che fuoriescono dalla schiena, vestito di una gonna lunga a balze di lana, afferra per le corna e per la coda un uomo-toro, con capelli e barba lunga e con il volto di profilo. La creatura cerca di difendersi afferrando il braccio di Shamash e tiene il braccio sinistro abbassato con in mano una mazza. Segue l'eroe a riccioli che trattiene un toro androcefalo con il volto in visione frontale. Un altro toro androcefalo, in

posizione simmetrica, è trattenuto da un eroe con copricapo troncoconico schiacciato, barba lunga e gonnellino con spacco frontale o perizoma.

**Tav. 142**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1892, pl. XVIII, fig. 126.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Raffigura due coppie di divinità maschili, stanti e di profilo. Sulla sinistra, un dio con tiara a corna multiple e barba lunga e gonnellino a "portafoglio" tiene con la mano sinistra il polso del rivale, mentre brandisce in avanti con l'altro braccio una mazza vicino alla testa del nemico. Questo, anch'egli con tiara a corna, acconciatura a doppio o triplo chignon e barba lunga e gonnellino, ha il volto rivolto verso destra, il busto in visione frontale e le braccia distese lungo i fianchi. Ai suoi lati si trovano due mazze a testa in giù (?). Seguono un disco con una stella a cinque punte, in alto, il dio del sole o del fuoco e un dio di dimensioni minori, privo di tiara a corna, con la parte inferiore del corpo di toro. Il dio con fiamme che emergono alle sue spalle ha una tiara a corna multiple, un doppio chignon, barba lunga e gonnellino; il braccio destro è disteso lungo il fianco con in mano una mazza a testa in giù, incrociata con il suo polpaccio. L'altro braccio è sollevato e tenuto per il polso dal dio minore, che sembra allungare il braccio destro verso il suo fianco. A destra si trova l'iscrizione.

**Tav. 143**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1934, pl. IV, fig. e.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio rivolto a destra, con tiara a corna, barba lunga, chignon bipartito, calpesta con la gamba destra piegata e sollevata un nemico inginocchiato a terra e con la mano sinistra prende la vittima per le corna, mentre con l'altra mano sembra brandire un'arma corta. La vittima, rivolta a sinistra, anch'egli con chignon e barba lunga e perizoma, alza il braccio destro di fronte al viso e tiene l'altro braccio abbassato. Sotto le gambe dell'aggressore sembra esserci una piccola figura umana di profilo, rivolta a destra, con copricapo piatto. Segue una coppia formata da un dio dall'aspetto simile a quello degli dei precedenti, che colpisce alla testa e trattiene per la coda un uomo-toro, con volto in visione frontale che cerca il bloccare il polso e l'arma

dell'aggressore. Seguono un serpente in posizione verticale e un dio con tiara a corna, barba lunga, chignon, gonna lunga a pieghe verticali, con braccia piegate, abbassate e protese verso una dea assisa su una montagna. Sotto le mani del dio si trova un altare. La dea, con tiara a corna e chignon, indossa un abito a balze di lana che le lascia scoperta la spalla destra; ha il braccio sinistro piegato al ventre e il destro piegato e sollevato nell'atto di esibire un uno scettro composto da tre mazze in alto e due elementi lanceolati perpendicolari al manico. Dalle spalle della dea emergono due mazze.

**Tav. 144**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XIX, fig. 133.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Raffigura divinità maschili con tiara a due corna, chignon e barba lunga, perizoma, in lotta tra loro. Un dio del sole o del fuoco con raggi che emergono dalla schiena ha il braccio destro disteso e impugna una mazza tenuta orizzontalmente; l'altro braccio è sollevato e tocca la spalla di un dio di dimensioni maggiori, inginocchiato di fronte a lui e con le braccia distese e abbassate in gesto di sottomissione. Due divinità affrontate si tengono vicendevolmente per le corna e il polso. Tra di esse si trova una mazza in posizione verticale.

**Tav. 145**



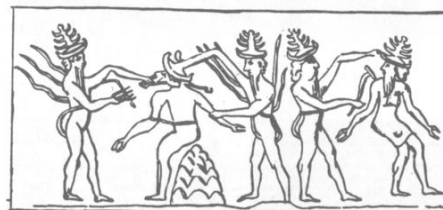
**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XVIII, fig. 132.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio con tiara a corna, barba lunga, codino all'insù, nudo tranne per il perizoma, calpesta con la gamba sollevata un altro dio. Tiene nella mano destra una mazza a riposo, mentre con il braccio sinistro afferra per un corno il rivale inginocchiato. Quest'ultimo, con tiara a corna e chignon, cerca di difendersi, trattenendo con la mano destra il braccio dell'avversario, mentre tiene il braccio sinistro disteso lungo il fianco. Il dio del sole (Shamash) o del fuoco (Girra) con raggi che gli fuoriescono dalla schiena, prende per un corno e la coda un uomo-toro. Questa creatura ha il volto rivolto verso destra, il busto in visione frontale e le gambe rivolte a destra. L'uomo-toro afferra un braccio del dio, mentre l'altro braccio è disteso lungo il fianco e impugna una mazza dal manico curvo o spezzato. Conclude la composizione un crescente lunare (?) sopra a una spada con stella.

**Tav. 146**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XIX, fig. 134.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Shamash o Girra, con tiara a più corna, barba lunga, doppio chignon, perizoma e raggi che gli fuoriescono da dietro la schiena, brandisce una mazza e prende per le corna un dio con gambe piegate e con le braccia flesse e abbassate in segno di resa. La vittima ha una tiara a corna multiple, una barba lunga e l'acconciatura a chignon. Segue un dio con tiara a corna, chignon, barba lunga, che tiene sollevata con la mano sinistra una mazza, mentre ha l'altro braccio piegato al ventre. Ha la gamba sinistra leggermente piegata, come se appoggiasse il piede sopra un rialzo. Lo stesso dio o un dio dall'aspetto identico sembra trattenere per le corna un dio inginocchiato con le braccia abbassate in atteggiamento di resa. Il dio vincitore brandisce una mazza. Tra i due, a terra, vi è una mazza.

**Tav. 147**



**Fonte dell'immagine:** STEINKELLER 1992, pl. 7, fig. 2.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sulla sinistra, due divinità con fiamme che emergono dalla schiena prevalgono su un dio che collassa in mezzo a loro su di una montagna. Il primo sulla sinistra prende per la barba il nemico, mentre l'altro lo prende per le corna e lo trattiene per un braccio. Questi due dei indossano una tiara a corna multiple e un perizoma; hanno barbe lunghe e acconciatura a chignon. La vittima ha capelli lunghi, sembra nuda e tiene le braccia abbassate in segno di resa. Sulla destra un dio con tiara a corna multiple, barba lunga, chignon, perizoma, afferra per la corna e colpisce con un'ascia un nemico dall'aspetto simile, in posizione sbilanciata, con le gambe leggermente flesse e le braccia abbassate in segno di resa.

**Tav. 148**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1934, pl. III, fig. b.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio con tiara a corna, barba lunga, gonna lunga a

pieghe verticali con spacco frontale, gamba sinistra piegata e sollevata calpesta e prende per la barba un dio con tiara a corna e braccia abbassate. Questi ha perso la sua arma, che è rappresentata tra le gambe dei due rivali. Segue un dio con tiara a corna con gambe rivolte a sinistra, con le braccia piegate e sollevate. Sulla destra, un dio con tiara a corna e raggi che emergono dalle spalle afferra per un corno e per un braccio un dio che ha le braccia abbassate in segno di resa. Concludono la composizione un'iscrizione e, sotto ad essa, due piccole figure di dei affrontati che si prendono vicendevolmente per le corna e per le braccia.

**Tav. 149**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XVIII, fig. 131.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un uomo-toro itifallico con le gambe rivolte a sinistra, il busto in visione frontale e la testa rivolta a destra è preso per un corno e per la coda da un dio nudo con tiara a corna multiple e barba lunga. L'uomo-toro ha il braccio destro disteso e abbassato, mentre quello sinistro è piegato e levato a trattenere il braccio del rivale. Segue una figura con gonnellino con spacco centrale, con braccia distese lungo i fianchi, presa per la barba da un dio nudo con tiara a corna, codino all'insù e barba lunga, che lo sta per colpire con una pugnale. Segue una spada a stella.

**Tav. 150**



**Fonte dell'immagine:** STEINKELLER 1992, pl. 7, fig. 3.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sulla sinistra si trovano due dei rivolti a destra, con tiara a corna e chignon, l'uno con barba lunga, l'altro apparentemente senza, con abito a balze di lana. Il primo ha le mani giunte al ventre e impugna un'arma dal manico curvo appoggiato sulla spalla destra; il secondo tiene appoggiata alla spalla destra una mazza e con l'altra mano afferra il braccio di un personaggio rivolto a destra, con barba, privo di copricapo e con gonnellino corto, dal cui corpo fuoriescono raggi o fiamme. Sulla destra si trova il dio del sole gradiente su un nemico che collassa sulla montagna. Il dio, con tiara a corna, barba lunga, chignon, gonnellino, ha il braccio destro disteso lungo il fianco e l'altro sollevato a

colpire con una mazza un rivale. Questi, dall'aspetto simile, ma con addosso un perizoma, ha le braccia abbassate e le gambe piegate e il corpo sbilanciato all'indietro. Al centro in basso si trova un'iscrizione.

**Tav. 151**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XIX, fig. 135.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Raffigura due coppie di divinità maschili, nude, con tiara a corna multiple, barba lunga, massa di capelli dietro la nuca e codino appuntito. Il dio sulla sinistra prende con la mano sinistra un corno del nemico, mentre gli allunga verso il volto una mazza e lo calpesta con il piede della gamba sinistra sollevata e piegata. Il rivale è inginocchiato e ha il braccio destro piegato e sollevato in atto di sottomissione. Segue un'iscrizione. A destra di questa, un dio seduto su una montagna a scaglie ha le braccia abbandonate lungo i fianchi, il volto rivolto verso l'alto e la barba tirata da un altro dio, che lo minaccia brandendo una mazza.

**Tav. 152**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXVIII, fig. 198.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sulla sinistra, un dio con tiara a corna multiple, chignon bipartito, barba lunga, nudo eccetto che per il perizoma, è appoggiato su una montagna a scaglie con le braccia abbassate in segno di resa. Di fronte alle sue gambe, si trova forse una mazza con il manico spezzato che sta per cadere. Una divinità con fiamme o raggi che emergono dalle spalle (Shamash, Girra?), tiara a corna, barba lunga, perizoma, con la mano destra lo prende per un corno e lo minaccia con una mazza. Seguono una pianta dal fusto ondulato con foglie, un fedele con barba e capelli corti, vestito con una tunica con bordi anteriore e inferiore frangiati, che porta al ventre una capra come offerta, e un pugnale. L'offerente è preceduto dall'attendente del dio Enki, Usmu, con doppia faccia, che indossa una tiara a corna e un abito lungo a pieghe verticali e alza il braccio sinistro in segno di riverenza verso il dio delle acque Enki, assiso su trono. Tra i due vi sono un crescente lunare e un astro (sole/stella?). Enki, con tiara a corna, barba lunga, veste a balze di lana, flutti d'acqua con pesci che gli

fuoriescono dalle spalle, leva il braccio destro in segno di accoglienza, favore.

**Tav. 153**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXX, fig. 210.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Al di sotto dell'iscrizione, una divinità con tiara a corna, barba lunga, capelli lunghi terminanti a ricciolo, nuda ad eccezione del perizoma, con le gambe piegate a terra e le braccia abbassate collassa su una montagna. Un dio stante con tiara a corna, barba lunga, massa di capelli sulla nuca e codino appuntito, gonnellino corto, ha la gamba piegata nell'atto di calpestarla e con la mano destra le afferra la tiara, mentre con l'altra mano impugna una mazza. Segue un offerente rivolto a destra, con capelli a caschetto, veste con orlo frangiato, che reca in braccio un capride. Lo precedono due divinità stanti rivolte a destra, con tiara a corna, massa di capelli sulla nuca e codino appuntito, barba lunga, veste lunga a pieghe verticali, con le braccia flesse verso una divinità assisa. La seconda divinità ha dei rami che le emergono dalle spalle. La divinità assisa indossa una tiara a corna e una veste con orli frangiati che le lascia scoperta la spalla destra e tiene sollevati con la mano destra dei ramoscelli.

**Tav. 154**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XIX, fig. 136.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Il dio Ninurta con tiara a corna, acconciatura a chignon bipartito, barba lunga, gonna a pieghe verticali con spacco frontale da cui fuoriesce una gamba porta al petto un arco; dalle spalle gli pende una faretra con nappa e pendaglio. Prende per la barba un dio con tiara a corna multiple, capelli lunghi ondulati con ricciolo finale, nudo ad eccezione del perizoma, seduto su una montagna a scaglie, che ha le braccia abbandonate lungo i fianchi ed è ferito al ventre da una freccia. Alle sue spalle Ishtar, con il volto e il busto in posizione frontale, lo trattiene per i capelli. La dea Iene con la mano sinistra forse un pugnale. Indossa una tunica a balze orizzontali con pieghe verticali; ha capelli lunghi che le scendono sulle spalle e una tiara a corna multiple e dalle sue spalle emergono armi (mazze, asce). Alle sue spalle una divinità maschile con braccia al ventre e gonna lunga assiste alla scena.

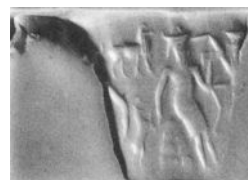
**Tav. 155**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 66, fig. 703.

**Descrizione:** Sigillo in ematite trovato a Tell Asmar in livelli riferibili al periodo di Larsa, ma in stile accadico. Un dio stante con raggi o fiamme che emergono dalle cosce abbatte un dio che crolla sulla montagna. Tra i due vi è una mazza. Il dio che collassa alza la mano destra di fronte al viso per proteggersi o per chiedere pietà. Un uomo nudo afferra un capride rampante con la testa rivolta all'indietro, un leone rampante aggredisce un toro o un capride.

**Tav. 156**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XIX, fig. 140.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. In alto a sinistra si trovano un toro-androcefalo passante (?) con barba lunga a ciuffi ondulati, resti forse di un serpente e un capride rampante. Segue un dio con tiara a corna, codino e barba lunga, con il busto nudo in visione frontale e gonnellino, appoggiato su una montagna a scaglie. Ha il braccio destro disteso lungo il fianco, mentre l'altro è piegato di fronte al viso, forse in gesto di sottomissione o di richiesta di pietà. È preso per la testa e forse per il braccio da un dio che gli sta di fronte. Si notano anche tracce di un serpente o di un'arma con manico curvo.

**Tav. 157**



**Fonte dell'immagine:** LIVERANI 1993, pl. 3, fig. c.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sulla destra si erge una mazza in posizione verticale. Un dio che brandisce una mazza prende per le corna della tiara un dio con braccia abbassate e gambe piegate in posizione sbilanciata all'indietro contro una montagna. Seguono un dio con gonnellino che prende per le corna e afferra per il braccio sinistro un dio con braccio destro abbassato con in mano una mazza tenuta in posizione orizzontale e un dio con gonnellino che prende per le corna e per un braccio un dio che gli dà le spalle con le braccia abbassate. Gli dei indossano tiara a corna e sono barbati.

**Tav. 158**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 92, fig. 989.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Due divinità abbattono un gigante inginocchiato tra di esse. Il dio sulla sinistra indossa una tiara a corna, ha una barba lunga e sembra nudo e brandisce un bastone, mentre quello sulla destra ha fiamme o raggi che emergono dal corpo e afferra per la testa la vittima.

**Tav. 159**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XVIII, fig. 130.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Raffigura cinque dei nudi con barba, tiara a corna multiple e acconciatura a chignon in lotta tra loro. Sulla sinistra un dio prende con la mano sinistra un corno dell'avversario e con la mano destra lo trattiene per il braccio; con la gamba sinistra flessa e sollevata calpesta il rivale, che ha le braccia abbassate e le gambe flesse. Segue un dio che impugna con la mano destra una mazza, mentre con l'altra prende per un corno un altro dio, che ha le braccia abbassate e le gambe piegate. Alle sue spalle un altro dio rivolto a sinistra lo prende per un corno.

**Tav. 160**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1934, pl. IV, fig. d.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un uomo rivolto a destra, di dimensioni ridotte rispetto alle altre figure, con capelli a caschetto e gonna corta, con il ginocchio destro appoggiato al suolo e quello sinistro sollevato, sembra avere un braccio abbassato di fronte a sé. Segue una coppia composta da un dio che abbatte sulla montagna un rivale. Il dio sulla destra indossa una tiara a corna, ha barba lunga, chignon bipartito, perizoma, e afferra con la mano destra un corno del nemico, mentre con l'altra mano abbassata brandisce un tridente. Il dio abbattuto, che è acconciato come il primo, tiene le braccia abbassate in segno di resa e le gambe flesse ed è sbilanciato all'indietro. La montagna è di grandi dimensioni e da essa, sul lato

sinistro, emergono fiamme o raggi. Al centro della scena si trova Ishtar con il volto e il busto in visione frontale, e le gambe sono rivolte a sinistra. La dea indossa una tiara a corna laterali e un abito a balze di lana orizzontali; i capelli lunghi le scendono sulle spalle e terminano con un ricciolo e dalle sue spalle emergono fiamme o raggi. Ha il braccio sinistro piegato al ventre e il destro abbassato con in mano un anello. Sulla sinistra, il dio del sole afferra per le corna e per la coda un uomo-toro. La creatura ha il volto barbuto e il petto in visione frontale, mentre le zampe sono rivolte a sinistra; ha il braccio destro abbassato lungo il fianco con in mano un'arma curva, mentre l'altro braccio è piegato e sollevato ad afferrare il braccio dell'aggressore. Il dio ha massa di capelli sulla nuca, chignon piccolo e appuntito e barba lunga: indossa una tiara a corna, gonna lunga fino alle ginocchia a tre balze oblique, e. Dalle sue spalle emergono raggi o fiamme. Dietro a queste figure vi sono due alte montagne.

**Tav. 161**



**Fonte dell'immagine:** BOEHMER 1965, fig. 379.

**Descrizione:** Sigillo del periodo accadico dello scriba Zagganita, scoperto a Tello e conservato al Louvre. Una dea con busto in visione frontale, gradiente su una montagna, con tiara a corna, veste lunga a balze di lana, ali, armi (mazze) che fuoriescono dalla schiena, braccio destro piegato al ventre e braccio sinistro piegato e levato, solleva la gamba sinistra scoperta e piegata. La dea si trova tra due picchi di montagna a scaglie. Sul lato destro della montagna un dio di dimensioni minori, rivolto a destra, con tiara a corna multiple, barba lunga, nudo, ha le braccia abbassate e le gambe divaricate al suolo. Segue un'iscrizione, a destra della quale si trova un dio con tiara a corna multiple, barba lunga, chignon bipartito, veste lunga a pieghe verticali, braccio destro flesso al ventre, braccio sinistro piegato e levato di fronte al viso in gesto di riverenza, rivolto a destra, verso il dio Enki, di dimensioni minori all'interno dell'Apsu, ovvero circondato da flutti di acqua, che indossa una tiara a corna multiple, barba lunga, chignon, gonna lunga con pieghe verticali con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba piegata e sollevata. Il dio ha il braccio destro piegato al ventre e il sinistro sollevato e piegato. Chiude la scena un fusto di palma. Vd. AMIET 1977b, 112-113.

Tav. 162



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 56, fig. 590.

**Descrizione:** Impronta di sigillo da Tell Asmar (Houses IVb), del periodo accadico. Un dio di profilo rivolto verso destra, con tiara a corna e chignon, prende per un corno della tiara e per un braccio un dio inginocchiato, e lo calpesta con il piede sinistro. Il resto del campo è occupato da un serpente intrecciato al di sotto di due linee orizzontali

Tav. 163



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 60, fig. 634.

**Descrizione:** Impronta di sigillo da Tell Asmar (Houses IVa), del periodo accadico. Due divinità stanti, affrontate, si prendono per le corna. Una divinità stante prende per la barba e calpesta un dio inginocchiato: il dio ha il braccio destro disteso lungo il fianco e impugna una mazza. Tutti gli dei indossano tiare a corna.

Tav. 164



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 64, fig. 685.

**Descrizione:** Impronta di sigillo da Tell Asmar (Houses IVa), del periodo accadico. Rappresenta tre coppie di divinità combattenti. Le divinità vincenti sono stanti, stanno a destra e sono rivolte a sinistra. Partendo dalla sinistra, un dio, armato di mazza, prende per le corna un dio inginocchiato con le braccia distese lungo i fianchi in segno di resa; il terzo dio prende per le corna e calpesta un dio inginocchiato a terra con braccia abbassate e il quinto dio prende per la barba e per il braccio un dio stante, con le braccia abbassate.

Tav. 165



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1934, pl. III, fig. c.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio con tiara a corna, barba lunga, veste lunga a pieghe verticali, con petto in visione frontale e mani giunte al petto è rivolto a destra, al cospetto del dio del sole. Questi, con raggi che emergono dalle spalle, è rivolto a sinistra, ha un codino all'insù e barba lunga, indossa una tiara a corna multiple e una gonna lunga a pieghe verticali con spacco frontale, da cui emerge la gamba destra piegata e sollevata sopra una struttura. Esibisce con la mano destra un'arma con lama curva e tiene appoggiata alla spalla sinistra una mazza. Alle sue spalle si trova un altare. Seguono due personaggi che aggrediscono una figura inginocchiata tra loro. Il primo sulla sinistra indossa un copricapo troncoconico piatto e una tunica lunga fino alle ginocchia che sembra di pelliccia. Ha una capigliatura a caschetto e una barba lunga; il braccio destro è piegato e sollevato, forse nell'atto di brandire un'arma, mentre l'altra mano afferra la barba della vittima. Sulla sua gamba si appoggia un piccolo capride rampante. L'altro aggressore sulla destra ha un aspetto simile e afferra per la testa il nemico. Questi ha le gambe inginocchiate verso destra, il busto in visione frontale e la testa rivolta a sinistra. Ha il braccio destro piegato e sollevato di fronte al viso e il braccio sinistro abbassato contro cui sembra volare in picchiata un rapace ad ali spiegate. Secondo Frankfort su questo sigillo sarebbe rappresentata la vittoria di Ninurta su Anzu: sarebbe la presenza dell'aquila ad identificare il vinto. Vd. FRANKFORT 1934, 14-15; VAN BUREN 1955, 11-12.

Tav. 166



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXI, fig. 148.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio con tiara a corna, chignon, barba lunga e gonna lunga a pieghe verticali da cui fuoriesce la gamba sinistra sembra colpire con un'accetta un ramo di un albero con il tronco piegato. La pianta emerge da una montagna insieme al busto di un dio con tiara a corna multiple e chignon, che brandisce una mazza. In alto si trova un astro. Segue una figura rivolta a sinistra, con codino all'insù, tunica lunga con orlo decorato, che

tiene sollevato e piegato il braccio destro, mentre il sinistro è abbassato e tiene in mano una situla.

**Tav. 167**



**Fonte dell'immagine:** STEINKELLER 1992, pl. 6, fig. 1.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio con tiara a corna, chignon bipartito, barba lunga e gonnellino a balze, con la gamba sinistra piegata e sollevata tiene abbassata la cima di una pianta e con la mano destra colpisce con un'accetta il tronco piegato e con l'altra mano strappa una foglia. Dal tronco, in basso, emerge il busto di un dio con tiara a corna multiple, chignon, barba lunga, che esibisce una mazza. Di fronte a lui, una figura inginocchiata con tiara a corna, capelli lunghi terminanti con un ricciolo, gonna lunga a pieghe verticali, non è chiaro se barbuto, tiene le braccia distese verso il dio nel tronco. Sulla destra, un dio con tiara a corna, massa di capelli sulla nuca, codino appuntito, gonna lunga a balze di lana, assiso, maneggia qualcosa al di sopra di un bacino con due sostegni a zampe di toro. In alto si trova un astro. Segue una figura rivolta a sinistra verso il dio, con capelli corti, imberbe, tunica lunga con orli frangiati, che tiene sollevato e piegato il braccio destro con in mano un bastoncino, mentre il braccio sinistro è piegato al ventre. La scena è chiusa da un'iscrizione.

**Tav. 168**



**Fonte dell'immagine:** STEINKELLER 1992, pl. 6, fig. 3.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio del sole o del fuoco, con tiara a corna, chignon bipartito, barba lunga, gonna corta, fiamme che emergono dalla schiena, gradiente, afferra i rami di una pianta di cui tiene piegato il tronco. Al di sotto dell'albero un dio con tiara a corna multiple, con chignon, abito lungo a balze di lana, assiso, rivolto verso sinistra, leva il braccio destro di fronte al viso. Sulla destra, una figura di adorante rivolta a sinistra, con tunica lunga con orlo frangiato, tiene sollevato e piegato il braccio destro, mentre il sinistro è piegato al ventre.

**Tav. 169**



**Fonte dell'immagine:** STEINKELLER 1992, pl. 6, fig. 5.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sulla sinistra una coppia di dei con tiara a corna multiple, barba lunga, chignon bipartito, perizoma, è impegnata in una lotta. Il primo afferra per il braccio destro abbassato l'altro, che brandisce con il braccio sinistro una mazza. Segue una figura inginocchiata rivolta a destra, con capelli lunghi terminanti a ricciolo, la veste con orli frangiati, che con il braccio sinistro piegato esibisce forse una mazza, al di sotto di un astro. Sulla destra, un dio con tiara a corna, barba lunga, chignon bipartito, gonnellino, tiene piegata una pianta aiutandosi con il piede e afferrando un ramo con la mano destra, mentre con la sinistra impugna forse un'ascia. Dal tronco emerge il busto di un dio con tiara a corna multiple, barba lunga e chignon bipartito, che allunga le mani verso una figura inginocchiata di fronte a lui, non si capisce se barbuto, con veste lunga, tiara a corna multiple e capelli lunghi terminanti a ricciolo, che a sua volta protende le mani verso il dio.

**Tav. 170**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXI, fig. 146.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Apre la scena un toro a testa bassa, orientato verso destra al di sopra di una montagna a scaglie, a doppia cima. In basso si trova una freccia in posizione verticale. Un dio (Ninurta?) barbuto con tiara a corna multiple e codino all'insù, inginocchiato, sta per scoccare una freccia contro l'animale. Il dio indossa una veste lunga e una faretra con nappa. Segue l'iscrizione, a destra della quale si trova un demone a testa di leone con gonnellino e busto in visione frontale, con il braccio destro piegato al ventre e il braccio sinistro disteso lungo il fianco e impugna un pugnale. In basso un pugnale svolge la funzione di riempitivo.

**Tav. 171**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XLI, fig. 319.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sulla sinistra si trova una divinità guerriera di profilo rivolto verso destra, con il braccio destro disteso lungo il fianco con in mano un'arma con manico lungo, mentre l'altro braccio è piegato e sollevato. Di fronte a questa figura ce n'è un'altra, di grandi dimensioni, inginocchiata, con la gamba destra piegata e sollevata da terra, il braccio destro flesso e levato di fronte al viso e l'altro tenuto lungo il fianco. In mezzo ai due in basso vi è una mazza, e in altro, tra le loro teste, un elemento astrale.

**Tav. 172**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XLI, fig. 320.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Una figura stante di profilo rivolta verso destra, barbata con braccio sinistro disteso in avanti e braccio destro piegato al petto è preceduta da una figura stante di profilo rivolta verso destra, con braccia distese lungo i fianchi, che impugna con la mano destra un bastone. Segue, al di là di una stella, una figura inginocchiata con la gamba destra piegata e sollevata, rivolta a sinistra, il braccio destro flesso e levato di fronte al viso in gesto di sottomissione o di richiesta di pietà.

**Tav. 173**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXVIII, fig. 192.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sulla sinistra, un fedele rivolto a destra, con capigliatura a caschetto, barba, tunica con orlo anteriore frangiato tiene le mani giunte al ventre. Al di sopra di questa figura si trovano il sole e un crescente lunare. Un dio della tempesta con tiara a corna, barba lunga, chignon, gonna lunga a pieghe verticali, in groppa ad un demone leonino alato, impugna con la mano destra una mazza e una frusta appoggiate sulla spalla destra. Con la mano sinistra stringe il laccio a cui è aggogata la creatura con ali, coda, zampe di rapace, corpo di leone, a fauci spalancate. Un toro è pugnalato sul collo da un dio con tiara a corna, barba lunga, perizoma, inginocchiato. Sopra al toro si trova la dea della pioggia, con veste lunga a pieghe verticali e

braccia aperte da cui scendono flutti di pioggia. Vicino alla sua mano sinistra sembrano esserci delle foglie (?). Chiude la composizione un simbolo composto da canne con sommità leggermente curva, interpretabile anche come un vaso da cui fuoriesce un flutto verticale di acqua (?).

**Tav. 174**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XIX, fig. 137.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio della tempesta rivolto a destra, con tiara a due corna, chignon bipartito, barba lunga, busto nudo, gonna lunga con pieghe verticali e cintura con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba sinistra piegata e sollevata, si trova in groppa ad una creatura ibrida con testa e corpo di leone, ali, coda e zampe di rapace. Una coppia di dei affrontati si prendono per le corna, incrociando le braccia sollevate, e per il polso. Entrambi hanno una barba lunga, il busto nudo e una gonna lunga a pieghe verticali. Quello sulla sinistra indossa una tiara a corna multiple, a differenza dell'altro che ne porta una a due corna. Il primo dio ha un'acconciatura a chignon bipartito, mentre il secondo sembra avere un massa di capelli sulla nuca e un corto codino appuntito. Più a destra lo stesso dio, o uno simile, prende per un corno e per la coda un toro androcefalo itifallico. Questa creatura ha il volto e il busto in posizione frontale, mentre le gambe sono rappresentate di profilo; ha orecchie di animale e barba lunga a ciuffi verticali. Sembra respingere il dio prendendogli il braccio destro.

**Tav. 175**



**Fonte dell'immagine:** MOORTGAT-CORRENS 1989, 131.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio della tempesta stante, di profilo, rivolto verso sinistra, su un carro a quattro ruote, con tiara a corna multiple, barba lunga e chignon, il busto nudo e una gonna lunga a pieghe verticali, brandisce con la mano sinistra un frustino e con la destra tiene le redini a cui è aggogato un dragone con testa e zampe anteriori leonine, corpo di felino, ma piumato, ali, coda e zampe posteriori di rapace, che sputa fiamme o veleno. Sul dorso della creatura vi è una dea nuda di profilo, rivolta a sinistra, con corna laterali, braccia aperte, che tiene degli elementi verticali ondulati che potrebbero essere



folgori o flutti di pioggia. Di fronte agli dei una figura di profilo con testa rasata e una veste lunga decorata con orli frangiati versa una libagione nei pressi di un altare, mentre l'altro braccio è piegato al ventre.

**Tav. 176**



**Fonte dell'immagine:** PORADA 1960, pl. XV, fig. 3.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio con tiara a corna, barba lunga, gonna lunga con spacco frontale da cui emerge una gamba piegata e sollevata, con scure appoggiata sulla spalla destra, è in groppa ad una creatura con corpo di leone, ali, zampe posteriori, coda di rapace, che sembra emettere fiamme o flutti d'acqua. Al di là di un'iscrizione, si trovano una dea nuda con braccia piegate e sollevate ai lati, con in mano forse dei fulmini, sul dorso di un mostro simile e un personaggio con copricapo troncoconico schiacciato, gonnellino corto fino alle ginocchia, che regge un'arma dal manico lungo appoggiata sulla spalla destra. Vd. PORADA 1960, 121.

**Tav. 177**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XVIII, fig. 127.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sulla sinistra, un uomo rivolto a destra con i capelli raccolti in un chignon bipartito senza copricapo, vestito con un abito smanicato e corto fino alle ginocchia con spacco centrale, ha il braccio destro disteso lungo il fianco mentre quello sinistro piegato sul ventre. Di fronte ad esso, un dio con la tiara a corna e un gonnellino ha il braccio destro disteso lungo il fianco, mentre con il braccio sinistro piegato sul ventre afferra l'uomo per il gomito. Segue un altro dio rivolto a destra, con tiara a corna e capelli lunghi ondulati che scendono sulla schiena, un gonnellino con spacco centrale e il braccio destro disteso lungo il fianco, che sembra afferrare per il corno della tiara un dio rivolto a destra, vestito con gonnellino e con le braccia distese lungo i fianchi. Segue un personaggio con codino all'insù, rivolto a destra, che punta un arco (Ninurta?). Alle sue spalle ci sono una faretra che termina con una nappa e, di seguito, un serpente in posizione verticale e un'iscrizione.

**Alcune scene associate ad Anzu**

Per altri esempi dell'uomo-uccello prigioniero portato dall'alto colpito da un dio, vd. FRANKFORT 1955, pl. pl. 62, fig. 665.

Per altri esempi dell'uomo-uccello prigioniero portato da Enki, vd. FRANKFORT 1955, pl. 59, fig. 619; pl. 65, fig. 694. LIVERANI 1993, pl. 3, fig. a.

**Tav. 178**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXI, fig. 147.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Due dei trattengono un rapace per colpirlo. Sulla sinistra, un dio con tiara a corna, chignon, barba lunga, gonna lunga a pieghe verticali con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba sinistra afferra un'ala e le piume delle coda dell'uccello, che è rappresentato con ali spiegate e la testa rivolta verso destra, il becco aperto e le zampe divaricate. Sulla destra un altro dio con barba lunga e gonna lunga a pieghe verticali afferra con la mano destra un'ala, mentre impugna nella mano sinistra una mazza. Lo segue un dio con barba lunga, chignon, gonna lunga a pieghe verticali, rivolto a sinistra, che regge con entrambe le mani un'asta. Segue la spada a stella.

**Tav. 179**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 50, fig. 519.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico, scoperto a Tell Asmar (case al di sopra del Northern Palace). Al di sotto di un astro ad otto punte, un rapace ad ali e zampe divaricate con il corpo orientato a sinistra è attaccato da un dio con gonna lunga a pieghe verticali da cui fuoriesce la gamba destra. Il dio sembra afferrare la zampa del rapace con la mano destra e colpirlo con la mano sinistra con un'arma con manico lungo. Assistono alla scena il dio del sole e un "fedele", rappresentati di profilo, rivolti verso sinistra. Il dio ha fiamme che gli fuoriescono dalle spalle, gonna lunga a pieghe verticali con spacco frontale da cui emerge la gamba destra, braccio destro piegato e sollevato di fronte al viso e l'altro braccio portato al ventre. In basso si trova un'ascia con lama perpendicolare al manico e punte posteriori. Segue un uomo con capelli corti, barba lunga, tunica con orli frangiati che gli lascia scoperta la spalla destra, con braccio destro flessso e alzato di fronte al viso.

Tav. 180



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 57, fig. 602.

**Descrizione:** Sigillo in ematite del periodo accadico da Tell Asmar (surface Houses IVb/a). Un uomo-toro con gambe rivolte a destra, torso in posizione frontale e testa rivolta all'indietro è afferrato per un corno e per un braccio da un dio con chignon e gonnellino. Due divinità con tiara a corna, chignon bipartito e barba lunga, nude ad eccezione del perizoma, trattengono per un'ala un rapace posto in mezzo a loro, mentre con l'altra mano colpiscono il volatile, l'uno con'arma con il manico curvo, l'altro con una mazza. Il rapace ha il corpo rivolto a sinistra, le ali e le zampe spalancate; sotto il suo becco si trova una pianta.

Tav. 181



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 55, fig. 580.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico, scoperto a Tell Asmar (Houses IV b). Un dio, rivolto verso destra, con tiara a corna, chignon bipartito e gonna lunga con orli frangiati, con una mazza in riposo nella mano destra, spinge con la sinistra una creatura dal corpo di uccello e testa umana, che impugna con la mano sinistra un'asta con occhiello sommitale e punta di lancia in basso (un "gatepost", secondo Frankfort). È preceduto dall'attendente di Enki, Usmu, con tiara a corna, doppia faccia, barba lunga e gonna orli frangiati, che porta le mani giunte al ventre ed è armato di un randello. Enki, seduto su trono, con barba lunga e codino all'insù, indossa una tiara a corna e un abito lungo ad orli frangiati e tiene al ventre un vaso da cui emergono flutti d'acqua con pesci.

Tav. 182



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIX, fig. 199.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio, rivolto verso destra, con tiara a corna, codino all'insù, barba lunga e gonna a pieghe verticali con una mazza in riposo nella mano destra, con un'arma corta (una freccia secondo COLLON 1982, 96) spinge una creatura dal corpo di uccello e la testa umana (Anzu?). L'uomo-uccello ha le mani giunte al ventre, verosimilmente legate, una barba lunga e codino all'insù. È preceduto dall'attendente di Enki, Usmu, con tiara a corna, doppia faccia, barba lunga e gonna a pieghe verticali, che porta il braccio destro al ventre e impugna un'arma (verga, scettro, o mazza). L'altra mano è alzata di fronte al viso, in gesto di saluto e omaggio nei confronti di Enki, seduto su trono. Quest'ultimo, con barba lunga e codino all'insù, indossa una tiara a corna e un abito lungo a balze con ciuffi di lana e tiene al ventre un vaso da cui emergono flutti d'acqua con pesci. Alle sue spalle si trova un dio con tiara a corna, barba lunga, gonna a pieghe verticali, con le mani giunte al ventre. Chiudono la composizione un'iscrizione e, sotto a questa, una figura inginocchiata che suona uno strumento musicale.

Tav. 183



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIX, fig. 200.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio con barba lunga e gonna lunga a pieghe verticali, armato di mazza, spinge in avanti Anzu prigioniero. La creatura ha la parte superiore del corpo umana e quella inferiore di uccello; ha i capelli raccolti con un codino all'insù, una barba lunga e il petto nudo. Sembra avere le braccia legate dietro la schiena e il collo legato ad una trave che è tirata da un altro dio (Usmu?) che lo precede. Questi, con barba lunga e gonna lunga a pieghe verticali, lo conduce al cospetto di Enki assiso su un trono, con chignon, barba lunga e abito a balze di lana. Dalle spalle del dio emergono flutti e di fronte al suo viso vi è un crescente lunare. Al di sopra dello spazio destinato all'iscrizione vi sono forse una pianta stilizzata, un vasetto e un toro accosciato di profilo rivolto verso sinistra.

Tav. 184



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIX, fig. 201.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Una divinità con gonna lunga a pieghe verticali, armata di mazza, conduce Anzu con i ceppi alle mani al cospetto di Enki, assiso su trono. Anzu ha la parte superiore del corpo umana, mentre quella inferiore è di uccello. Lo precede Usmu, con tiara a corna, doppia faccia, barba lunga, petto nudo e gonna lunga a pieghe verticali con cintura. Questi tiene il braccio destro disteso lungo il fianco con in mano una verga, mentre solleva la mano sinistra di fronte al viso in gesto di riverenza nei confronti di Enki. Il dio ha una barba lunga, indossa una tiara a corna e una tunica a balze di lana e tiene un vaso da cui emergono flutti d'acqua con pesci.

Tav. 185



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIX, fig. 202.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Tre dei conducono Anzu prigioniero al cospetto di Enki. Sulla sinistra un dio con barba lunga a ciuffi verticali, capelli a caschetto, tiara a multicorna e gonna lunga a pieghe verticali porta sulle spalle un bastone con appeso un ramo con foglie. Un altro dio dall'aspetto simile trattiene per le mani l'uomo-uccello e lo colpisce con una freccia sul collo. Anzu ha capelli raccolti con un codino all'insù, barba lunga, parte inferiore del corpo di uccello. È trattenuto per un laccio attaccato alla bocca da un altro dio, con tiara a corna multiple, capelli acconciati con un codino all'insù e barba lunga, vestito con un abito a falde di lana. Questi lo conduce al cospetto di Enki, verso cui si rivolge sollevando la mano in gesto di riverenza. Enki, con tiara a corna multiple, barba lunga, codino all'insù, tunica a balze di lana, flutti con pesci che emergono dalle spalle, assiso su trono, solleva la mano destra in gesto di benevolenza, mentre tiene la mano sinistra al ventre. Di fronte al volto di Enki si trova una stella ad otto punte.

Tav. 186



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIX, fig. 203.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio con corna multiple e barba lunga e gonna lunga a pieghe verticali spinge con la mano sinistra Anzu prigioniero al cospetto di Enki. Anzu ha un'acconciatura a codino all'insù, barba lunga, petto nudo e corpo inferiore di uccello. Ha le mani giunte al ventre e legate. Segue Usmu con tiara a corna, doppia faccia, barba lunga, busto nudo e gonna lunga a pieghe verticali, che tiene le mani giunte al ventre e impugna una verga. Segue Enki, seduto su trono con tiara a corna multiple, con barba lunga e abito lungo a balze con ciuffi di lana, che solleva il braccio destro in segno di saluto o di accoglienza, favore.

Tav. 187



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIX, fig. 204.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. In alto a sinistra si trova un crescente lunare, dietro al dio Enki, rivolto a destra, assiso su trono, con tiara a corna, barba lunga, abito lungo a balze di lana, flutti che emergono dalle sue spalle, davanti a cui si trova un secondo crescente lunare. Di fronte al dio avanza Usmu, con doppia faccia, gonna lunga a pieghe verticali e mani giunte al ventre con verga in mano. Lo segue Anzu, con busto e testa umana e parte inferiore del corpo di uccello, con codino all'insù, barba lunga e braccia legate dietro le spalle, spinto in avanti verso sinistra da un dio con gonna lunga a pieghe verticali armato di mazza.

Tav. 188



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIX, fig. 205.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Anzu è condotto prigioniero al cospetto di Enki. Anzu è metà uomo e metà uccello; ha un'acconciatura a codino, barba lunga, mani giunte al ventre e legate e forse ha il collo legato ad un bastone. Lo porta in

avanti un dio con tiara a corna, barba lunga, gonna lunga a pieghe verticali, con mano sinistra al ventre che impugna una verga. Al di sotto di un crescente lunare si trova Enki, con tiara a corna, barba lunga, abito lungo a balze di lana, assiso su trono. Il dio solleva il braccio destro in segno di ricevimento; alle sue spalle sta una palma con frutti che pendono dai rami.

**Tav. 189**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIX, fig. 206.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio con tiara a corna, doppio chignon, gonna lunga a pieghe verticali, braccio destro piegato al ventre segue un dio con tiara a corna, codino all'insù, barba lunga, gonnellino a balze di lana, con mazza nella mano destra tenuta abbassata, che spinge Anzu verso sinistra. Anzu con parte superiore del corpo umana (codino all'insù, barba) e parte inferiore di uccello, è rivolto a destra. Usmu, che tiene il braccio destro piegato al ventre e quello sinistro sollevato di fronte al viso, introduce il prigioniero ad Enki. Il dio è stante e rivolto anch'egli a destra; ha una barba lunga e capelli raccolti sulla nuca e flutti emergono dalle sue spalle. Indossa una tiara a corna multiple e una gonna lunga a pieghe verticali. Tracce di un'iscrizione.

**Tav. 190**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIV, fig. 164.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sulla sinistra è raffigurata Ishtar, dea della guerra, con armi che le fuoriescono dalle spalle, con il viso e il busto in posizione frontale e il braccio destro disteso lungo il fianco. La dea impugna una mazza con la mano destra e la tiene in posizione orizzontale; appoggia la mano sinistra sulla spalla di un uomo (il sovrano?) rivolto a destra, con barba lunga, capigliatura a chignon e tunica lunga a balze di lana con ciuffi ondulati verticali che gli lascia scoperta la spalla destra. Sono preceduti da un dio con tiara a corna, barba lunga, codino all'insù, tunica lunga a balze di lana con ciuffi ondulati verticali, che gli lascia scoperta la spalla destra, con le mani portate al ventre. Un dio con tiara a corna, codino all'insù, barba lunga, tunica lunga a balze di lana con ciuffi ondulati verticali, che gli lascia scoperta la spalla sinistra, è rivolto verso di loro. Ha il piede destro appoggiato sopra una montagna a scaglie.

Con la mano destra impugna uno stendardo (con sommità a crescente lunare?); tiene il braccio sinistro, che impugna una mazza con la testa rivolta verso il basso, disteso lungo il fianco. Segue un dio rivolto verso sinistra, con tiara a corna, barba lunga, codino all'insù, busto in visione frontale, gonna a pieghe verticali da cui fuoriesce la gamba destra, con le mani al ventre che stringono una mazza appoggiata sulla spalla destra.

**Tav. 191**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXVIII, fig. 190.

**Descrizione:** Sigillo di Adda, del periodo accadico, conservato al Louvre. Sotto all'iscrizione si trova un leone passante con fauci spalancate e coda sollevata sopra il dorso, rivolto a destra. Segue Ninurta, con tiara a corna multiple, volto in posizione frontale, barba lunga, capelli lunghi che terminano con un ricciolo, che indossa una gonna lunga a pieghe verticali e spacco centrale da cui fuoriesce la gamba. La stoffa della gonna è arrotolata in alto per rendere più agevole il movimento delle gambe, se non si tratta di un parafallo. Il dio tiene un arco e una freccia appoggiati sulle spalle; una faretra con nappa pende dalla sua schiena. Il dio del sole, Shamash con tiara a corna multiple, barba lunga, chignon bipartito, raggi che gli fuoriescono dalle spalle, un coltello in mano, emerge da due picchi quadrati di montagna. Sulla cima sinistra vi sono un albero e una dea alata (Ishtar?) con volto in posizione frontale, tiara a corna multiple, capelli lunghi terminanti con un ricciolo che le scendono lungo le spalle, vestita con una veste lunga a balze di lana, con armi che le fuoriescono dalle spalle (tra cui un'ascia e una mazza). La dea impugna con la mano sinistra un oggetto (secondo Collon, un arbusto o un mazzo di datteri) sopra la testa di Shamash. A destra vi sono un'aquila che scende in picchiata verso la montagna ed Enki, con tiara a corna multiple, chignon bipartito, barba lunga, abito a balze di lana, flutti con pesci che gli fuoriescono dalle spalle. Enki appoggia il piede della gamba destra sollevata e piegata sulla cima della montagna, al di sopra di un toro accosciato rivolto a sinistra. Alle spalle di Enki si trova Usmu, il suo attendente con faccia doppia barbata, con la mano destra alzata in segno di riverenza, che indossa una tiara a multicorna e una gonna lunga a balze di lana. Vd. AMIET 1977b, 112-113.

**Tav. 192**

**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXX, fig. 211.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Raffigura quattro divinità stanti con tiara a corna, barba lunga, chignon, al cospetto di un dio seduto. Il dio sulla sinistra indossa una gonna a pieghe verticali e ha il braccio sinistro piegato al ventre mentre il destro è disteso lungo il fianco con in mano un'arma rivolta a terra. Il secondo dio è ritratto nello stesso modo, a parte la gonna a balze orizzontali. Il terzo indossa una gonna corta a balze oblique con orlo inferiore obliquo e impugna una mazza, che tiene appoggiata in riposo sulla spalla destra. Lo prende per mano una divinità con veste con orlo frangiato che gli lascia scoperta la spalla destra, dalla cui schiena emergono armi. Questa piega il braccio sinistro verso il dio assiso sulla montagna con schienale composto da un albero. Il dio seduto indossa una tunica a balze orizzontali. Il sigillo presenta un'iscrizione.

**Tav. 193**

**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXXI, fig. 213 a.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sulla sinistra Ishtar, con testa e busto in visione frontale mentre le gambe sono rivolte a destra, indossa una tiara a corna multiple e un abito lungo a balze di lana da cui fuoriesce una gamba. La dea ha capelli lunghi che le scendono sulle spalle in ciocche che terminano con un ricciolo; dalle sue spalle emergono mazze e asce con la lama parallela al manico. Ha il braccio destro piegato al ventre con in mano un coltello, mentre l'altro braccio è piegato e sollevato. Di fronte ad essa vi è un supporto (vaso o altare) su cui è appoggiata una corda a grani che termina con un anello. Rivolto alla dea, un offerente con capelli ondulati a caschetto e una tunica con orli frangiati porta la mano di fronte al viso in gesto di preghiera e con l'altra mano regge un capretto. Alle sue spalle si trova una dea rivolta a sinistra, con tiara a corna, capelli lunghi, tunica lunga a pieghe verticali e orlo inferiore frangiato, con mano destra di fronte al viso, mentre con

l'altra mano impugna un vaso da cui traboccano flutti d'acqua. Segue un dio con turbante, barba lunga, mantello, rivolto a destra, con il braccio destro abbassato lungo il fianco con in mano un bastone, mentre l'altro braccio è piegato al ventre. Il dio impugna degli oggetti con la sommità sferica e dei corpi lunghi e sottili e un randello storto con pallini (vd. tav. 195 lo stesso oggetto emerge dalle spalle di Ishtar). Vicino ai suoi polpacci sembrano esserci due foglie, oppure le zampe di un animale, come se il mantello fosse fatto con una pelliccia (a tal proposito va notato che Frankfort identifica il personaggio con Ninurta che per gli attributi dell'arco, mazza e pelle di leone ricorderebbe Ercole, vd. FRANKFORT 1934, 14). Dalle sue spalle emergono rami. Un piccolo capride rampante è rivolto verso il dio. Segue una dea della vegetazione, rivolta a sinistra, con spighe che le emergono dalle spalle, tiara a corna, capelli lunghi, veste a balze di lana, con il braccio destro flesso in avanti e quello sinistro portato al petto, con in mano dei rami, dietro cui si trova l'iscrizione. Vd. FRANKFORT 1934, 14.

**Tav. 194**

**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXXII, fig. 225.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Apre la composizione una dea di profilo, rivolta verso destra, con tiara a corna, capelli lunghi, abito lungo a pieghe verticali ed entrambe le mani portate di fronte al viso. Segue una figura con capelli a caschetto e abito con orli frangiati, il braccio destro piegato al ventre e l'altro flesso in avanti nell'atto di versare una libagione al cospetto di Ishtar assisa su trono, con tiara a corna, mazze e asce che le fuoriescono dalle spalle, abito lungo a balze di lana, con braccio destro sollevato e flesso in avanti, mentre l'altro è piegato al fianco. Di fronte al volto della dea si trova un crescente lunare.

**Tav. 195**

**Fonte dell'immagine:** a: FRANKFORT 1955, pl. 63, fig. 674, b: NIGRO 1997, 383, fig. 6.

**Descrizione:** Frammento di sigillo in lapislazzuli, periodo accadico, trovato a Tell Asmar (Houses IVa). È parzialmente conservata la figura di Ishtar assisa su un trono. Il volto e il busto sono in visione frontale, mentre le gambe sono rivolte a destra. La dea ha il

braccio destro flesso e levato, mentre quello sinistro è piegato al ventre; i capelli lunghi le scendono giù dalle spalle e terminano a ricciolo. Indossa una tiara a corna multiple, una collana e un abito a balze di lana che le lascia scoperta la spalla destra. Dalle sue spalle fuoriescono una mazza, un'ascia con lama perallevata e un'arma con piccole sfere ai lati (vd. tav. 193 in mano ad un personaggio con pelliccia di leone). Il seggio è decorato con due leoni accosciati e incrociati.

**Tav. 196**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIV, fig. 165.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Raffigura tre figure rivolte verso un dio guerriero. La prima indossa una veste a falde di lana, ha il braccio destro disteso lungo il fianco e porta una situla mentre alza l'altro braccio di fronte al viso in segno di riverenza. La seconda, con gonna lunga a pieghe verticali, ha il braccio destro piegato al ventre, mentre l'altro braccio è afferrato da un dio con gonna a pieghe verticali. Segue un dio con tiara a corna, barba lunga e chignon, rivolto verso sinistra, che appoggia il piede su una montagna con due cime. Brandisce un'ascia con la mano destra, mentre nella sinistra stringe una mazza con la testa rivolta verso il suolo.

**Tav. 197**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIV, fig. 167.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Tre figure con barba (l'ultima sulla destra indossa una tiara a corna), mani giunte al ventre sono rivolte verso un dio che appoggia il piede sinistro su una montagna e impugna con la mano destra una mazza in riposo e con la mano sinistra uno stendardo. Di fronte a quest'ultimo vi è una divinità con tiara a corna, barba e mani giunte al ventre. Indossano tutti una veste a balze di lana con ciuffi resi con segmenti verticali.

**Tav. 198**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIV, fig. 166.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sono raffigurate tre figure rivolte verso un dio guerriero, che si trova sulla sinistra, e un albero. Il dio guerriero ha tiara a corna, codino all'insù, barba lunga, tunica lunga con pieghe verticali con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba sinistra. Ha il braccio destro portato al ventre, mentre il sinistro, piegato e levato, impugna un'arma dritta. Segue un dio con tiara a corna, barba lunga, codino all'insù, tunica lunga a pieghe verticali che gli lascia scoperta la spalla destra. Ha il braccio destro allungato verso il dio guerriero, mentre il sinistro è flesso e portato al ventre. Segue un dio dall'aspetto simile, con le mani giunte sul ventre. Vi è poi una figura di fedele, con capelli a caschetto, barba lunga, tunica con orli frangiati, con il braccio destro piegato e levato frontalmente, in gesto di saluto, mentre l'altro braccio è portato al ventre.

**Tav. 199**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1934, pl. IV, fig. a.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico (epoca di Shar-kali-sharri?), scoperto a Ur. Una divinità con tiara a corna multiple, barba lunga, massa di capelli sulla nuca e chignon appuntito, raggi o fiamme che fuoriescono dalle spalle, gonna lunga a pieghe verticali (la cui stoffa è raccolta in alto) da cui emerge la gamba sinistra piegata e sollevata è in atto di calpestare un dio di piccole dimensioni, con tiara a corna, con le braccia abbassate in segno di resa. Il dio del sole è rappresentato sul dorso di un leone accosciato e rivolto a sinistra e sembra emergere da due elementi appuntiti che potrebbero rappresentare picchi di montagna o le ali del leone. Secondo Frankfort si tratterebbe del corpo smembrato del vinto (Tiamat). Il dio ha il braccio destro disteso lungo il fianco e il sinistro piegato e sollevato nell'atto di esibire un coltello dalla lama segmentata. Segue un dio dall'aspetto simile, a parte la tiara di forma diversa e la gonna a pieghe orizzontali con cintura, gradiente su una montagna a scaglie sulla cui sommità è rappresentata una struttura verticale (una porta o un tempio). Il dio ha il braccio destro disteso lungo il

fianco, impugna una mazza con la testa rivolta verso il suolo e tiene il braccio sinistro piegato e levato di fronte. Segue Enki assiso su trono all'interno dell'Apsu reso con una cornice rettangolare di flutti ondulati. Il dio indossa una corona a tiara multiple e una veste a balze di lana orizzontali; ha i capelli ammassati sulla nuca, uno chignon appuntito e una barba lunga. Dalle sue spalle emergono flutti d'acqua con pesci. Ha il braccio destro piegato e levato di fronte al viso in segno di saluto, mentre il sinistro è piegato al ventre. Segue un personaggio di guardiano, nudo con barba lunga e copricapo, cintura doppia, inginocchiato su un ginocchio, nei pressi di un'asta con occhiello sommitale che dovrebbe segnare l'accesso ad un luogo sacro, ovvero all'Apsu. Vd. FRANKFORT 1934, 26; PORADA 1960; VAN BUREN 1955, 13.

**Tav. 200**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIII, fig. 157.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Sulla sinistra un uomo rivolto a destra, con capelli a caschetto e barba corta, tunica lunga con orli a frange, ha il braccio destro piegato e portato al ventre, mentre l'altro è piegato in avanti. Lo tiene per il polso un dio rivolto a destra, con tiara a corna multiple, barba lunga e tunica lunga a pieghe verticali, con il braccio sinistro piegato sul ventre, con in mano un'arma con l'impugnatura lunga (ascia, bastone?). Una spada a stella separa questi personaggi da un io rivolto a destra, con tiara a corna multiple, chignon, barba lunga, abito lungo a pieghe verticali, con le braccia piegate sul ventre, con in mano un'arma con l'impugnatura lunga (ascia, bastone?). Di fronte ad esso, in basso, si trova un'ascia con lama perpendicolare in posizione verticale. Il gruppo è rivolto verso Shamash assiso in trono, con corona a corna, barba lunga, codino all'insù e veste lunga a balze di lana a pieghe verticali che gli lascia scoperta la spalla destra. Il dio è rivolto verso sinistra, ma ha il torso in visione frontale; dalle sue spalle escono raggi ondulati. Il dio esibisce con il braccio destro piegato e levato frontalmente un coltello.

**Tav. 201**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIII, fig. 160.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Shamash è assiso su un trono rivolto a destra, con tiara a corna, chignon, barba lunga a ciuffi verticali, tunica a balze di lana con ciuffi resi a tratti verticali, che gli

lascia scoperta la spalla sinistra. Dalle sue spalle emergono raggi ondulati ed esibisce un bastone. Di fronte e rivolti a lui sono tre divinità maschili, con tiara a corna, barba lunga, busto in visione frontale, abito lungo con orli frangiati che copre loro solo la spalla sinistra. I primi due portano le braccia sul ventre e impugnano un'arma con un manico lungo. L'ultimo leva il braccio destro di fronte al viso in gesto di omaggio. Segue un elemento con punta lanceolata, segmentato, su asta verticale: verosimilmente un albero.

**Tav. 202**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIV, fig. 168.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Apre la composizione un elemento vegetale stilizzato (albero?), seguito da un uomo rivolto verso destra, con capigliatura a caschetto, barba lunga, tunica lunga a pieghe verticali che gli lascia scoperta la spalla sinistra. L'uomo ha il braccio destro piegato al petto, mentre quello sinistro è flesso e alzato di fronte al viso in gesto di omaggio. Un'iscrizione lo separa da Shamash, rivolto al fedele, con tiara a corna, barba lunga, chignon bipartito, raggi che fuoriescono dalle spalle eveste lunga a balze di lana con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba sinistra, che è flessa e sollevata. Il dio appoggia il piede sulla montagna sulla cui sommità vi è un albero tiene il braccio destro disteso lungo il fianco con in mano un'arma tenuta in riposo, e quello sinistro piegato e levato. Assistono alla scena un dio con tiara a corna, barba lunga, doppio chignon, veste a pieghe verticali, che impugna con la mano destra un'arma (ascia?) portata al ventre, mentre con l'altra mano afferra il polso di un fedele. Quest'uomo ha i capelli corti, barba lunga, veste lunga a pieghe verticali che gli copre la spalla sinistra. Tra la teste del dio intercedente e quella del fedele si trova una stella ad otto punte.

**Tav. 203**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIV, fig. 168.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Enki con il viso rivolto a destra, con tiara a corna, chignon bipartito, barba lunga, busto in visione frontale, braccia piegate sul ventre tiene in mano un vaso da cui emergono flutti d'acqua. Verso di lui è

rivolto un dio con tiara a corna, barba e capelli lunghi, busto in visione frontale, gonna a pieghe verticali con cintura, che afferra con entrambe le mani lo stipite di una porta. Segue Shamash, che emerge dalle cime di due montagne. Il dio ha una tiara a corna, chignon bipartito, barba lunga, busto in visione frontale, gonna a pieghe verticali con cintura e spacco frontale da cui fuoriesce la gamba sinistra piegata e sollevata. Porta il braccio destro piegato sul ventre e quello sinistro flesso e levato, con cui esibisce un coltello con la lama segmentata. Verso di lui allunga le braccia un dio con tiara a corna, chignon bipartito, barba lunga, busto in visione frontale e gonna a pieghe verticali con cintura. Segue un uomo barbuto, con gonna con orli a frange, che porta la mano destra di fronte al viso in gesto di saluto e tiene con l'altro braccio un capride.

**Tav. 204**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIV, fig. 170.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. La composizione è aperta da una spada a stella. Segue un fedele con capelli a caschetto, abito lungo a pieghe verticali, con il braccio destro piegato al ventre e il braccio sinistro flesso e sollevato di fronte al viso in gesto di omaggio o di riverenza nei confronti di Shamash. Il dio ha tiara a corna, barba lunga, raggi che emergono dalle spalle, gonna lunga a pieghe verticali con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba destra, che è piegata e sollevata, con il piede appoggiato sulla montagna. Esibisce con la mano destra frontalmente un coltello, mentre tiene il braccio sinistro abbassato lungo il fianco con in mano un'arma dal manico lungo e dritto. Segue un battente spalancato da un dio con tiara a corna, barba lunga, gonna a pieghe verticali con spacco frontale che lascia scoperta la gamba destra.

**Tav. 205**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXIV, fig. 171.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un fedele con capigliatura a caschetto e tunica lunga è introdotto da una divinità intercedente, con tiara, chignon e veste lunga, al cospetto di Shamash. Tra essi e il dio, si trova un elemento riempitivo a forma di asta (vaso, incensiere, altare?). Shamash, con tiara a corna, raggi che emergono dalle spalle, indossa una gonna lunga con spacco frontale e appoggia un piede sulla montagna. Esibisce un coltello con la mano destra,

mentre la sinistra la tiene sul petto. Chiude la composizione un battente della porta del cielo.

**Tav. 206**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXV, fig. 172.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Due attendenti divini spalancano i battenti del cielo, sopra i quali si trovano a sinistra una leonessa e a destra un leone. Il dio sulla sinistra indossa una tiara a corna multiple e una gonna lunga a pieghe verticali con cintura; ha i capelli raccolti con uno chignon bipartito e una barba lunga. Tra le sue gambe e la porta, si trova una mazza in posizione verticale. Tra i battenti, Shamash emerge tra le cime di due montagne. Ha una tiara a corna multiple, codino all'insù, barba lunga, gonna lunga a pieghe verticali da cui fuoriesce la gamba sollevata e piegata e dalle sue spalle fuoriescono raggi. Il dio esibisce un coltello dalla lama curva. Ai suoi lati si trovano dei simboli: una stella sopra una griglia e una spada a stella? L'attendente sulla destra indossa una gonna con pieghe verticali con spacco frontale che lascia scoperta la gamba destra. Segue un dio simile, con mani giunte al ventre, che impugna una verga.

**Tav. 207**



**Fonte dell'immagine:** MOORTGAT-CORRENS 1989, 131.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Due divinità con tiara a corna, barba e capelli lunghi, gonnellino a pieghe verticali, aprono i battenti del cielo, sopra ai quali vi sono due leoni rivolti verso l'esterno. Nel mezzo Shamash emerge tra due cime. Il dio ha una tiara a corna, chignon bipartito, barba lunga, abito lungo a pieghe verticali, fiamme o raggi che emergono da dietro; esibisce un coltello e la sua gamba sinistra, piegata e sollevata, esce dalla gonna. Dietro l'attendente divino sulla destra, un offerente con capelli corti, veste ad orli frangiati, mano di fronte al viso, reca un capride in braccio.



**Tav. 208**

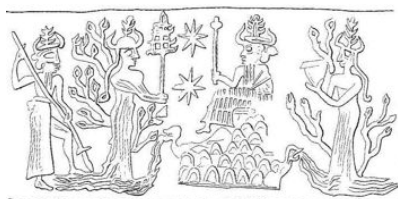
**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXV, fig. 173.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Apre la composizione una spada con stella. Due divinità con tiara a corna, barba lunga, capelli lunghi terminanti a ricciolo, gonna lunga a pieghe verticali, spalancano i battenti del cielo tra cui è rappresentato Shamash, con tiara a corna, chignon bipartito, gonna lunga a pieghe verticali da cui fuoriesce la gamba sinistra sollevata e piegata, con piede appoggiato su una struttura a gradoni. Il dio, con raggi che emergono dalle spalle, esibisce un coltello dalla lama curva.

**Tav. 209**

**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XXI, fig. 144.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un dio (Ningishizzida?) con tiara a corna, viso e busto in posizione frontale, barba lunga, brandisce una mazza con la mano sinistra, mentre il braccio destro è appoggiato sul ventre. Indossa una veste lunga con pieghe verticali e dalle sue spalle fuoriescono due coppie di verghe con la sommità curva. Il dio si trova sul dorso di un grifone dalla pelle a squame, provvisto di una lunga coda, quattro zampe con artigli, muso di rapace con becco e corna e copricapo a corna. Questa creatura, che ricorda l'animale-simbolo di Marduk, sembra avere una lingua doppia sollevata. La segue un dio intercedente, con tiara a corna, barba lunga, gonna lunga a pieghe verticali, rivolto a sinistra, che prende per il braccio una figura di offerente che reca una capra. L'offerente, con capigliatura a caschetto, indossa una tunica con il bordo anteriore frangiato. Segue un'iscrizione.

**Tav. 210**

**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 418, fig. 412.2.

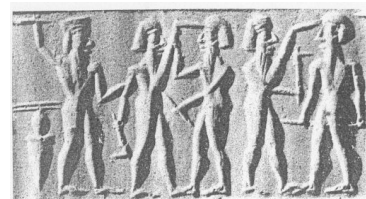
**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico finale, da Mari, che rappresenta sulla sinistra un dio

della tempesta (Ninurta/Baal), con tiara a corna, barba lunga, gonna lunga con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba destra. Il dio regge una lancia puntata verso l'acqua che sgorga dal corpo di una dea con tiara a due corna (come quelle di Naram-Sin) dal cui corpo emergono anche fronde di alberi. Essa regge in mano una specie di stendardo che sembra offrire ad una divinità assisa sulla montagna. Tra la dea e quest'ultimo dio, verosimilmente Anu, vi sono due stelle, una rappresentata sopra l'altra. Il dio indossa una tiara con corna multiple, ha una barba lunga ed è vestito con una veste a balze di lana che gli lascia scoperta la spalla destra. Regge con la mano levata di fronte al viso una mazza a testa sferica. La montagna è resa con il classico motivo a scaglie. Dai suo fianchi escono due specie di protomi di uccello dai cui becchi fuoriescono flutti. Alle spalle del dio è presente un'altra divinità con la veste che è un tutt'uno con l'acqua e dal cui corpo fuoriescono rami, che offre al dio un vaso subconico. Forse questo sigillo è databile alla fase finale della Città II di Mari. Vd. MARGUERON 2004, 418-419.

**Tav. 211**

**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. II, fig. 8.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico. Un eroe con copricapo troncoconico schiacciato, gonnellino con cintura che penzola frontalmente, barba lunga, brandisce una mazza all'indietro contro un capride tenuto per il collo. In mezzo ai due contendenti si trova un'ascia. Un eroe con capelli corti, barba lunga e gonnellino con cintura che penzola frontalmente allunga il braccio sinistro verso una gazzella che è aggredita alle spalle da un leone rampante.

**Tav. 212**

**Fonte dell'immagine:** MAYER-OPIFICIUS 2006, 193, fig. 90.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo accadico, da Ur. A sinistra, si trova uno spazio libero per l'iscrizione, al di sopra di un pugnale. Segue una figura stante rivolta a destra con il busto in visione frontale, con copricapo troncoconico schiacciato, che con la mano sinistra afferra il braccio della figura successiva, mentre l'altro braccio è alzato a brandire un'arma, forse un'ascia. Dopo di lui vi è un uomo stante, rivolto a destra con il tronco in visione frontale, con il braccio destro abbassato con in mano un'ascia, mentre con l'altro braccio alzato colpisce alla testa, oppure tiene

per i capelli, il personaggio che lo segue . Quest'ultimo ha in una mano un'arma (pugnale?) abbassata, e sembra con l'altra mano trattenere il braccio dell'uomo che lo sta aggredendo. Segue un'altra coppia composta da un personaggio che trattiene per i capelli il rivale e impugna con la mano destra un'ascia rivolta contro di esso. Il nemico ha le braccia abbassate e tiene un'arma in posizione orizzontale . Tutti i personaggi sembrano nudi, con una capigliatura a caschetto e una barba lunga. Vd. MAYER-OPIFICIUS 2006, 53.

spalle un bastone con appeso un sacco o una rete. Verosimilmente questa scena rappresenta una spedizione in una terra montagnosa. Si potrebbe trattare di una spedizione per la riscossione del tributo o di un ritorno da un raid con bottino. In testa vi è la guida; al centro il capo-spedizione seguito da uno scriba (forse il proprietario del sigillo), tra due soldati armati di ascia. La figura nuda potrebbe essere un servo o un vinto, seguito da un soldato con parte del bottino. Vd. NIGRO 1997, 369-372.

**Tav. 213**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. XX, fig. 141.

**Descrizione:** Sigillo appartenuto ad uno scriba di nome Kalki che nell'iscrizione si definisce "servo di Ubil-Ishtar, fratello del re", verosimilmente un principe della corte di Sargon (NIGRO 1997, 369). Reperto proveniente dal mercato antiquario (Hillah). Cinque figure avanzano verso sinistra. Le prime due si volgono all'indietro verso la figura centrale e principale della scena. Il primo personaggio sulla sinistra ha capelli mossi raccolti in uno chignon con due nastri e barba corta a ciuffi verticali. Indossa una tunica corta incrociata, che gli lascia scoperta la spalla destra, e delle scarpe a punta all'insù e tiene un arco sulla spalla sinistra, una freccia nella mano destra e una faretra con pendaglio (come nella stele di Rimush, vd. tav. 118). Segue una figura con capelli e barba corti e ondulati, con un abito a ciuffi di lana che gli lascia scoperta la spalla destra, lungo fino alle ginocchia, che ha le mani sul ventre e impugna un'arma dal manico lungo. Vi è quindi una figura con chignon bipartito e barba corta, con un copricapo troncoconico piatto (simile a quelli attestati in vd. tav. 75, 77, 78, 80 intagli da Kish e Mari) e un abito a ciuffi di lana lungo fino alle ginocchia che gli lascia scoperta la spalla destra. Ha il braccio destro disteso lungo il fianco, mentre il sinistro è portato sul ventre e impugna un'ascia con lama perpendicolare al manico o con quattro punte sporgenti. Si tratta forse di Ubil-Ishtar, nominato nell'iscrizione (NIGRO 1997, 371). Segue un uomo rasato, con un abito che gli lascia scoperta la spalla destra, lungo fino alle ginocchia, con i bordi frangiati, che tiene le mani sul ventre (secondo Collon ha una tavoletta in mano). Vi è poi un altro uomo con i capelli e la barba corti e a riccioli, con un abito a ciuffi di lana lungo fino alle ginocchia che gli lascia scoperta la spalla destra. Ha il braccio sinistro piegato al ventre e regge un'ascia con lama perpendicolare al manico, in riposo. Il braccio destro invece è disteso lungo il fianco e impugna un flabello. Sotto l'iscrizione vi è una figura nuda senza barba con i capelli corti, che sembra portare sulle spalle una cassa. La segue un uomo con gonna lunga liscia fino alle ginocchia che sembra portare sulle

## PERIODO DI UR III

### Tav. 214



**Fonte dell'immagine:** POSTGATE – ROAF 1997, 151, fig. 6.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo della scena raffigurata sul rilievo rupestre di Sar-i Pul-i Zohab I, datato al periodo di Ur III o paleobabilonese, in cui è rappresentato un sovrano, probabilmente locale per l'abbigliamento simile a quello del re del rilievo di Sar-i Pul-i Zohab II e di Bitwata (vd. tav. 224, 226), mentre calpesta con il piede sinistro un nemico, forse di origine straniera, prostrato a terra. Il sovrano è stante, di profilo, con il petto in visione frontale, con un copricapo a calotta con estremità posteriore leggermente emergente, dei bracciali al polso sinistro, un gonnellino con orli e un'alta cintura e delle calzature ai piedi. Ha il braccio destro disteso lungo il fianco e impugna con la mano destra una scure fenestrata, la cui lama è appoggiata al suolo, mentre l'altro braccio è piegato al petto e sembra tenere nella mano sinistra il manico di un'arma, forse un'ascia. Dalla cintura sembra pendere un oggetto lungo con punta ricurva (una specie di scimitarra?). Il nemico, di dimensioni minori, è disteso a terra, con le gambe piegate, il busto leggermente sollevato. Ha la mano posta di fronte al volto, forse in gesto di supplica o di protezione. Non è chiaro se sia nudo: sembra infatti che indossi una cintura. Di fronte al volto del sovrano vi è un emblema divino, costituito da un disco astrale al di sopra di un crescente lunare. Vd. MAZZONI 1986, 77-78.

### Tav. 215



**Fonte dell'immagine:** POSTGATE – ROAF 1997, 151, fig. 5.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo della scena raffigurata sul rilievo rupestre scoperto a Darband-i Gawr. Il monumento è stato datato all'epoca di Ur III o al periodo paleobabilonese sulla base del copricapo ad alta falda indossato dal

sovrano, non attestato prima di Gudea e sulla base del tipo di barba, lunga, rettangolare, tipica del periodo neosumerico. Il rilievo rappresenta verosimilmente la conquista del popolo e della regione montuosa locale ad opera di un sovrano mesopotamico (Shulgi?). Rappresenta dunque un re stante, di profilo, rivolto verso destra, con il petto in visione frontale. Indossa un copricapo a calotta con alta falda, una collana con grosse perle all'altezza dello sterno, braccialetti con grani, una larga cintura, un gonnellino liscio che ha l'orlo inferiore obliquo per la posizione gradiente della figura e l'estremità del tessuto che si intravede nella parte posteriore. Il sovrano ha il braccio destro disteso lungo il fianco e impugna un'ascia che tiene in posizione orizzontale, mentre il braccio sinistro è piegato al fianco e impugna un arco. Al di sotto della figura regale vi sono due corpi di nemici nudi, eccetto per la cintura, con capelli a coda lunga come quelli dei vinti nella Stele della vittoria di Naram Sin. Sono disteso con il corpo rivolto verso l'alto, gli arti piegati, in posizioni disarticolate. Non vi sono emblemi divini. Vd. INVERNIZZI 1992a, 335; MATTHIAE 1994, 173, n. 23; MATTHIAE 2000, 51-52.

**Tav. 216**

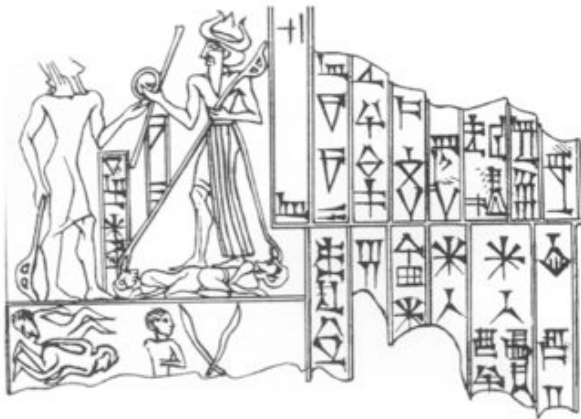


**a**

**Fonte dell'immagine:** a: A. P. 1974, 367.

**Descrizione:** Statua della fine del XXII sec. a.C., di Ur-Ningirsu II di Lagash, in alabastro, alta 55 cm, proveniente verosimilmente da Girsu/Tello, il cui corpo appartiene alla collezione del Louvre, mentre la testa al Metropolitan Museum di New York. Rappresenta il sovrano stante con le mani giunte al petto, con copricapo ad alta falda, privo di barba e con tunica lunga che gli lascia scoperta la spalla destra. Sulla base sono rappresentati degli uomini con copricapo ad alta falda, barba appuntita a riccioli, tunica corta con larga cintura, inginocchiati. Recano in mano delle ceste con delle offerte di diverso tipo.

**Tav. 217**



**Fonte dell'immagine:** ORNAN 2007, 67, fig. 6.

**Descrizione:** Sigillo di Attaya, servo di Shu-iliya, re di Eshnunna, vassallo di Ibbi-Sin (2028-2004 a.C.) della III dinastia di Ur, scoperto a Tell Asmar. A destra è rappresentato il dio Tishpak, stante, di profilo, rivolto a sinistra, con il busto nudo in visione frontale, al di sopra di due nemici a terra. Il dio porta una tiara a corna e ha una lunga barba e una massa di capelli sulla nuca. Indossa una lunga gonna a pieghe verticali al di sopra di un gonnellino. La gamba destra in posizione incedente è scoperta. Il dio porge con la mano destra un anello e una canna al sovrano Shu-iliya, di fronte a lui. L'altro braccio di Tishpak è piegato al ventre e la mano impugna una scure fenestrata e una corda le cui estremità terminano su due anelli infilzati nei nasi e nelle bocche dei nemici calpestati. Questi sono di dimensioni minori e nudi (a parte forse una cintura nel caso della figura sulla destra) e hanno gli arti piegati a terra, mentre la loro testa è rivolta in alto verso il dio. I loro corpi sono rivolti in posizione antitetica. Hanno i capelli corti. Il re di Eshnunna, di dimensioni poco più piccole rispetto a Tishpak, è rappresentato stante, di profilo, rivolto a destra, con il petto in visione frontale. Ha una barba più corta rispetto a quella del dio ed è vestito con un abito liscio che gli copre solo le cosce. Ha il braccio destro disteso lungo il fianco e impugna una scure fenestrata di grandi dimensioni. L'altro braccio è piegato verso l'alto a ricevere l'anello e la canna. Nel registro inferiore vi sono, al di sotto della figura del sovrano, due nemici di dimensioni minori, distesi, nudi, con le gambe leggermente flesse e le braccia distese lungo i fianchi, orientati in senso opposto. A destra è rappresentato il busto di un uomo rivolto verso destra, con capelli corti, petto in visione frontale, braccio sinistro piegato al petto, verso due elementi lineari che in basso si incrociano. Vd. FRANKFORT *et alii* 1940, 202-203.

**Tav. 218**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, plate LII, fig. 472.

**Descrizione:** Sigillo in lapislazzuli conservato al British Museum, di provenienza sconosciuta, datato al periodo di Ur III/età di Simashki (XXI sec. a.C.). A sinistra è rappresentata una dea con una veste a balze di lana e una tiara a più corna, con delle armi che le escono da dietro le spalle. La dea ha il braccio destro piegato al ventre, mentre l'altro è piegato e sollevato e forse impugnava una mazza. Di fronte a lei è rappresentato il re deificato, con copricapo ad alta falda, barba lunga, petto nudo in visione frontale, un corto gonnellino. Impugna una mazza multipla con la mano destra alzata, mentre l'altro braccio è disteso lungo il fianco e impugna una scure fenestrata. Il sovrano calpesta con il piede destro un uomo a terra, con le gambe piegate, il busto leggermente sollevato, che alza una mano di fronte al volto in segno di supplica. Sul sigillo vi è anche un'iscrizione che menziona il nome di varie divinità e il sovrano Zardamu, "re forte, re di ĦarĦar (forse in Kurdistan) e re delle quattro parti, amato da Nergal e sposo di Ishtar". Vd. COLLON 1982, 170; SOLLBERGER 1980, 63-65.

**Tav. 219**



**Fonte dell'immagine:** BUCHANAN 1981, 270, fig. 710.

**Descrizione:** Sigillo in ematite del periodo di Ur III, sulla cui parte sinistra sono rappresentati un adorante, un crescente lunare, un re assiso su trono con coppa e un altro adorante capovolto rivolto verso sinistra. A destra, una figura con copricapo a calotta, barba lunga, petto in visione frontale, gonna corta, brandisce un'arma con la mano sinistra sollevata all'indietro e impugna un'altra arma con l'altra mano. Questo personaggio calpesta una figura umana seduta a terra, con mano alzata di fronte al volto in segno di supplica. Vd. BUCHANAN 1981, 270, fig. 710.

**Tav. 220**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. LI, fig. 465.  
**Descrizione:** Sigillo del periodo di Ur III, con tracce di iscrizione. A sinistra si trova una figura di adorante con le braccia piegate e sollevate di fronte al viso, preceduta da una divinità intercedente, al cospetto di una figura con abito lungo a pieghe verticali da cui fuoriesce la gamba destra, che calpesta una figura umana a terra. Questo personaggio ha il braccio destro piegato e sollevato, mentre l'altro è piegato al ventre e forse impugna una mazza. Di fronte al suo viso vi è un crescente lunare.

**Tav. 221**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. LII, fig. 470.  
**Descrizione:** Sigillo del periodo di Ur III. A sinistra si trova una divinità femminile intercedente, rivolta a destra, con tiara a corna, chignon, abito lungo a pieghe verticali con braccia piegate e sollevate di fronte al viso. La precede una figura forse regale, rivolta a destra verso un dio, con copricapo a calotta, imberbe, abito lungo con orli frangiati, che gli lascia scoperta la spalla destra. Ha il braccio destro piegato e sollevato di fronte al viso in gesto di saluto o preghiera, mentre l'altro braccio è piegato al ventre. Tra questo personaggio e il dio, c'è un vaso con spiga e fronde a terra. Conclude la scena una divinità maschile con copricapo a due corna, chignon bipartito, barba lunga, abito lungo smanicato, gonna a pieghe verticali, che impugna con la mano destra sollevata una mazza a tre teste, mentre con l'altra mano portata al ventre impugna una scure con manico curvo, appoggiata alla spalla. A destra della scena si trova l'iscrizione.

**Tav. 222**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1982, pl. LII, fig. 471.  
**Descrizione:** Sigillo del periodo di Ur III. Sulla sinistra una figura di fedele di profilo, con capelli corti, imberbe, tunica lunga con orli frangiati, è rivolta a

sinistra. Ha il braccio sinistro piegato al ventre, mentre l'altro è piegato e sollevato di fronte al viso in gesto di preghiera. Davanti a lui si trova una creatura felina, alata, con zampe di rapace, rampante, che impugna con le zampe anteriori uno stendardo a triplice testa di mazza, appoggiato su una montagna stilizzata. In posizione speculare, una divinità maschile, verosimilmente Nergal, impugna anch'egli l'arma / stendardo divino. Il dio indossa una tiara a corna multiple e una gonna lunga a pieghe verticali; ha una barba lunga e i capelli raccolti con un codino all'insù. Ha il braccio sinistro disteso lungo il fianco e impugna una scure fenestrata con manico curvo. Anch'egli appoggia il piede destro sulla montagna. A destra della scena si trova l'iscrizione.

**Tav. 223**



**Fonte dell'immagine:** SUTER 2012, 455, fig. 22.  
**Descrizione:** Sigillo appartenuto alla consorte di Shulgi, Geme-Ninlila. A sinistra una donna di profilo, con codino all'insù, abito lungo ha il braccio sinistro piegato al ventre, mentre quello destro è sollevato e reca in mano un vasetto. Di fronte a lei vi è Shulgi con barba lunga, copricapo a falda alta, gonna lunga. Ha il braccio destro piegato e sollevato, mentre quello sinistro è portato al ventre e impugna una mazza con la testa inserita tra due estremità appuntite. È in posizione gradiente: appoggia il piede destro su una montagna stilizzata. Alle sue spalle è rappresentato un capride rampante a lato di una pianta. Segue l'iscrizione.

PRIMA META' DEL II MILLENNIO A.C.  
BRONZO MEDIO PERIODO PALEOBABILONESE E PALEOASSIRO

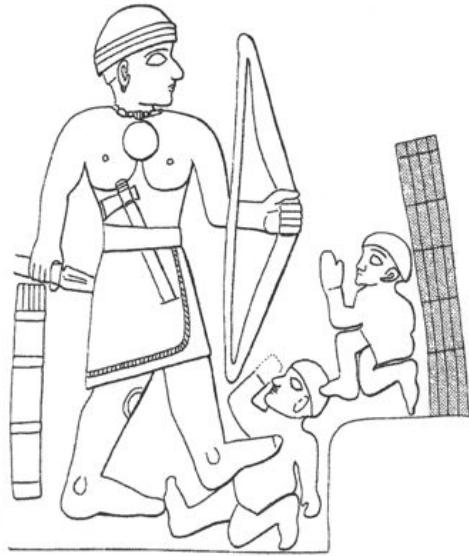
Tav. 224



**Fonte dell'immagine:** POSTGATE – ROAF 1997, 151, fig. 7.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo di un rilievo scolpito su un dirupo nei pressi di Sar-i Pul (Sar-i Pul-i Zohab II) negli Zagros, nel Kurdistan iraniano. È datato al periodo della prima dinastia di Isin o paleobabilonese. La scena è inserita all'interno di una cornice dagli angoli arrotondati. Sulla sinistra è rappresentato Anubanini, capo della tribù dei Lullubei, localizzati a nord dell'Elam, stante, di profilo, rivolto verso destra, con il busto in visione frontale. Il re è la figura di dimensioni maggiori. Ha capelli corti e una barba lunga a punta, resa sulle guance a riccioli, mentre più in basso, a ciuffi lunghi ondulati. Tiene il braccio destro disteso lungo il fianco e nella mano una scure fenestrata, abbassata, mentre ha l'altro braccio piegato al petto e reca in mano una freccia e un arco. Indossa un copricapo a calotta con un'alta falda e una gonna a balze di lana che termina all'altezza delle ginocchia. Il tessuto sopra la coscia sinistra è liscio a parte l'orlo frangiato. La gonna è fissata alla vita da una spessa cintura sotto cui è infilato un pugnale. Porta poi una collana, bracciali a due cerchi ai polsi e dei calzari. Con la gamba sinistra calpesta un nemico supino a terra, di fronte alla dea Ishtar. Di fronte al volto del re vi è il disco solare. Il nemico indossa un copricapo a ciuffi ondulati; è nudo; ha le gambe piegate, il busto sollevato da terra, il braccio sinistro piegato, la mano destra portata di fronte al viso in segno di resa. Ishtar è rappresentata stante, rivolta a sinistra, al di sopra della testa dell'uomo a terra. La dea indossa una tiara a corna multiple, un abito lungo a pieghe orizzontali a ciuffi ondulati, che le lascia scoperta la spalla sinistra, ha un'acconciatura a codino e porta ai polsi bracciali a più cerchi e un collare molto elaborato. Dalle spalle fuoriescono delle armi (conservate solo a destra): due mazze e una scure fenestrata nel mezzo. La dea con la mano destra porge al re un anello; l'altro braccio è abbassato dietro la schiena e con la mano tiene una fune che termina sugli anelli posti al naso di due nemici, nudi, inginocchiati, sulla destra. I prigionieri sono di piccole dimensioni. Gli uomini hanno la gamba destra piegata con il piede appoggiato a terra, mentre il ginocchio sinistro e la punta del piede sinistro toccano il suolo; i loro polsi sono legati dietro la schiena. Hanno una barba corta e un copricapo a calotta; il loro busto è rappresentato in visione frontale, con il petto e le costole indicate. Al di sotto di questa scena, separata da una linea spessa, è rappresentata una teoria di sei uomini nudi, barbuti, con i polsi legati dietro la schiena, che avanzano verso destra. Cinque di loro indossano un copricapo a calotta, mentre il primo a destra porta un copricapo a piume. Vd. MATTHIAE 2000, 153; NASRABADI 2004, 291-303.

**Tav. 225**



**Fonte dell'immagine:** POSTGATE – ROAF 1997, 149, fig. 5.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo di un rilievo rupestre scoperto a Shaikhan, nel sud-est iracheno, datato al periodo paleobabilonese. Il rilievo è largo 83 cm dalla faretra, a sinistra, all'iscrizione, sulla destra. Il re, alto 89 cm, è rappresentato in piedi, di profilo, rivolto verso destra, mentre calpesta un nemico, di fronte ad un altro inginocchiato. Indossa una copricapo a cuffia con tre bande orizzontali ed è privo di barba. Indossa una stretta collana a perle decorata con un grande pendente a forma di disco, appoggiato sullo sterno, nonché un orecchino. Il petto è in visione frontale, e indicato. Il braccio sinistro è piegato a tenere un arco; ha il braccio destro abbassato e impugna una freccia. In basso vi è una faretra piena di frecce in posizione verticale. Il sovrano indossa una gonna corta, liscia, a portafoglio, con orlo e una spessa cintura dentro cui è inserita un'ascia. È scalzo. I due nemici sono di piccole dimensioni, indossano un copricapo a calotta e forse una corta tunica. Entrambi hanno la mano destra portata di fronte al viso in atto di resa o di sottomissione e sono privi di barba. Dietro la figura inginocchiata vi è un'iscrizione, redatta in colonne verticali, parzialmente conservata: "... figlio di ... eresse un'immagine quando io/egli... la terra di...chiunque danneggi l'immagine, i suoi figli e il suo nome possano Shamash e Adad, mie divinità, ...". Si tratta verosimilmente di un'opera locale, per l'aspetto del personaggio, la qualità del rilievo e per i nomi. Vd. EDMONDS 1966, 159-160; POSTGATE – ROAF 1997, 143-156.

**Tav. 226**

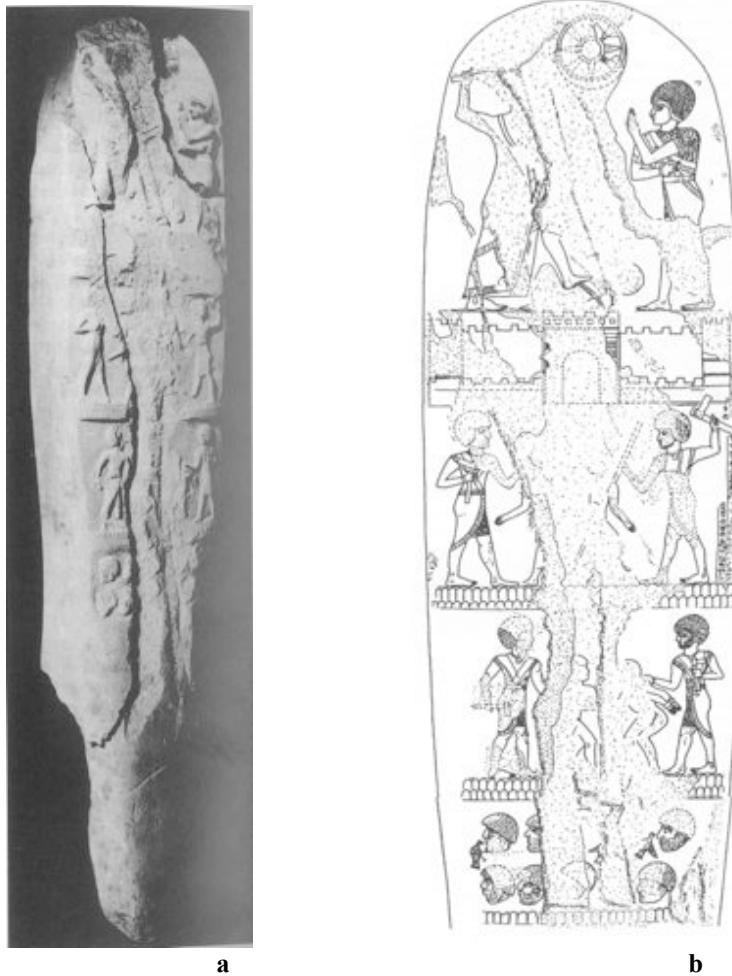


**Fonte dell'immagine:** POSTGATE-ROAF 1997, 153, fig. 8.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo di un rilievo rupestre, scavato su una parete di calcare giallastro, scoperto a Bitwata, in una località chiamata Bardi Sanjian, nell'Iraq nord-orientale, negli Zagros, datato al periodo paleobabilonese o mediobabilonese. Non è stato rinvenuto in situs, quindi su una parete, avendo l'area del rinvenimento subito delle frane. A sinistra è rappresentato un re che calpesta un nemico, al cospetto di una dea. Le dimensioni del re e della dea sono le stesse. Il sovrano è rivolto a destra, verso la dea, ma il petto, nudo, è in visione frontale; è privo di barba. Indossa un



copricapo a tesa larga, decorato con un motivo ripetuto di crescente lunare, una gonna con multipli orli, una cintura spessa in cui forse era inserito un pugnale. Porta una stretta collana di perle e dei bracciali sul polso destro. Con la mano sinistra, portata al petto, tiene un arco e con la destra una scure fenestrata, tenuta con il braccio in riposo, lungo il fianco. È scalzo. L'immagine della dea è in peggior stato di conservazione. Indossa una tiara a quattro coppie di corna, una lunga veste a balze a ciuffi ondulati. La spalla destra è coperta da un tessuto che arriva fin al gomito, mentre il braccio destro è coperto dalla veste di lana. I suoi capelli, raccolti in un codino, cadono su una larga collana a perle; al polso destro porta dei bracciali. Con la mano destra porge al re un bastone (verosimilmente insieme all'anello, che è andato perduto). Nella mano sinistra, portata al ventre, stringe un oggetto con estremità a due volute. Forse tra il sovrano e la dea c'era un simbolo astrale. Il nemico supino a terra è molto più piccolo rispetto alle altre due figure. Ha le gambe piegate, il busto sollevato da terra, il braccio sinistro piegato, mentre porta la mano destra di fronte al viso in segno di resa o di supplica. È barbuto e indossa un gonnellino corto, un copricapo a ciuffi di lana. È calpestato sul ventre e sul petto dal piede sinistro del re. Il rilievo presenta un'iscrizione tra le figure, su sette colonne, più un'ottava al di fuori dei bordi, sotto la figura del vinto, che riporta l'elenco del tributo imposto. Nel testo dell'iscrizione sono elencati gli dei che hanno aiutato il sovrano in battaglia; sono enumerate le città distrutte e conquistate ed è narrato il successivo assoggettamento delle località ribelli che avevano negato il tributo. È menzionato l'atto di realizzazione di quest'opera, destinata ad essere collocata presso Kullunnun, la terra conquistata, che evidentemente corrisponde alla località di ritrovamento del reperto. Segue la lista delle maledizioni e l'elenco del tributo. Sono state notate delle somiglianze tra questo rilievo e quelli di Sar-i Pul-i Zohab I e II: l'abbigliamento simile del sovrano, la posa dei nemici e i loro capelli corti e la barba. Inoltre sono stati riscontrati elementi in comune anche nei testi delle iscrizioni (per esempio, il comune elenco delle divinità e la menzione di Nishpa e di Ninsianna), tanto che si è ipotizzato che l'iscrizione di "Annubanini 2" appartenga ad un re di Simurru, forse ad Iddi(n)-Sin o a suo figlio Anzabazuna. Il testo dell'iscrizione è alto 93 cm e spesso 92 cm e recita: "An, Enlil, Ninḫursag, Enki, Sin, Adad, Shamash, Ishtar, il suo dio Ninsianna e il suo signore Nishpa, diedero a lui, Iddi(n)-Sin, l'eroe tra gli dei, re potente, re di Simurru e re dei nove *kulishum* (distretti), uno scettro stabile, un abito e splendore,... la popolazione dei suoi nemici nella terra di Nimum... (le città) di Ḫaprizani, Shulute, Ailaki, Kubanniwe, Tiriukkinashwe, Iddin-Sin, il potente, le distrusse in una sola notte. Egli distrusse Nilip... Giovani e vecchi... egli sconfisse la sua (terra o città). Quanto a Kulun(n)um - Nimum la mise nelle mani di Simurru, e Iddin-Sin, il potente, lo rese un uomo destituito. La terra di Nimum, che dai suoi primi giorni non aveva recato tributo a nessuno, Iddin-Sin, il potente re, la costrinse a piegarsi ai piedi di Nishpa, suo signore; oro, pecore, grandi capre, il tributo di Simurru. Shikshabum... il *kulishum* si ribellò e prese Aurnahush per il suo governo. Allora, egli distrusse la città, li distrusse. E quanto a Aurnahush, il nemico, lo ammazzò. (Sul resoconto di tutto questo), feci mettere la mia immagine presso Kulunnun. Chiunque cancellerà la mia immagine e la mia iscrizione, o, a causa di questa maledizione, inciterà altri a farlo, anche per quest'uomo, possano An, Enlil, Ninḫursag, Enki, Sin, Adad, Ishtar, il mio signore Ninsianna, il mio signore Nishpa, Shamash, il signore della giustizia e ... gli dei grandi, maledirlo con una terribile maledizione. Possano loro prendere il suo seme. Possano loro strappare la sua radice. Possano loro non dargli un erede e una prole. Possa la vita essere terribile per lui. Come la pioggia (al momento) del raccolto possa essere dura per il (suo) giovane e vecchio. Tributo da offrire 100 corde di fichi, ognuna lunga 6 cubiti - 1 fico (rappresenta 1) pecora che procrea, 1 fico (rappresenta 1) capra che procrea - egli stabilì come tributo." Vd. AL-FOUADI 1978, 122-129; MATTHIAE 2000, 154; POSTGATE – ROAF 1997, 152; SHAFFER *et alii* 2003.



**Fonte dell'immagine:** a: MATTHIAE 2000, 94, b: CHARPIN 2004, 159, fig. 1.

**Descrizione:** Stele della vittoria del re Dadusha di Eshnunna, scoperta nella valle dello Zab, nell'area di Tell Asmar, datata al periodo paleobabilonese. Il monumento commemora una battaglia combattuta contro Qabara. Nel testo della stele, inciso sulle facce laterali, leggiamo che essa era destinata ad esser collocata nel tempio di Adad é-temen-ur-sag, ma è stata trovata fuori contesto. La stele è in calcare, è alta 180 cm, larga 37 cm e spessa 18,5 cm. La sua sommità è arrotondata mentre la parte inferiore è conica, forse per permetterle il suo inserimento nel suolo o in una base. Presenta sulla parte frontale una rappresentazione a rilievo organizzata su quattro registri. Le dimensioni dei registri aumentano progressivamente verso la centina. I tre registri inferiori sono separati da un motivo composto da due file di scaglie che simboleggiano il terreno montuoso, mentre la scena in alto, quella principale, è rappresentata al di sopra di una doppia cinta muraria di una città, con una porta centrale e torri angolari. Nel registro inferiore vi sono due file di teste, di profilo, rivolte verso sinistra, caratterizzate da un copricapo a calotta e da una corta barba. Due volatili di piccole dimensioni beccano il naso e la bocca di due teste. Nel secondo registro due soldati stanti, di profilo, trattengono per le spalle due uomini con i polsi legati dietro la schiena, le gambe piegate e il busto piegato in avanti, di piccole dimensioni. I soldati indossano un copricapo a calotta, simile ad un casco, e un corto abito smanicato con orli frangiati nonché delle collane con pendagli circolari. Hanno una barba corta. Stringono al petto un'ascia. Nel terzo registro due soldati, vestiti come quelli del registro sottostante, stanno per colpire con una lancia due nemici, in mezzo a loro, di cui restano solo le braccia e le gambe, che verosimilmente erano di dimensioni minori, nudi, disarmati e rivolti verso gli aggressori. Il guerriero a sinistra tiene un'ascia al petto, mentre l'altro la brandisce sollevandolo dietro le spalle. Nell'ultimo registro il sovrano Dadusha è rappresentato nell'atto di calpestare una figura umana prostrata a terra e di brandire con la mano destra alzata un'arma, forse un harpé. L'uomo calpestato è Bunu-Eshtar, re di Qabara. Di fronte al re vi è un uomo, con copricapo simile a quello dei soldati, ma senza barba e con un abito leggermente diverso. Questo personaggio è rappresentato di profilo, con il braccio destro piegato al ventre e con la mano sinistra sollevata di fronte al viso in gesto di riverenza. In alto al centro della centina vi sono il disco solare e il crescente lunare, simboli divini di Sin e Shamash, che, in base al testo, rinforzano l'esercito e brillano, prolungando gli anni di regno. Il testo è iscritto sui lati e in parte sulla faccia principale, per un totale di 220 righe. Il testo è costituito da dieci sezioni di lunghezza diversa: nella prima vi è un inno ad Adad; nella seconda la dedica al dio; nella terza è indicato il dedicante, il re Dadusha; nella quarta si parla della fissazione del destino da parte di Anum ed Enlil e della concessione al sovrano delle capacità per vincere da parte di Tishpak e di Adad; nella quinta è narrata la battaglia contro Qabara; nella sesta si parla della

costruzione della fortezza di Dur-Dadusha; nella settima è descritta l'iconografia della stele ed è menzionata la sua installazione del tempio di Adad; nell'ottava vi è una preghiera per Adad; nella nona è indicata la funzione commemorativa della stele; nell'ultima sezione vi è l'elenco delle azioni da punire e quello delle maledizioni relative. Riportiamo il testo dell'iscrizione tradotto: "Adad, figlio eroico di Anum, a cui gli dei grandi hanno donato in modo preminente il compimento della forza: un ruggito potente, che fa tremare il cielo e la terra; dalla testa alta; la cui intensità dei lampi spaventa, che fa piovere violentemente dei chicchi di grandine devastatrice sul paese nemico; il signore sul cui ordine è fondata la prosperità al paese dal suo oriente al suo occidente; che fa abbondare una piena inesauribile per il paese. Per Adad, il guerriero perfetto, che rinnovi per sempre il destino del suo (di Dadusha) regno. Dadusha, figlio di Ipiq-Adad, re forte, il cui nome è pronunciato in modo elogiativo, dal suo concepimento, per esercitare la regalità sulla totalità dei paesi; il beneamato di Tishpak; il re avveduto, a cui il suo dio Adad ha grandemente fissato come destino di far cadere i suoi oppositori grazie ad un'arma potente; il re di Eshnunna; membro di una dinastia eterna, che il signore Shamash ha esaudito i suoi desideri e a cui ha grandemente attribuito l'annessione del paese dei suoi nemici, Dadusha, il più grande eroe dei re, che lega i nemici, che mette la punizione della sua arma potente dentro il paese dei suoi avversari; che ha acquisito una grande fama di vittorioso nel combattimento, il figlio di Ipiq-adad, sono io! Quando Anum ed Enlil, tramite il loro augusto decreto, mi hanno incaricato nobilmente di esercitare per sempre la regalità universale e di governare la totalità dei popoli, per ordine dell'eroico Tishpak e di Adad, mio dio, l'arte di combattere mi è stata donata grandemente, che fa cadere tutti i malvagi ed eleva Eshnunna. Allora Qabara, che tra i re precedenti che hanno esercitato il potere ad Eshnunna e i sovrani che sono esistiti in tutti i paesi, nessun re aveva osato (marciare per) assediare - questo paese, che mi è stato ostile invece di sottomettersi con timore all'enunciazione della mia importante fama - inviai contro di esso una truppa molto preparata di 10000 uomini; grazie all'arma potente dell'eroe di Tishpak e di Adad, mio dio, marciai contro quella terra come una falce temibile. Nessun alleato, né tutti i suoi guerrieri, - veramente nessuna persona può essermi d'ostacolo! - Grazie alla mia arma potente, mi impadronii in un batter d'occhio delle sue vaste città, Tutarra, Hatkum, Hurara, Kirhum e dei suoi (altri) grandi possedimenti; feci veramente condurre a Eshnunna, la mia città regale, i loro dei, la loro popolazione prigioniera e i loro beni meglio conservati. Dopo aver reso deserto l'area e devastato il suo vasto paese, mi avvicinai con energia a Qabara, la sua capitale. Mi impadronii di questa città in dieci giorni, accerchiando il muro di cinta, ammucciando la terra, grazie a delle breccie, ad un assalto finale e alla mia grande forza. Feci subito prigioniero il suo re, Bunu-Eshtar, grazie al colpo della mia arma potente e feci veramente condurre rapidamente la sua testa a Eshnunna. Di colpo feci perdere il morale ai re che avevano combattuto con lui e ai suoi alleati e stesi su di loro il silenzio. I numerosi prigionieri, le ricchezze considerabili di questa città, oro, argento, pietre preziose, beni di lusso di qualità, e tutto quello che il paese possedeva, lo portai in trionfo ad Eshnunna, la mia città regale e lo mostrai agli abitanti del paese superiore e inferiore, piccoli e grandi. Tutto quello che restava nel paese: questa città, il suo vasto territorio e i suoi possedimenti, li diedi in dono a Shamshi-Adad, re di Ekallatum. In alto, nel paese di Subartu, dal paese di Burunda e il paese di Eluhtum, fino alla montagna di Lullûm, sottomisi senza pietà questo paese con il mio esercito potente. Feci in modo che i re che esistono in tutti i paesi non cessassero di lodarmi per sempre. Durante lo stesso anno, sulla riva del Tigri, fortificai Dur-Dadusha, la mia città-frontiera e feci esistere la mia buona fama per il tempo avvenire. Al fine di una fama eterna (feci scolpire una stele) su cui (si trova) una rappresentazione di me come eroe in atto di colpire, che invincibile nel combattimento aureola grandemente in vista dell'annientamento del paese nemico. In alto, Sin e Shamash, che rinforzano il mio esercito, appaiono brillanti per prolungare gli anni del mio regno. Sopra il muro di Qabara, Bunu-Eshtar, il re del paese di Arbela, che catturai senza pietà grazie alla mia arma potente, che il mio piede calpesta (e su cui) si tiene con fierezza. In basso, dei guerrieri feroci tengono con attenzione dei prigionieri; (stela) in cui il rilievo è senza pari, che è stato fatto grazie all'opera eccellente degli artigiani e all'ottima concezione, che è al di là di tutte le lodi. Affinché interceda quotidianamente in mio favore davanti ad Adad, il dio che mi ha creato e affinché rinnovi il destino del mio regno, l'installai per sempre dentro l'Etemenursag, il tempio di Adad, il dio che mi ha elevato. O Adad, dai in dono a Dadusha, il principe che ti riverisce, un'arma potente che si impadronisca dei suoi nemici, una vita eterna, degli anni di prosperità e di abbondanza. Affinché il paese trasmetta all'avvenire per sempre le mie lodi, affinché l'anziano ripeta al giovane i miei atti eroici, per questo, feci iscrivere una stele (che renda la mia) fama eterna. Colui che, animato da malvagie intenzioni, ordinerà di cancellare la mia figura, che la priverà del suo basamento e la nasconderà in un luogo inaccessibile allo sguardo, chi la getterà nell'acqua, chi la seppellirà nel suolo, chi la distruggerà con il fuoco, chi cancellerà il mio nome iscritto e iscriverà il suo, o a causa delle maledizioni faccia fare il lavoro a qualcun'altro, dicendo: "Cancella il suo nome iscritto e incidi il mio nome!", questo re, che Anum, Enlil, Sin, Shamash, Tishpak e Adad, mio dio, come anche gli altri grandi dei lo maledicano con cattiveria senza restrizioni; che loro lo privino di tutta la considerazione nel paese! Che gli Anunnaku, quelli del cielo e della terra, formulino contro questo soggetto il giuramento senza pietà di distruggere la sua discendenza e tutta la sua famiglia! Che Ninurta, il protettore dell'Ekur, lo privi di una discendenza che commemori il suo nome! Che disperda i suoi beni lontano." Nel testo si legge che la città fu poi donata a Shamshi-Adad, re di Ekallatum, questo perché in realtà i due eserciti erano alleati. Vd. CHARPIN 2004, 151-178; ISMAIL 2003, 129-156; MATTHIAE 2000, 94; NADALI 2008.

Tav. 228



a



b



c



d

**Fonte dell'immagine:** a: DE GENOUILLAC 1010, pl. V; b: *ibid.*, pl. VI; c: CHARPIN 2004, 163, fig. 2; d: INVERNIZZI 1992, 82.

**Descrizione:** Frammento di stele in basalto, alto 49 cm, largo circa 55 cm, spesso 16 cm, conservato al Louvre, datato all'epoca di Shamshi-Adad I (1813-1781 a.C.). È stato scoperto nella regione del Sinjar, nella località di Mardin. La stele era divisa in registri separati da bande in rilievo. A sinistra è rappresentato un uomo di profilo, rivolto verso destra, che indossa una veste con orli frangiati che termina all'altezza delle ginocchia, che gli lascia scoperta la spalla destra, mentre la sinistra è coperta da una stola. Questa figura, di cui mancano il volto e il piede destro, calpesta con la gamba sinistra un nemico supino a terra; impugna con la mano destra un'ascia che infilza sulla testa della vittima, mentre con la mano sinistra sembra colpirla al volto con un bastone o una lancia. L'uomo a terra ha il busto sollevato da terra, le gambe piegate, si sostiene con la mano sinistra appoggiata a terra, mentre tiene la mano destra di fronte al naso in gesto di supplica (ha le dita nella stessa posizione della statuette dell'orante dell'epoca di Hammurabi). Quest'uomo indossa un copricapo con ciuffi ondulati di lana, una tunica lunga, smanicata, con collo a v, orli e cintura. È rivolto verso il suo aggressore. Alle sue spalle rimangono delle gambe coperte all'altezza delle cosce da una veste con uno spacco frontale con orlo decorato. Sull'altro lato, a sinistra si è conservata la parte inferiore del corpo di una figura che indossa una lunga veste con spacco centrale con doppio bordo frangiato, mentre a destra si è conservata parte di un corpo d'uomo, abbigliato in modo simile, con le braccia piegate al ventre, con ceppi ai polsi. La stele presenta un'iscrizione che recita: "...ho riflettuto. Secondo l'ordine di Enlil, grazie alla forza del mio attacco, ho assicurato la presa a viva forza della fortezza di Arrapha in sette giorni. Sacrificai a (lacuna di cinque righe). Entrai nella città alta. Abbracciai i piedi di Adad, mio signore e organizzai questo paese. Installai ovunque dei miei incaricati e nella stessa Arrapha celebrai la festa di *humtum* per Shamash e Adad. Nel mese di *niggallum*, nel giorno venti, attraversai lo Zab (Piccolo). Mi diressi verso il paese di Qabra, distrussi le messi di quel paese, mi impadronii nel mese di *maqrânum* di tutti i luoghi fortificati del paese di Arbela, installai le mie guarnigioni. Sola restava Qabra. Di questa città che in un mese non riuscii a prendere, di questa città, nel mese di *kinûnum* grazie alle mie potenti armi, mi impadronii". Vd. CHARPIN 2004, 162-163; INVERNIZZI 1992a, 82; MATTHIAE 2000, 132; MATTHIAE 1994, 176, n. 60.



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 2000, 157.

**Descrizione:** Questa stele detta “stèle spezzata”, conservata al Louvre, proviene dall’Elam ed è datata alla metà del II millennio a.C. (epoca dei Sukkalmahhu, XVIII-XVII sec. a.C.). È alta 74 cm e larga 36 cm. È in arenaria e vi sono tracce di pittura gialla su di essa. In origine era decorata a rilievo sui quattro lati (solo tre facce sono leggibili). La composizione è strutturata su registri sovrapposti, separati da fasce. La prima faccia è divisa in tre registri: in quello superiore vi è un leone passante, sotto ad esso una coppia di dei affrontati e nel registro inferiore vi sono due corpi umani distesi. Le due figure divine sono di grandi dimensioni e rappresentano le maggiori tra tutte quelle raffigurate sulla stele. A sinistra vi è una dea, con la tiara a corna, una veste lunga decorata a strette balze orizzontali, con pieghe oblique. La dea ha le braccia piegate e le mani alzate vicino al mento. Il dio, con barba lunga, indossa una tiara a corna e una veste liscia che scende fino alle caviglie. Ha il braccio destro piegato e sollevato. Nel registro inferiore, solo la figura a destra si è conservata bene: si tratta di un uomo nudo, supino, con barba e capelli lunghi, con le gambe piegate verso l’alto, il petto in visione frontale, le braccia aperte e distese lungo i fianchi. Verosimilmente si tratta di nemici morti. Su un altro lato, in alto, si sono conservati i piedi di una figura, di profilo, rivolta verso destra, che indossava una veste lunga con orli a ciuffi di lana, sopra un podio decorato a rettangoli verticali. La fascia divisoria è decorata con un motivo a cerchi. Nel registro centrale vi è una figura maschile, di profilo, rivolta a destra, incedente, (nuda?), con capelli e barba lunghi, che tiene in mano uno stendardo con sommità a disco posto su un elemento a corna rovesciato. Nel registro inferiore è rappresentato uno stambecco rampante, con la testa rivolta all’indietro, verso sinistra. Su un’altra faccia, in alto è rappresentato un toro androcefalo, di profilo, rivolto verso destra, che regge in mano uno stendardo. Nel registro centrale vi è una figura divina, di profilo, rivolta a destra, in posizione incedente. Indossa una tiara a corna, un abito lungo che le lascia scoperta la spalla sinistra ed è composto da una gonna lunga a pieghe ondulate con orlo inferiore frangiato, con cintura e spacco frontale, da cui fuoriesce la gamba nuda e che svela parte di un gonnellino a pieghe ondulate. Con la gamba sinistra calpesta la testa di un leone, accovacciato ai suoi piedi e rivolto a destra. Tiene in mano uno stendardo, con la sommità a sfera al di sopra di un elemento a crescente lunare capovolto, forse due fronde. Ha una corta barba. Questa figura è stata interpretata come Ishtar per il suo aspetto guerriero e per la presenza del leone. Tale iconografia della dea è attestata nella glittica babilonese e nel dipinto murale dell’ “Investitura” della sala del trono a Mari. Nel registro inferiore vi sono due capridi affrontati rampanti ai lati di una pianta stilizzata della stessa forma della punta dello stendardo di Ishtar, che ricorda un fiore di giglio. Sulla faccia posteriore, del registro superiore restano solo le gambe di due figure in marcia verso destra. Gli altri due registri sono gravemente danneggiati. È possibile che questa opera celebrasse una vittoria militare con scene divine, rituali e eroiche. Vd. AMIET 1966, 286, 308; MATTHIAE 2000, 155-157.

Tav. 230



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 2010, tav. XXII, 1-2 e p. 293, fig. 153.

**Descrizione:** Bacino rituale (TM.65.D.226), decorato a rilievo, a due vasche in marmo/calcare, alto 64 cm, lungo 117 cm e largo 79 cm, conservato al Museo Archeologico di Aleppo. È stato scoperto nell'angolo sud-ovest della lunga cella L.202 del Grande Tempio D di Ishtar dell'acropoli di Ebla. È datato al periodo paleosiriano, XIX-XVIII sec. a.C. ca. 1850 a.C.. Nel rilievo della faccia principale, disposto su due registri, è rappresentato un banchetto rituale a cui prendono parte sulla destra il re, e, sulla sinistra, la regina, seduti di fronte ad una tavola colma di pani. Indossano vesti lunghe a balze di lana e levano in alto le mani con una coppa. A sinistra della coppia è rappresentato un corteo di tre personaggi armati di lance, mentre a destra vi sono due figure con situle in mano. Nel registro sottostante è rappresentata una teoria di ovini passanti. Alle loro spalle un leone balza sopra un altare con la sommità a forma di rapace. Le facce laterali sono decorate con scene mitiche: un eroe leontocefalo trattiene una coppia di leoni. In basso, a destra, vi sono due capridi rivolti verso sinistra, mentre a sinistra vi sono forse una lepre e una creatura ibrida. Su un altro lato, nel registro superiore, sono rappresentati, rivolti a destra, un guerriero con un harpé sulla spalla destra e un altro guerriero con la mano levata di fronte al viso che impugna una specie di boomerang. Vi è quindi un eroe nudo con volto in visione frontale, barba a raggiera, che tiene nella mano sinistra un serpente in posizione verticale. Segue un drago alato, cornuto, con zampe anteriori di leone, quelle posteriori di rapace, dalla cui bocca scende un flutto d'acqua (simile a quello nella Stele di Ishtar, vd. tav. 233). Verosimilmente è una creatura mostruosa legata alla tempesta. A sinistra dell'eroe sembra esserci una piccola figura, forse di adorante. Nel registro inferiore è rappresentato un arciere che punta il suo arco contro un leone che sta per attaccare un bue. Vd. DA EBLA A DAMASCO 1985, 224. MATTHIAE 2010,

**Tav. 231**



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 1977, fig. 81.

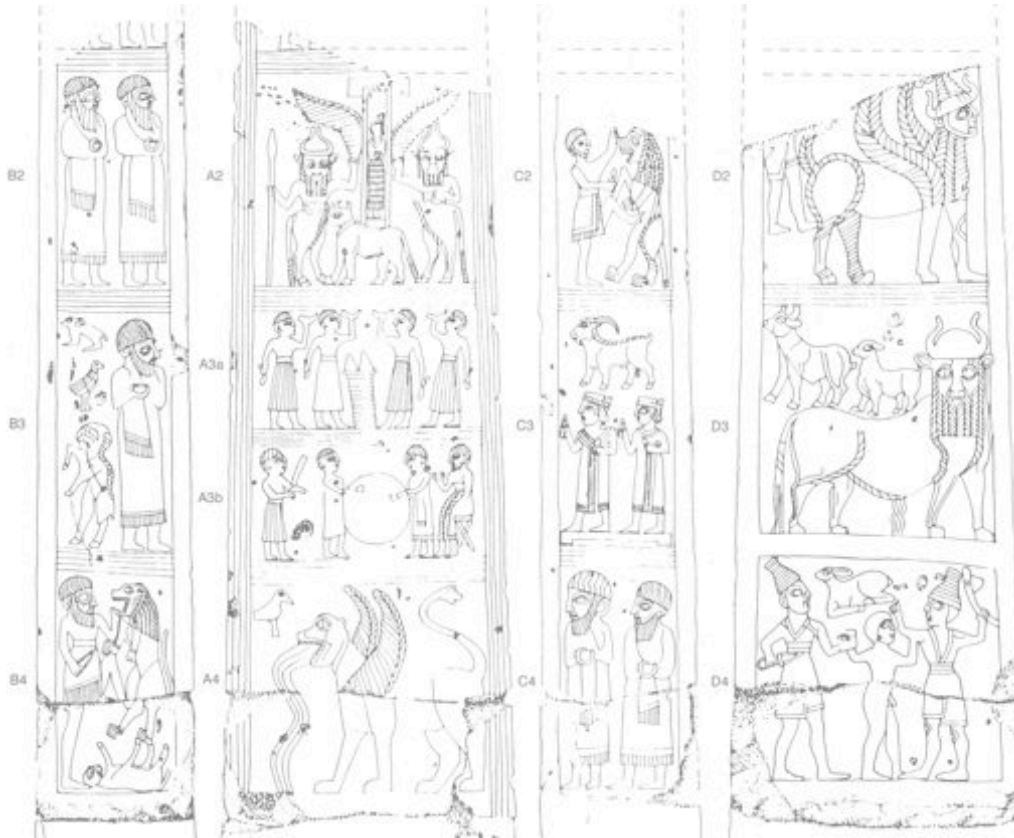
**Descrizione:** Bacino a due vasche in calcare, decorato a rilievo, del periodo paleosiriano, XIX sec. a.C., conservato al Museo Nazionale di Damasco. È stato scoperto nella città bassa di Ebla. Sulla faccia anteriore è rappresentato il sovrano assiso su trono con la mano sinistra levata reggente una coppa, di fronte ad una tavola. Il re è seguito da figure di guerrieri incedenti con lance appoggiate sulla spalla sinistra, mentre impugnano nella mano destra, sollevata, un harpé. I guerrieri hanno capelli corti, ondulati, e una barba lunga appuntita. Indossano una veste corta, con ciuffi ondulati e orlo inferiore obliquo. Il fregio sottostante è composto da leoni accostati in visione frontale, in alto rilievo, con le fauci spalancate. Ai lati vi è una figura di toro andorcefalo alto quanto tutti i due registri. Vd. DA EBLA A DAMASCO 1985, 224.

**Tav. 232**



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 1977, fig. 84.

**Descrizione:** Frammento di rilievo con testa di guerriero (TM.65.D.227) in basato, scoperto nella cella del Grande Tempio D, del periodo paleosiriano, XIX sec. a.C.. L'uomo, rappresentato di profilo, rivolto verso destra, ha un copricapo o un'acconciatura a ciuffi ondulati. Indossa un abito a ciuffi resi a zig zag e tiene un'arma, con una lungo manico, appoggiata sulla spalla destra.



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 2000, 195.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo della "Stele di Ishtar", in basalto, del periodo paleosiriano, XIX-XVIII sec. a.C.. In origine questa stele deve esser stata collocata all'interno dell'area sacra di Ishtar, nella corte anteriore o all'interno del Tempio della dea, presso il lato occidentale dell'acropoli. Nel periodo Bronzo Medio II, poco prima della distruzione del sito, la stele fu collocata in un angolo del vestibolo L. 3880 del Sacello G3. La parte superiore, verosimilmente in origine centinata, e la base sono andate perdute. In origine questa stele deve esser stata decorata su tutti e quattro i lati con quattro registri scolpiti in basso rilievo. Più precisamente, la faccia anteriore presenta cinque registri, poiché il terzo registro dall'alto è diviso in due sottoregistri di uguale dimensione. I soggetti sono di tipo divino, mitico, cultuale. Nella scena principale andata perduta verosimilmente era rappresentato il sovrano in una scena cultuale. Dei registri in alto restano solo i piedi di figure rivolte verso destra. Sul registro sottostante vi sono due tori androcefali stanti, itifallici, che sostengono le ali di un sacello contenente l'immagine di una dea (Ishatr), poggiato sul dorso di un toro, rivolto verso sinistra. Il toro androcefalo a sinistra regge in mano una lancia. Queste creature sono i guardiani delle porte del cielo e la dea è in questo caso connessa al pianeta Venere. Nel registro sottostante quattro figure maschili, con capelli corti, petto nudo e gonna lunga a pieghe verticali sono rappresentati a coppie ai lati di un altare su cui poggiano due offerte di forma triangolare. Questi personaggi reggono con la mano levata di fronte al viso dei corni, mentre nelle mani abbassate dietro la schiena tengono un corto elemento curvilineo (che ricorda quello tenuto in mano da un personaggio assiso su una scultura a tutto tondo, scoperta nel vestibolo L. 4600 del Tempio di Ishtar nella Città Bassa MATTHIAE 2010, 291, fig. 151). Nel registro sottostante una figura maschile, simile a quelle sovradescritte, ha il braccio sinistro piegato e sollevato, mentre nell'altra mano tiene forse un corno. Di fronte ad esso due figure ai lati di un grande tamburo sono rappresentate nell'atto di percuoterlo. Quella sulla sinistra indossa una tunica lunga liscia, quella sulla destra una tunica liscia con orlo inferiore frangiato e una stola con orlo stretto a frange. Assiste alla scena una figura con barba corta e gonna con spacco orlato, assisa su uno sgabello con le gambe incrociate, che solleva una coppa. Nel registro inferiore è rappresentata una creatura, rivolta a sinistra, verosimilmente legata alla tempesta, dal corpo di leone, coda serpentiforme, alata, dalle cui fauci spalancate emergono flutti. In alto a sinistra si trova un volatile di profilo rivolto a destra. Sul lato sinistro (B), nel registro superiore, sono rappresentati due uomini stanti, di profilo, rivolti a destra, con copricapo di lana, barba lunga, veste con bordo inferiore a frange e stola con estremità a frange, che reggono in mano ciascuno una coppa. Nel registro sottostante è rappresentato un uomo simile, a parte la barba più tondeggiante. Alle sue spalle vi sono una lepre, un volatile e un animale rampante, rappresentati l'uno sopra l'altro. Nell'ultimo registro un eroe con capelli a ciuffi ondulati, barba lunga, gonnellino corto con orlo frangiato e cintura trattiene per le fauci un leone, calpestandolo, e tiene in mano un pugnale. Al di sotto del leone un ariete è rappresentato disteso a terra con le zampe sollevate. Sul lato destro (C) le scene sono disposte secondo uno schema chiasmico rispetto al lato sinistro. In alto, un eroe sta per abbattere un leone, prendendolo per il muso e calpestandolo. Indossa un gonnellino con frange non



solo sul bordo inferiore, ma anche su quello frontale. Sul registro centrale un capride rivolto a sinistra è rappresentato al di sopra di due figure femminili stanti su un podio di profilo, rivolte a sinistra. Indossano un copricapo piatto, una veste con orli decorati. Levano la mano destra di fronte al viso e forse recano in mano degli oggetti triangolari (offerte?), mentre la sinistra è portata al petto e impugna un altro elemento. Sul registro inferiore due uomini stanti, di profilo, rivolti verso sinistra, con copricapo di lana, barba, veste e stola con bordo orlato, hanno le mani giunte al ventre in posizione frontale e recano una coppa. Sul lato posteriore (D), sul primo registro dall'alto si vedono le gambe di una figura, di profilo, rivolta verso destra, che indossa un gonnellino che corrisponde a quello dei personaggi rappresentati nel registro inferiore. Segue una sfinge tetramorfa di profilo, rivolta anch'essa a destra. La creatura ha il corpo di leone, le ali di rapace, le zampe posteriori di toro, e il volto umano e la gamba sinistra anteriore umana e indossa una tiara a due corna. Sul registro centrale una vacca e un vitellino di profilo, rivolti verso sinistra, sono rappresentati al di sopra di un toro androcefalo rappresentato di profilo, con il corpo rivolto a destra, ma con il volto in visione frontale. Sul registro inferiore due figure con copricapo conico, gonnellino con spacco frontale, cintura, trattengono un uomo di dimensioni minori, nudo, in mezzo a loro. Il personaggio sulla sinistra impugna un pugnale, mentre quello sulla destra brandisce con la mano sinistra una scure. Al di sopra della vittima è rappresentata una lepre accovacciata, rivolta a sinistra. Vd. MATTHIAE 2010, 315-317.

**Tav. 234**



**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1968b, pl. LXXV, fig. a.

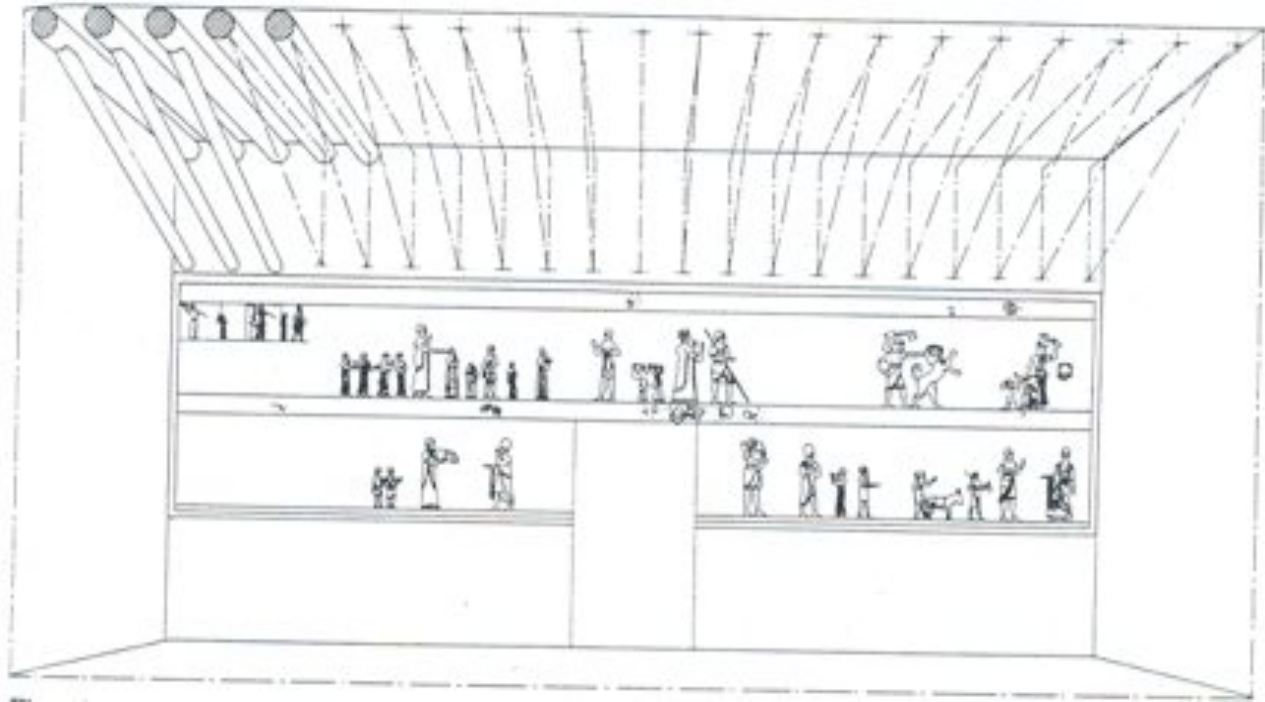
**Descrizione:** Ortostato in marmo di Mossul decorato a rilievo trovato nei pressi di un porta nella facciata di un tempio a Tell al Rimah (Iraq), dell'epoca di Shamshi-Adad I. Rappresenta la faccia di Humbaba. Costituiva un decoro architettonico dell'accesso templare. Vd. BARRELET 1968b.

**Tav. 235**

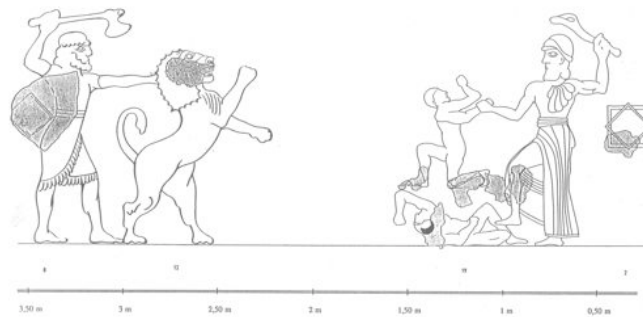


**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 2010, 288, fig. 149.

**Descrizione:** Frammento di statua di re armato, stante, del periodo paleobabilonese, XVIII-XVII sec. a.C., corrispondente al torso, con scure fenestrata in basalto, proveniente dal sacello G3 del Tempio di Ishtar sulla Cittadella di Ebla. Vd. MATTHIAE 2010, 287.



a



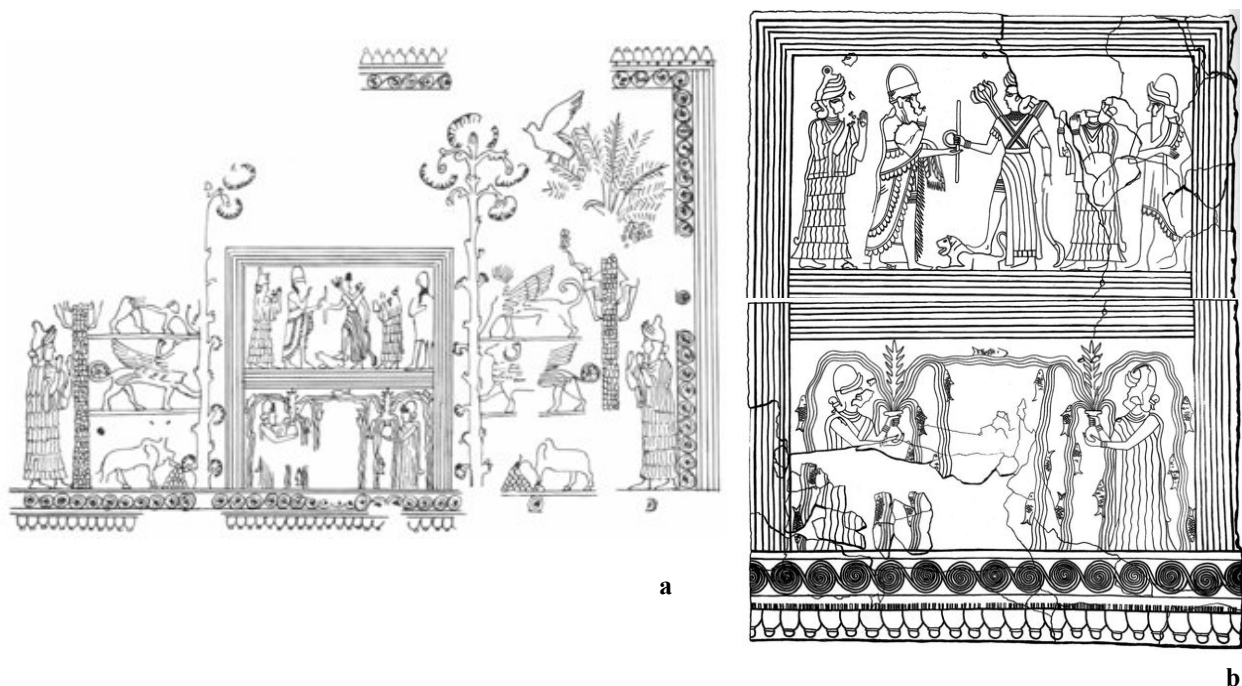
b

**Fonte dell'immagine:** a. INVERNIZZI 1992b, 48. b: PIERRE-MULLER 1990, pl. XXV.

**Descrizione:** 1.2: Ricostruzione delle pitture che decoravano il muro meridionale delle sale di rappresentanza 219-220 presso gli appartamenti privati del re, nel piano superiore del Palazzo Reale a Mari, all'epoca della Città III, durante la dominazione di Shamshi-Adad. Lo spazio decorato era alto 3,50 metri e lungo 14,80 metri. Il dipinto murale era probabilmente organizzato su due registri principali sormontati ciascuno da un fregio costituito da motivi a stella, dipinti di bianco con i bordi neri, su fondo azzurro. Il registro inferiore a differenza di quello superiore era interrotto, nel mezzo, dalla porta. Sul registro superiore è stato ipotizzato che fosse rappresentata una scena connessa alla celebrazione del sovrano come costruttore (MARGUERON 2004, 427), tuttavia non sembrano esserci elementi a supporto di questa interpretazione. In un registro di dimensioni minori presso l'angolo sinistro, in alto, sono rappresentate tre figure di grandi dimensioni, due armate di lancia e l'altra di arco e freccia e altre di dimensioni minori. I personaggi con la lancia verosimilmente avevano il braccio destro sollevato nell'atto di colpire con l'arma in avanti e indossavano una gonna lunga, che nel caso del secondo personaggio era decorata da pieghe verticali. Tra le figure di dimensioni minori vi erano due personaggi barbuti vestiti verosimilmente con una veste lunga a pieghe verticali, aperta frontalmente, in modo da render visibile il gonnellino e da lasciar scoperta una gamba. Indossavano poi una tiara ad alta falda dalla sommità curva. Il primo personaggio sembra che avesse un braccio levato rivolto verso sinistra. Vi era poi un altro personaggio vestito verosimilmente con un copricapo simile e una tunica lunga che gli lasciava scoperta una spalla. Il personaggio armato di arco lo teneva di fronte al petto insieme ad una freccia e verosimilmente indossava un gonnellino corto. Nel registro superiore è rappresentato un corteo di figure di varie dimensioni, di profilo, rivolti verso destra, che erano verosimilmente in atteggiamento di preghiera. Secondo l'interpretazione di Pierre-Muller, un personaggio con una veste a pieghe verticali che gli lasciava scoperta la spalla destra, con la mano alzata di fronte al viso era condotto, preso per il polso, da una figura con una veste lunga a balze orizzontali che le lasciava scoperta la spalla destra e un braccio sollevato in avanti con in mano una sfera. Seguiva un personaggio con una veste a bordo inferiore frangiato, una stola sul braccio destro tenuto al fianco e la mano sinistra sollevata di fronte al viso. Di seguito era rappresentato un altro personaggio con le mani al ventre e una veste lunga che gli lascia la spalla destra scoperta. Seguiva una figura di

dimensioni maggiori, vestita con una tunica lunga che gli lascia scoperta la spalla destra e con i bordi a frange. Quest'ultima solleva il braccio destro di fronte al viso in gesto di preghiera o di saluto, mentre tiene quello sinistro disteso di fronte a sé. Quindi vi era un personaggio con copricapo ad alta falda, una stola sul braccio sinistro, portato al ventre, con orlo frangiato, che sollevava il braccio destro di fronte al viso. Poi vi erano un altro personaggio rivolto questa volta, l'unico, a sinistra e quindi una figura di dimensioni maggiori con una tunica corta con orli a frange e un copricapo a falda alta, con il braccio destro disteso lungo il fianco e l'altro portato al ventre. Vi erano quindi un altro personaggio con una tunica a pieghe verticali e un altro di dimensioni maggiori, con veste lunga con l'orlo a frange, che teneva il braccio destro levato in avanti e l'altro, su cui era appoggiata una stola, al ventre. Poco più avanti vi era un altro gruppo composto da una figura di dimensioni maggiori rivolta verso sinistra con un gonnellino con bordi gonfie due figure di dimensioni minori con barba e capelli corti neri. Il primo indossava un gonnellino e alzava le braccia tenendo in mano delle corna. L'altro, vestito con una tunica con orli frangiati, levava frontalmente in alto entrambe le braccia. Seguivano ancora due personaggi di grandi dimensioni. Forse nel primo caso si trattava di una figura femminile con tiara a falda alta, mentre nel secondo caso, di un personaggio guerriero con gonnellino con spacco frontale e orli a frange, armato di lancia. In fondo a destra era rappresentato un eroe vestito con una tunica corta, in atto di colpire con un'ascia brandita sopra la testa un leone che tratteneva per la criniera. Il leone era rappresentato rampante rivolto verso destra. Procedendo verso destra, vi era dipinta verosimilmente una figura guerriera (regale o divina) nell'atto di colpire con una scure un nemico nudo, che tratteneva per un braccio. Il nemico è inginocchiato: le gambe sono piegate verso sinistra, mentre il volto e le braccia erano verosimilmente girate verso destra, verso l'aggressore. Il nemico ha il braccio sinistro alzato di fronte al viso, forse in atto di supplica o di difesa. Il personaggio guerriero è di dimensioni maggiori rispetto alla sua vittima e indossa una gonna da cui fuoriesce la gamba destra, leggermente alzata e piegata. Per questo Pierre-Muller ha ipotizzato che calpestasse un altro uomo disteso supino a terra. Nel registro sottostante, a sinistra della porta, vi erano due figure con abiti corti e braccia verosimilmente sollevate, alle spalle di un'altra figura, forse femminile, di maggiori dimensioni, con un coprispalla con orlo frangiato, rivolta a destra. Quest'ultima sembra toccare un elemento andato perduto. Di fronte vi era un altro personaggio di grandi dimensioni, che portava al braccio una stola, secondo Pierre-Muller regale, rivolto a sinistra, verso una figura di re con tiara e mantello con orli gonfi. A destra della porta sono rappresentate due figure di grandi dimensioni al cospetto di una piccola figura con le braccia sollevate di fronte al viso. Seguivano tre personaggi di dimensioni ridotte, vestiti verosimilmente con gonnellini, che conducevano un animale verso destra e una figura di grandi dimensioni con una tunica corta con orlo frangiato, rivolta verso destra, verosimilmente verso una figura regale con tunica corta con orlo a frange da cui fuoriesce una gamba e una stola. Secondo Margueron (2004, 511) il re è qui rappresentato nell'atto di ricevere i tributari. Vd. MARGUERON 2004, 511. PIERRE-MULLER 1990, 463-558. PARROT 1958, 83-106.

**Tav. 237**

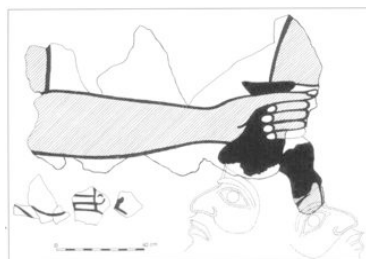


**Fonte dell'immagine:** a: BRADSHAW – HEAD 2012, 4, fig. 1. b: MARGUERON 2004, 478, fig. 459; 477, fig. 457.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo della cosiddetta “Pittura dell’Investitura”, datata all’inizio del XVIII, forse XIX sec. a.C., collocata in origine presso il muro meridionale della “Corte della Palma” (corte 106), a destra della porta che dava sul vestibolo d’accesso alla sala del Trono del Grande Palazzo Reale di Mari, durante la fase III della città. Non si sa a quale sovrano attribuire la realizzazione di questi dipinti: forse a Yahdun-Lim o a Zimri-Lim o a un re precedente

(MARGUERON 2004, 509). Per quanto riguarda la composizione, lo spazio rappresentato è circoscritto da una cornice principale rettangolare di 2,50 m di lunghezza e 1,65 m di altezza, che racchiude altri due riquadri sovrapposti al centro; le figure sono disposte al suo interno in modo pressoché simmetrico. La cornice alle estremità superiore e inferiore presenta un motivo ad elementi curvi con un cerchietto sommitale. A lato la cornice è divisa in bande lisce. Nella parte interna, su tutti i lati, è decorata con motivi a spirale. Alle estremità laterali della scena interna vi sono due dee intercedenti rivolte verso il centro, con tiara a corna, abito a balze e ciuffi di lana, braccialetti e mani sollevate di fronte al viso. Di fronte ad esse vi sono due alte palme su cui si stanno arrampicando due coppie di figure con corti vestiti che sembrano intente a raccoglierne i frutti (datteri). Vi sono quindi altre due alte piante, prossime ai riquadri centrali. Le piante sono collegate tra loro da rami orizzontali che formano tre registri sovrapposti, al cui interno sono rappresentate creature mitologiche incedenti verso il centro. In basso vi è un toro androcefalo che appoggia una zampa anteriore su una montagna, nel "riquadro" centrale un grifone alato, a testa di rapace, con corpo leonino e coda arrotolata a spirale che tocca con la zampa anteriore il tronco della palma. In alto vi è un altro grifone con cresta o copricapo piumato e con corpo e coda di leone. La testa non si è conservata: potrebbe esser stata a forma di rapace o leonina. A destra, in alto, sopra le fronde della palma, è rappresentato un grande volatile, che ricorda una colomba, con le ali spiegate all'indietro. Nel riquadro centrale in basso sono rappresentate due divinità femminili stanti, di profilo, rivolte verso il centro, con in mano delle ampolle da cui sgorgano flutti in cui nuotano pesci e da cui emergono due steli di pianta. Le dee indossano una veste lunga a pieghe verticali ondulate, una collana a più anelli, una corona a corna frontali e hanno i capelli raccolti a chignon. Nel registro centrale è rappresentata una scena d'investitura. Due dee intercedenti con tiara a corna multiple e vestito a balze di lana, con le braccia piegate e levate di fronte al volto, sono rappresentate alle spalle del re e della dea Ishtar. Il sovrano è rappresentato stante di profilo con un copricapo ad alta falda e un mantello con orli a frange, aperto sul davanti che lascia scoperti un gonnellino e la gamba sinistra. Il re porta la mano destra di fronte al viso, forse in segno di supplica, e porge la mano sinistra alla dea nell'atto di ricevere da quest'ultima l'anello e il bastone. La dea è rappresentata gradiente su un leone accovacciato. Indossa un abito corto smanicato e, sopra di esso, una gonna lunga a pieghe verticali aperta sul davanti, da cui fuoriesce la gamba destra. Dalle sue spalle emergono armi: una mazza circondata da due scuri per lato. La dea ha i capelli raccolti a chignon e indossa una tiara a corna multiple, una collana a più anelli e bracciali ai polsi. Con la mano del braccio sinistro disteso lungo il fianco tiene una scure con la sommità leggermente curva. Alle spalle della dea intercedente vi è un dio stante, di profilo, con le mani raccolte al ventre, che indossa una tiara che ha la forma della corona regale con due corna. Potrebbe trattarsi di un re defunto divinizzato. Ha una barba lunga e indossa una veste corta che gli lascia scoperta la spalla destra, con bordo inferiore obliquo e ornato, che potrebbe ricordare una divisa militare. La parte sovrastante non si è conservata, ma non sembra ospitasse un'altra scena incorniciata, quanto piuttosto uno spazio di cielo libero con volatili o simboli divini. Si è ipotizzato che il registro con la scena dell'investitura rappresenti la sala del trono (65), mentre quello sottostante la sala 64, che ospitava la statua della dea con il vaso (MARGUERON 2004, 509). Le parti laterali con le palme rappresenterebbero invece la corte esterna 106 e forse le creature mitologiche erano lì presenti in forma di scultura o di dipinto. La palma, per il suo legno, l'ombra, i frutti che offre, rappresenta in Mesopotamia la prosperità. Essa simboleggia quindi anche il regno del re e le sue buone opere. Un altro simbolo di prosperità e di vita è rappresentato dalle dee con i vasi zampillanti. Il re riceve i simboli e gli strumenti del potere, l'anello e il bastone, dalla dea della guerra. In questa sala di ricevimento, dove in base ai ritrovamenti di vasellame venivano svolti anche banchetti, erano celebrate le funzioni regali. La sala del trono è il luogo dove il re riceve il potere e in cui amministra la sua funzione, il centro di irraggiamento della sua forza che assicura vita, pace e prosperità alla terra, al regno. Vd. MARGUERON 2004, 477, 479, 508-510. PARROT 1958, 53-66.

#### Tav. 238



**Fonte dell'immagine:** MINUNNO 2008a, 12, fig. 3.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo di un frammento di pittura murale, datato all'inizio del XVIII, forse XIX sec. a.C., rinvenuto presso l'angolo meridionale della Corte della Palma (106) che dava accesso alla Sala del Trono del Palazzo Reale di Mari. A sinistra dello stipite della porta è rappresentata una figura maschile con gonnellino. Sopra la porta erano rappresentati due capridi affrontati ai lati di una montagna stilizzata e di un albero. Quindi un personaggio che conduce da dietro un montone incedente verso destra. Li precede un'altra figura maschile con il braccio levato. A lato dello stipite una dea Lama con tiara a corna solleva le braccia. Alle sue spalle un personaggio maschile vestito con una tunica corta sembra alzare anch'egli le braccia. Più a destra, verso l'angolo, la composizione è divisa in due registri. Nel registro inferiore dei personaggi conducono dei buoi. In alto vi sono due figure maschili che seguono il sovrano alto quanto tutti i due registri. Questi indossa la tiara e un gonnellino con spacco frontale e impugna una mazza. Sull'altra

parete quattro figure minori (tre in un lato e uno sull'altro) circondano tre personaggi maschili di dimensioni maggiori. Le figure di dimensioni maggiori sembrano regali; indossano una gonna con spacco frontale sotto cui si intravede un gonnellino. A destra un personaggio regale di grandi dimensioni con tiara e gonna con spacco frontale sotto cui si intravede un gonnellino tiene in mano qualcosa. Di fronte a lui in basso vi è una figura di vinto nudo disteso. In alto un personaggio brandisce all'indietro un'arma. B: Ricostruzione di un frammento di pittura con resti di scena di trionfo di un re vittorioso sui nemici vinti, secondo P. Hamelin. Anche se è molto piccolo questo frammento è verosimile che rappresenti un re trionfante che, stringendo i capelli di alcuni nemici in ginocchio davanti a sè, si accinge a colpirli con la mazza levata. Questa iconografia è tipicamente egiziana, nota in Alta Siria e in Alta Mesopotamia dai pettorali inviati in dono dall'Egitto ai principi asiatici. Vd. PARROT 1958, 16-52.

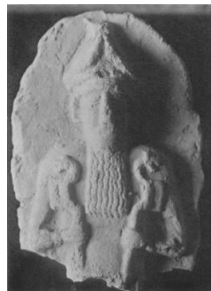
**Tav. 239**



**Fonte dell'immagine:** MOOREY 1975, pl. XIX, fig. a.

**Descrizione:** Frammento di placca in terracotta, a stampo, trovata a Kish, del periodo paleobabilonese, su cui è rappresentato un dio con il volto e le gambe rivolte a destra, mentre il busto nudo è in visione frontale. Il dio ha una barba lunga, una massa di capelli raccolti sulla nuca, una tiara a corna laterali, gonna lunga a pieghe verticali. Ha il braccio sinistro piegato e levato di fronte al viso, mentre l'altro è dietro la schiena, nell'atto di brandire un'ascia. Vd. MOOREY 1975, 83.

**Tav. 240**



**Fonte dell'immagine:** MOOREY 1975, pl. XIX, fig. c.

**Descrizione:** Frammento di placca a stampo in terracotta, trovata a Kish, del periodo paleobabilonese, su cui è rappresentato verosimilmente il busto di Nergal, in visione frontale, con tiara a corna, barba lunga, mani portate al ventre che impugnano delle scuri dal manico curvo e decorate con protomi leonine. Vd. MOOREY 1975, 83.

**Tav. 241**



**Fonte dell'immagine:** MOOREY 1975, pl. XX, fig. c.

**Descrizione:** Frammento di placca a stampo in terracotta, trovata a Kish, del periodo paleobabilonese, su cui è rappresentata Ishtar in visione frontale, con tiara a corna multiple, armi che le fuoriescono dalle spalle, braccia piegate e sollevate. Vd. MOOREY 1975, 84.

**Tav. 242**



**Fonte dell'immagine:** MOOREY 1975, pl. XXI, fig. a.

**Descrizione:** Frammento di placca a stampo in terracotta, trovata a Kish, del periodo paleobabilonese, su cui è rappresentata Ishtar con busto e testa in visione frontale, mentre le gambe sono rivolte verso destra. La dea indossa una tiara a corna multiple, ha capelli lunghi che le scendono lungo le spalle e terminano con un ricciolo. Dalle sue spalle emergono due faretre cariche di frecce. Indossa una veste a pieghe verticali, da cui fuoriesce la gamba sinistra in posizione gradiente su un leone rivolto verso destra. Ha il braccio destro piegato al ventre, mentre quello sinistro è piegato e sollevato con in mano uno scettro composto da due lame di scimitarra con protomi leonine. Vd. MOOREY 1975, 84-85.

**Tav. 243**



**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1968b, pl. LXXV, fig. d.

**Descrizione:** Placca a stampo in terracotta decorata a rilievo del periodo paleobabilonese. Il registro inferiore è decorato con il motivo a scaglie della montagna incluso tra due bordi lisci. Ai lati due figure stanti in visione frontale con tunica a balze orizzontali, mani giunte al ventre reggono dei vasi da cui zampillano flutti d'acqua. Al di sopra di queste figure vi sono due "maschere di Humbaba" con corpo deforme. In mezzo vi sono quattro leoni in visione frontale con al centro un personaggio con le mani giunte al ventre. In alto vi è un altro registro a scaglie di montagna, al di sopra del quale vi è il busto di un personaggio in visione frontale, con barba lunga, copricapo ad alta falda, veste di lana che gli lascia scoperta la spalla destra, braccia piegate e portate al ventre, due bracciali al polso destro, affiancato da un'ascia e tre scuri per lato. Questa placca potrebbe rappresentare la facciata, l'entrata di un santuario; in questo caso il registro superiore potrebbe raffigurare la cella. Vd. BARRELET 1968b, 208.

**Tav. 244**



**Fonte dell'immagine:** MOOREY 1975, pl. XXIII, fig. b.

**Descrizione:** Frammento di placca a stampo in terracotta, trovata a Kish, del periodo paleobabilonese, su cui è rappresentato in basso un registro decorato con il motivo della montagna a scaglie fiancheggiato da figure con barba e veste lunga a balze orizzontali con in mano dei vasi da cui emergono flutti d'acqua. Al di sopra di questi personaggi vi sono le "maschere" di Humbaba. Nel mezzo sono rappresentati quattro leoni in visione frontale con al centro un uomo che forse tiene una coppa. In alto vi sono quattro scimitarre in posizione orizzontale, una sopra l'altra, con le lame sulla destra. Più sopra vi è un registro orizzontale, forse decorato con il motivo a scaglie. Infine, in alto al centro è rappresentato il busto di un uomo con barba lunga, copricapo a falda alta, in visione frontale, con mani al ventre, che impugna forse con la mano destra una scure. Ai suoi lati vi sono scimitarre in posizione verticale. Barrelet ha ipotizzato che si tratti della rappresentazione di un santuario e del rituale di dedica di armi catturate a un nemico sconfitto. Vd. MOOREY 1975, 90.

**Tav. 245**



**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1968b, pl. LXXV, fig. c.

**Descrizione:** Opera in altorilievo in terracotta, conservato al Louvre, forse da Tell Asmar (MOOREY 1975, 89, n. 40), del periodo paleobabilonese, che rappresenta un personaggio stante in visione frontale con copricapo, barba lunga, gonnellino con orlo centrale obliquo, braccio destro disteso lungo il fianco e mano sinistra portata al petto, mentre sullo zoccolo è rappresentato, in basso rilievo, il volto di Humbaba. Si tratta verosimilmente di una copia in argilla di una statua in pietra o in metallo. Vd. BARRELET 1968b, 207.

**Tav. 246**



**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1968b, pl. LXXV, fig. b.

**Descrizione:** Placca a stampo in terracotta del periodo paleobabilonese da Tell al Rimah (Iraq), decorata con la "maschera di Humbaba". Vd. BARRELET 1968b, 207.

**Tav. 247**



**Fonte dell'immagine:** MOOREY 1975, pl. XXIV, fig. a.

**Descrizione:** Frammento di placca a stampo in terracotta, trovata a Kish, del periodo paleobabilonese, su cui è rappresentato una creatura a testa e zampe di leone, ali di rapace, rampante, che aggredisce alla testa un uomo di dimensioni minori rivolto verso destra. Al centro un uomo di dimensioni maggiori con barba ha il braccio destro disteso in obliquo e il braccio sinistro piegato e sollevato. Di fronte a lui vi è un uomo montato su di uno struzzo e vicino all'uccello vi è una scimmia accucciata. Vd. MOOREY 1975, 90.

**Tav. 248**



**Fonte dell'immagine:** MOOREY 1975, pl. XXIV, fig. b.

**Descrizione:** Frammento di placca a stampo in terracotta, trovata a Kish, del periodo paleobabilonese, su cui sono rappresentati due uomini rivolti verso sinistra. Quello al centro sembra indossare un copricapo e una tunica corta. Brandisce con la mano sinistra sollevata all'indietro un'ascia e impugna con la mano destra in avanti verosimilmente un'altra arma. Il personaggio sulla destra è rappresentato in modo simile, ma è di dimensioni leggermente minori e ha la mano destra portata al petto. Di fronte ad essi due corpi sono a terra e uno di questi è attaccato da un rapace ad ali spiegate. Vd. MOOREY 1975, 94.



**Tav. 249**



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 2000, 108.

**Descrizione:** Frammento di placca in terracotta a stampo, decorata con la scena dell'uccisione di Humbaba. A sinistra è rappresentato un uomo, rivolto a destra, con copricapo, gonnellino, petto in visione frontale, braccio destro abbassato lungo il fianco, braccio sinistro piegato e sollevato con in mano un'asta. Gilgamesh, di profilo, brandisce all'indietro un'arma, trattiene per una zampa la creatura e la calpesta con il piede sinistro. L'eroe sembra avere un'acconciatura a chignon, barba lunga e un abito corto. Humbaba è a terra, con il busto sollevato, il volto e il petto in visione frontale. Enkidu lo colpisce alla testa con la mano sinistra, sta per infilzargli un pugnale sul collo e gli calpesta un braccio. L'eroe sembra senza barba e indossa un gonnellino.

**Tav. 250**



**Fonte dell'immagine:** WILSON 2012, pl. 96 fig. e.

**Descrizione:** Parapetto di carro in terracotta da Adab/Bismaya, del periodo paleobabilonese, su cui è rappresentato un sovrano di profilo, rivolto a destra, con una tunica corta, con orli frangiati, che gli lascia scoperta la spalla destra. Ha il braccio destro disteso lungo il fianco, mentre il sinistro è sollevato ed esibisce un'arma composta da due scimitarre e una mazza centrale.

**Tav. 251**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1970, fig. 101.

**Descrizione:** Placca in terracotta del periodo paleobabilonese, raffigurante una divinità con tiara a corna, acconciatura a chignon, barba lunga (la parte superiore è a riccioli, mentre scende a ciuffi ondulati), gonna lunga a pieghe verticali,

aperta frontalmente, da cui fuoriesce la gamba sinistra con la coscia coperta da un gonnellino. Porta in spalla un arco e con la mano sinistra trattiene una creatura ciclopica, che ha la testa a raggiera, mentre con la destra la infilza con un pugnale. La creatura ha il volto in visione frontale, mentre il corpo è di profilo; indossa una gonna lunga a ciuffi lanceolati e ha le mani legate dietro la schiena. Le costole sono segnate.

**Tav. 252**



**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 430, pl. 68.

**Descrizione:** Frammento di placca in argilla, decorata a rilievo, prodotta a stampo, trovata nel Palazzo Orientale di Mari, del periodo paleobabilonese (fine della Città III). Sono stati rinvenuti almeno tre pezzi simili. Rappresenta la dea Ishtar stante con il busto e il volto in visione frontale, sul dorso di una leonessa accovacciata, con coda lunga distesa sulla schiena. La dea ha il braccio destro disteso lungo il fianco e impugna con la mano destra un harpé. Regge poi con la mano sinistra in posizione elevata una mazza a testa duplice di leone. Indossa una tiara a corna multiple, una tunica che le si incrocia sul petto, una gonna a pieghe verticali e una cintura. Su entrambi i lati vi sono due figure maschili stanti in posizione frontale, con copricapo (*polos*) ad alta falda, privo di corna, vestiti con una tunica del tipo arcaico a ciuffi di lana (*kaunakes*) che lascia loro scoperta la spalla destra. Hanno il braccio destro disteso lungo il fianco e impugnano un'ascia tenendola leggermente sollevata. Queste figure sono rappresentate sulla sommità di una montagna. Vd. MARGUERON 2004, 514-515.

**Tav. 253**



**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 491, fig. 473.B.

**Descrizione:** Sette frammenti di placche in argilla, decorate a rilievo, prodotte a stampo, trovate nei Quartieri degli Schiavi a Mari, del periodo paleobabilonese. Su di esse è rappresentato un personaggio maschile, in posizione frontale, con *polos*, privo di barba, con una collana con disco come pendaglio, tunica a balze di lana che gli lascia scoperta la spalla destra. Porta il braccio destro disteso lungo il fianco, con in mano un'ascia, e nell'altra mano tiene un volatile. Vd. MARGUERON 2004, 490.

**Tav. 254**



**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 515, fig. 504.3.

**Descrizione:** Frammento di placchetta decorata a rilievo e prodotta tramite stampo, scoperto a Mari tra i materiali di riempiego per la costruzione di mura, del periodo paleobabilonese (Città III). Rappresenta un dio in posizione frontale con tiara a corna multiple, barba, vestito con una tunica che gli lascia scoperta la spalla destra. Ha il braccio destro disteso lungo il fianco e tiene in mano un'ascia; nella mano sinistra impugna una folgore. Vd. MARGUERON 2004, 515.

**Tav. 255**



**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 491, fig. 473.C.

**Descrizione:** Due frammenti di placche in argilla decorate a rilievo prodotte a stampo, trovate nel Quartiere degli Schiavi a Mari (nella Casa del Re), del periodo paleobabilonese. Un personaggio guerriero stante di profilo rivolto verso sinistra, con copricapo, privo di barba, con tunica corta regge con la mano destra portata al ventre una lancia, appoggiata alla spalla, mentre tiene l'altro braccio disteso lungo il fianco con in mano un'ascia. Vd. MARGUERON 2004, 490.

**Tav. 256**



**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1968a, pl. L, fig. 531.

**Descrizione:** Frammento di placca in argilla gialla, a stampo, da Tello, del periodo paleobabilonese, su cui è rappresentato un uomo prostrato a terra, calpestato dal piede di una figura che è andata perduta. Restano solo la gamba e il lembo del gonnellino. L'uomo è rappresentato di profilo; il suo braccio sinistro è appoggiato forse ad una lancia caduta a terra. Ha una piccola barba a punta e indossa un copricapo e un gonnellino con una larga cintura. Ha il braccio alzato vicino al volto in segno di supplica e lo sguardo rivolto verso il suo oppressore. È di piccole dimensioni rispetto all'altra figura. Vd. BARRELET 1968a, 293-294, 298. PARROT 1958, 43-44.

**Tav. 257**

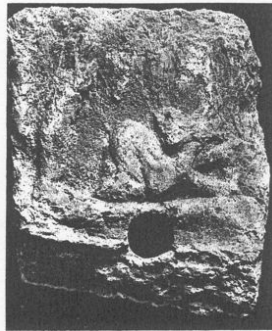


**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1968a, pl. LVI, fig. 596.

**Descrizione:** Frammento di tavoletta in argilla rossastra, a stampo, da Larsa, dell'epoca della I dinastia di Babilonia. Un personaggio di profilo, a destra, ha la gamba sinistra incedente e la destra coperta da una lunga veste con spacco

frontale. Questi calpesta un uomo prostrato a terra. Sulla sinistra vi è una figura di profilo, rivolta verso destra, con un abito lungo fino alle ginocchia. Vd. BARRELET 1968a, 319-321.

**Tav. 258**



**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1968a, pl. LIX, fig. 627.

**Descrizione:** Frammento di tavola a stampo, in argilla grigiastra, da Kish, del periodo paleobabilonese, conservata al Louvre, che faceva forse parte di un parapetto di carro. Sulla destra vi sono delle gambe, coperte da un abito corto a punta triangolare. Il piede sinistro di questo personaggio perduto calpesta il petto di un uomo prostrato a terra. Vd. BARRELET 1968a, 333.

**Tav. 259**



**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1968a, pl. LXIII, fig. 678.

**Descrizione:** Frammento di tavoletta a stampo in argilla rossastra, trovata a Kish, del periodo paleobabilonese, su cui è rappresentato a destra un personaggio di profilo, forse armato, con un abito che gli arriva alle ginocchia, che tiene il piede sinistro sul busto di un uomo a terra che alza il braccio destro in gesto di supplica. Vd. BARRELET 1968a, 351.

**Tav. 260**



**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1968a, pl. LXXXIII, fig. 832.

**Descrizione:** Frammento di tavoletta in argilla rossastra, a stampo, del periodo paleobabilonese, trovata forse ad Uruk, su cui è rappresentato, a destra, un personaggio maschile di profilo, che indossa un elmo e un abito che gli arriva alle ginocchia e brandisce con la mano destra alzata un'arma, mentre l'altro braccio è piegato in avanti. Tiene il piede sinistro sul dorso di un uomo a terra, di dimensioni minori e che pare nudo. Vd. BARRELET 1968a, 416.

**Tav. 261**



**Fonte dell'immagine:** BARRELET 1968a, pl. LXXXIII, fig. 833.

**Descrizione:** Frammento di tavola in terracotta a stampo dell'inizio II millennio a.C., su cui è rappresentato, sulla destra, un uomo che avanza di profilo, apparentemente nudo, con un copricapo a calotta e una corta barba a punta, con le braccia legate dietro la schiena. È preceduto da un soldato di dimensioni maggiori, armato di lancia e ascia (?) che tiene in riposo, con un elmo e una corta gonna con una larga cintura. Vd. BARRELET 1968a, 416.

**Tav. 262**



**Fonte dell'immagine:** MOOREY 1975, pl. XXI, fig. b.

**Descrizione:** Frammento di placca a stampo in terracotta, trovata a Kish, del periodo paleobabilonese, su cui è rappresentato un personaggio che spinge verso destra verosimilmente un prigioniero, di dimensioni minori. Vd. MOOREY 1975, 93.

**Tav. 263**



**Fonte dell'immagine:** MOOREY 1975, pl. XXIII, fig. a.

**Descrizione:** Frammento di placca a stampo, in terracotta, del periodo paleobabilonese, trovata a Kish, su cui è rappresentato un sovrano rivolto verso destra, a parte per il petto che è in visione frontale. Il re ha una barba lunga e indossa un copricapo a falda alta e una tunica che gli lascia scoperta la spalla destra, corta, con orlo inferiore obliquo. Ha il braccio destro disteso lungo il fianco con in mano un'arma lunga (forse una spada), mentre l'altro braccio è leggermente sollevato. È rappresentato al di sopra di un cumulo composto da quattro uomini in posizione orizzontale con le teste e le braccia rivolte verso i bordi esterni (forse con i polsi legati). In basso sono rappresentati verosimilmente tre prigionieri barbuti, in visione frontale, nudi e seduti. Considerata la forma centinata del pezzo e la sua suddivisione in registri è possibile che riproducesse una stele della vittoria andata perduta. Vd. DI PAOLO 2008, 348-349; MOOREY 1975, 93.

**Ishtar:** per altre attestazioni di questa dea nella glittica della prima metà del II millennio a.C., vd. ad esempio, COLLON 1986, pl. VIII, fig. 62; pl. XXIX, fig. 385, 387, 389, 393, 396, 397; pl. XXVI, fig. 358. FRANKFORT 1955, pl. 70, fig. 770; pl. 88, fig. 940; WILSON 2012, pl. 94 a.

**Tav. 264**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XII, fig. 122  
**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico paleobabilonese su cui sono rappresentati, sulla sinistra, un eroe nudo con capigliatura a sei riccioli, con busto in visione frontale, affrontato ad un uomo-toro itifallico, anch'esso con il busto in visione frontale. Tra di essi in alto vi sono il disco solare al di sopra del crescente lunare e, in basso, una mosca. Seguono, rappresentati uno al di sopra dell'altro, una testa umana rivolta a destra, una creatura con il corpo di pesce e la testa forse umana e una tartaruga. Segue un eroe nudo con capigliatura a sei riccioli in lotta contro un leone capovolto, trattenuto per le zampe posteriori. Quindi vi è una testa di uomo-toro al di sopra di una dea nuda in visione frontale. Infine è rappresentata Ishtar gradiente su un leone, con il busto in visione frontale e le gambe rivolte a sinistra. La dea indossa una tiara a corna multiple, un abito lungo che termina con una gonna a pieghe verticali, aperta frontalmente, da cui fuoriesce la gamba destra; dalle sue spalle fuoriescono tre mazze per parte. La dea impugna con la mano destra sollevata una mazza con lame a protomi leonine a lato e con l'altra mano abbassata lungo il fianco una scimitarra.

**Tav. 265**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XLVIII, fig. 384.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico paleobabilonese su cui è rappresentato a sinistra un sovrano, rivolto a destra, con il petto in visione frontale, con copricapo a falda alta, barba a raggiera, abito corto con lembo di tessuto appuntito frontale,

braccio destro disteso lungo il fianco e braccio sinistro piegato al ventre con in mano una mazza a due teste sferiche. Di fronte a lui vi è Ishtar, gradiente su un leone che tiene aggogato. Il busto è in visione frontale, mentre le gambe sono rivolte a sinistra. Indossa una tiara a corna multiple, una veste lunga incrociata sul petto, a pieghe verticali sulle gambe e aperta frontalmente, da cui fuoriesce la gamba destra. Dalle sue spalle emergono tre mazze per lato. Con la mano destra sollevata impugna un'arma composta da un'asta con testa inferiore sferica, e quella superiore uguale a quella delle mazze che le emergono da dietro la schiena, circondata da due elementi a ricciolo sommitale. Con la mano sinistra, tenuta abbassata lungo il fianco, impugna una scimitarra.

**Tav. 266**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXIX, fig. 388.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico paleobabilonese su cui è rappresentata, a sinistra, una dea, rivolta verso destra, con un'acconciatura a codino, con le mani sollevate di fronte al viso in gesto di supplica. Indossa una tiara a corna multiple e un abito lungo a balze di lana. Seguono una testa umana rivolta a destra e un pesce in posizione verticale. Quindi è rappresentato un sovrano, rivolto a destra, con il petto in visione frontale, con copricapo a falda alta, barba a raggiera, abito corto, con lembo di tessuto appuntito frontale, braccio destro disteso lungo il fianco e braccio sinistro piegato al ventre con in mano una mazza a due teste sferiche. Vi sono poi, in alto, tre globi e un disco solare al di sopra di un crescente lunare e, in basso, una specie di armadillo e un toro recumbente rivolti a sinistra. Segue Ishtar, gradiente su un leone. Il busto è in visione frontale, mentre le gambe sono rivolte a sinistra. Indossa una tiara a corna multiple, una veste lunga incrociata sul petto, a pieghe verticali sulle gambe e aperta frontalmente, da cui fuoriesce la gamba destra. Dalle sue spalle emergono tre mazze per lato. Con la mano destra sollevata impugna un'arma composta da un'asta con testa inferiore sferica, e quella superiore uguale a quella delle mazze che le emergono da dietro la schiena, circondata da due lame di sciabola con protomi leonine. Con la mano sinistra, tenuta abbassata lungo il fianco, impugna una scimitarra.

**Tav. 267**

**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXIX, fig. 395.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico paleobabilonese su cui è rappresentata a sinistra una figura guerriera (sovrano?), rivolta a destra, con il petto in visione frontale, con copricapo a falda alta, barba a raggiera, abito corto con lembo di tessuto appuntito frontale, braccio destro disteso lungo il fianco e braccio sinistro piegato al ventre con in mano una mazza a due teste sferiche, al di sopra di un piedistallo con il motivo a scaglie a rappresentare una montagna. Di fronte a lui vi è una dea, rivolta verso destra, con un'acconciatura a codino, con le mani sollevate di fronte al viso in gesto di supplica, che indossa una tiara a corna multiple e un abito lungo a balze di lana. Segue un re che offre un capretto ad Ishtar. Il re, con barba lunga, indossa un copricapo a calotta e a falda alta, una tunica lunga con orli frangiati. Di fronte al suo viso vi sono il disco solare e un crescente lunare. Ishtar, gradiente su un leone che sembra emettere flutti di acqua, ha il busto in visione frontale, mentre le gambe sono rivolte a sinistra. Indossa una tiara a corna multiple, una veste lunga incrociata sul petto, a pieghe verticali sulle gambe e aperta frontalmente, da cui fuoriesce la gamba destra. Dalle sue spalle emergono tre mazze per lato. Con la mano destra sollevata impugna l'anello e la verga, mentre con la mano sinistra, tenuta abbassata lungo il fianco, impugna una scimitarra.

**Tav. 268**

**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXX, fig. 398.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico paleobabilonese su cui è rappresentata, a sinistra, una dea, rivolta verso destra, con un'acconciatura a codino, con le mani sollevate di fronte al viso in gesto di supplica, che indossa una tiara a corna multiple e un abito lungo a balze di lana. Seguono un personaggio con coppa e situla e il sovrano che versa una libagione su di un vaso al cospetto di Ishtar. Il re, con barba lunga, indossa un copricapo a calotta a falda alta e una tunica lunga con orli frangiati. Ishtar, gradiente su un leone che sembra emettere flutti di acqua, ha il busto in visione frontale, mentre le gambe sono rivolte a sinistra. Indossa una tiara a corna multiple, una veste

lunga incrociata sul petto, a pieghe verticali sulle gambe e aperta frontalmente, da cui fuoriesce la gamba destra. Dalle sue spalle emergono tre mazze per lato. Tiene con la mano sinistra un arco, appoggiato alla spalla, mentre solleva l'altra mano. Alle sue spalle vi è il dio della tempesta, montato su di un toro che tiene aggogato. Il dio, con chignon e barba lunga, indossa una tiara a corna e un abito lungo a pieghe verticali con spacco frontale. È in posizione incedente; con la mano destra tiene la corda a cui è aggogato l'animale, mentre l'altra mano è portata al ventre.

**Tav. 269**

**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXX, fig. 401.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico paleobabilonese su cui è rappresentata, a sinistra, una dea, rivolta verso destra, con un'acconciatura a codino, con le mani sollevate di fronte al viso in gesto di supplica. Indossa una tiara a corna multiple e un abito lungo a balze di lana. Segue una testa umana rivolta a destra. Quindi è rappresentata una dea con tiara a corna multiple, codino, abito lungo a balze di lana, con mano destra al ventre, mano sinistra sollevata. In alto vi è un leone rivolto a destra con la coda e la zampa anteriore sollevate. Segue un dio con tiara a corna, codino, abito a balze di lana con le mani giunte al ventre. Segue Ishtar che poggia su due dragoni leonini alati. Il busto è in visione frontale, mentre le gambe sono rivolte a sinistra. Indossa una tiara a corna multiple e una veste lunga a balze di lana che le lascia scoperta la spalla destra. Con la mano destra sollevata impugna un'arma composta da un'asta con testa inferiore sferica, e estremità superiore a più teste di mazza, circondata da due lame di sciabola con protomi leonine. Il braccio sinistro è piegato al ventre.

**Dio della tempesta:** per altre attestazioni di questo personaggio nella glittica della prima metà del II millennio a.C., vd. ad esempio, COLLON 1986, pl. XI, fig. 108; pl. XXIV, fig. 321; pl. XXXII, fig. 445, 449. FRANKFORT 1955, pl. 86, fig. 909.

**Tav. 270**

**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXXII, fig. 447.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico paleobabilonese su cui è rappresentato, sulla sinistra,

un dio (Amurru?) di profilo, rivolto verso destra, con il petto in visione frontale, tiara cilindrica, chignon appuntito, barba lunga, tunica corta con orli frangiati, mano destra al ventre con verga appoggiata alla spalla e mano sinistra in avanti con verga, su di un podio. Segue il dio della tempesta, montato su un toro che tiene aggogato. Il dio indossa una tiara a corna e una gonna lunga a pieghe verticali con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba sinistra. Tiene appoggiata alla spalla una folgore e ne esibisce un'altra con l'altra mano. Davanti ad esso si trova un capride rivolto a sinistra. Segue un uomo (re?) barbuto, con copricapo a calotta e falda alta, tunica lunga con orli decorati, spacco frontale, mano destra al ventre, mano sinistra sollevata di fronte al viso in gesto di supplica o adorazione. Alle sue spalle vi è una dea con tiara con corna frontali, codino, tunica lunga con orli e mani giunte al ventre, rivolta a sinistra.

**Tav. 271**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXXIII, fig. 458.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico paleobabilonense su cui sono rappresentati, sulla sinistra, una guilloche in posizione verticale e il dio della tempesta montato su un toro che tiene aggogato. Il dio indossa una tiara a corna multiple e una gonna lunga a pieghe verticali, da cui fuoriesce una gamba. Ha una barba lunga e uno chignon. Tiene con la mano destra la corda a cui è aggogato l'animale e una folgore, mentre brandisce con l'altra mano sollevata all'indietro un'altra arma. Alle sue spalle un re offre un capretto ad un dio. Il re indossa un copricapo a calotta e a falda alta e una tunica lunga con orli frangiati. Di fronte al suo viso vi è il simbolo del sole sopra un crescente lunare. Il dio è in posizione gradiente su un piedistallo; ha una barba lunga e una veste lunga a pieghe verticali, con cintura e spacco frontale da cui emerge la gamba destra. Il dio ha la mano sinistra al ventre, mentre con quella destra abbassata tiene un anello.

**Tav. 272**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXXII, fig. 443.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico paleobabilonense su cui è rappresentata, a sinistra, una dea rivolta a destra, con il petto in visione frontale, con

tiara a corna frontali, codino, abito lungo. Segue un uomo (re?), con copricapo a calotta a falda alta, tunica lunga ad orli, mano destra sollevata di fronte al viso in gesto di preghiera, mentre l'altra mano è portata al ventre. Vi sono poi in alto il disco solare al di sopra di un crescente lunare. L'orante è rivolto verso un dio rivolto verso sinistra, in posizione gradiente su un piedistallo (montagna?). Il dio ha una barba lunga, capelli raccolti in un codino, una gonna lunga a pieghe verticali con spacco frontale da cui fuoriesce una gamba. Ha la mano sinistra al ventre, mentre con la destra abbassata tiene un anello. Alle sue spalle vi è il dio della tempesta gradiente su un toro, con tiara, codino, barba lunga, gonna corta con lembo frontale appuntito che brandisce con la mano destra sollevata all'indietro una scimitarra e con la mano sinistra una folgore. Di fronte a quest'ultimo vi è un dragone leonino alato, accovacciato, rivolto verso destra. Un dio con tiara, codino, barba lunga, gonna lunga a balze reca in mano una coppa, rivolto verso il dio della tempesta.

**Figura guerriera che calpesta un nemico:** per altre attestazioni di quest'iconografia nella glittica paleobabilonense, vd. ad esempio: COLLON 1986, pl. XXXI, fig. 423, 425.

**Tav. 273**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. V fig. 7.

**Descrizione:** Impronta di sigillo conservato al British Museum, in clorite, del periodo di Isin-Larsa, in stile nord-mesopotamico. La raffigurazione è divisa in due registri da una linea. Nel registro superiore vi sono due danzatori; un uomo, con un pugnale nello spazio di fronte a lui, che afferra la coda e la criniera di uno dei due leoni-grifoni che lottano; due uomini-toro armati lottano e si afferrano le corna l'uno dell'altro; un leone-scimitarra. Nel registro inferiore vi sono: un nano con le gambe arcuate, una figura con gonnellino che brandisce un'arma (una mazza?) e calpesta un nemico a terra che alza la mano in segno di supplica, una figura che impugna un pugnale e trattiene un prigioniero con le braccia legate dietro la schiena, una testa umana di profilo, con barba e copricapo; una scena di presentazione costituita da un adorante con una mano alzata e una divinità con un abito a balze che lo introduce ad una divinità seduta, vestita con un abito a balze che alza una mano sotto un crescente lunare. Di fronte alle gambe del dio c'è un animale seduto, mentre alle sue spalle vi è un attendente. Tutti i personaggi indossano un copricapo, di cui uno è crestato, tranne la dea seduta che ha una tiara a corna. Per la divisione in registri si è ipotizzata un'origine settentrionale. Vd. COLLON 1986, 62-63.



**Tav. 274**



**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. II, fig. 4.  
**Descrizione:** Impronta di un sigillo dedicato dallo scultore Puzur-ninkarak a Nergal per la vita di Abi-sare di Larsa. Un dio, forse Nergal, è rappresentato stante, di profilo, rivolto verso sinistra, con tiara, chignon appuntito, barba lunga, petto nudo in visione frontale, gonna lunga a pieghe verticali con spacco frontale, da cui fuoriescono la gamba destra e il gonnellino. Il dio calpesta una figura addossata ad una montagna, che ha la mano sollevata di fronte al viso. Il dio esibisce una mazza a due teste feline con la mano destra, mentre tiene una scimitarra con la mano sinistra abbassata lungo il fianco. Vd. MAZZONI 1986, 78.

**Tav. 275**



**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. II, 5.  
**Descrizione:** Disegno di un'impronta di sigillo cilindrico di Šelulu di Assur, trovata a Kultepe, dell'inizio II millennio a.C. Il re ha un barba lunga, un copricapo e una tunica corta e calpesta, brandendo uno scudo, un nemico prostrato a terra, di piccole dimensioni, con una cintura alla vita. Di fronte al volto del sovrano è rappresentata la falce lunare, mentre al di sotto del suo gomito vi è una stella. Sopra il corpo del nemico vi è un animale rivolto a sinistra, con la coda alzata, forse un leone o un cane. Vd. MAZZONI 1986, 78-79.

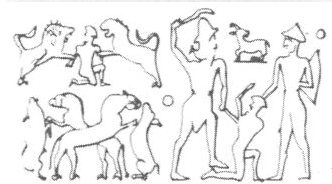
**Tav. 276**



**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. III, 1.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico, datata ad Apil-Sin di Babilonia (1831-1813 a.C.). Personaggio rivolto a destra, con tunica lunga che gli lascia scoperta la spalla destra con le mani giunte al ventre, seguito da una piccola figura di dea nuda in visione frontale. Di seguito è rappresentata una figura guerriera con copricapo a falda alta, barba a raggiera, gonna corta con lembo appuntito, rivolta a destra, con il petto in visione frontale. Quest'ultima brandisce un bastone

dall'estremità ricurva all'indietro, mentre con l'altra mano trattiene per la mano un uomo inginocchiato, che calpesta. L'uomo a terra ha le gambe rivolte a destra, il volto e le braccia a sinistra; solleva il braccio destro di fronte al viso in gesto di protezione o di supplica. Sembra nudo ed è di piccole dimensioni. L'azione si svolge al cospetto di Ishtar guerriera, che calpesta la testa di un leone e tiene nella mano destra l'anello e la verga, e nella sinistra in riposo una scimitarra. La dea indossa una tiara a corna multiple, una gonna lunga con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba e dalle sue spalle emergono armi. Sotto l'anello e il bastone, vi sono un vasetto e un "balled-rod". Assistono alla scena una dea con tiara a corna, abito lungo a balze di lana, con le mani sollevate di fronte al viso e un'altra divinità con tiara a corna e gonna a balze di lana al di sopra di un animale mal conservato. Tra le teste del personaggio guerriero e di Ishtar è rappresentata una mucca che allatta il vitello. Vi sono poi una mosca e un altro animale. Vd. MAZZONI 1986, 80-81, 85-86.

**Tav. 277**



**Fonte dell'immagine:** a: COLLON 1986, pl. XXXI, fig. 418; b: MAZZONI 1986, tav. III, 2.  
**Descrizione:** Impronta datata tra l'età di Samu-abum (1894-1881 a.C.) e Samsu-iluna (1749-1712 a.C.). Nergal (?) trattiene per un braccio e calpesta un nemico che è inginocchiato di fronte a lui e brandisce all'indietro un bastone ricurvo. Indossa un copricapo conico, alto (polos) e un gonnellino con punta frontale. Ha una barba a raggiera. Il nemico alza il braccio, chiedendo pietà. È di piccole dimensioni e sembra indossare un copricapo. Ninurta (?), armato di arco, che tiene in riposo sulla spalla sinistra, afferra per la testa il nemico. A sinistra vi sono un uomo inginocchiato aggredito da due leoni rampanti, al di sopra di due leoni rampanti, incrociati, che aggrediscono due capridi in posizione verticale ai lati, rivolti all'indietro (non verso gli aggressori). Sopra gli dei nella foto sembra esserci stato un bovide recumbente con il corpo orientato a destra, nel disegno un capride con il corpo rivolto a sinistra. Vd. MAZZONI 1986, 81.

**Tav. 278**



**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. III, 3.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico del periodo paleobabilonese, molto simile a quella della tav. 277, su cui è rappresentata una figura guerriera con copricapo a calotta e gonnellino con lembo appuntito che brandisce all'indietro una scimitarra e in avanti una mazza a teste multiple e calpesta la gamba di un personaggio in ginocchio, con copricapo, che alza la mano di fronte al viso supplicante. A sinistra vi sono un uomo inginocchiato o un animale in posizione eretta, aggredito da due leoni rampanti, al di sopra di due leoni rampanti, incrociati, che aggrediscono due capridi in posizione eretta ai lati, rivolti all'indietro (non verso gli aggressori). Vd. MAZZONI 1986, 81.

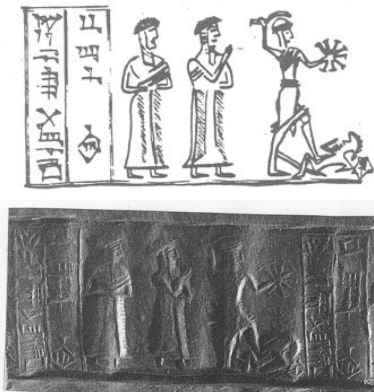
**Tav. 279**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXXI, fig. 419.

**Descrizione:** Un sovrano con copricapo *polos*, tunica corta con orli frangiati, braccio destro piegato al ventre, solleva la mano sinistra di fronte al viso in gesto di preghiera nei confronti di Nergal che sta per abbattere un vinto inginocchiato. Il dio solleva il braccio sinistro, brandendo un'arma, mentre trattiene per la mano l'uomo. Indossa un abito corto con cintura. In alto vi è un crescente lunare. Alle sue spalle una creatura con muso, ali, coda, zampe di rapace e corpo di leone lotta con un toro itifallico.

**Tav. 280**

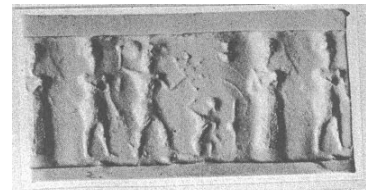


**Fonte dell'immagine:** AL-GAILANI-WERR 1992, 59, fig. 112.

**Descrizione:** Sigillo in ematite del periodo paleobabilonese da Tell Halawa. A sinistra vi sono due

personaggi, vestiti entrambi con un abito lungo e frangiato e con un copricapo rotondo e striato. Il primo ha entrambe le mani giunte al ventre, mentre il secondo ha la mano destra alzata di fronte al volto e la sinistra al ventre. Di fronte vi è un re che con il braccio destro brandisce un bastone ricurvo, e con l'altro in avanti una mazza multipla, che calpesta con il piede sinistro il corpo di un nemico prostrato a terra, che alza il braccio in atto di supplica. Vd. AL-GAILANI-WERR 1992, 59.

**Tav. 281**



**Fonte dell'immagine:** LAMBERT 1979, pl. III, fig. 24.

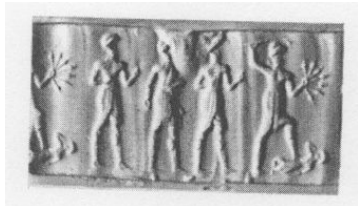
**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico del periodo paleobabilonese, su cui è rappresentato un personaggio rivolto a destra, con il petto in visione frontale, con il corpo umano e la testa di leone, che brandisce all'indietro una scimitarra con il braccio destro e in avanti, con il sinistro, una mazza multipla e calpesta la gamba di un uomo inginocchiato di fronte, che solleva la mano sinistra per proteggersi dal colpo o in gesto di supplica. Alle spalle del demone leonino vi è un uomo con una situla. A lato del vinto in alto è rappresentato un vaso, mentre in basso un "balled-rod". Assiste alla scena un personaggio con tunica lunga che solleva la mano sinistra di fronte al viso in gesto di adorazione. Vd. LAMBERT 1979, 9.

**Tav. 282**



**Fonte dell'immagine:** FRANKFORT 1955, pl. 86, fig. 907.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo paleobabilonese su cui è rappresentata a sinistra una figura guerriera rivolta a destra, con petto in visione frontale, copricapo *polos*, chignon, barba a raggiera, gonna con spacco frontale, che tiene il braccio destro abbassato lungo il fianco con in mano una scimitarra e l'altra mano al ventre. Segue un demone, con corpo umano e testa di rapace (o felino?) rivolto a destra, che brandisce una scimitarra con la mano destra e appoggia l'altra mano sulle spalle di un demone simile, inginocchiato su di un piedistallo, al cospetto di una figura guerriera con gonnellino, rivolta a sinistra che tiene sollevata la mano sinistra, mentre con l'altra mano in avanti brandisce una mazza a teste multiple, mentre calpesta un uomo inginocchiato, nudo, con il volto all'indietro verso l'aggressore e con la mano sollevata in gesto di supplica. In alto è poi rappresentato un crescente lunare.

**Tav. 283**

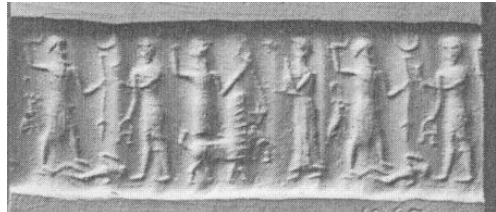
**Fonte dell'immagine:** MOORTGAT-CORRENS 1968, tav. 44, fig. 72.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo paleobabilonese. Una figura brandisce una scimitarra con il braccio destro sollevato all'indietro e una mazza multipla con il braccio sinistro in avanti. Calpesta un uomo prostrato a terra che alza la mano destra di fronte al volto in segno di supplica. La figura guerriera indossa un copricapo polos a falda alta e una tunica corta con spacco frontale con orli frangiati. Ha i capelli raccolti in un codino e una barba a raggiera. Alle sue spalle vi sono tre uomini stanti: due di essi indossano un copricapo a falda alta, una gonna corta con spacco frontale e orli frangiati; hanno una barba a raggiera e il braccio destro piegato al ventre, l'altro piegato e sollevato in avanti. In mezzo a loro vi è il "sovrano con mazza", con copricapo a calotta a falda alta, gonnellino con lembo appuntito che pende, barba a raggiera, mano destra abbassata lungo il fianco, mano sinistra al ventre con una mazza. Vd. MOORTGAT-CORRENS 1968, 261-262.

**Tav. 284**

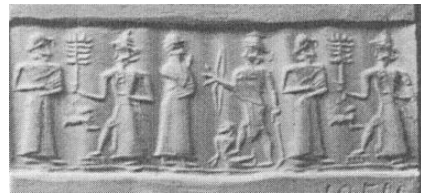
**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. III, 4.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo del periodo paleobabilonese. Una figura guerriera brandisce con il braccio destro sollevato all'indietro un bastone ricurvo e con l'altro in avanti una mazza multipla, mentre calpesta la gamba di un vinto in ginocchio, che alza il braccio in gesto di supplica. A destra vi è un personaggio con copricapo striato, veste corta, che ha in mano un volatile che forse porge in offerta. A sinistra è rappresentato forse il "sovrano con mazza", con copricapo striato, veste corta, braccio destro disteso lungo il fianco e mano sinistra al ventre, forse con mazza. Vd. MAZZONI 1986, 81.

**Tav. 285**

**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. III, 5.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico del periodo paleobabilonese. Un personaggio guerriero rivolto a destra, con copricapo a falda alta, barba a raggiera, gonna corta con lembo appuntito, brandisce con il braccio destro sollevato all'indietro un bastone ricurvo, mentre nell'altra mano tiene una lancia con la punta rivolta verso il vinto, prostrato a terra, che calpesta. Quest'ultimo è supino e porta la mano destra di fronte al viso in segno di supplica. Alle spalle della figura guerriera vi è un animale seduto con sopra una verga ricurva, di fronte ad esso un crescente lunare e un personaggio con gonnellino che porge una coppa e tiene con la mano destra abbassata una situla. Segue il dio della tempesta rivolto a destra, che brandisce all'indietro un'arma e tiene con l'altra mano le redini di un dragone leonino alato sui cui è montato, al cospetto di un orante con copricapo piatto, barba lunga, gonna lunga, che porta la mano sinistra di fronte al viso in gesto di supplica. Vd. MAZZONI 1986, 81.

**Tav. 286**

**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. III, 6.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo paleobabilonese, di provenienza sconosciuta. A sinistra un uomo con copricapo a calotta, ad alta falda, con tunica lunga con spacco frontale, le mani giunte al ventre, è rivolto verso il dio della tempesta, con tiara a corna, chignon, gonna lunga con spacco frontale, da cui fuoriesce la gamba destra incedente. Il dio appoggia il piede su un piedistallo ed esibisce un oggetto che potrebbe rappresentare la folgore. Di fronte alle sue gambe potrebbe esser rappresentato uno scorpione. Sulla destra, un uomo rivolto verso destra, con un copricapo a calotta e tunica lunga, solleva la mano destra di fronte al viso in segno di riverenza nei confronti di una figura che regge con la mano destra un arco e con la sinistra abbassata lungo il fianco un bastone ricurvo. Indossa un copricapo e una gonna con lembo appuntito e calpesta un uomo di piccole dimensioni, seduto a terra. Vd. MAZZONI 1986, 81-82.

**Tav. 287**

**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. III, 7.

**Descrizione:** Sigillo in ematite del periodo paleobabilonese, scoperto a Susa, dedicato dallo scriba Kuk-inzu, figlio di Apiku, servitore di Nergal. Il pezzo, alto 2,6 cm, si trova al Louvre. A partire da sinistra sono rappresentati Ea, con tiara a corna, barba lunga, veste a balze di lana, rivolto verso destra, con vasi da cui zampillano flutti d'acqua e pesci, al di sopra di una creatura che poggia su due dee il cui corpo è unito e che anch'esse recano vasi zampillanti. Segue a destra una divinità orante, con le mani sollevate di fronte al viso, tiara a corna, abito a balze di lana. Vi è poi un personaggio di profilo, forse il re o Nergal, con un bastone a punta curva nella mano destra distesa lungo il fianco e con una mazza nella mano sinistra portata al ventre. Indossa un copricapo, ha i capelli raccolti in uno chignon appuntito e una barba lunga a raggiera, una gonna corta con parte del tessuto che pende frontalmente. Di fronte, questo personaggio è ripetuto: trattiene per una mano un uomo inginocchiato, di cui calpesta una gamba, e brandisce un bastone dall'estremità curva. Il personaggio inginocchiato alza il braccio destro per provare a difendersi o in atto di supplica. La scena avviene al di sotto di un disco solare e di un crescente lunare, verso cui sollevano le mani due piccole figure divine femminili. L'iscrizione menziona Nergal. Questo sigillo dev'essere una produzione paleobabilonese importata, oppure fu prodotto a Susa da laboratori stranieri. Vd. AMIET 1973, 314. MATTHIAE 2000, 167. MAZZONI 1986, 82.

**Tav. 288**

**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. III, 8.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico del periodo paleobabilonese, su cui è rappresentato un personaggio rivolto a sinistra che indossa una gonna con lembo appuntito in atto di calpestare un uomo a terra brandendo in avanti una mazza multipla e all'indietro

forse un'ascia. L'uomo a terra alza la mano di fronte al volto in segno di supplica. Alle spalle della figura guerriera ne è rappresentata un'altra in posizione incedente, con una gonna lunga con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba. Un personaggio, rivolto verso queste due figure guerriere, con abito lungo, solleva la mano destra di fronte al viso in segno di supplica. Vd. MAZZONI 1986, 82.

**Tav. 289**

**Fonte dell'immagine:** TEISSIER 1998, 155, fig. 240.

**Descrizione:** Disegno di impronta di sigillo cilindrico dell'epoca di Hammurabi (1793-1750 a.C.), da Sippar, appartenuto ad un giudice. Sulla sinistra vi è una divinità femminile, con tiara a corna, abito lungo a balze di lana, in visione frontale. Segue Nergal, con chignon, *polos*, un gonnellino con lembo appuntito, in atto di brandire un harpé e una mazza multipla e di calpestare un uomo prostrato a terra che solleva la mano di fronte al volto in segno di supplica. Vi è poi un eroe-toro, visto frontalmente, con le mani al ventre. In alto vi è una figura di animale accovacciato. Vd. TEISSIER 1998, 118.

**Tav. 290**

**Fonte dell'immagine:** TEISSIER 1998, 155, fig. 244.

**Descrizione:** Disegno di impronta di sigillo cilindrico dell'epoca di Hammurabi (1793-1750 a.C.), da Sippar. Sulla sinistra una figura maschile, di profilo, brandisce un'arma all'indietro e in avanti una mazza multipla, mentre calpesta una figura umana prostrata a terra, che porta la mano di fronte al viso in segno di supplica. Tre elementi circolari sono rappresentati al di sopra della mazza e un altro sopra la mano del vinto. Segue una divinità, di profilo, con le mani giunte vicino al viso, un abito lungo a balze e chignon. Vi è poi una figura di piccole dimensioni, in alto, inginocchiata, con le mani portate al ventre, al di sopra di un altro personaggio, con copricapo, di cui restano la testa, parte del busto e il braccio destro disteso lungo il fianco ("re con mazza?"). Segue una figura stante, con il corpo in visione frontale, mentre il viso è di profilo, che ha le mani giunte al ventre. Vi è poi una piccola figura umana che forse sta offrendo un animale ad una figura di grandi dimensioni, seduta, divina o regale. Al di sopra dell'offerente vi sono tre simboli circolari e i

simboli di Shamash e di Sin. Vd. TEISSIER 1998, 109-186.

**Tav. 291**



**Fonte dell'immagine:** TEISSIER 1998, 155, fig. 243.  
**Descrizione:** Disegno di una scena rappresentata su un sigillo cilindrico dell'epoca di Hammurabi (1793-1750 a.C.), da Sippar. Sulla sinistra vi è una figura con una lunga gonna, che offre un animale. Seguono, in alto, un leone accovacciato rivolto verso destra e una figura di profilo con petto in visione frontale, che brandisce all'indietro un bastone curvo, mentre con l'altra mano una mazza multipla, composta da elementi rettilinei che terminano con una punta a zoccolo di cavallo. Questa figura indossa un copricapo a falda larga (*polos*), una gonna lunga con cintura ed è rappresentata mentre calpesta una figura di piccole dimensioni, prostrata a terra, con la mano di fronte al volto in segno di supplica. Questo corpo a terra è attaccato da un essere mostruoso, di piccole dimensioni, con fauci leonine aperte, ali e zampe di rapace. Procedendo sulla destra, in alto vi è un animale dalle corna curve, di profilo, stante sulle zampe posteriori, con il muso rivolto all'indietro; in basso una creatura mostruosa alata dal corpo leonino attacca a fauci aperte la testa di una figura inginocchiata. Segue una dea, in visione frontale, con tiara a corna, le braccia unite sul ventre e una gonna lunga a balze. Vi è poi una figura di animale accovacciato al di sopra di un eroe-toro, di piccole dimensioni, con la testa e il petto in visione frontale mentre le gambe sono di profilo, con le mani al ventre. Infine vi è una figura divina di profilo, con lunga gonna a balze, che pare reggere nella mano destra un oggetto (una coppa?). Vd. TEISSIER 1998, 109-186.

**Dragone che aggredisce un uomo inginocchiato:** per altre attestazioni di questa iconografia, vd. ad esempio: COLLON 1986, pl. XIII, fig. 129, 131, 132, 136; pl. XIV, fig. 156; pl. XIX, fig. 232; pl. XLVII, fig. 132; pl. XXIV, fig. 320; pl. XXVI fig. 349; FRANKFORT 1955, pl. 89, fig. 957.

**Tav. 292**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XIII, fig. 128.  
**Descrizione:** Sigillo del periodo paleobabilonese. Un uomo inginocchiato (il ginocchio destro tocca il suolo, l'altro è sollevato), con le gambe rivolte verso destra, il

petto in visione frontale, la testa rivolta a sinistra, il braccio sinistro disteso lungo il fianco, quello destro piegato e sollevato, è attaccato da una creatura con il corpo di leone, la coda e le ali di rapace, rampante, che lo prende per la testa con le fauci spalancate. Alle sue spalle è rappresentato il "re con mazza". Seguono sovrapposti questi elementi: il disco solare sopra il crescente lunare, il *marru*, un animale accovacciato rivolto verso destra, una verga con impugnatura curva. Una dea, con tiara a corna, codino, abito lungo a balze di lana, le mani sollevate di fronte al viso, è rivolta verso il "re con mazza". Alle sue spalle vi è un uomo inginocchiato con la mano sinistra portata al ventre, mentre l'altra è sollevata nella posizione dell'orante, al di sopra di un'arma divina (mazza con ai lati due scuri a protomi leonine). Seguono questi elementi sovrapposti: un leone (?) accovacciato rivolto verso sinistra, un rapace in visione frontale con la testa di profilo verso sinistra, una testa umana rivolta a sinistra.

**Tav. 293**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XIII, fig. 133.  
**Descrizione:** Sigillo del periodo paleobabilonese. Un uomo nudo rivolto a sinistra, con le braccia abbassate lungo i fianchi, in segno di resa, con il corpo sbilanciato all'indietro per le gambe leggermente piegate è aggredito alle spalle da un leone rampante. Un capride in posizione verticale, con le zampe piegate, il corpo rivolto verso sinistra e la testa verso destra, è aggredito da una creatura con muso, ali, coda, zampe di rapace e corpo di leone. Un uomo inginocchiato con la testa rivolta all'indietro, verso sinistra, è attaccato alla testa da una creatura con testa e corpo di leone, ali, coda e zampe di rapace.

**Tav. 294**



**Fonte dell'immagine:** TEISSIER 1998, 155, fig. 241.  
**Descrizione:** Disegno di impronta di sigillo cilindrico dell'epoca di Hammurabi (1793-1750 a.C.), da Sippar. Nergal con *polos*, codino e gonna con lembo di tessuto appuntito, di profilo, con le braccia alzate, una dietro e l'altra davanti, in atto di brandire delle armi (perdute) e di calpestare una piccola figura umana prostrata a terra. Vd. TEISSIER 1998, 109-186.

**Tav. 295**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXXI, fig. 423.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico del periodo paleobabilonense, in ematite, conservato al British Museum, proveniente da Baghdad, che mostra una figura in posa da re vittorioso, con mano al petto e braccio destro lungo il fianco, di fronte a una divinità in atto di abbattere con un'arma una piccola figura, seduta a terra, che calpesta e tiene per un braccio. Vi è poi un uomo-toro che impugna un tridente. Segue un'iscrizione. Vd. COLLON 1986, 169.

**Tav. 296**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXXI, fig. 422a.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico del periodo paleobabilonense, in ematite, conservato al British Museum. Sulla sinistra vi è in alto un vasetto, seguito da una dea con tiara a corna frontali, codino, abito lungo a balze di lana, che tiene con la mano destra abbassata una mazza. Di seguito è rappresentata una divinità con tiara con corna frontali, codino, una veste lunga decorata con linee incrociate, che tiene sollevata con la mano sinistra una coppa, mentre l'altra mano è portata di fronte al viso in gesto di supplica. Seguono un simbolo astrale reso con globi intorno ad un globo e una figura guerriera rivolta a sinistra, con barba a raggiera, gonna corta con lembo appuntito, che brandisce all'indietro un'arma e in avanti un fascio di fulmini, mentre calpesta le gambe di un uomo seduto a terra. Questo personaggio guerriero è rappresentato al di sopra di una piattaforma che alla base presenta una fila di piccoli triangoli (montagna?) e sulla parte frontale tre personaggi inginocchiati, con copricapo a calotta (due guardano verso destra, una verso sinistra). Ai lati della struttura vi sono due piccole figure con copricapo a calotta, gonna corta, rivolte verso l'altare, che brandiscono con le mani sollevate delle folgori. In alto, dietro il dio che sta sull'altare, vi è una piccola figura che indossa una gonna decorata con linee ondulate, con le mani giunte al ventre e con flutti che finiscono dentro vasi posti ai suoi lati. Segue una figura rivolta a sinistra, in atto di supplica, che indossa un abito decorato e un copricapo. La figura centrale potrebbe essere una statua e le figure inginocchiate potrebbero rappresentare gli adoratori o le figure che decoravano la base dell'altare. Vd. COLLON 1986, 168-169.

**Tav. 297**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXXI, fig. 422.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico del periodo paleobabilonense da Ninive, conservato al British Museum, con, sulla sinistra, una figura guerriera con copricapo *polos*, riccioli sulle spalle, una barba lunga e larga, che brandisce all'indietro una falce e in avanti una mazza multipla e che calpesta una piccola figura inginocchiata, nuda, con il volto rivolto verso l'aggressore e con una mano alzata di fronte al viso in gesto di supplica. Di fronte, rivolto verso la figura che abbatte, vi è un dio con tiara a corna, barba lunga, abito lungo riccamente ornato, con il braccio destro al petto e uno disteso lungo il fianco. Segue una figura di re, di profilo, con copricapo a falda alta, tunica lunga molto ornata, con la mano destra alzata di fronte al viso in atto di pregare, rivolto a Shamash gradiente sulla montagna, che esibisce un pugnale. Il dio indossa una tiara a corna multiple, una gonna lunga a pieghe verticali, ha una barba lunga e uno chignon. Tra i due vi è un disco solare al di sopra di un crescente lunare. Vd. COLLON 1986, 168.

**Tav. 298**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXX, fig. 421.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico del periodo paleobabilonense, in ematite, conservato al British Museum. Sulla sinistra vi è un personaggio guerriero di profilo, con copricapo, barba lunga, chignon, gonnellino con lembo appuntito, in atto di brandire una falce all'indietro e una mazza multipla in avanti e di calpestare una piccola figura inginocchiata di fronte, che ha il volto rivolto verso il dio e una mano portata al viso in segno di supplica. Segue una dea, di profilo, con tiara a corna, vestita con un lungo abito a balze, che ha le mani alzate di fronte al viso in atto di pregare. Di fronte a lei vi è un re offerente che ha una mano alzata in segno di riverenza e un animale nell'altra, al cospetto di Shamash, con tiara a corna, barba lunga, chignon, gonna lunga a pieghe verticali con spacco frontale, che appoggia il suo piede su un piedistallo che rappresenta la montagna e esibisce un coltello. Alle sue spalle vi è una figura forse di operatore culturale, al di sopra di un altare, che tiene sollevata in una mano una coppa e un secchiello abbassato. Vd. COLLON 1986, 168.

**Tav. 299**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXXI, fig. 420.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico del periodo paleobabilonese, in ematite, da Hillah (Babilonia), conservato al British Museum. Sulla sinistra vi è una figura di profilo, barbata, con copricapo a polos e tunica aperta frontalmente e con orli, con il braccio destro disteso lungo il fianco a tenere una scure fenestrata e l'altro portato al ventre. Vi è quindi un'iscrizione. Segue, procedendo verso destra, una figura forse di operatore cultuale con gonnellino, che tiene in mano una coppa e una situla, che si trova al di sopra di una piattaforma a due gradini. Vi è poi una figura praticamente uguale alla prima sulla sinistra, di fronte ad una figura di divinità, con barba lunga, che indossa una tiara a corna (?), un gonnellino con pezzo di tessuto che pende in eccesso frontalmente, che brandisce all'indietro una falce e in avanti una mazza multipla e calpesta una piccola figura di uomo prostrato a terra che alza una mano di fronte al viso in gesto di supplica. Vd. COLLON 1986, 167-168.

**Tav. 300**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXXI, fig. 424.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico in ematite, del periodo paleobabilonese, da Sippar o da Kish, conservato al British Museum.

Sulla sinistra vi è una figura guerriera con copricapo a polos, chignon, barba a raggiera, gonna corta con lembo frontale appuntito, braccio destro disteso lungo il fianco e mano sinistra al ventre con una mazza, al di sopra di una piattaforma decorata a scaglie per rendere la montagna. Segue una figura guerriera identica che calpesta un uomo prono a terra, di piccole dimensioni, e che brandisce all'indietro una falce, mentre trattiene con la mano sinistra un uomo inginocchiato. Quest'ultimo personaggio pare attaccato da un rapace in picchiata. Segue una dea con abito lungo a balze, tiara a corna multiple, con le mani alzate di fronte al viso in atto di pregare. Vi è poi una piccola figura di operatore cultuale che sta su di una piattaforma a scaglie a rendere una montagna, che tiene sollevata una coppa e, abbassata, una situla. Vi è poi un re con una tunica lunga, aperta frontalmente, con orli decorati, che offre un animale a Shamash stante, incedente su una

piattaforma a montagna, con tiara a corna multiple, chignon, barba lunga, gonna lunga a pieghe verticali con cintura, aperta frontalmente, da cui fuoriesce la gamba destra nuda. Quest'ultimo esibisce un pugnale. Le sei figure sono rivolte verso destra, verso Shamash che calpesta un elemento che simboleggia la montagna. Vd. COLLON 1986, 169.

**Tav. 301**



**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 517, fig. 506.2.

**Descrizione:** Disegno della scena incisa su un sigillo cilindrico, proveniente dal Grande Palazzo Reale di Mari, con il nome di Mukannishum, servitore di Zimri-Lim, che rappresenta il re, forse Zimri-Lim, sulla sommità di un cumulo di cadaveri che dà il colpo di grazia ad un nemico. Il sovrano indossa un alto copricapo (*polos*), come nella pittura dell'Investitura, e una lunga veste senza maniche, con orli frangiati. La gamba sinistra esce dall'abito, facendo intravedere un gonnellino. Ha una barba lunga a ventaglio. È assistito da due dee: quella a destra indossa un abito lungo a balze di lana, una tiara a corna multiple, ha i capelli raccolti con un codino e tiene le mani sollevate di fronte al viso in gesto di supplica; l'altra, a sinistra, in posizione incedente, al di sopra di due uomini distesi, appoggia la mano sinistra sulla spalla del re, in gesto di protezione. Questa dea è caratterizzata da un aspetto guerriero: indossa una tiara a corna multiple, una gonna lunga a pieghe verticali aperta frontalmente, ha ali doppie e i capelli raccolti in uno chignon. La dea tiene abbassato lungo il fianco destro una scimitarra. Il sovrano sta per colpire con una scimitarra un nemico che trattiene per il braccio; si trova al di sopra di una catasta di corpi di nemici nudi, di piccole dimensioni. Con il piede sinistro calpesta un nemico ancora vivo, sulla sommità della pila, che alza una mano di fronte al viso in segno di supplica. Al di sopra della figura di nemico che sta per essere ucciso vi sono i simboli divini, un disco solare con sotto il crescente lunare. Vd. AMIET 1960, 229-230; MHISEN 2005, 96; PARROT 1959, 189-191, pl. XLI, XLII.

Tav. 302

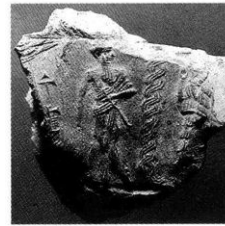


**Fonte dell'immagine:** a: INVERNIZZI 1992b, 97. b: ORNAN 2007, 69, fig. 8.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico in ematite (alto 2,7 cm), appartenuto ad Ana-Sin-taklaku, un funzionario di Zimri-Lim, scoperto nel Grande Palazzo Reale di Mari, conservato al Louvre. Due dee sono rappresentate alle spalle di un dio guerriero: la prima a sinistra è probabilmente Ishtar o Kubaba, nell'aspetto di dea della fecondità, l'altra è una dea supplicante, con le mani alzate di fronte al viso. Entrambe indossano una tiara a corna multiple e hanno i capelli raccolti con un codino. Ishtar indossa un abito aperto frontalmente, numerosi gioielli e calzature appuntite. L'altra dea indossa un abito lungo a balze di lana e porta anch'essa bracciali. Segue il dio guerriero, con tiara a corna e una lunga barba, un corto abito che gli lascia scoperta la spalla destra. Impugna con la mano sinistra sollevata un'arma a sette estremità (corregge disposte a ventaglio?) e nell'altra mano, un bastone con l'estremità curva; calpesta un nemico nudo e imberbe a terra che si sostiene con il braccio sinistro, porta la mano destra di fronte al viso in gesto di supplica e ha una gamba distesa e la destra piegata. Tra la testa del dio guerriero e quella della dea supplicante vi è un simbolo astrale, composto da otto dischetti disposti attorno ad uno centrale. Di fronte alla testa del dio guerriero vi è un animale con corna ricurve, accucciato, forse una gazzella, mentre davanti alla sua gamba vi è un volatile, forse un'oca. Un uomo, forse il re o un alto dignitario, reca al dio guerriero come omaggio una capra. Questi indossa un copricapo a falda alta, una lunga veste che gli lascia scoperta la gamba sinistra; al polso sinistro porta un bracciale. Ha la mano sinistra alzata di fronte al viso forse in segno di riverenza. Forse la figura in atto di calpestare il nemico è il re deificato, dopo una vittoria. Vd. AMIET 1960, 230-231. COLLON 1990, 25. MHISEN 2005, 96. PARROT 1959, 169-185, pl. XLI, XLVIII.

**Personaggio (re?) con mazza:** per altre attestazioni di questo personaggio nella glittica vd. ad esempio,

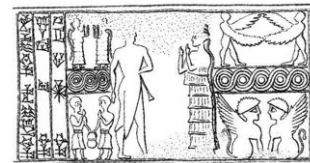
Tav. 303



**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 517, fig. 506. 3.

**Descrizione:** Frammento di una sigillatura proveniente dal Grande Palazzo Reale di Mari, del periodo paleobabilonese. Vi è rappresentato il re stante, di profilo, rivolto verso destra, con copricapo ad alta falda e barba a tre ciuffi lunghi che gli scendono sul petto. Indossa una tunica corta che gli lascia scoperta la spalla destra. La veste pare decorata riccamente presso gli orli. Sembra che il gonnellino si chiudesse nella parte frontale e presenta un lembo appuntito in basso. Il sovrano ha il braccio destro disteso lungo il fianco, mentre il braccio sinistro è piegato al ventre e impugna un'arma, forse una mazza. Di fronte a lui vi sono una guilloche verticale e una dea Lama; a sinistra resti di un'iscrizione.

Tav. 304



**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 517, fig. 506. 6.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo di una scena attestata su sigillature del periodo paleobabilonese/paleosiriano, provenienti dal Grande Palazzo Reale di Mari. Sulla sinistra vi è l'iscrizione. Il campo compositivo è strutturato su due registri separati da una guilloche e interrotti al centro dalle figure del sovrano con mazza e della dea Lama. Sulla sinistra nel registro superiore sono rappresentate due dee intercedenti di profilo affrontate, entrambe con le braccia alzate di fronte al viso. Nel registro inferiore due figure stanti, di profilo, affrontate, con cintura e gonnellino, reggono al centro una situla, mentre portano di fronte alla bocca la mano libera. Il sovrano indossa una gonna corta con lembi appuntiti e porta al ventre la mano che stringe un bastone a forma di stilo, mentre il braccio sinistro è disteso lungo il fianco. Di fronte ad esso e rivolta verso di esso, una dea con tiara a corna, veste lunga a balze di lana orizzontali tiene le mani levate di fronte al viso. A sinistra nel registro superiore due creature di forma antropomorfa, ma con lunghe ali, sono rappresentate stanti di profilo e affrontate. Nel registro inferiore due creature con corpo di leone, ali e testa umana, sono rappresentate di profilo, affrontate e accucciato.



**Tav. 305**

**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 517, fig. 506. 8.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo paleobabilonese, proveniente dal Grande Palazzo Regale di Mari. A fianco dell'iscrizione sulla sinistra, è rappresentata la dea intercedente alle spalle del sovrano che offre un animale ad una divinità maschile, stante, di profilo, con tiara a corna multiple, barba lunga, chignon, tunica lunga con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba. Il dio, Shamash, regge con la mano destra un coltello, mentre tiene al ventre l'altra mano. È gradiente su un piedistallo a forma di montagna. Di fronte al suo viso in alto, si trovano dei simboli astrali: un cerchio al di sopra di un crescente lunare. Alle sue spalle è rappresentata un'altra divinità femminile con veste a balze di lana orizzontali e tiara a corna multiple. Questa tiene il braccio destro levato e quello sinistro al ventre. Tra le due divinità trova posto un'iscrizione.

**Tav. 306**

**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 517, fig. 506. 9.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo paleobabilonese, proveniente dal Grande Palazzo Regale di Mari. Sulla destra vi sono i simboli astrali del cerchio al di sopra del crescente lunare. Segue una figura di devoto con le mani portate al ventre, quindi un personaggio con situla e gonnellino corto che tiene con la mano levata un vaso o un altro elemento necessario per il culto. Di fronte ad esso si trova un personaggio, forse regale, con un braccio levato di fronte al viso in atto di preghiera al cospetto di una divinità guerriera, rappresentata con una tiara conica con corna multiple, chignon, barba lunga, veste lunga con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba. Il dio ha il braccio destro disteso lungo il fianco e tiene con la mano destra una scimitarra. Con l'altra mano portata al ventre tiene una scure fenestrata con protome leonina appoggiata alla spalla.

**Personaggio che esibisce un coltello**

Per altre attestazioni di un personaggio che esibisce un coltello o un'arma con lama curva, vd. ad esempio, COLLON 1986, pl. X, fig. 90; pl. XIV, fig. 157; LAMBERT 1979, pl. III, fig. 21e .

**Tav. 307**

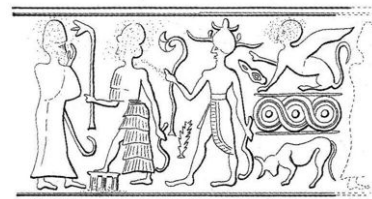
**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XII, fig. 113.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico paleobabilonese su cui è rappresentato a sinistra un personaggio rivolto a destra, con petto in visione frontale, gonnellino, braccio destro piegato al ventre, mano sinistra sollevata in avanti con un coltello, al di sopra di un piedistallo a gradoni. Al di sotto vi sono dei globi. Seguono un personaggio inginocchiato, con copricapo e due leoni rampanti, incrociati, che aggrediscono dei capridi rampanti con le teste rivolte all'indietro. Questi animali sono circondati da globi.

**Tav. 308**

**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXVI, fig. 352.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico paleobabilonese su cui è rappresentata a sinistra una dea rivolta a destra, con tiara a corna multiple, codino, veste lunga a balze di lana, mani sollevate di fronte al viso. Seguono una testa umana rivolta verso destra e un offerente (un re?), con copricapo a falda alta, barba lunga, tunica lunga con spacco frontale e orli decorati, che porge un capretto a Shamash gradiente su una montagna. Di fronte ai loro volti vi è il disco solare su un crescente lunare. Shamash indossa una tiara a corna multiple e una gonna lunga a pieghe verticali con cintura e spacco frontale da cui fuoriesce la gamba destra. Ha una barba lunga e capelli raccolti a chignon. Alle sue spalle un uomo di profilo, rivolto verso sinistra, al di sopra di un piedistallo, con gonnellino con spacco frontale, esibisce con la mano destra sollevata in avanti un pugnale. Segue una dea nuda in visione frontale.

**Tav. 309**

**Fonte dell'immagine:** MARGUERON 2004, 517, fig. 506. 11.

**Descrizione:** Impronta di sigillo del periodo paleobabilonese, proveniente dal Grande Palazzo Reale di Mari. Un sovrano con alta tiara e tunica lunga con

mano portata di fronte al viso in atto di preghiera, un elemento con punta ricurva, forse una spada, che fuoriesce dalla tunica, è in atto di adorazione verso una divinità rappresentata gradiente di profilo su un piedistallo forse a forma di struttura architettonica. Questa divinità portava la tiara e una veste a balze orizzontali, aperta sul davanti, da cui fuoriesce la gamba. Regge con la mano destra un elemento a forma floreale, mentre tiene il braccio sinistro disteso lungo il fianco con in mano una scimitarra/harpé. Alle sue spalle un'altra divinità maschile con copricapo a corna, priva di barba, con petto nudo e gonna corta con spacco frontale con orli decorati, regge in mano un elemento floreale, mentre tiene il braccio sinistro disteso lungo il fianco con in mano un'harpé. Tra le due divinità vi è, in basso, un elemento vegetale a forma di spiga (?). Il resto del campo è diviso in due registri da una guilliche. In alto una creatura con corpo di leone accucciato, alato e testa umana è rappresentata di profilo rivolta a sinistra. In basso invece è rappresentato un toro di profilo verso sinistra con la testa in basso, in modalità di attacco.

#### Tav. 310



**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. IV, 8.

**Descrizione:** Disegno di scena rappresentata su un sigillo cilindrico del periodo paleoassiro, da Kültepe. Sulla sinistra è rappresentato il dio della tempesta al di sopra di un toro, con tiara a corna, gonnellino, con in mano la forca del fulmine e le redini. Segue un disco solare con sotto un crescente, attorniato da due crescenti lunari più piccoli, forse una rana e un globo. Segue Enki, rivolto a sinistra, con corona a due corna, veste lunga a balze di lana, imberbe, con flutti che escono ai lati di un vaso che tiene al petto, assiso su uno sgabello, con i piedi appoggiati sopra un capride-pesce. Vi è quindi una piccola figura umana a testa in giù, con forse le braccia legate dietro la schiena o piegate al ventre, toccata dalla punta di una lancia, rappresentata in verticale, con un motivo a X reso con linee oblique, tenuta con la mano destra da un uomo, stante, di profilo, rivolto a sinistra, con barba lunga, che indossa un gonnellino e un copricapo basso striato. Quest'ultimo tiene appoggiata alla spalla sinistra una scure fenestrata e calpesta con il piede destro un uomo nudo, di piccole dimensioni, prostrato a terra, con la testa a destra. Di fronte al suo viso vi sono un astro, un crescente lunare, un globo e davanti alle sue gambe forse un volatile a testa in giù. Intorno al vinto a terra vi sono elementi di difficile lettura, tra cui forse una testa umana rovesciata.

Segue un oggetto quadrato che si trova forse sopra una volpe, a testa in giù, affiancata da un pesce in posizione

verticale. Vi sono poi in basso due teste umane e dei globi. Segue un eroe rivolto a sinistra che calpesta e trattiene per la zampa posteriore un toro capovolto. L'eroe ha un pugnale in mano. Di fronte al volto dell'eroe vi sono un globo, un crescente lunare e un astro. Vd. BUCHANAN 1981, 402, fig. 1155; MAZZONI 1986, 88.

#### Tav. 311



**Fonte dell'immagine:** LIVERANI 2000, fig. 69

**Descrizione:** Disegno di impronta di sigillo cilindrico paleoassiro dall'archivio di Adad-Sululi. Sulla sinistra è rappresentato un eroe-toro itifallico con volto in visione frontale, seguito da una divinità con tiara a corna, gonna lunga con spacco frontale, da cui fuoriesce una gamba che calpesta un uomo supino a terra con la mano destra di fronte al viso in segno di supplica. Seguono un globo e un "balled-rod". Vi sono quindi una divinità femminile che introduce il re (?) al cospetto di un personaggio assiso, con copricapo basso, tunica lunga a balze di lana, che reca in mano una coppa. Il sovrano (?) indossa un copricapo basso, striato, un abito lungo con spacco frontale da cui fuoriesce una gamba. Di fronte al suo viso vi è un astro. La dea indossa una tiara a corna e una veste lunga a balze di lana e ha la mano sinistra sollevata di fronte al viso. Tra la dea e il personaggio seduto è rappresentato un offerente di piccole dimensioni che presenta un animale al dio. Vi sono poi un globo, il disco solare con il crescente lunare e tre globi nonché, alle spalle del personaggio seduto, un serpente in posizione verticale. Vd. MAZZONI 1986, 89.

#### Tav. 312



**Fonte dell'immagine:** MHISEN 2005, 98, fig. 5.

**Descrizione:** Disegno di una scena rappresentata su un sigillo cilindrico del periodo paleobabilonense, da Terqa. Sulla sinistra vi è un personaggio guerriero, di profilo, rivolto verso destra, con il petto in visione frontale, che indossa un copricapo a polos, una tunica corta e brandisce una falce all'indietro e forse una mazza multipla in avanti, mentre calpesta un uomo, di piccole dimensioni, inginocchiato di fronte a lui, con un copricapo simile. Al di sopra vi è un animale accovacciato. Segue un offerente che porge alla figura guerriera un capretto e indossa un copricapo a polos e una tunica lunga. Vi è poi una divinità guerriera, rivolta a destra, con il petto in visione frontale, che indossa

una tiara a corna, una gonna lunga con spacco frontale, da cui fuoriesce la gamba sinistra. Quest'ultima ha il braccio destro disteso lungo il fianco e stringe nella mano destra un bastone dalla punta ad uncino, mentre il braccio sinistro è piegato al ventre e stringe un arco, mentre calpesta con il piede sinistro un animale dalle lunghe corna rivolto a destra. Ai lati della testa del dio vi sono una stella e un crescente lunare. Al cospetto di questa divinità vi è una figura di profilo, che alza un braccio in atto di pregare, mentre nell'altra mano tiene una situla. Vd. MHISEN 2005, 97.

**Tav. 313**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXXI, fig. 428.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico su cui è rappresentato il dio della tempesta, con tiara a corna, gonna lunga a pieghe verticali con spacco frontale da cui fuoriesce una gamba, che brandisce all'indietro una scimitarra e in avanti una folgore. È rappresentato gradiente su un toro. Un personaggio regale con copricapo, abito lungo con spacco frontale, con orli decorati, gli porge un capretto. Sulla destra è rappresentato un dio (Ningishzida?), rivolto a destra, con tiara a corna multiple, chignon, abito lungo a balze di lana, che gli lascia scoperta la spalla destra, gradiente su una drago con corna, che con la mano destra abbassata tiene una scimitarra e con l'altra mano sollevata impugna una mazza con ai lati due scimitarre con protomi leonine.<sup>1</sup> In alto vi è un simbolo astrale, con globi attorno ad un globo. Di fronte al dio vi è una figura con tiara a corna frontale, chignon, abito lungo a balze, che le lascia scoperta la spalla destra, che ha il braccio sinistro piegato al ventre e l'altro sollevato con la mano di fronte al viso in atto di adorazione o di supplica.

**Tav. 314**



**Fonte dell'immagine:** MHISEN 2005, 98.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico del periodo paleobabilonese/paleosiriano da Alalakh, appartenente ad una serie di sigilli dei re di Aleppo. Sulla sinistra, al di sopra di una guilloche, vi sono un eroe inginocchiato in lotta con un leone rampante e un eroe inginocchiato con una cintura. Al centro, al di sopra di due leoni affrontati, in lotta tra loro, rimangono le gambe di due

figure antropomorfe, di profilo, rivolte verso destra: la prima indossa una lunga gonna a pieghe verticali, da cui fuoriesce una gamba; la seconda è nuda e calpesta un uomo prostrato a terra, con cintura, al cui volto è puntata una lancia. Il vinto ha la gamba destra distesa, quella sinistra sollevata, la mano sinistra alzata in segno di supplica e l'altro braccio disteso. A destra, in alto, un uomo con cintura e gonnellino, imberbe, supino a terra, è attaccato da un leone che lo calpesta con la zampa sinistra. In basso vi sono i busti di un eroe con un copricapo a punte e di un eroe con i riccioli. Vd. MHISEN 2005, 97.

**Tav. 315**



**Fonte dell'immagine:** MELLAART 1978, 54. MATTHIAE 1997, 82.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico e a stampo in ematite (sigillo "Tyszkiewicz"), da Kultepe, databile al XVII-XVI sec. a.C., conservato al Museum of Fine Arts di Boston. Due fasce con motivi a treccie composite e a girali continue, d'ispirazione egea (come quelle nella "Pittura dell'Investitura" a Mari, vd. tav. 237), costituiscono i bordi superiore e inferiore di una scena di soggetto mitico e rituale. Sulla sinistra, in alto, vi è un uomo seduto, rivolto a destra, con nella mano destra sollevata una coppa e nell'altra sempre alzata un oggetto a tre punte. Al di sotto vi è un corpo umano prono, con le braccia distese lungo il corpo e le gambe leggermente piegate, alla cui destra sembrano esserci un braccio e altri elementi di difficile lettura (una testa di capride?). Seguono, in alto, due piccole figure umane che sostengono un simbolo a tre denti. Vi è quindi una figura a due teste, con copricapi conici, veste lunga a pieghe verticali e le mani alzate, di cui una tiene un oggetto a semiluna. Vi sono quindi tre figure barbute, di profilo, che avanzano verso sinistra, con elmi appuntiti (il terzo elmo ha in punta un crescente lunare), con la mano destra portata di fronte al viso, mentre con l'altra mano reggono un arco, tenuto in posizione orizzontale. Il primo sulla sinistra indossa una tunica a pieghe verticali; il secondo una tunica corta, con lembo appuntito che pende, due ciuffi lunghi terminanti a ricciolo dietro la nuca; il terzo

<sup>1</sup> Per questo dio vd. anche COLLON 1986, pl. XXVIII, fig. 382; pl. XXXI, fig. 429, 430; pl. XLVII, fig. 104.

indossa una gonna lunga. Procedendo verso destra, in alto c'è una piccola figura umana, rivolta a sinistra, con il petto in visione frontale, con le braccia alzate (dea nuda?). Sotto vi sono dei cani, di profilo, rivolti verso destra. Una figura guerriera con copricapo conico, barba lunga, gonnellino con lembo appuntito, brandisce con le mani sollevate delle armi e calpesta una figura umana, prostrata a terra, con la mano portata al volto, in atto di supplica. Al di sopra due figure affrontate sembrano compiere delle azioni su di un corpo disteso in visione frontale. L'uomo a sinistra tiene il braccio destro sollevato con in mano un cerchio, mentre nell'altra mano tiene un oggetto a forma di corno. L'uomo a destra indossa una tunica lunga e ha le braccia sollevate. Sotto la figura sulla destra vi è un vaso, un altro oggetto (forse una testa di animale) e una testa di bovide. Infine vi è un corpo nudo in posizione verticalmente, con le braccia alzate e le gambe piegate, sotto cui vi sono altri simboli. Questo sigillo è considerato un modello per i sigilli a stampo con impugnatura a martello dell'Antico Regno Ittita. Sulla base vi sono due motivi di girali continui, attorno a teste umane e animali (rapace, leone, capride, ecc.). Vd. MATTHIAE 1997, 82.

**Armi divine particolari:** vd. anche COLLON 1986, pl. V fig 12; pl. VI, fig. 32, 34, 35; pl. XIII, fig. 140, 141, 143; pl. XLIV, fig. 617; pl. XVIII, fig. 220, 221, 224; pl. XXIII, fig. 293, 302; pl. XXIV, fig. 327; pl. XXV, fig. 342; pl. XXVII, fig. 361; pl. XXX, fig. 405; pl. XXXI, fig. 427.

**Tav. 316**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. IX, fig. 72.  
**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico del periodo paleobabilonese, con iscrizione, su cui è rappresentata a sinistra una dea con tiara a corna, chignon, abito lungo a balze, con mani sollevate di fronte al viso. Segue un sovrano con copricapo a calotta, abito lungo che gli lascia scoperta la spalla destra, rivolto verso una figura assisa, con copricapo a calotta, barba lunga, abito lungo, che solleva con la mano destra una coppa. Di fronte al loro viso sono rappresentati una scimitarra con protome leonina e un crescente lunare.

**Tav. 317**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XIV, fig. 148.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico paleobabilonese, su cui sono rappresentati un eroe nudo a testa di toro con il busto in visione frontale e le mani giunte al petto, uno stendardo composto da una mazza con ai lati due scimitarre con protomi leonine, un "re con mazza", un animale seduto rivolto a destra, un nano con le gambe piegate e una dea con tiara a corna, abito lungo a balze di lana con mani sollevate di fronte al viso.

**Tav. 318**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XVIII, fig. 222.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico del periodo paleobabilonese, decorata con un "re con mazza", una folgore, uno stendardo composto da due scimitarre ai lati di una mazza, un pesce e una dea con tiara a corna, abito lungo a balze, mani sollevate di fronte al viso in gesto di supplica o preghiera.

**Tav. 319**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXX, fig. 403.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico del periodo paleobabilonese, decorata a sinistra con Ishtar gradiente su leone che porta la mano destra al petto e con la sinistra impugna una mazza con lame laterali con protomi leonine. La dea indossa una tiara a corna, un abito lungo a pieghe verticali aperto frontalmente. Segue un personaggio con copricapo a calotta e falda alta, che solleva una coppa e regge una situla, vestito con una tunica corta con orli decorati, al di sopra di un piedistallo. Segue un "re con mazza" verso cui è rivolta una dea con le mani sollevate di fronte al viso.

**Tav. 320**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXX, fig. 404.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico paleobabilonense con dea con tiara a corna, abito a balze, chignon, mani sollevate di fronte al viso, alle spalle di un "re con mazza", al cospetto di un dio con tiara a corna, barba lunga, chignon, gonna lunga a pieghe verticali, gradiente su un leone accovacciato, che esibisce un mazza con lame laterali con protomi leonine e tiene una verga con la mano sinistra abbassata lungo il fianco.

**Personaggio con ascia appoggiata sulla spalla, vd. anche COLLON 1986, pl. XII, fig. 115; pl. XXIV, fig. 324.**

**Tav. 321**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. V, fig. 9.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico paleobabilonense su cui è rappresentato, al di sotto dell'iscrizione, un leone passante rivolto verso destra. Segue un personaggio rivolto a destra, con il petto in visione frontale, che tiene appoggiata sulla spalla un'ascia e tiene la mano sinistra sollevata. Segue un "balled-rod". Un uomo con una tunica a bordi frangiati è condotto per mano da una dea intercedente nei pressi di una figura assisa. Di fronte alla dea ci sono un crescente lunare e un vasetto. La figura assisa era forse una divinità con tiara a corna, abito lungo a balze, che le lascia scoperta la spalla destra. Quest'ultima ha la mano destra sollevata in avanti, mentre l'altro braccio è piegato al fianco.

**Tav. 322**



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. VI, fig. 29.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico paleobabilonense su cui è rappresentato un personaggio con copricapo a calotta, abito lungo aperto frontalmente con la mano destra sollevata di fronte alla bocca, in atto di preghiera, condotto per mano da una dea intercedente. Di fronte all'uomo vi sono un vasetto e un "balled-rod". La dea, con codino, indossa una tiara a corna e un abito lungo a balze e solleva la mano

sinistra di fronte al viso. Seguono un crescente lunare e un nano con le gambe piegate. Infine è rappresentato un personaggio rivolto a sinistra con il petto in visione frontale, con gonnellino, che ha la mano destra sollevata e con l'altra tiene un'ascia appoggiata alla spalla.

**Tav. 323**



**Fonte dell'immagine:** LAMBERT 1979, pl. III, fig. 20.

**Descrizione:** Sigillo in ematite del periodo paleobabilonense, da Ur, decorato con una figura rivolta a destra, con veste lunga a pieghe verticali, nella posizione dell'orante con il braccio destro piegato e sollevato di fronte al viso, mentre il braccio sinistro è piegato al ventre. Seguono un "balled-rod" e un personaggio, forse reale, di profilo rivolto a destra, con copricapo a falda alta, tunica corta, petto in visione frontale, braccio destro piegato al ventre, braccio sinistro disteso nell'atto di offrire una testa mozzata, forse di nemico, ad una divinità femminile, con tiara a corna, veste lunga a pieghe verticali, con braccia piegate e sollevate. Tra i volti del re e della divinità vi è un crescente lunare. Alle spalle della divinità si trova uno stendardo con sommità a doppia scimitarra con protomi leonine. Iscrizione: "Shamash, Aya". Vd. LAMBERT 1979, 8; MAZZONI 1986, 82.

**Tav. 324**



**Fonte dell'immagine:** BUCHANAN 1981, 299, fig. 796c.

**Descrizione:** Disegno di una scena raffigurata su un sigillo cilindrico del periodo paleobabilonense. Sulla sinistra è rappresentato un uomo-toro, con busto in visione frontale, orecchie di bue e barba lunga, gonna lunga, braccio destro piegato al petto e l'altro braccio disteso lungo il fianco con in mano una scimitarra. Sulla destra un personaggio, di profilo, con copricapo a falda alta, barba lunga, e forse chignon, arco sulla spalla, un abito lungo con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba sinistra, sgozza o decapita una figura, con una testa simile a quella di Humbaba, piegata in avanti, con le mani legate dietro la schiena, una gonna lunga con spacco. Tra queste due figure vi è una piccola vacca che allatta un vitellino, mentre al di sopra è rappresentato un uomo inginocchiato, che tiene tra le mani, alzate sopra la testa, un animale a pancia in su. Vi è quindi una piccola figura umana con copricapo a falda alta, gonna lunga a balze orizzontali, con le

mani giunte sul ventre, rivolta verso Ishtar, che brandisce con la destra una mazza multipla e tiene nella sinistra abbassata lungo il fianco una scimitarra. La dea è rappresentata con il busto in visione frontale, armi che le fuoriescono dalle spalle, in atto di calpestare con il piede destro un piccolo leone accovacciato; indossa un abito lungo con spacco frontale da cui fuoriesce la gamba destra. È stato ipotizzato che la figura che sgozza sia Hammurabi intento ad uccidere un re elamita (DI PAOLO 2008, 352). Vd. BUCHANAN 1981, 298.

#### Tav. 325



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, 379.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo in ematite, del periodo paleobabilonense, da Sippar, conservato al British Museum, su cui è rappresentato a sinistra una piccola figura guerriera ("re con mazza"), rivolta a destra, con polos, chignon, barba a raggiera, veste lunga smanicata e aperta frontalmente, con braccio destro disteso lungo il fianco e mano sinistra al ventre con una mazza. Segue un personaggio rivolto a destra, con il petto in visione frontale, con barba lunga, che indossa un copricapo a falda alta, forse con corna frontali, un lungo abito che gli lascia scoperta la spalla destra e la gamba sinistra e che porta una trave, forse appartenente a un giogo, le cui estremità sembra stringere con entrambe le mani, sulle spalle. Seguono una figura femminile (?), con un abito lungo, con le mani sollevate di fronte al viso in gesto di supplica e un uomo-toro itifallico, con il busto in visione frontale, che offre un animale a un dio con tiara a corna multiple, barba lunga, gonna lunga a pieghe verticali aperta frontalmente, gradiente su di un piedistallo (andato perduto) o su un vinto (resta la testa di un uomo), che tiene nella mano destra l'anello e il bastone, mentre l'altro braccio è piegato al ventre. Di fronte al suo viso, rivolto a sinistra, vi è il disco solare al di sopra di un crescente lunare. In alto, sulla destra, è rappresentato forse un cane di profilo, rivolto verso sinistra, con la coda sollevata e arricciata, mentre in basso vi è una piccola figura divina con tiara a corna, abito lungo, mani al grembo, rivolta verso sinistra. Quindi vi è un eroe nudo con il busto in visione frontale, con le gambe e le braccia rivolte a sinistra, con una capigliatura a sei riccioli e una cintura triplice, che regge un vaso con entrambe le mani. Tra le figure vi è un'iscrizione cuneiforme. Vd. COLLON 1986, 154-155.

#### Tav. 326



**Fonte dell'immagine:** TEISSIER 1998, fig. 381.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo di una scena attestata su sigillature da Sippar del periodo di regno di Hammurabi. A sinistra sono rappresentati una testa di capride, due pesci, una creatura dal corpo umano e la testa di leone che brandisce con entrambe le mani sollevate dei bastoni. Segue una figura con codino e abito lungo che reca in mano una testa. Seguono altri motivi (tra cui un crescente lunare, disco solare, balledrod) e una figura, forse di dea nuda, in visione frontale.

**Dragone che brandisce un pugnale:** per altre attestazioni di questo personaggio, vd. ad esempio, COLLON 1986, pl. XXXIII, fig. 462. FRANKFORT 1955, pl. 86, fig. 906.

#### Tav. 327



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXXIII, fig. 465.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo paleobabilonense decorata a sinistra con forse una mosca, un animale seduto, un uomo con abito corto, con il volto rivolto a sinistra e le gambe a destra, il petto in visione frontale, che ha il braccio sinistro disteso lungo il fianco e l'altro sollevato. Seguono un altro animale seduto al di sopra di un pesce e un uomo con tunica corta, braccio destro piegato al fianco, braccio sinistro piegato e sollevato in avanti. Di fronte a questo si trova una creatura ibrida con il corpo umano e la testa di rapace con becco aperto rivolta a sinistra, con il petto in visione frontale, il braccio destro piegato e abbassato, mentre con l'altro brandisce un pugnale.

#### Tav. 328



**Fonte dell'immagine:** COLLON 1986, pl. XXXIII, fig. 467.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo paleobabilonense decorata a sinistra con un crescente lunare e un nano con le gambe piegate e la mano destra sollevata di fronte al viso. Segue un uomo rivolto a destra con gonnellino con braccio destro piegato al petto e l'altro sollevato. Quindi è rappresentata una creatura ibrida con il corpo umano e la testa di rapace, con becco aperto, rivolta a destra, con il petto in visione frontale, che ha il braccio destro piegato e abbassato con in mano un pugnale, mentre con l'altra mano sollevata

all'indietro brandisce un pugnale. Infine vi è un uomo rivolto a destra con copricapo e gonnellino, con il braccio destro piegato al ventre e l'altro sollevato con in mano una verga con la sommità curva.

**Tav. 329**



**Fonte dell'immagine:** MAYER-OPIFICIUS 2006, 194, fig. 91.

**Descrizione:** L'impronta di sigillo da cui è stato tratto questo disegno proviene da una tavoletta datata al periodo di regno di Ammisaduqa, il penultimo sovrano paleobabilonese. È rappresentato un uomo che punta il suo arco contro un soldato che si difende con uno scudo e brandisce un pugnale. Entrambi i personaggi indossano un copricapo conico e sono rappresentati al di sotto di un crescente lunare. Vd. BUCHANAN 1981, 361, fig. 1018 a, c; MAYER-OPIFICIUS 2006, 53.

**Tav. 330**



**Fonte dell'immagine:** MAYER-OPIFICIUS 2006, 194, fig. 92.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico in ematite del periodo paleosiriano, della collezione Newell. Un carro su cui sono montati due uomini è tirato da due animali che investono un corpo di nemico. Al di sopra degli animali vi sono un altro corpo di uomo disteso e un pesce. Un rapace vola in picchiata verso l'uomo a terra. Dietro al carro vi sono due uomini di grandi dimensioni, con le braccia piegate in alto, forse in atto di ringraziare o salutare i soldati sul carro. Di fronte al muso dei cavalli vi è un grande uccello sopra ad un piccolo. Tutti i personaggi indossano un corto gonnellino e un copricapo. La ruota del carro è a quattro raggi: secondo Mayer-Opificius questa caratteristica deve aver conferito leggerezza la carro e quindi maggiore facilità nel condurlo, assicurando una superiorità militare ai soldati dotati. Forse si trattò di un'invenzione siriana così significativa che le fu riconosciuta attenzione anche nella glittica. Vd. AMADASI 1965, 26; BUCHANAN 1981, 438, fig. 1284; MAYER-OPIFICIUS 2006, 53-54.

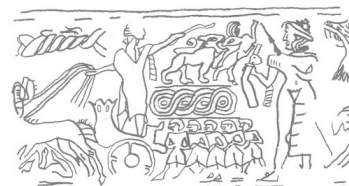
**Tav. 331**



**Fonte dell'immagine:** MAYER-OPIFICIUS 2006, 194, fig. 93.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico paleosiriano, in ematite, su cui è rappresentato un uomo su un carro che tiene in una mano le redini e una frusta. Al di sotto dei due animali che tirano il veicolo vi è un corpo di uomo, la cui testa fuoriesce dalle zampe. In alto vi è un corpo di uomo disteso, con gonnellino, arti in posizione disarticolata, armato di pugnale, probabilmente morto. Alle spalle dell'auriga vi sono due stelle e una *guilloche*, sotto cui stanno, forse correndo, quattro uomini, con gonnellino e copricapo. Questi ultimi hanno le gambe incrociate. Il primo ha la mano sollevata e impugna un pugnale. Le ruote del carro sono a quattro raggi. Vd. BUCHANAN 1981, 438, fig. 1285; MAYER-OPIFICIUS 2006, 54.

**Tav. 332**



**Fonte dell'immagine:** MAYER-OPIFICIUS 2006, 195, fig. 94.

**Descrizione:** Disegno di un'impronta di sigillo cilindrico trovata nella custodia di una tavoletta da Sippar, dell'epoca di Hammurabi, ora al British Museum. Il testo della tavoletta riguarda la vendita di terra da parte di una donna non sposata ed è datato al quattordicesimo anno di regno di Hammurabi. Un uomo conduce un carro che travolge un corpo. L'uomo potrebbe essere un sovrano: indossa un copricapo e un vestito smanicato, lungo fino alle ginocchia, con lembo di tessuto appuntito frontale, e brandisce all'indietro, con la mano sinistra, una scimitarra, mentre con l'altra mano tiene le redini. Di fronte al volto del re vi sono delle linee attorcigliate che Mayer-Opificius interpreta come le gambe di una divinità del vento, forse quello maligno dell'est. Questo motivo ricorda una *guilloche* e potrebbe alludere alla tempesta e alla velocità e forza della corsa e dell'attacco. Alle spalle del re vi sono tre registri: in quello superiore un leone attacca un capride rampante; in quello centrale vi è una *guilloche*; in quello inferiore vi sono cinque soldati, con capelli a caschetto e gonnellino corto, che avanzano con le gambe incrociate e le mani giunte al ventre. Segue una dea femminile dall'aspetto guerriero, forse Ishtar, con copricapo a corna, codino, un mantello che sembra coprirle la spalla, una gamba nuda che esce da una gonna a balze. La dea brandisce una scure fenestrata e tiene nell'altra mano una lancia: sembra assistere il

sovrano in battaglia. L'impronta è apposta sul retro della busta e sul suo diritto appare l'impronta di un sigillo babilonese con lo stesso tema, tranne che qui è il dio con la mazza multipla a calpestare il nemico davanti a Ishtar. Vd. MAYER-OPIFICIUS 2006, 54; MAZZONI 1986, 84-85.

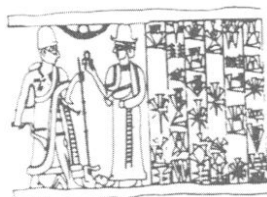
**Tav. 333**



**Fonte dell'immagine:** AMADASI 1965, fig. 1.6.

**Descrizione:** Disegno di un'impronta di sigillo frammentario del II millennio a.C. dalla collezione dell'Ashmolean Museum. Vi è rappresentato un personaggio che guida un carro trainato da due cavalli che investono un corpo umano, prono, con il busto che sporge, sollevato da terra, oltre le zampe anteriori degli animali. Del guidatore restano solo il braccio sinistro che regge le redini e parte del gonnellino striato orizzontalmente. Dietro il carro vi sono (anche se non presenti nel disegno) tre personaggi in marcia con gonnellino a striature orizzontali. Vd. AMADASI 1965, 27.

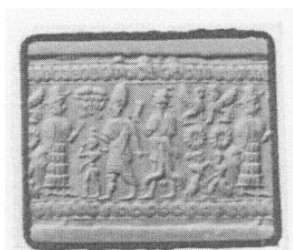
**Tav. 334**



**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. IV, 3.

**Descrizione:** Disegno di una scena presente sul sigillo di Abban, figlio di Sharran, reimpiegato da Niqmepa di Alalakh, datato al XVI sec. a.C., che presenta una lunga iscrizione. Il sovrano trafigge con la lancia, sotto il sole alato, un nemico disteso supino a terra con la mano di fronte al viso in segno di resa o supplica. Il re indossa una tiara conica, un mantello a bordi rigonfi e un gonnellino. Ha la mano destra abbassata e impugna un'arma curva. Di fronte è rappresentata una dea con tiara, capelli raccolti in un codino, abito lungo che porge al re l'ankh. Vd. MAZZONI 1986, 84. MHISEN 2005, 97.

**Tav. 335**



**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. IV, 5.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo cilindrico, di provenienza sconosciuta, databile al XVI sec. a.C., conservato all'Ashmolean Museum, su cui il re afferra il nemico per la testa sotto una testa hathorica davanti alla dea siriana, assistito da una divinità lunare con mantello a bordi rigonfi. A destra sono rappresentate due sfingi alate affrontate al di sopra di due rosette e di due lottatori inginocchiati. La scena è inserita tra due cornici con il motivo della guilloche. Vd. MAZZONI 1986, 85.

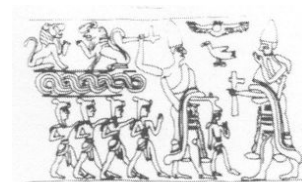
**Tav. 336**



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 2000, 214.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico paleosiriano classico, in ematite, databile al 1750-1650 a.C., conservato a New York nella Pierpont Morgan Library, con una figura di re di fronte a un dio alato, forse Yam, che gli presenta un nemico trapassato da una lancia e un motivo secondario con un eroe con riccioli che trattiene un leone rampante tra due guilloche. Il sovrano indossa una tiara conica e un mantello a bordi rigonfi ed è armato di una mazza con il manico curvo. Il dio indossa un gonnellino a striature orizzontali con orlo inferiore frangiato e impugna con la mano sinistra abbassata un'arma curva. Vd. MATTHIAE 2000, 214; MAZZONI 1986, 86.

**Tav. 337**



**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. IV, 7.

**Descrizione:** Disegno di una scena rappresentata su un sigillo cilindrico del periodo paleosiriano, dalla collezione de Clercq. Sulla sinistra il re, con tiara conica, mantello a bordi rigonfi e gonnellino, brandisce un'ascia all'indietro e presenta, prendendolo per la testa, un nemico ad una figura che sembra regale con ascia pacificamente esibita e mano portata di fronte alla bocca in segno di riverenza. In alto sono rappresentati un sole alato e un volatile rivolto a sinistra. A destra in alto vi sono due leoni seduti affrontati con zampa anteriore sollevata, al di sopra di una guilloche e di quattro guerrieri incedenti con le gambe incrociate, con elmo, gonnellino con lembo frontale che pende, che appoggiano la mano l'uno sulla spalla dell'altro, mentre tengono l'altra mano appoggiata al fianco. Il primo sulla destra ha la mano sinistra sollevata di fronte al viso. Vd. MAZZONI 1986, 86.



**Tav. 338**

**Fonte dell'immagine:** DA EBLA A DAMASCO 1985, 214, fig. 85.

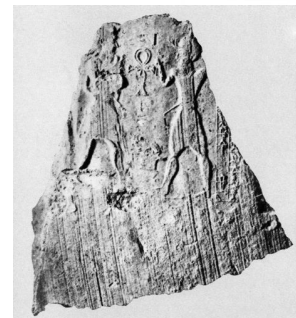
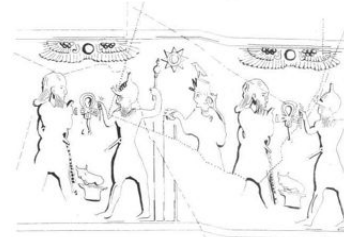
**Descrizione:** Sigillo cilindrico in ematite, conservato al Museo Nazionale di Aleppo, scoperto nella zona ad est del Palazzo di Mari, d'età amorrea. È databile al periodo di Isin/paleobabilonese. Nel testo dell'iscrizione, incisa verosimilmente in due momenti diversi, compaiono i nomi di Iddin-Ilum, principe vassallo di Mari, e di Iddin-Dagan, un sacerdote, forse contemporaneo del principe Iddin-Ilum. Sono rappresentati una dea intercedente con le mani alzate di fronte al volto, un fedele con la mano destra alzata di fronte al viso al cospetto di una dea assisa su trono, vestita con una veste lunga a balze di lana, tiara a più corna, che esibisce la spada a sega, emblema del dio del sole Shamash. Di fronte al volto della dea vi è un motivo astrale sovrastante un crescente lunare. Potrebbe trattarsi di una dea solare di origine hurrita o di Annunitum. Vd. DA EBLA A DAMASCO 1985, 214. PARROT 1959, 146, tav. XXXIX. MARGUERON 2004, 419. Per un sigillo con una scena simile di adorante con bastone di fronte la dea assisa che esibisce un coltello, privo però della dea intercedente, proveniente da Mari, vd. MARGUERON 2004, 418, fig. 412.3.

**Tav. 339**

**Fonte dell'immagine:** DA EBLA A DAMASCO 1985, 220, fig. 93.

**Descrizione:** Sigillo cilindrico in ematite, scoperto a Mari, conservato al Museo Nazionale di Aleppo, databile al periodo paleoassiro, al periodo di regno di Shamshi-Adad e di Zimri-Lim (sec. XIX-XVIII a.C.), prima quindi della conquista ad opera di Hammurabi. È verosimilmente un reperto di importazione, che apparteneva ad un funzionario palatino. Vi è rappresentato il "re con mazza", rivolto a destra, con il petto in visione frontale, con copricapo, barba lunga a riccioli terminali, gonna corta e stola che scende dalla spalla sinistra, braccio destro abbassato lungo il fianco, mano sinistra con mazza tenuta sul ventre. Seguono una testa umana rivolta a destra, una dea intercedente, rivolta a destra, con tiara a corna, abito lungo a balze di lana, mani sollevate di fronte al volto, un volatile e un capride, un sovrano con copricapo a falda alta, barba lunga, tunica lunga aperta frontalmente, che offre un animale a un dio assiso, un leone accosciato, un dio seduto su trono su podio, con tiara a corna, barba lunga, abito lungo a balze di lana, che reca nella mano destra uno scettro a forma di stilo e un pastorale nella

sinistra, tenuta al petto, un disco solare sovrastante un crescente lunare, una dea con busto in visione frontale, tiara a corna, abito lungo a balze e braccio destro alzato. Vd. DA EBLA A DAMASCO 1985, 214. PARROT 1959, 150, tav. XXXIX.

**Tav. 340**

**Fonte dell'immagine:** a: DA EBLA A DAMASCO 1985, 235, fig. 114; b: MATTHIAE 1977, fig. 100.

**Descrizione:** Impronte di sigillo cilindrico del periodo paleosiriano (sec. XVII a.C., 1700-1650 a.C.), su spalla di una giara da provvista, trovate nel settore B, nel Palazzo Occidentale di Ebla, conservate al Museo Archeologico di Aleppo. Sulla base dell'iscrizione, il sigillo cilindrico apparteneva ad un principe, figlio di Indilimma, verosimilmente uno degli ultimi re di Ebla prima della distruzione della terza Ebla, alla fine del Bronzo Medio II, verso il 1650/1600 a.C.. Il sovrano è rappresentato stante, di profilo, privo di copricapo, con capelli e barba lunga, vestito con un manto a volute, con l'indice alzato in atto di preghiera di fronte al dio della tempesta stante, di profilo, con il braccio sinistro sollevato dietro la schiena che brandisce una mazza. Il dio indossa una tiara con calotta a puntale con due corna frontali. Anche l'altra mano era sollevata e impugnava un oggetto, che non si è conservato. Alla vita porta un'arma. Al di sopra di queste due figure vi è un sole alato di derivazione egiziana del periodo del Medio Regno e, tra di esse, il simbolo della vita 'ankh e un toro accosciato sopra un altare/un piedistallo. Alle spalle del dio vi è una divinità femminile, stante di profilo, vestita con un lungo mantello, con tiara cilindrica sormontata da un volatile. La dea porge il simbolo della vita. In alto è rappresentata una stella a otto punte. Vd. DA EBLA A DAMASCO 1985, 235; MATTHIAE 2010, 219.

**Tav. 341**



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 2010, 319, fig. 170.

**Descrizione:** Impronte di sigillo cilindrico, del periodo paleosiriano (sec. XVII a.C.), su spalla di giara dal vano L. 3005 del Palazzo Occidentale di Ebla. Vi è rappresentato, accanto al simbolo della vita *ankh*, il dio della tempesta Baal con elmo a puntale, capelli lunghi che terminano in un ricciolo, che brandisce una mazza con la mano destra sollevata dietro la schiena e leva di fronte a sé un'altra arma. Dal gonnellino, all'altezza della vita, fuoriesce un'altra arma, una spada. Di fronte ad esso sono rappresentati in alto un volatile, in basso una testa hathorica in visione frontale. Segue un alto funzionario, rivolto verso il dio, che solleva il braccio destro in atto di adorazione. Alle sue spalle vi è un volatile di profilo di fronte ad una pianta. Vd. MATTHIAE 2010, 319.



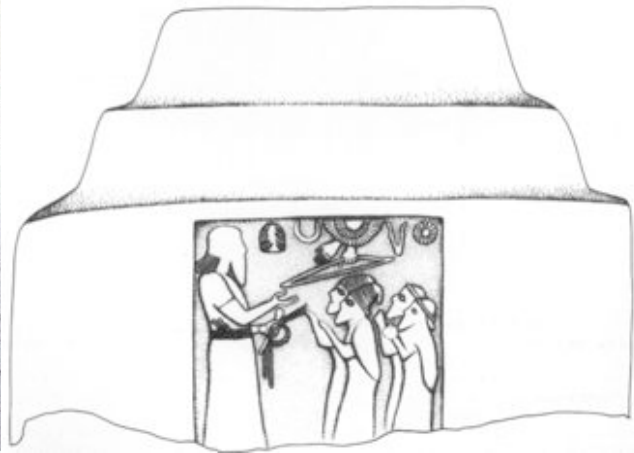
**Fonte dell'immagine:** INVERNIZZI 1992b, 146, fig. 258, 259.

**Descrizione:** Altare in calcare, decorato a rilievo, a forma di parallelepipedo, alto 1,03 m, con gli angoli superiori aggettanti a bracciolo, conservato al Museo Archeologico di Istanbul. È stato trovato ad Assur nel tempio di Ishtar. È databile al periodo medioassiro, all'epoca di Tukulti-Ninurta I (1234-1197 a.C.). Nel campo principale tra due eroi con sei riccioli, portatori di stendardi divini che terminano con il disco solare di Shamash, vi è il sovrano in piedi, di profilo, rivolto a sinistra con il braccio destro alzato e l'indice teso, in atteggiamento di preghiera, mentre l'altro braccio è piegato al ventre e impugna lo scettro. Il disco ad otto raggi che corona gli stendardi e le teste dei portatori e che è ripetuto nelle estremità laterali superiori dell'altare potrebbe riferirsi a Shamash oppure a Ishtar. Sulla base due teorie di uomini legati da una corda procedono, sulla sommità di alture, verso il centro in cui si trova il sovrano. La composizione è quasi speculare. Il sovrano, stante, di profilo, rivolto a sinistra, ha la mano destra sollevata in avanti, mentre con l'altra impugna lo scettro e trattiene l'estremità della fune avvolta a cerchio. Di fronte a lui è rappresentato in ginocchio un uomo e la corda sembra passargli vicino al volto ed è forse legata al suo naso. Dietro di lui avanzano altri quattro prigionieri seguiti da un soldato che conduce con una corda un cavallo. Alle spalle del sovrano vi è un'altra figura di grandi dimensioni, forse il visir, rivolto a sinistra. Questi impugna con la mano destra lo scettro e con l'altra un capo della corda, non avvolto ad anello, che procede passando sopra le sue spalle all'indietro, collegando quattro figure di prigionieri. Il corteo termina con un soldato che conduce con una corda un cavallo. I prigionieri sono di dimensioni ridotte rispetto alle due figure centrali, sono barbuti e indossano una tunica lunga, in genere liscia e in due casi (gli ultimi due uomini sulla destra) a pieghe orizzontali e due di essi indossavano un copricapo conico. Forse rappresentano i capi di diverse località sottomesse. I cavalli potrebbero rappresentare un tributo recato al sovrano assiro, altrimenti potrebbe trattarsi dei cavalieri che accompagnavano il re nelle spedizioni militari. Forse il monumento è legato alla cattura di Abuli, re di Uqumeni, un paese montagnoso a nord dell'Assiria. Vd. INVERNIZZI 1992b, 146-149; MATTHIAE 1997, 31-32; MOORTGAT-CORRENS 1989, 207-208.

**Tav. 343**



**a**



**b**

**Fonte dell'immagine:** a: STROMMINGER 1969, tav. 188; b: ORNAN 2007, 60, fig. 1.

**Descrizione:** "Obelisco Spezzato" di Assur-bel-kala (1073-1056 a.C.), conservato al British Museum di Londra. È un monumento in alabastro di forma cubica, alto 41 cm, con la parte sommitale a due gradini, trovato da Rassam a Ninive vicino al tempio di Ishtar. Ai lati della rappresentazione l'iscrizione conserva l'invocazione agli dei, il nome del sovrano e i suoi epiteti e celebra il restauro dei templi di Anu e di Adad ad Assur; nella parte destra sono descritte le imprese militari del re; sulla faccia posteriore il testo ricorda le cacce regali e le sue attività di costruzione; la parte sinistra è vuota, forse l'iscrizione non fu mai finita. Solo la parte frontale presenta una scena a rilievo, mentre generalmente questi tipi di monumenti sono decorati su tutte e quattro le facce. Il sovrano è rappresentato a sinistra, stante, rivolto a destra; ha la barba e i capelli lunghi che gli scendono sulle spalle; indossa una tunica lunga con le maniche corte; infilati nella cintura vi sono due pugnali. Il sovrano ha il braccio destro piegato e sollevato a ricevere con la mano un arco che gli allunga una mano divina dall'alto; impugna con la mano destra lo scettro che termina con una sfera e una corda che si arrotola a formare una specie di cappio con due estremità che penzolano verso il basso, mentre una parte della corda termina nella mano di una delle figure di prigioniero che gli sta di fronte. In alto si succedono cinque simboli divini: una tiara a corna (di Anu o di Enlil?), il crescente lunare di Sin, il disco alato di Assur, il fulmine di Adad e la rosetta o stella di Ishtar. Dal disco alato centrale fuoriescono una mano aperta in direzione di Assur-bel-kala e un'altra che tiene un arco e lo offre al sovrano. Di fronte al re vi sono due coppie di nemici di dimensioni più piccole. Le due figure più vicine al re sono leggermente più grandi rispetto a quelle dietro, probabilmente secondo un principio di gerarchia sociale o politica. Gli uomini in secondo piano sono rappresentati di dimensioni maggiori rispetto ai due in primo piano per renderli visibili e sono posti più in avanti, contribuendo a dare un senso di profondità alla scena. I prigionieri sono raffigurati nello stesso atteggiamento di supplica, con il volto rivolto al sovrano, le braccia piegate e sollevate con le mani aperte verso l'alto. I nemici indossano una veste con un corto mantello che scende dalle spalle e hanno una corta barba a punta. I primi due indossano un cappello conico e floscio composto di sottili fasce che termina con una punta che pende. Gli altri due sembrano avere una fascia che avvolge loro la testa da sopra la fronte a sotto la nuca. Vd. CURTIS 2007; INVERNIZZI 1992b, 149; MATTHIAE 1997, 33; ORNAN 2007, 60.

**Tav. 344**

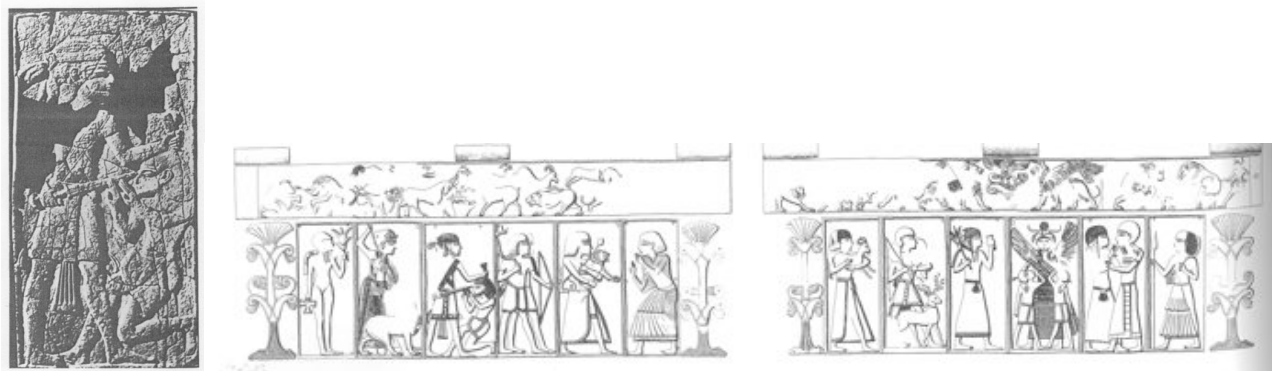


**Fonte dell'immagine:** INVERNIZZI 1992b, 145, fig. 254.

**Descrizione:** Frammento di un coperchio in marmo, decorato a rilievo, scoperto nel palazzo di Tukulti-Ninurta I ad Assur, databile al periodo medioassiro (XIII sec. a.C.), conservato al Vorderasiatisches Museum di Berlino, il cui diametro era di 12,2 cm. È decorato in alto con una scena di battaglia e in basso forse con una cerimonia legata al trionfo. Nel registro superiore probabilmente era rappresentato il re che abbatteva un nemico inginocchiato. Il sovrano tratteneva per la testa l'uomo e lo calpestava con il piede sinistro all'altezza del grembo. L'uomo è imberbe, nudo, con

le braccia piegate e sollevate. Alle sue spalle vi sono altri due uomini nudi, con le teste rivolte verso destra, con gli arti in posizione disarticolata. Sembrano entrambi colpiti al busto da un elemento rettangolare che potrebbe essere un pugnale. Quello in alto è supino e barbuto; quello in basso è prono e imberbe. Nel registro inferiore, quasi del tutto perduto, a sinistra il re, con tiara cilindrica, capelli lunghi e barba solleva una coppa, dando le spalle ad un carro (restano solo due cavalli affiancati), su cui forse era rappresentato nuovamente sulla destra. Vd. MATTHIAE 1997, 32.

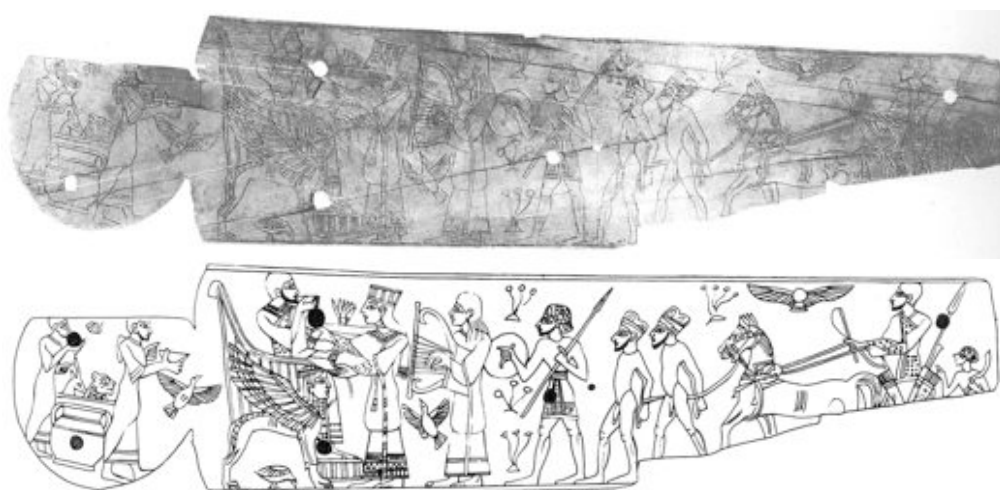
**Tav. 345**



**Fonte dell'immagine:** a: MAZZONI 1986, tav. II.1. b: MATTHIAE 1997, 122.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo di sedici pannelli (alti 23, 5 cm), in avorio, realizzati a rilievo, che decoravano, otto per lato, due facce della testata di un letto cerimoniale, scoperte presso il palazzo reale di Ugarit, datate al XIV, XIII sec. a.C., conservate al Museo Nazionale di Damasco. Tra due motivi floreali, sono rappresentati una figura femminile nuda che tiene con un braccio sollevato un elemento vegetale e con la mano destra abbassata sul fianco l'ankh, un giovane che sta per infilzare un felino passante, un principe che sta per uccidere un nemico; due figure giovanili maschili passanti, armate di falce e di arco, un personaggio con mazza che avanza con in braccio un leoncino e un giovane riccamente abbigliato in atteggiamento di orante, l'unico ad essere rivolto verso sinistra. Per quanto riguarda il pannello centrale, vi è rappresentato un giovane uomo (principe?) di profilo, con il petto in visione frontale, fascia in testa, gonnellino con frangia centrale e bandoliera incrociata sul petto, che sta per conficcare una spada ad elsa semilunata sulla fronte di un uomo inginocchiato, che trattiene per i capelli. L'uomo inginocchiato ha le mani sollevate di fronte al viso in gesto di supplica. Sul fregio superiore sono rappresentati dei leoni che aggrediscono dei capridi, e capridi passanti. Sull'altro lato, sempre tra due motivi floreali, sono rappresentati: un offerente che presenta un capride, tenuto in braccio, un arciere affiancato da un cervo, una figura che solleva una coppa e tiene appoggiato sulla spalla un elemento vegetale, una dea in visione frontale con tiara a corna e disco solare ittita sul capo e chioma hathorica che allatta due bambini stanti, una coppia di due principi, un giovane e una fanciulla, abbracciati, un personaggio rivolto a sinistra che tiene una lancia in posizione verticale e una sciabola appoggiata sulla spalla sinistra. Sul fregio superiore sono rappresentati al centro dei leoni alati ai lati di un elemento vegetale, dei leoni che aggrediscono un erbivoro e un guerriero stante, rivolto verso sinistra, armato di lancia. Si tratta di una produzione siriana con elementi di derivazione egiziana (modello faraonico per il vinto preso per i capelli, la dea, gli occhi allungati, le vesti, etc) e ittita (ad esempio, per il cervo). Vd. GACHET-BIZOLLON 2001; MATTHIAE 1962, 87; MAZZONI 1986, 73-74.

**Tav. 346**

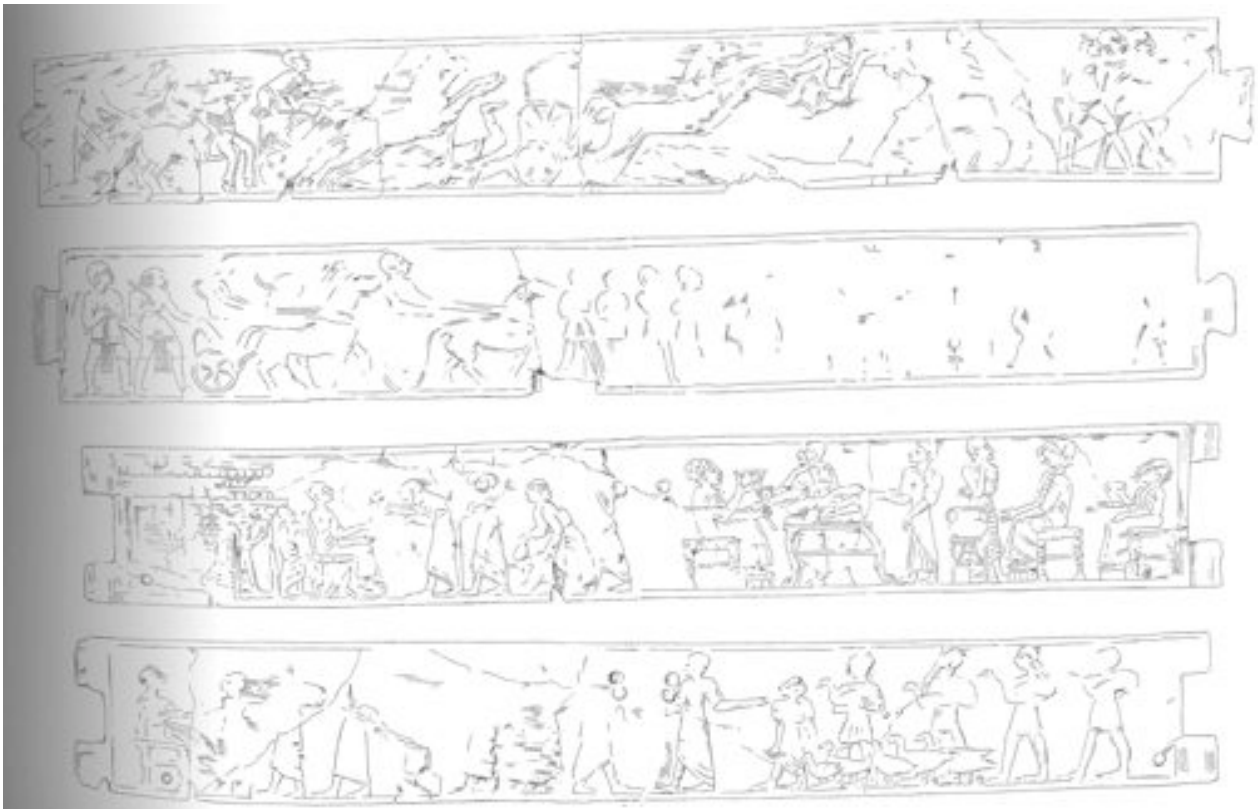


**Fonte dell'immagine:** a: MATTHIAE 1997, 136; b: AMADASI 1965, 9.3..

**Descrizione:** Frammento di un pannello in avorio con decorazione incisa, di 5,7 cm di altezza, scoperto a Megiddo, datato al 1350-1150, XIII-XII sec. a.C., conservato al Palestine Archaeological Museum, su cui è rappresentata una

scena di ritorno vittorioso da una battaglia e di introduzione dei prigionieri al re. A sinistra un guerriero armato di scimitarra, che tiene in riposo appoggiata alla spalla, procede al seguito di un carro tirato da due cavalli (sono indicate quattro orecchie) a cui sono legati due vinti che avanzano verso sinistra. Sul veicolo è montato un sovrano o un principe, con capelli corti e una corta barba. Quest'ultimo indossa una lunga tunica, provvista di maniche lunghe e decorata. Sul carro vi sono due farette incrociate e una lancia. Al di sopra dei cavalli è rappresentato un disco alato di derivazione egiziana. I prigionieri sono nudi, con le mani legate dietro la schiena; hanno una barba corta e indossano un copricapo che verosimilmente ne permetteva l'identificazione etnica. I vinti sono introdotti da un guerriero con capigliatura a caschetto, barba corta, gonnellino, che impugna con la mano destra uno scudo e con la sinistra tiene una lancia appoggiata alla spalla. Di fronte vi sono tre elementi vegetali posti in verticale, uguali a quello rappresentato sopra la testa dei cavalli. Un arpista con capelli lunghi e tunica lunga suona, mentre un uccello vola sotto lo strumento musicale. Una donna, forse la regina, è rappresentata di fronte al re seduto su un trono con le fiancate decorate con sfingi alate, di derivazione egiziana. Il sovrano beve da una coppa. Sotto il trono un uccello becca a terra. Alle spalle del re un uomo con capelli corti, barba corta, tunica lunga, si avvicina con una coppa, sotto cui vola un uccello. Alle sue spalle un'altra figura simile è rappresentata nei pressi di un grande contenitore e di un tavolo sopra cui vi sono una testa di capride e una di leone, probabilmente dei rytha zoomorfi. Vd. AMADASI 1965, 53, 56-57. MATTHIAE 1997, 136. BRYAN 1996.

**Tav. 347**



**Fonte dell'immagine:** AMADASI 1965, 10.1. MATTHIAE 1997, 147.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo di quattro pannelli in avorio, realizzati a rilievo, lunghi circa 43 cm, che probabilmente decoravano i quattro lati di un tavolo, scoperti a Megiddo e datati al 1250-1150 a.C. I pannelli sono decorati con scene di battaglia, di ritorno trionfale, di consegna di tributi al principe e di banchetto. Su un frammento mal conservato sono rappresentati tre o quattro carri durante una battaglia, preceduti da un gruppo di soldati in marcia. Sulle casse dei carri erano alloggiati due farette incrociate. I cavalli sulla sinistra procedono al trotto, per poi impennare le zampe e travolgere nemici. È visibile solo un auriga, di profilo, senza barba, con i capelli rasati e una veste dalle maniche rigonfie: l'uomo è chinato e trattiene le redini. Al di sotto dei cavalli del secondo carro vi è un nemico prono a terra con un braccio disteso in avanti e una gamba piegata e sollevata (è colto nel momento della caduta). In un secondo pannello due carri procedono verso destra, preceduti e seguiti da soldati. Questi hanno capigliature diverse, ma indossano entrambi un gonnellino con frangia frontale. I carri sono tirati da cavalli al passo. Il corteo era forse preceduto da soldati e da vinti prigionieri. Gli altri due pannelli sono decorati con scene di banchetto. Nei pressi di un edificio vi è un uomo seduto, forse il re, che riceve dei tributari, mentre destra si svolge il banchetto a cui partecipano più persone. Nell'altro pannello sulla sinistra vi è un uomo seduto, forse il re che riceve verosimilmente tributari, mentre sulla destra un uomo introduce altri personaggi che recano dei volatili. Vd. AMADASI 1965, 54-55. MATTHIAE 1997, 146-147.

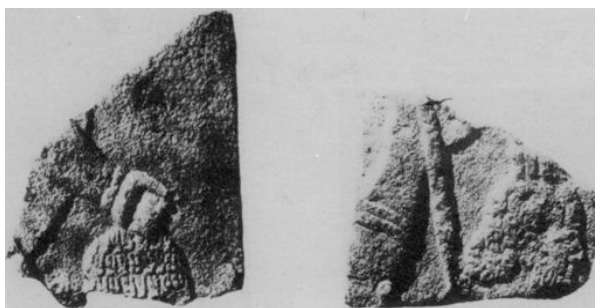
**Tav. 348**



**Fonte dell'immagine:** AMADASI 1965, 16.2.

**Descrizione:** Ortostato decorato a rilievo che decorava il muro esterno del palazzo del re Kapara a Tell Halaf, del X-IX sec. a.C. Su un carro rivolto a sinistra un auriga tiene con la mano destra le redini, mentre ha l'altra mano sollevata. Alle sue spalle vi è guerriero che tiene appoggiata alla spalla sinistra un'ascia. Entrambi hanno i capelli lunghi e barba. Il carro è tirato da un cavallo impennato che ha la testa decorata da pennacchi. Al di sotto delle zampe dell'animale vi è un uomo nudo, prono, in posizione obliqua. Vd. AMADASI 1965, 70-71.

**Tav. 349**



**Fonte dell'immagine:** DOLCE 2004, 128, fig. 9.

**Descrizione:** Frammenti di due lastre decorate a rilievo da Til Barsip/Tell Ahmar, databili al regno di Katuwa (X sec. a.C.) che rappresentano delle teste recise tenute in mano per i capelli verosimilmente da soldati. La prima testa ha un'acconciatura a corti ciuffi, mentre la seconda testa, rivolta a destra, ha una capigliatura a caschetto, con riccioli. Il soldato impugnava una lancia. Vd. DOLCE 2004, 124.

**Tav. 350**



**Fonte dell'immagine:** THUREAU-DANGIN 1929, pl. XXXIV, fig. 1.

**Descrizione:** Frammento di un ortostato, in calcare bianco, decorato a rilievo, scoperto a Til Barsip/Tell Ahmar, datato al X sec. a.C., su cui è rappresentato un cavaliere di profilo rivolto verso destra montato su un cavallo. Probabilmente il soldato puntava un arco. Al di sotto del ventre dell'animale vi è il corpo disteso di un vinto con gambe flesse e braccia distese lungo i fianchi. Sulla base della descrizione offerta da Gertrude Bell vi erano anche elementi riconducibili alla vegetazione. Vd. THUREAU-DANGIN 1929, 203.

**Tav. 351**



**Fonte dell'immagine:** THUREAU-DANGIN 1929, pl. XXXIV, fig. 2.

**Descrizione:** Frammento di ortostato, decorato a rilievo, in basalto, alto 0,95 m, largo 0,88 m, spesso 0,22 m, scoperto a Til Barsip/Tell Ahmar, del X sec. a.C., su cui sono rappresentati due tributari di profilo, rivolti verso sinistra. Indossano una tunica corta, delle calzature a punta e hanno i capelli che terminano con un ricciolo sopra le spalle. Forse rappresentano degli Ittiti. Il primo sulla sinistra ha le braccia piegate e sollevate e forse reggeva in mano qualcosa. Il secondo sembra portare in spalla un bastone a cui era appeso verosimilmente qualcosa (un sacco?). Vd. THUREAU-DANGIN 1929, 201-202.

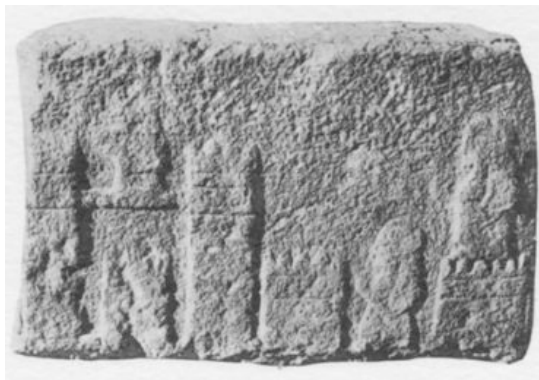
**Tav. 352**



**Fonte dell'immagine:** THUREAU-DANGIN 1929, pl. XXXIV, fig. 3.

**Descrizione:** Frammento di un ortostato a rilievo, in basalto, alto 0,76 m, largo 0,69 m, spesso 0,16 m, scoperto a Til Barsip/Tell Ahmar, del X sec. a.C., su cui è rappresentato un guerriero di profilo rivolto verso sinistra, che indossa una tunica lunga con orlo inferiore a frange. Per l'acconciatura e la barba ricorda un assiro. Porta alla cinta una spada con impugnatura ittita. Ha il braccio destro piegato e sollevato di fronte al viso in gesto di omaggio o di adorazione, mentre il braccio sinistro è piegato al petto e impugna un harpe appoggiata alla spalla. Vd. THUREAU-DANGIN 1929, 202.

**Tav. 353**



**Fonte dell'immagine:** THUREAU-DANGIN 1929, pl. XXXV, fig. 2.

**Descrizione:** Frammento di un ortostato a rilievo in basalto, largo 0,69 m, spesso 0,16 m, del X sec. a.C., da Til Barsip/Tell Ahmar. Rappresentava forse una scena di assedio di città con torri. Vd. THUREAU-DANGIN 1929, 202.



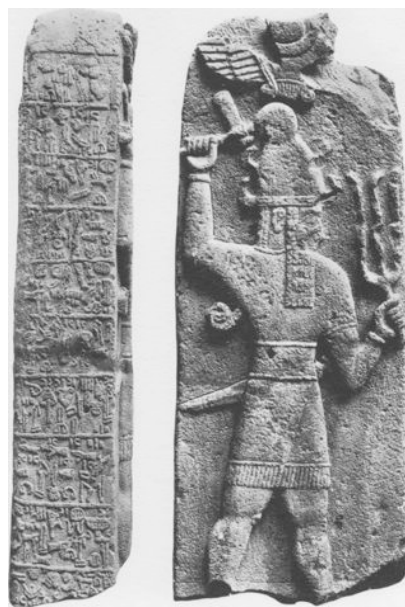
**Tav. 354**



**Fonte dell'immagine:** THUREAU-DANGIN 1929, pl. XXVIII.

**Descrizione:** Stele a rilievo, in basalto nero, trovata nei pressi della porta Nord-ovest di Til Barsip/Tell Ahmar, anteriore al X sec.a.C., che misura circa 3 m d'altezza, 1 m di larghezza e 0,90 m di spessore su cui è rappresentato Teshub. Il dio è rappresentato di profilo, rivolto verso destra. Ha una lunga barba a riccioli; indossa un copricapo conico con corna frontale, una tunica corta, delle calzature a punta ed è armato di spada, tenuta al fianco. Brandisce in avanti una folgore a tre punte. È rappresentato in groppa ad un toro, al di sopra di una guilloque. Al di sopra del dio sono rappresentati il disco solare e il crescente lunare con ali. Il monumento presenta un'iscrizione. Vd. THUREAU-DANGIN 1929, 198-199.

**Tav. 355**



**Fonte dell'immagine:** THUREAU-DANGIN 1929, PL. XXXII.

**Descrizione:** Stele a rilievo in basalto nero, da Til Barsip/Tell Ahmar, anteriore al X sec. a.C., che misura circa 2,06 m d'altezza, 0,83 m di larghezza e 0,36 m di spessore, su cui è rappresentato Teshub. Il dio è rappresentato di profilo, rivolto verso destra. Indossa un copricapo conico con sommità sferica, a quattro corna laterali, una tunica corta con orlo inferiore a frange, una larga cintura, delle calzature a punta. Ha i capelli lunghi raccolti con una treccia a voluta e una barba a riccioli. È armato di spada, tenuta al fianco, e porta ai polsi dei bracciali. Brandisce in avanti la folgore a tre punte e con la mano destra alzata dietro la schiena un'acetta. Verosimilmente era rappresentato in groppa ad un toro. Al di sopra del dio sono rappresentati il disco solare e il crescente lunare con ali. La lastra presenta un'iscrizione. Vd. THUREAU-DANGIN 1929, 198-199.



**Fonte dell'immagine:** a: POTTIER 1921, 28, fig. 69; b: MAZZONI 1997, 319, fig. 18; c: POTTIER 1921, 27, fig. 68; d: MAZZONI 1997, 321, fig. 22; e: POTTIER 1921, 28, fig. 70; f: POTTIER 1921, 37, fig. 79; g: POTTIER 1921, 27, fig. 68; h: POTTIER 1921, 30, fig. 72; i: POTTIER 1921, 31, fig. 73.

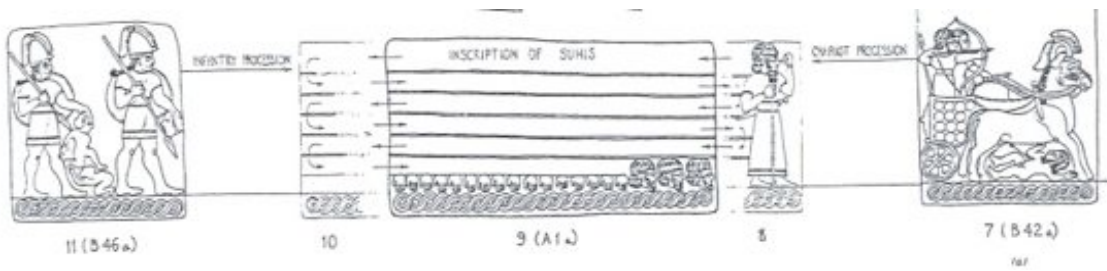
**Descrizione:** Ortostati decorati a rilievo in basalto scoperti nei pressi della cittadella di Zinçirli del X sec. a.C.

Fig. b, c: Ortostato che decorava la porta S. Un cavaliere in groppa ad un cavallo esibisce la testa di un nemico vinto. Il soldato è rappresentato di profilo rivolto verso destra come l'animale. Ha capelli lunghi che terminano con un ricciolo all'altezza della nuca. Indossa un elmo conico e un gonnellino e porta alla cintura un pugnale dentro ad una fodera. Ha il braccio destro piegato al petto e il sinistro piegato e sollevato con in mano una testa recisa.

Fig. d, e: Lastra in basalto, alta 1,40 m, che decorava la porta esterna della cittadella, ora all'Eski Shark Eserleri Müzesi di Istanbul, su cui sono raffigurati un carro con un auriga e un arciere e, al di sotto della pancia del cavallo, un vinto disteso. Per quanto riguarda le altre lastre, sul lato orientale, a destra, erano collocate quelle decorate con divinità, tra cui i tre dei principali nell'angolo esterno (il dio della tempesta, Kubaba al centro e il dio della guerra), rappresentate nell'atto di uscire dalla cittadella. Sul lato occidentale il carro vittorioso si muove verso la porta, mentre il crioforo verso l'esterno; seguono un banchetto e la teoria di corte; infine il cacciatore con gli animali si dirige verso la città. All'interno il demone leontocefalo cacciatore esce a destra ed entra a sinistra. Sugli altri rilievi sono raffigurate la caccia al leone e al cervo e una teoria di animali, sfingi, grifoni, uomini-grifoni. La disposizione dei personaggi rispecchia un

ordine ideologico: a destra la sfera divina; a sinistra quella umana; all'esterno la guerra e gli dei principali del pantheon; all'interno la caccia e i geni, i musicanti, gli arieti e la pianta. Vd. MAZZONI 1997, 296-297. AMADASI 1965, 76.

Tav. 357



a



b



c

d

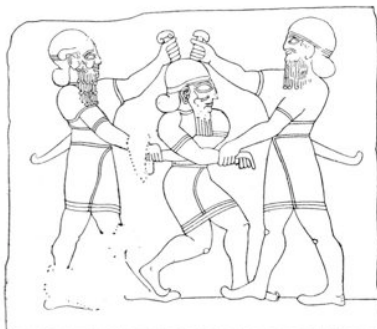
e

f



g

h

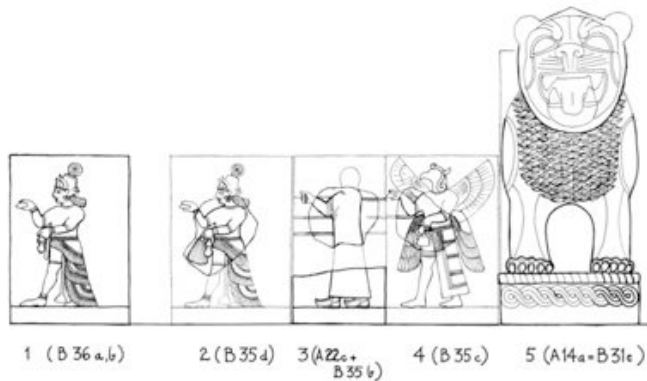


i

l



m



1 (B 36 a,b)

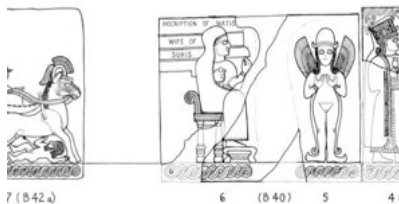
2 (B 35 d)

3 (A22 a + B 35 b)

4 (B 35 c)

5 (A14 a - B 31 e)

n



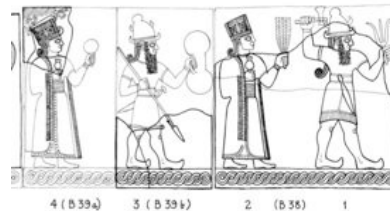
7 (B 42 a)

6 (B 40)

5

4 i

l

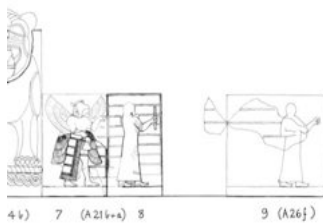


4 (B 39 a)

5 (B 39 b)

2 (B 36)

1



4 b)

7 (A21 v - w)

8

9 (A26 f)

o



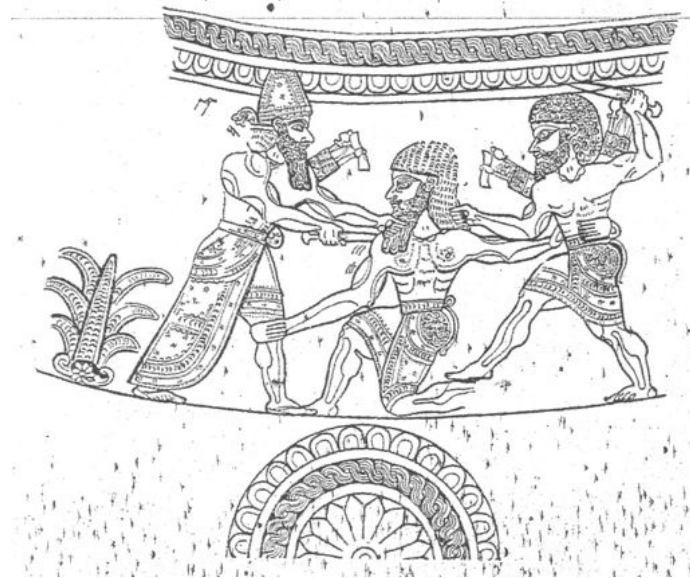
p

**Fonte dell'immagine:** a: MAZZONI 1997, 323, fig. 28; b: MINUNNO 2008a, 14, fig. 5; c: DOLCE 2004, 127, fig. 8; d: HAWKINS 1972, fig. 4 (dettaglio); e: MAZZONI 1997, 321, fig. 24; f: AMADASI 1965, fig. 17.2; g: AMADASI 1965, fig. 16.1; h: POTTIER 1920, 268, fig. 9, 10, 11; i: POTTIER 1920, 269, fig. 12, 13, 14, 15; l: POTTIER 1920, 283, fig. 30; m: POTTIER 1920, 284, fig. 31; n: HAWKINS 1972, fig. 4 (dettaglio); o: HAWKINS 1972, fig. 4 (dettaglio); p: HAWKINS 1972, fig. 4 (dettaglio).

**Descrizione:** Rilievi in basalto che ornavano il *Long Wall of Sculptures* a Karkemish, datato al X sec. a.C. (epoca della dinastia di Suhi), che costituiva la decorazione del basamento del tempio e, allo stesso tempo, del lato sinistro della scalinata che portava alla porta monumentale dell'acropoli a Karkemish. I rilievi sono orientati verso la Grande Scalinata. Una teoria di divinità (il dio della tempesta con la pederia, il dio della guerra con la pederia, la grande dea nuda frontale alata) introduce il sovrano Suhi e la regina Wati; quindi vi sono carri con auriga e arcieri che travolgono nemici e soldati con le teste dei vinti o con prigionieri. Sul carro sono rappresentati un guidatore e un arciero, vestiti con un abito a maniche corte stretto da un'alta cintura e con una capigliatura a ricci sovrapposti e una corta barba ricciuta. Il guidatore tiene in mano le redini e una frusta. Sotto il ventre dei cavalli è raffigurato un nemico vinto, di profilo, nudo, con il volto rivolto verso il basso o verso l'alto, trafitto da una freccia. La testa del cavallo è ornata con un archetto sormontato da una cresta. Vi è poi l'iscrizione del re e sotto ad essa sono rappresentate le teste dei nemici e una *guilloche*. Seguono soldati che avanzano di profilo: il primo sulla sinistra tiene per la testa un vinto nudo, di dimensioni assai ridotte, appoggiato ad un'altra figura di vinto, inginocchiata. Il secondo soldato ha in mano una testa mozzata di un nemico. Il rilievo mostra l'ascesa delle divinità alla cittadella e celebra, insieme al testo dell'iscrizione, il trionfo militare del sovrano, concesso dagli dei, sui nemici e l'offerta di questo agli dei. All'uscita con la protezione degli dei in battaglia, corrisponde l'entrata trionfale preceduta dagli dei verso il palazzo e la cittadella. Le divinità ascendono verso l'acropoli, gli uomini scendono verso la città. Al centro il sovrano e la regina fungono da raccordo tra la sfera divina e quella umana. Nell'iscrizione si afferma che gli dei uscirono dalla città per assistere il re in battaglia, mentre sui rilievi è rappresentato il trionfo dopo la battaglia con gli dei, i re e l'esercito. L'ultimo ortostato, alto 2 m, è conservato al Anadolu Medeniyetleri Müzesi di Ankara. Traduzione dell'iscrizione: "... ed egli... Hatanamas... via il dio della Tempesta della città di Saparga e egli... questi dei per me. Dove io... per me questi dei... e di fronte a lui io offri un altare (?) e a lui io diedi una nona parte (?). Anche allontanai la città di Alatahana, e di fronte a lui offrii un altare (?), e a lui io diedi una nona parte (?). Io... via l'uomo Hai-ean e quando io lo... per me stesso, egli... della mia città per

l'antenato. ... Eressi di fronte Tarhundas di... Quando io venni fuori, tutti questi dei vennero avanti con me. Qualche volta io... (l'immagine?) di uno dal podio, e qualche volta io... (l'immagine?) di un altro dal podio. Quando io venni fuori, (con?) me mia moglie onorata, Watis... (il mio onorato) figlio Halpasulupis disposi di costruire. Quando io uscii, feci per me stesso questo ... degli dei, e eressi questo potente Tarhundas e eressi questi (altri) dei con lui. E per me la mia immagine... onorare (?). Egli che è (un uomo) della pecora, che egli offra una pecora a questa immagine. Egli che è (un uomo) del pane, che egli porti (?) del pane e una libagione ad essa. Chiunque la onorerà, possano gli dei ... (Chiunque) si avvicini (a questa immagine con malizia), che il dio della Tempesta della città di Saparga (?) ... contro Hatamanas, possano questi dei fare in modo che ... contro questo uomo" (HAWKINS 2000, 87-91). Vd. AMADASI 1965, 72-73; MATTHIAE 1997, 201-203; MAZZONI 1997, 296-297; WOOLLEY 1952.

**Tav. 358**



**Fonte iconografica:** MATTHIAE 1996, 198.

**Descrizione:** Disegno della scena realizzata a sbalzo e ad incisione presente su un bicchiere di bronzo, cilindrico, leggermente rastremato verso l'alto, privo di manico e con base a puntale, conservato al Museum für Vor-und Frühgeschichte di Berlino. Vi sono rappresentati due eroi nell'atto di abbattere un nemico in mezzo a loro. L'eroe a sinistra è rappresentato di profilo, ha una massa di capelli sulla nuca e una barba lunga, indossa un copricapo conico decorato con una protome leonina e una gonna lunga con cintura e spacco frontale da cui emergono la gamba sinistra e la coscia coperta da un gonnellino. Dalla schiena emerge una faretra, carica di armi tra cui un'ascia doppia e una mazza. L'eroe trattiene per la barba l'uomo a terra e lo colpisce alla spalla con un pugnale. L'altro eroe sulla destra è privo di copricapo e ha una barba corta, indossa un gonnellino corto e dalle sue spalle emergono due faretre cariche di armi. Brandisce con la mano sinistra sollevata all'indietro una spada corta, afferra i capelli della vittima con la mano destra, mentre ne calpesta con il piede destro la gamba. L'uomo nel mezzo è inginocchiato, ha il petto in visione frontale, capelli lunghi e barba lunga e indossa un gonnellino. Afferra con la mano destra il polpaccio dell'uomo a sinistra e la cinta dell'altro con la mano sinistra. Tutti i personaggi indossano abiti riccamente ornati e i loro muscoli sono segnati. Vi sono poi, a lato della scena, un motivo floreale, in alto due cornici decorate con un motivo a guilloché e a "petali", motivi ripetuti in basso nei bordi esterni che decorano il cerchio entro cui è rappresentato un fiore.

**Tav. 359**



**Fonte dell'immagine:** AMADASI 1965, fig. 3.4.

**Descrizione:** Disegno di un'impronta di sigillo trovato ad Ugarit, datato al periodo compreso tra il XIV e il XIII sec. a.C., su cui è rappresentato un uomo su carro che sta per scagliare una freccia contro un leone rampante che si trova di fronte ai cavalli da tiro. L'uomo indossa un copricapo appuntito e le redini sono allacciate alla sua vita. Sotto il ventre dell'animale vi è un corpo umano supino. Al di sopra delle redini è rappresentato un avvoltoio con le ali spiegate, mentre un falco è rappresentato di profilo in alto, a sinistra del leone. Tra il felino e le zampe anteriori dei cavalli (a sei zampe) è rappresentata forse un'ascia in posizione verticale. Vd. AMADASI 1965, 35-36.

**Tav. 360**



**Fonte dell'immagine:** AMADASI 1965, fig. 6.4.

**Descrizione:** Scarabeo del XIII-XII sec. a.C. (XIX-XX dinastia), da Beth Pelet, della collezione Clercq. Rappresenta il faraone sul carro che punta l'arco verso sinistra. Al di sotto dei due cavalli da tiro vi sono due corpi umani distesi. Quello più in alto, con le braccia piegate e distese lungo la testa, le gambe piegate, sembra ferito da una freccia sul busto. Sopra le redini vi è una figura umana inginocchiata con il braccio destro sollevato verso il faraone, forse secondo un gesto di supplica. Vd. AMADASI 1965, 47.

**Tav. 361**



**Fonte dell'immagine:** AMADASI 1965, fig. 7.1.

**Descrizione:** Scarabeo proveniente da Beth Pelet, del XVI-XIII sec. a.C. (XVIII-XIX dinastia), conservato al Palestine Archaeological Museum, in cui è rappresentato il faraone su carro (di cui è raffigurata solo la ruota), trainato da un cavallo, la cui testa è ornata da due piume. Il faraone ha il casco munito di

ureo e regge le redini e forse un'arma corta. Al di sotto vi è un corpo umano prono, con le braccia lungo i fianchi. Davanti al carro vi sono due uomini stilizzati sovrapposti. Vd. AMADASI 1965, 46.

**Tav. 362**



**Fonte dell'immagine:** AMADASI 1965, fig. 7.3.

**Descrizione:** Scarabeo del XIII sec. a.C. (XIX dinastia), proveniente da Tell el-Aggiul, del Palestine Archaeological Museum, su cui è rappresentato il faraone sul carro, trainato da un cavallo impennato con sulla testa un ornamento formato da tre piume unite ad un disco. Il faraone ha il casco munito di ureo e regge le redini e forse una frusta. Al di sotto del ventre del cavallo vi è un corpo umano stilizzato disteso con un braccio sollevato in atto di supplica. Vd. AMADASI 1965, 46-47.

**Tav. 363**



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 1997, 132.

**Descrizione:** Impronta di sigillo cilindrico del XIII sec. a.C., in steatite nera, scoperto a Minet el-Beyda, il porto di Ugarit, conservato al Louvre. Vi è rappresentato un guerriero di profilo, rivolto verso destra, con il petto in visione frontale, con capelli corti, gonnellino, braccio destro disteso lungo il fianco con in mano una scimitarra e il braccio sinistro piegato e sollevato a reggere una lancia su cui è infilzata una testa mozzata. Tra la lancia e l'uomo vi è un elemento che ricorda una mano o un arbusto. Vi sono poi un sole alato, un leone accosciato rivolto verso sinistra, una guilloche, un busto umano con volto in visione frontale, uno scorpione e una stella. Vi sono infine una pianta ai cui lati si trovano due rosette e due capridi accosciati con la testa rivolta all'indietro. Vd. MATTHIAE 1997, 132.

**Tav. 364**



**Fonte dell'immagine:** MAZZONI 1986, tav. I.

**Descrizione:** Impronta di sigillo su giara ittita, proveniente probabilmente da un regno vassallo degli Ittiti nel nord della Siria, a sud del Tauro, la cui datazione è incerta (XV, XIV, XIII sec. a.C.). Vi è rappresentata una pianta stilizzata, sormontata da un volatile, seguita sulla destra da una coppia costituita da un dio e da una figura inginocchiata, al di sotto di un disco solare alato. Il dio, rivolto verso sinistra, indossa una tiara a corna. Con la mano destra brandisce un simbolo a tre denti (o forse afferra per i capelli la figura sottostante?) e tocca la testa dell'uomo inginocchiato, mentre con la mano sinistra regge una spada che tocca la mano dello stesso uomo di fronte. L'uomo inginocchiato ha le braccia alzate, forse in atteggiamento di supplica. Indossa una fascia in testa. Segue un'altra coppia: una figura umana, forse un sovrano, rivolta verso destra, versa una libagione al cospetto della divinità della tempesta con elmo a puntale e gonnellino che brandisce un'arma all'indietro e regge con la mano destra una forca a tre denti, forse la folgore. Vd. MAZZONI 1986, 72-73, 91.

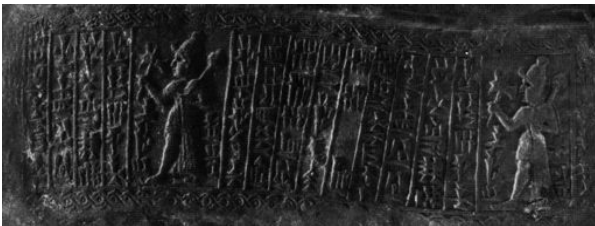
**Tav. 365**



**Fonte dell'immagine:** DA EBLA A DAMASCO 1985, 249, fig. 133.

**Descrizione:** Impronta di un sigillo da Ugarit del 1400-1300 a.C., su cui è rappresentato un personaggio (Baal?) con gonnellino, tiara appuntita in alto, che con la mano destra infilza con una lancia la schiena di un leone rampante che sta per aggredire un capride, mentre tiene appoggiata alla spalla sinistra forse un'ascia. Sopra il felino è rappresentato il sole alato. Il campo è riempito da globi, da un elemento vegetale e da elementi serpentiformi. Vd. DA EBLA A DAMASCO 1985, 249.

**Tav. 366**

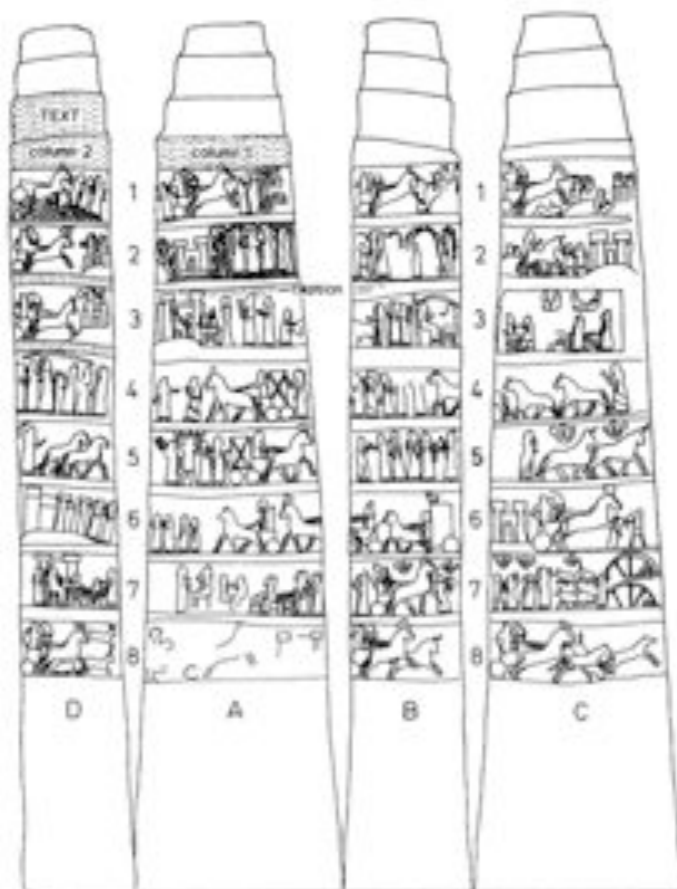


**Fonte dell'immagine:** DA EBLA A DAMASCO 1985, 271, fig. 161.

**Descrizione:** Impronta su tavoletta di un sigillo datato al XIV-XIII sec. a.C., scoperta negli archivi del Palazzo di Emar, conservata al Museo Nazionale di Aleppo, appartenuto, sulla base dell'iscrizione, a Ini-Teshub, re di Karkemish: "Sigillo di Ini-Teshub, re di Karkemish, servitore della dea Kubaba, figlio di Shakhurunuwa, nipote di Sharri-kushuku, pronipote di Suppiluliuma, grande re, re del paese di Hatti, eroe". È rappresentato il dio Sharruma, sulla base della

didascalia, di profilo, gradiente verso sinistra, che regge nella mano destra levata di fronte al viso un'ascia, mentre impugna con la mano sinistra una mazza appoggiata alla spalla. Indossa una tiara conica con sommità sferica e corna frontali, simile a quella della statuette da Ugarit vd. Tav. Fig. e un gonnellino corto sotto una veste lunga, da cui fuoriesce una gamba. Nella tavoletta il re di Karkemish accoglie il ricorso dei cittadini di Emar, sotto la sua giurisdizione per volere del re di Hatti. Definisce illegittimo l'asservimento per debiti da parte di suo fratello di un uomo di Emar e della sua famiglia. Vd. DA EBLA A DAMASCO 1985, 270.

Tav. 367



**Fonte dell'immagine:** PITTMAN 1996, 338, fig. 9.

**Descrizione:** L'Obelisco Bianco è un monumento in calcare bianco trovato a Ninive nel 1853 da Rassam nell'area della corte esterna del palazzo di Sennacherib, vicino al tempio di Ishtar. L'opera, oggi conservata al British Museum, è alta 2.90 m. Non è datata con certezza: alcuni studiosi l'attribuiscono ad Assurnasirpal I (1049-1031 a.C.), altri a Tiglatpileser II (968-935 a.C.), altri ancora ad Assurnasirpal II (884-859 a.C.). Reade (1975) lo datava ad un sovrano precedente ad Assurnasirpal II. Il monumento, di forma parallelepipedica, con sommità a gradoni, è decorato sulle quattro facce, divise ciascuna in otto registri, da bassorilievi. La parte bassa è priva di decorazione e probabilmente in origine era montata su uno zoccolo. La narrazione si svolge continua sulle facce, tanto che alcune figure sono rappresentate parte su un lato e parte su quello successivo. La lettura delle scene è compromessa dal cattivo stato di conservazione dell'opera; disponiamo però della riproduzione del disegnatore D. Hodders che risale all'anno del ritrovamento del monumento. Le scene raffigurate mostrano il re che assoggetta città, che raccoglie il bottino o il tributo, che viene pregato o che prega la dea Ishtar nel tempio a Ninive. Varie sono state le ipotesi circa l'orientamento della lettura del bassorilievo: verticale; bustrofedica; orizzontale continua. Alla metà degli anni settanta Reade notò che i registri superiori rappresentano il re in battaglia, in quelli interni vi sono scene di consegna del tributo e del bottino e scene culturali, mentre in quelli inferiori sono rappresentate scene di caccia. Pittman osservò che sui registri in alto e in basso ogni quadrante rappresenta una scena autonoma a livello narrativo, mentre nei registri interni la scena si sviluppa su più quadranti. Secondo questa studiosa (1996, 334) sul monumento è rappresentata una versione ridotta di un programma narrativo che decorava le strette pareti verosimilmente della sala del trono di un palazzo a Ninive attribuibile a uno dei sovrani che precedettero Assurnasirpal II: Tukulti-Ninurta II (890-884 a.C.), Assur-bel-kala (1074-1057 a.C.) o Tiglat-Pileser I (1115-1077 a.C.). La composizione narrativa è apparentemente confusa perché sarebbe stata concepita per occupare una superficie che si estendeva in lunghezza. Ciò è confermato anche dalla presenza di figure raffigurate metà su una faccia, metà su quella contigua. Per Pittman, dunque, la lettura è orizzontale. Essa individua la prima scena sul primo registro della faccia D. Dall'alto verso la metà del monumento le singole unità narrative aumentano di lunghezza e si accorciano scendendo verso i registri inferiori. Nella seconda metà cambierebbero l'orientamento delle figure e, quindi, di lettura.

Riportiamo la descrizione delle immagini secondo la lettura di Pittman:

REGISTRO 1: quattro scene lunghe ciascuna circa un singolo frammento.



- Frammento 1 D: il re, seguito da due cortigiani, avanza a piedi su una montagna. Dietro a loro procedono un carro e un uomo. Alla sinistra del frammento 1 A un uomo è rivolto verso il gruppo che scende dalla montagna.
- Frammento 1 A: il re si muove verso destra su un carro. Di fronte a lui due arcieri puntano l'arma contro una città cinta da mura che sorge su una collina.
- Frammento 1 B: ripetizione della scena del frammento 1 A.
- Frammento 1 C: il re su carro si avvicina a due città su due colline. Un nemico è investito dai cavalli impennati del carro reale.

REGISTRO 2: tre scene. Le prime due sono episodi diversi compresi in due frammenti; la terza occupa due frammenti.

- Frammento 2 D: ripetizione del frammento 1A: il re su carro punta l'arco contro una città su una collina sulle cui torri vi sono due soldati.
- Frammenti 2 A e 2 B: a sinistra vi è una città tra alberi, che sorge su una bassa altura. È rappresentata la celebrazione di una cerimonia nei pressi di un fiume, sotto un pergolato di piante. Il re con i cortigiani è rivolto verso alcuni uomini. Una pianta chiude la scena.
- Frammento 2 C: soldati e cavalli si dirigono verso una città su una collina. Dietro loro vi è una tavola con beni.

REGISTRO 3: due scene. La prima si esaurisce in un frammento; la seconda occupa tre frammenti.

- Frammento 3 D: ripetizione del frammento 1 A: il re su carro punta l'arco contro una città su una collina sulle cui torri vi sono due soldati.
- Frammenti 3 A, 3 B, 3 C: secondo una lettura che procede da destra a sinistra: il re è seduto sotto un baldacchino di fronte a un tavolo; di fronte a lui sta un cortigiano. A destra vi sono individui affrontati e altre figure di fronte a tavole cariche di beni. Nel secondo episodio sulla sinistra due schiere di uomini seguono un toro condotto per il sacrificio (il corpo dell'animale è diviso tra le due facce) da una figura barbuto che forse lo sta sgozzando. Sulla sinistra vi è il re con nella mano sinistra abbassata una mazza e nella destra sollevata un vaso da libagione, seguito da un attendente, forse un sacerdote, con la testa rasata, barbuto, una veste a balze, che tiene in mano qualcosa (un vassoio o una coppa). Di fronte al re vi sono un alto incensiere con fiamme sulla sommità, un bacino da libagione e un altare imbandito con un oggetto con la forma di una ziqqurat e un altro oggetto emisferico. Sulla sinistra si trova un edificio situato su una bassa altura, dentro cui vi sono una statua di Ishtar assisa su un trono che regge un anello tenuto in mano anche da una figura barbuto, verosimilmente, il re, senza copricapo. La scena è accompagnata dalla didascalia che informa che l'offerta di libagione con vino e i sacrifici erano rivolti ad Ishtar a Ninive, forse in occasione dell'offerta di un trono alla dea da parte del re (READE 2005, 13).

REGISTRO 4: un'unica scena che si svolge su quattro frammenti. Il movimento procede da destra verso sinistra.

- Frammento 4 D: il re stante sotto un baldacchino, ritratto sulla sinistra, con alle spalle due figure e di fronte tre schiere di uomini.
- Frammento 4 A, 4 B, 4 C: un uomo indica con il braccio una processione che avanza nella direzione del re, aperta da un nemico, seguito da un carro trainato da un cavallo. Seguono uomini che portano beni e cavalli (il corpo del primo cavallo è diviso tra le due facce contigue). Il corteo termina con un uomo.

REGISTRO 5: un'unica scena che si svolge su quattro frammenti. Il movimento procede da sinistra verso destra: il re riceve quattro file di uomini, seguiti da un nemico (frammento 5 B) e da un carro, seguito da un corteo di uomini che portano il bottino (frammento 5 A). Infine vi sono due cavalli seguiti da un uomo (frammento 5 D) e due tori condotti da un bovaro, in un ambiente descritto con due piantine stilizzate a tre gambi (frammento 5 C).

REGISTRO 6: due scene: una si esaurisce in un frammento; l'altra occupa tre frammenti.

- Frammento 6 D, 6 A, 6 B: È rappresentato un ritorno trionfale da una campagna militare: una processione avanza verso una città fortificata su di una collina. Vi sono quattro arpisti con barba, quattro figure senza barba (una suona un cembalo), un carro con stendardi divini, il re su carro, un carro guidato da un eunuco che trasporta una struttura con un capra sulla sommità, forse la tenda regale.
- Frammento 6 C: il re con arco, montato sul carro, si allontana da una città. Di fronte stanno due piccole figure di arcieri rivolti verso il sovrano; la prima di esse sembra investita dalle zampe del cavallo.

REGISTRO 7: due scene composte ognuna da due episodi.

- Frammento 7 D e 7 A: il re è rappresentato di fronte ad una tavola carica di beni. Di fronte a lui vi è un banchetto, con uomini seduti o in piedi.
- Frammento 7 B e 7 C: il re su carro in un ambiente connotato da arbusti si avvicina a un gruppo di persone che stanno in piedi, davanti a due file di pecore, un pastore e due tende sovrapposte.

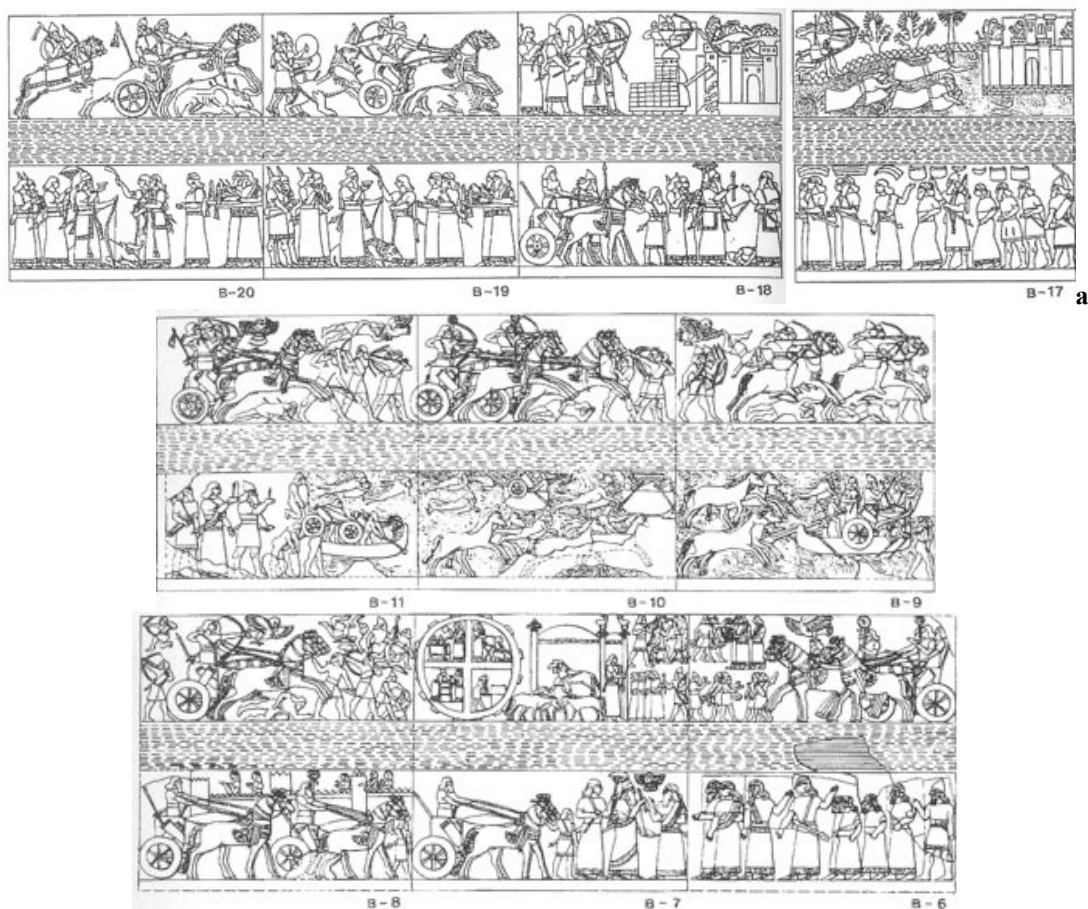
REGISTRO 8: quattro scene.

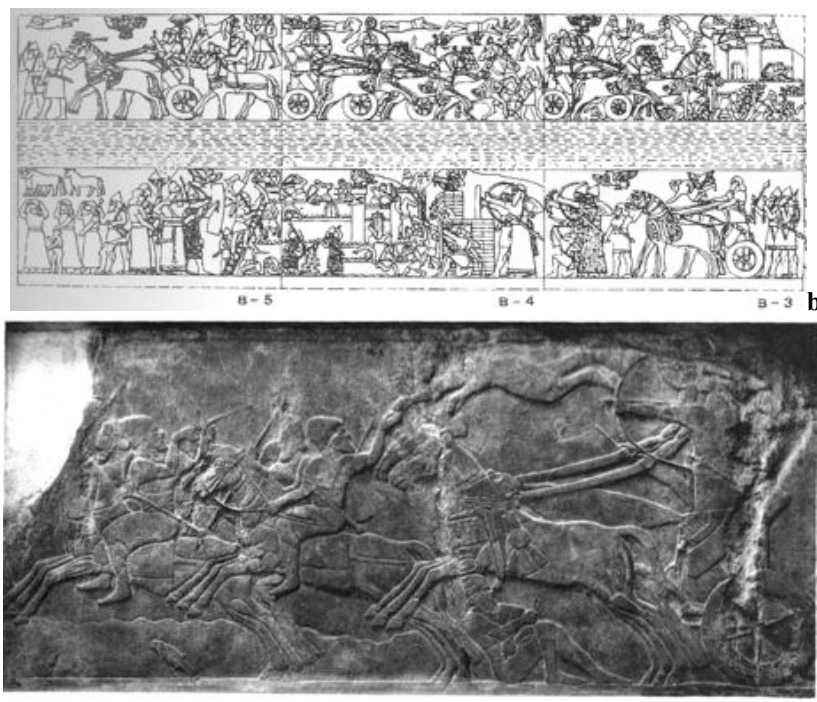
- Frammento 8 D: il re su carro caccia capridi.
- Frammento 8 A: il re su carro si avvicina ad una città. Dietro il carro vi è un leone rampante.
- Frammento 8 B: il re su carro caccia tori.
- Frammento 8 C: il re su carro caccia cavalli.

In quest'opera sono quindi attestate scene di spedizioni militari (il re che attraversa montagne e assale fortezze e riceve tributi dai vinti), di caccia (il re combatte contro gli animali selvaggi), di processioni (verso il tempio di Ishtar guidate da sacerdoti e sacerdotesse che suonano l'arpa e strumenti a percussione), di sacrificio e preghiera (animali vengono sacrificati per ringraziare la divinità della vittoria conseguita nella battaglia e contro le forze malvagie del mondo selvaggio), infine scene di celebrazione della vittoria (con un banchetto dopo il sacrificio, tra il sovrano, i suoi dignitari,

funzionari e ufficiali, a cui partecipa anche la regina). Il re in quest'opera porta per la prima volta il fez combinato con la berretta babilonese a punta rigida. Il monumento presenta anche un'iscrizione incisa che commemora gli eventi raffigurati, ma non come se fosse una didascalia, seguendo essa un ordine proprio e non permettendo di conseguenza l'identificazione sicura degli episodi. L'iscrizione, che non è stata completata, ed è in parte erosa, riporta il racconto in prima persona di due campagne condotte nelle terre di Gilzanu e Supria da un sovrano assiro, la cui identità rimane incerta. Sulla faccia A e D vi sono più linee di testo; sulla faccia B vi sono tracce di segni non leggibili e linee per la stesura di un testo che non furono mai riempite. Il testo, che è convenzionalmente fatto iniziare dalla faccia A, recita: “[nel primo anno del mio regno quando] stavo in gloria [nel trono, mossi i miei carristi e numerose truppe; conquistai forti inaccessibili ovunque lì intorno. Ricevetti i tributi in cavalli dalla terra di Gilzanu;..., li stabilii come quote regolari. [Poiché] loro non (continuarono) a inviarmi qui i cavalli, io diventai furioso e marciai contro la città di Harira (e) la città di Halhalaus, (città) di signori criminali. Questi io conquistai nell'eponimo di Assurnasirpal: presi i loro beni, i loro prigionieri, i loro possedimenti, le loro greggi, (e) li portai ad Assur, la mia città; la loro grande...città, insieme con la sua popolazione, offrii ad Assur, mio dio, mio signore”. Nel terzo registro al di sopra delle figure, sulla faccia A, l'iscrizione recita: “Il Bitnathi della città di Ninive: eseguii la libagione di vino e il sacrificio al tempio della dea venerabile”. Nella faccia D l'iscrizione è localizzata sul gradino inferiore della cuspid e continua sugli spazi tra i tre registri superiori: “[...] di [...] raggiunsi. I signori [...] che [avevo inseguito] nella terra di Supria, ponevano una grande fiducia nelle [loro] truppe ammassate e [...]...[...][...] loro occuparono. Al comando di Assur, [la grande Montagna], il grande signore, mio signore, mossi i carristi [ (e) ...] del mio esercito: conquistai la città. [(Il nemico)] abbandonò la città, [...] i cavalli, il bestiame, [...] ...; schierò i suoi carristi. [Reagii] con forza: sollevai una torcia, attraversai a piedi la catena del Kashiri (e) marciai contro quelle città. [...] Durante la notte investii le loro città [e...] all'alba lottai contro numerosi carri e truppe (e) feci soffrire loro molte perdite. Conquistai la città di Amlattu, la città di Saburam, la città di Ruzidak, la città di Bugu, la città di Ustu, città ribelli della terra di Dannuna, appiccai il fuoco, <presi> i loro prigionieri, i loro possedimenti, le loro ricchezze...”. Vd. READE 2005, 13-14; PITTMAN 1996; READE 1975. MOORTGAT-CORRENS 1989, 213-216.

Tav. 368





**Fonte dell'immagine:** a: MATTHIAE 1996a, fig. 2.5; b: MATTHIAE 1996a, fig. 2.6; c: HALL 1928, pl. XVI.

**Descrizione:** Ortostati in alabastro, alti circa 98 cm, lavorati a basso rilievo, che decoravano le pareti della Sala del Trono B del palazzo Nord-ovest di Nimrud, di Assurnasirpal II, conservati al British Museum. La composizione è organizzata su due registri, separati da un'iscrizione sintetica celebrativa di alcune imprese del re ai confini sud-occidentali dell'impero. Questi rilievi erano fiancheggiati, nei pressi dell'ingresso principale, da lastre di carattere mitico-simbolico, presenti anche sulla parete dietro il podio del trono.

Fig. a: Ortostati che decoravano le pareti sud-est (20-17). Sul registro superiore delle lastre 20 e 19 sono rappresentati una caccia al toro selvaggio e al leone presso l'Eufrate, narrata anche negli Annali, e un assedio di città. Il re è rappresentato per due volte montato su carro insieme all'auriga che procede verso destra. In entrambi i casi il sovrano è rivolto all'indietro e sotto i cavalli da tiro impennati del carro sono rappresentate le vittime della caccia, un toro e un leone accosciati, colpiti da frecce. Sulla lastra 20 il sovrano ha l'arco abbassato e un toro sembra esser finito sopra la ruota del carro. Un cavaliere avanza dietro il carro reale armato di arco; è montato su un cavallo impennato che è affiancato da un altro cavallo. Sulla lastra 19 il sovrano punta l'arco contro un leone vicinissimo, con le zampe sul carro, con le fauci spalancate. Il leone ha il corpo ricoperto da frecce; alle spalle della bestia vi sono due fanti armati di scudi e di pugnali. Sulla lastra 18 il sovrano punta l'arco contro una città assediata, affiancato e seguito da due fanti armati di scudi, che tengono sollevati, e di mazza, che tengono abbassata. Alle loro spalle vi è un eunuco con arco portato in riposo sulla spalla. La città è attaccata con una macchina da guerra che prevede un ariete che smantella la cinta difensiva, sulla cui sommità vi sono un arciere e un soldato armato di scudo. Sopra le mura i nemici puntano archi. Sul registro superiore della lastra 17 è rappresentato un episodio narrato anche negli Annali (GRAYSON 1976, 138): nel 878 a.C., durante le campagne condotte nell'area dell'Eufrate, il sovrano stabilì il suo accampamento davanti alla città di Anat, che si trovava su un'isola nel fiume. Poi assediò Suru, una città fortificata nel paese di Suhu, governata da Kudurru, governatore sostenuto da numerose truppe cassite e da Nabuapaliddin di Babilonia. Gli eserciti combatterono per due giorni dentro la città, ma poi Kudurru e settanta suoi soldati si gettarono nell'Eufrate per scappare e salvarsi. Nella lastra due arcieri assiri inginocchiati puntano l'arco contro tre uomini vestiti che nuotano nel fiume, di cui uno è già ferito da frecce. Sulla destra vi è una fortezza su cui un uomo abbigliato con lo stesso costume dei fuggitivi pare prepararsi per tirare frecce contro gli Assiri per difendere i fuggiaschi, mentre altri due uomini alle sue spalle alzano le mani in segno di supplica, di resa. Nel testo i fuggitivi scappano dalla città, mentre nel rilievo sembrano avvicinarsi ad essa. Della settantina di uomini menzionati negli Annali ne sono rappresentati solo tre. Manca la figura del re, solitamente onnipresente nei rilievi della sala del trono di Nimrud, poiché del resto se ci fosse stato i nemici non sarebbero riusciti a fuggire. L'episodio era importante per la vittoria ottenuta sui reparti babilonesi. Il paesaggio è reso con un fiume sormontato da un profilo collinoso (reso a scaglie) con piante diverse (tra cui una palma) e la città sorge in mezzo alle acque, su un'isola. Sui registri inferiori delle lastre 20 e 19 il sovrano liba sui cadaveri di un toro e di un leone, mentre sul registro inferiore della lastra 18 il re riceve l'omaggio di Sangara di Karkemish prostrato ai suoi piedi. Sul registro inferiore della lastra 17 sono rappresentati alcuni prigionieri di guerra condotti da soldati e il bottino di guerra al di sopra delle teste delle figure, elencato negli Annali: "zanne di elefante, 100 talenti di bronzo, 200 talenti di ferro, tinozze di bronzo, secchi di bronzo, calderoni di bronzo". Il sovrano nelle scene di libagione tiene con la mano sinistra in alto una coppa e con la destra l'arco in posizione verticale appoggiato al suolo, mentre nella scena di sottomissione tiene con la mano sinistra in alto delle frecce e con l'altra mano l'arco sollevato. Le bestie affiancano il sovrano; il nemico è rappresentato anch'egli prono a terra, ma di fronte al re e affianca un dignitario che lo introduce.

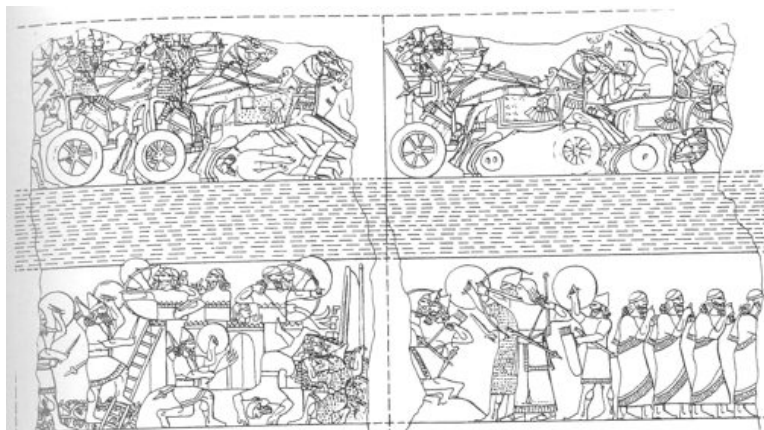
Nella scene di libagione con il toro il re è seguito da un portatore di parasole con spada alla cinta e da due eunuchi con l'arco in spalla. Di fronte al re vi sono un eunuco che tiene sollevato un ventaglio, un personaggio vestito come il re (eccetto per la corona) con arco, un altro eunuco con le mani giunte e due suonatori. Nella scena con il leone alle spalle del re vi sono due eunuchi e due soldati barbuti, privi di elmo, con arco in spalla e mazze. Di fronte al re vi sono un eunuco con ventaglio, un eunuco e un uomo con barba con le mani giunte al ventre seguiti da due suonatori. Nella scena di omaggio alle spalle del re vi sono due eunuchi con arco in spalla e parasole, un carro condotto da un soldato, affiancato da un soldato e su cui è montato un auriga. Rispetto alle precedenti, in questa scena il re sembra avere la barba più lunga. Di fronte al re vi è un personaggio vestito allo stesso modo, eccetto che per la tiara. I prigionieri sono introdotti da un eunuco che solleva la mano sinistra all'indietro, secondo un atteggiamento che perdurerà fino ai rilievi di Assurbanipal. I nemici, con le braccia legate dietro la schiena all'altezza dei gomiti, indossano abiti diversi (i primi due indossano tuniche lunghe, gli ultimi due, gonnellini) e tre di loro hanno la barba, mentre uno è imberbe. Il primo è trattenuto per i capelli da un soldato armato di arco e mazza. La fila di prigionieri è chiusa da un soldato che brandisce con la mano destra sollevata un bastone. I personaggi di questa scena sono privi di calzari, a differenza di tutti quelli delle scene precedenti. Vd. BENOIT 2007, 376-378. MATTHIAE 1996 a, 51-53.

Fig. b: Ortostati che decoravano le pareti sud-ovest (11-3). Sul registro superiore delle lastre 11, 10, 9, 8 è rappresentata una battaglia campale. L'esercito assiro procede verso destra. Sulla lastra 11 è rappresentato il re su carro intento a scagliare una freccia; di fronte a lui è rappresentato Assur all'interno del disco alato che punta anch'egli l'arco. Il re è affiancato da un altro personaggio che punta l'arco. Sotto i cavalli vi è un uomo prono a terra con frecce sulla schiena, mentre le zampe impennate degli animali travolgono un uomo in piedi che solleva la mano destra per proteggersi, e nell'altra, abbassata, tiene l'arco. Tre guerrieri puntano i loro archi contro il sovrano, mentre sopra le loro teste un cadavere è aggredito alla testa da un rapace. Sulla lastra 10 il carro reale è preceduto dai carri con gli stendardi divini, su cui trovano posto, oltre agli aurighi, due ufficiali che puntano l'arco. Sotto alle zampe dei cavalli impennati vi è un uomo prono a terra, con il braccio destro piegato e sollevato vicino al volto, l'altro disteso al fianco. I cavalli stanno per investire un uomo e due arcieri che puntano l'arco contro i carri. Sulla lastra 9 sopra la testa di due soldati assiri armati di arco vi sono un rapace rivolto a destra e un corpo di nemico capovolto. Seguono dei cavalieri che puntano l'arco. Sotto il ventre degli animali vi sono due corpi di soldati, di cui uno decapitato, affiancati dai loro archi e da una faretra. Un uomo in piedi sta per essere travolto dai cavalli. Sulla lastra 8 sono rappresentati due arcieri rivolti verso sinistra: quello in alto è inginocchiato, mentre quello in basso è stante. Segue un carro con un arciere che sta per scoccare una freccia verso destra. Sopra il dorso dei cavalli vola un'aquila, rivolta verso destra. Al di sotto dei ventri dei cavalli vi è un uomo, disteso, ferito, con la testa orientata verso destra e rivolta verso terra, con un solo gomito e un solo ginocchio che toccano il suolo, con intorno a sé le armi cadute (la faretra e l'arco). Un nemico, che sta per essere travolto dalle zampe degli animali, è seguito da un soldato che punta l'arco contro i soldati sul carro. In alto è rappresentato un nemico ucciso, con gli arti in posizione contorta e le armi vicine a terra. Infine sono rappresentati due fanti assiri che lottano contro due nemici: il guerriero assiro in basso sta sgozzando un nemico, trattenendolo per i capelli. In queste lastre gli Assiri sono sempre rivolti verso destra, mentre i nemici sono ritratti quasi sempre con il corpo orientato a destra e la testa volta all'indietro. Sul registro inferiore delle lastre 11, 10, 9 è rappresentato l'attraversamento di un fiume a nuoto (i soldati sono nudi) e con imbarcazioni da parte delle truppe assire e dei loro cavalli. I carri sono montati sulle barche. Il re è rappresentato sulla lastra 9, su una barca, a guida dell'attraversamento. Si tratta probabilmente della campagna combattuta contro il paese ribelle di Laqu, contro la città di Khindanu, nel paese di Sukhu, durante la quale il re si vanta di aver ucciso 6500 uomini. Vd. INVERNIZZI 1992b, 211. MATTHIAE 1996a, 50. I registri superiori degli ortostati 7, 6, 5 sono decorati con una scena di ritorno del re all'accampamento dopo una vittoria. Sulla lastra 5 il re, montato sul carro, solleva con la mano destra lo scettro, mentre tiene abbassato l'arco. Oltre all'auriga sul veicolo vi è un eunuco che regge il parasole alle spalle del sovrano. Di fronte al re, al di sopra delle redini vi è Assur all'interno del disco alato, rivolto a sinistra, con la mazza e l'arco abbassato come il re. Alle spalle del carro reale in alto vi è un nemico morto a terra e due soldati che avanzano sollevando le mazze, con gli archi in spalla; in basso vi è un soldato con tre cavalli. Di fronte al carro regale, in alto si trova il corpo decapitato di un vinto, mentre in basso un fante conduce i cavalli tenendo la briglia, preceduto da un soldato con arco in spalla che solleva una mazza. Sulla lastra 6 vi sono due carri con gli stendardi divini; in alto, tra le teste dei cavalli, vola un'aquila che reca tra le zampe una testa mozzata. Sulla sinistra, in alto, si svolgono dei rituali, forse di purificazione: vi sono un suonatore di tamburo imberbe, due arpisti con barba, dei soldati che recano in mano delle teste mozzate, due uomini che indossano delle pellicce di leone con nappe o campanelli appesi (uno batte le mani, l'altro ha un frustino in mano) e un uomo barbuto con gonnellino corto da soldato che tiene sollevata un'asta verso i due uomini travestiti. In basso un soldato introduce l'arrivo del corteo regale, sollevando il braccio, mentre altri guerrieri di fronte a lui recano in mano delle teste decapitate dei vinti; un guerriero con arco in spalla e con mazza sollevata è alle spalle di quattro prigionieri accolti da un eunuco di grandi dimensioni presso l'entrata di una struttura, sulle cui sommità vi sono delle figurine di capridi. All'interno della struttura un soldato striglia un cavallo, mentre altri cavalli si abbeverano. Questi animali costituiscono un tributo dei paesi di questa regione. Infine è rappresentato un accampamento, di forma circolare, con torri, e due assi perpendicolari all'interno. In basso a sinistra un ariete sopra un tavolo sta per essere ispezionato da un "eunuco" imberbe e da un divinatore con copricapo conico. È possibile che la carne fosse poi destinata al pasto del sovrano. Nel quadrante in alto a sinistra un eunuco stante rivolto a destra sventola un ventaglio sopra alcuni contenitori posti su un supporto. Nel quadrante in basso a destra un uomo inginocchiato attizza il fuoco sotto un calderone. In alto a destra un eunuco stante sventola un ventaglio al di sopra di un tavolo, mentre un altro eunuco di fronte a lui è seduto a terra e sembra maneggiare dei mortai. Potrebbe

trattarsi della città di Larbusa, dove il re in base agli Annali tornò per trascorrere la notte, altrimenti potrebbe trattarsi della città di Tushka, restaurata dal re, che funse da base per le spedizioni nel Paese di Nairi e da sede per l'immagazzinamento del grano. Sulle lastre inferiori degli ortostati 8, 7, 6, 5 sono rappresentate la resa senza assedio di Pattina, nel nord-ovest della Siria e la sottomissione del suo principe Lubarna che, in base agli Annali, consegnò agli Assiri oro, argento, stagno, ferro, 1000 buoi, 10000 pecore, vesti, mobilio, vasellame, dieci cantanti donne e la figlia del fratello del re con la sua ricca dote. Sulla lastra 8 i carri assiri passano di fronte ad una città turrita, dalle cui mura si sporgono donne con le braccia piegate e sollevate. Sulla lastra 7 il re riceve i vinti. Alle sue spalle vi è un portatore di parasole e i carri; di fronte al suo viso in alto vi è Assur nel disco alato. Il re solleva con la mano destra delle frecce, mentre con l'altra mano abbassata tiene un arco. Di fronte a lui un uomo, con fascia in testa, barba lunga, spada al fianco, solleva la mano destra verso il re in segno di omaggio, mentre tiene l'altro braccio piegato al fianco. Seguono dei dignitari assiri tra cui due uomini (uno barbuto, l'altro imberbe) che introducono con le mani sollevate all'indietro i prigionieri. Questi sono quattro, di dimensioni minori, hanno le braccia piegate e legate dietro la schiena all'altezza dei gomiti e, a differenza delle figure che li precedono, sono privi di calzari. Alle loro spalle vi è un soldato con elmo, mentre nella lastra successiva (5) sono rappresentati in alto del bestiame, in basso tre donne, seguite da un guerriero assiro, con arco in spalla e mazza sollevata. La prima donna sulla destra porta entrambe le mani in testa; le altre due si toccano la fronte con la mano destra, mentre la sinistra è abbassata. La donna in mezzo tocca con la mano la testa di un bambino nudo. I registri superiori delle lastre 4 e 5 rappresentano una battaglia campale e un'assedio durante la campagna nel Bit Zamani, ai danni di Damdammusa, la città fortificata di Ilani, o contro Amedu, la città regale. Negli Annali a proposito della prima città si dice che i "guerrieri volarono come uccelli" contro i nemici e che furono decapitati 600 guerrieri, mentre riguardo alla seconda si dice che il re assiro "rase al suolo i suoi orti". Assurnasirpal II guida l'attacco (lastra 3), seguito dai carri con gli stendardi divini (lastra 4). Sulla lastra 4 gli Assiri montati sui carri puntano l'arco verso destra, mentre un carro nemico sta per rovesciarsi (il guidatore è rivolto all'indietro e solleva la mano destra). In alto, a sinistra, si trova un rapace con le ali spiegate, mentre più in là vi sono tre corpi decapitati a terra, tra bassi arbusti. Gruppi di fanti assiri con arco in spalla avanzano verso destra. Il re, pronto a scagliare una freccia, è sormontato dal dio Assur nel disco alato, che tende anch'egli l'arco. Un uomo è travolto da una ruota, così come lo sono le piante. Al di sopra delle redini un soldato assiro taglia un braccio ad un nemico trattenuto da un altro assiro, mentre sulla destra un nemico è rappresentato capovolto in posizione obliqua. La fortezza è difesa da arcieri, mentre in basso fanti assiri finiscono dei nemici. I registri inferiori delle lastre 5, 4 e 3 rappresentano l'assedio di una città con quattro cinte murarie sovrapposte (Udu o Madara), nei pressi di un fiume. Sulla lastra 5 il re punta l'arco verso destra, contro la città. È seguito da due eunuchi, di cui uno regge un parasole, ed è accompagnato da un soldato che regge uno scudo. In alto è rappresentato un rapace ad ali spiegate rivolto verso destra. Un soldato assiro si serve di una scala per assalire la città; altri al centro smantellano le mura, forse scavando gallerie; altri sulla destra, assediano con un ariete. Dalle mura precipitano nemici, alcune donne toccano la fronte in segno di disperazione, mentre altri soldati rispondono con il tiro di frecce e gettando carboni con l'intento di bruciare l'ariete. Sulla macchina da guerra è rappresentato Assur inginocchiato mentre punta l'arco. Sulla destra gli Assiri attaccano con il lancio di dardi. Negli Annali si dice che Udu, la città fortificata di Labturu, figlio di Tupusu, fu conquistata per mezzo di gallerie, torri d'assedio e arieti. Allo stesso tempo della città di Madara nella stessa regione si dice che essa era composta di 4 muri di cinta. Sulla lastra 3 è rappresentato un carro, seguito da soldati con arco in spalla che tengono sollevate delle mazze. Un soldato tiene per la briglia i cavalli. Sopra la sua testa è rappresentato un rapace con le ali spiegate rivolto verso sinistra, mentre sopra le redini un nemico a terra è aggredito da un rapace.

Fig. c: sul registro inferiore della lastra 27, collocata sulla parete nord, è rappresentata una battaglia campale nei pressi di un fiume: un carro assiro procede verso sinistra investendo un uomo, all'inseguimento di alcuni cavalieri nemici; in alto è rappresentato un uomo prono a terra. Vd. MATTHIAE 1996 a, 45-49. MOORTGAT-CORRENS 1989, 226-228. READE 2005, 15.

### Tav. 369



Fonte dell'immagine: MATTHIAE 1996a, fig. 2.1.

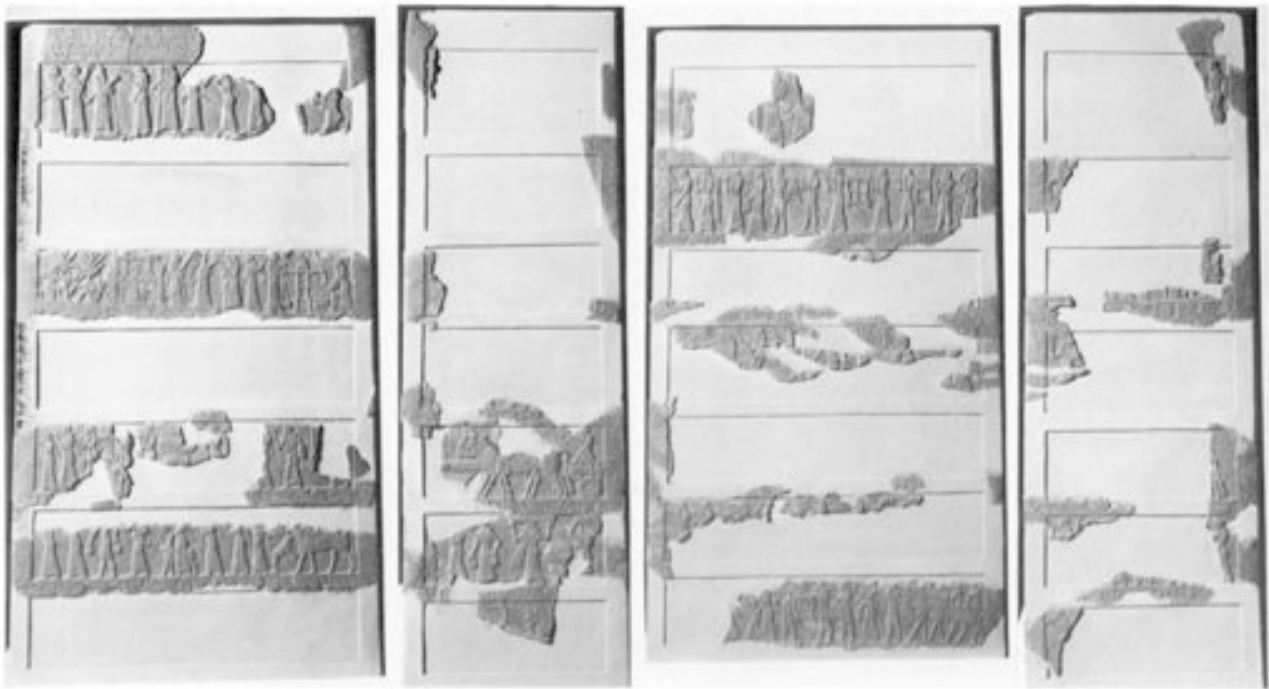
**Descrizione:** Lastre 20 e 21, andate perdute, che decoravano le pareti presso l'Ala Ovest del palazzo Nord-ovest di Nimrud di Assurnasirpal II, sulle quali sono rappresentate sul registro superiore una scena di battaglia con i carri, e sul registro inferiore l'assedio di una città turrata e una teoria di vinti. In alto, a sinistra, due carri procedono al seguito del carro reale, rappresentato sulla destra. Sui carri trovano posto l'auriga, un arciere e un altro soldato. Sulle casse dei carri vi sono due faretre incrociate; i cavalli sono riccamente bardati e hanno le zampe anteriori impennate. I cavalli del secondo carro, procedendo verso destra, investono un uomo che è prono a terra e ne travolgono un altro che dà loro le spalle. I cavalli che trainano il carro del re travolgono un arciere e un cavallo dei nemici è rappresentato capovolto per l'impatto. Sul registro inferiore dei soldati assiri armati di scudo e pugnali assalgono una fortezza servendosi di una scala. A terra sono rappresentati arbusti bassi. Un soldato assiro sta per dare fuoco alla porta urbana; un altro assiro smantella le fortificazioni, mentre alla sua destra soldati tirano frecce. I nemici rispondono dalle torri con il lancio di frecce, di proiettili e con torce; tra di essi un uomo sembra sollevare la mano in segno di resa, mentre un nemico precipita dalle mura. Sulla destra i vinti con le mani sollevate di fronte al viso avanzano verso destra; indossano una fascia in testa, una sciarpa e una tunica lunga con orli frangiati. Vd. MATTHIAE 1996a, 49. Sulla lastra adiacente (22) era rappresentata una scena di assedio: soldati assiri puntano l'arco contro una città dalle cui mura i nemici rispondono con il tiro di frecce. Le altre lastre provenienti dall'Ala Ovest erano decorate con geni alati androcefali a lato dell'albero sacro; con scene di caccia al leone e al toro (registri inferiori delle lastre 10-15); con l'immagine del re su carro che insieme alle truppe si muove verso il paese nemico (registro inferiore della lastra 19); con figure di eunuchi (registro inferiore della lastra 25), guerrieri (registro inferiore della lastra 24) e tributari (registro inferiore della lastra 27). Vd. RUSSELL 1998, 669.

**Tav. 370**



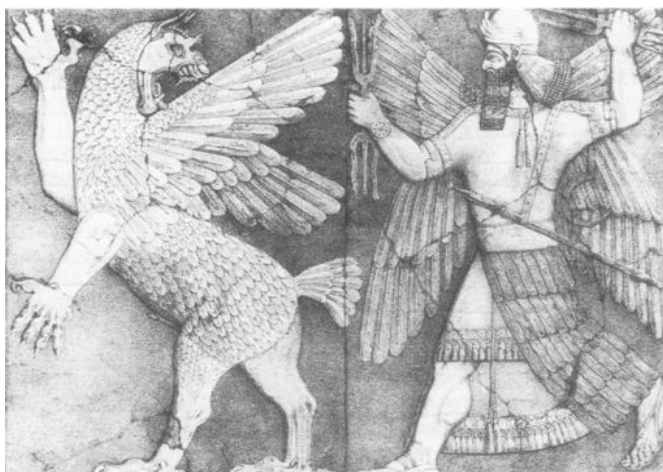
**Fonte dell'immagine:** PITTMAN 1996, 346, fig. 17.

**Descrizione:** Fasce di bronzo decorate a sbalzo che ornavano, sulla base dell'iscrizione, i battenti di una porta lignea del palazzo di Assurnasirpal a Balawat, scoperte da Rassam nel 1878. Le fasce presentano dei fregi decorati con rosette e scene che commemorano le spedizioni militari del sovrano. Fig. a: sul registro in alto è raffigurata una battaglia campale presso una città di Bit-Iakhini. Sulla sinistra vi sono un arciere che punta l'arco verso destra e una città che sorge su di un'altura. Seguono altri arcieri stanti rivolti verso destra: il primo ha l'arco tirato, altri due lo tengono, ma con la corda non tesa, infine un guerriero lo tiene abbassato, mentre sta per esser travolto dai cavalli impennati che tirano un carro assiro. Tra il secondo e il terzo guerriero ve n'è uno inginocchiato a terra, con le braccia abbassate. I carri, che procedono verso sinistra, sono tre: su di essi sono montati l'auriga e un arciere; i cavalli sono impennati e travolgono nemici (il secondo a destra è decapitato). Sul registro in basso, sulla destra, sotto un baldacchino, il re, armato di mazza o spada portata alla cinta, con il braccio destro sollevato, riceve dei dignitari e dei soldati che gli introducono dei prigionieri di Ellipi, nudi, con le braccia legate dietro la schiena.



**Fonte dell'immagine:** READE 1980b, pl. I.

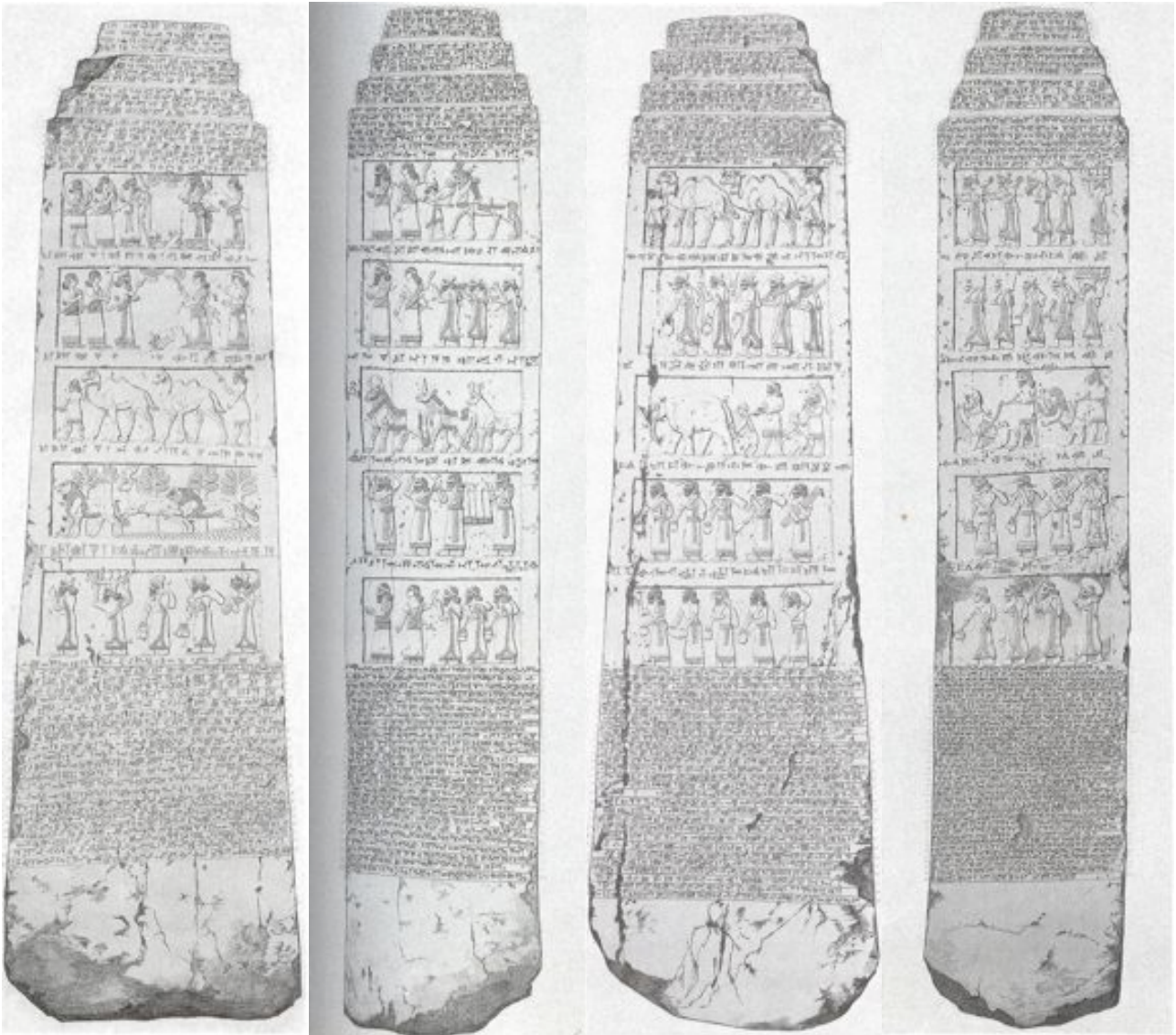
**Descrizione:** “Obelisco di Rassam”, in basalto nero, scoperto in frammenti a Nimrud, nella corte esterna vicino all’accesso del “Central Building”, forse un tempio, che verosimilmente era posto in origine su di un piedistallo in calcare cubico. Secondo Reade il monumento fu distrutto in antichità, forse durante il periodo ellenistico. Il monumento prevedeva quattro facce, due più larghe (A, C) e due più strette (B, D), divise in sette o più registri disposti in pannelli; aveva la sommità a gradoni (forse tre) ed era iscritto. L’altezza dei registri varia tra 15 e 15,7 cm; quella delle iscrizioni tra 3,4 e 4 cm. Il tema delle scene è la riscossione del tributo. Il re ricorre almeno due volte sui registri superiori della faccia A, mentre tributari avanzano verso sinistra, verso di lui; sui registri inferiori prosegue il corteo di tributari che si muove da destra verso sinistra. Il sovrano è rappresentato stante, rivolto verso destra, barbuto, con fez appuntito, con la spada alla cinta, nella mano sinistra l’arco, che tiene abbassato in posizione verticale, mentre ha l’altra mano sollevata e vuota (senza frecce). Alle sue spalle vi sono un eunuco, con arco e faretra in spalla, che regge un parasole e un altro eunuco armato di arco, spada, mazza e faretra. Di fronte al re vi è un dignitario, forse il principe ereditario, con la spada al fianco che solleva la mano destra in gesto di omaggio. Alle sue spalle vi sono un eunuco e un dignitario barbuto affiancati e un personaggio che introduce con la mano sollevata il corteo di tributari. Il primo ha le mani sollevate di fronte al viso, con i pugni chiusi e i pollici sollevati, in segno di sottomissione. Ha una barba appuntita, indossa una tunica lunga e una sciarpa. Lo seguono altri personaggi, di cui resta solo parte dei vestiti e una figura che reca in mano due situle. La provenienza di queste figure è incerta: potrebbero provenire dal Medio Eufrate, dalla Fenicia, dalla Palestina, ma anche da nord, est o sud. Sicuramente ricorrono figure dei paesi occidentali, per il loro aspetto e i tributi che recano. Si tratta comunque non di prigionieri, ma di tributari che recano cavalli, muli, bestiame, ovini, sacchi, situle, calderoni, tessuti, giare, elementi di arredo (tavolini, seggi, ...), lingotti di rame, legname trasportato su un carro. Sul frammento A 3 è forse rappresentata Nimrud, sul Tigri, con la cinta esterna, il muro della cittadella e il palazzo reale. Sulla sinistra un uomo inginocchiato, barbuto punta l’arco contro un cervo, tra piante. Sul frammento D 3 è rappresentato un altro paesaggio con piante di diverso tipo, strutture architettoniche, un fiume che forse rappresentava un parco regale. Tornando al frammento A 3, sulla destra vi sono un eunuco con ventaglio alle spalle del sovrano rivolto a destra, armato solo di spada che solleva la mano sinistra, al cospetto del principe ereditario affiancato da un eunuco. Segue un eunuco che solleva la mano sinistra indirizzando l’attenzione verso due uomini nei pressi di una bilancia: a sinistra vi è un eunuco intento a controllare il peso, a destra vi è un tributario che reca blocchi di metallo. A terra vi sono due pile di questi blocchi (i pesati e i non ancora pesati). Per quanto concerne l’iscrizione, essa celebrava la vittoria del re su alcuni paesi (“Con l’aiuto di Shamash e Adad, ... tuonai come Adad contro le truppe di Nairi, Habhu, Shubaru, Nirib etc”), e forse consisteva nell’“Iscrizione standard”, ed elencava il tributo (cavalli, un tavolo, vestiti, donne cantanti, argento, oro, stagno, rame, ferro, calderoni di bronzo, letti decorati, animali tra cui elefanti). Dato lo stato frammentario del monumento è difficile stabilire la relazione tra le iscrizioni e le scene: sembra tuttavia che le didascalie si riferissero ai registri sottostanti, ma in modo non puntuale. Non è chiaro se il monumento celebri la riscossione del tributo in un’occasione specifica (ad esempio, durante la campagna in Libano o durante l’inaugurazione del Palazzo Reale) o in più occasioni. Vd. READE 1980b.



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 1994, 109, fig. III.10.

**Descrizione:** Rilievo parietale proveniente dal Tempio di Ninurta a Nimrud, del periodo di Assurnasirpal II. Ninurta è rappresentato di profilo, rivolto a sinistra, con il tronco in visione frontale, le braccia sollevate e impugna delle folgori. Considerato che è visibile il dorso delle mani, non il palmo, verosimilmente è rappresentata la schiena del dio, non il petto. Il dio indossa una tiara a calotta con tre corna; ha una barba lunga con baffi e due corsi di ciuffi a riccioli, nonché capelli lunghi ondulati terminanti a riccioli. Indossa una tunica corta con bordi decorati con rosette, orlo inferiore con nappe e girocollo con due stringhe con nappe. Sopra a questa indossa una gonna lunga, con spacco frontale, con l'esterno a ciuffi di lana e l'interno simile alla tunica, quindi liscio con orlo a rosette e nappe. La gamba destra incedente è scoperta. Indossa dei sandali e degli anelli sui bicipiti e un braccialetto con rosetta al polso destro. Alle sue spalle si trovano due grandi ali spiegate "a farfalla". Il dio insegue Anzu con testa e zampe anteriori di leone, corpo, ali, coda e zampe inferiori di rapace. La creatura ha il corpo rivolto a sinistra e la testa girata all'indietro, verso il dio, con le fauci spalancate; la zampa destra anteriore è sollevata vicino alla testa, mentre l'altra è abbassata. Le ali non sono spiegate ma sono rappresentate di profilo e sollevate all'indietro sul dorso. Se il dio sembra correre, la creatura sembra invece ferma sul posto, ma colta nell'atto di girarsi e di tirare una zampata contro Ninurta.





**Fonte dell'immagine:** MOORTGAT-CORRENS 1989, 234, 235.

**Descrizione:** L'“Obelisco Nero” di Salmanassar III, scoperto nell'area centrale della cittadella di Nimrud, vicino al “Shalmaneser Building”, conservato al British Museum, è un pilastro in alabastro scuro, alto 2,02 m, decorato sulle quattro facce da rilievi divisi in cinque registri. La sommità è a quattro gradini. Il monumento presenta un'iscrizione. Non vi è una corrispondenza precisa tra il testo e la raffigurazione. La continuità delle scene è spezzata dal listello continuo che sale lungo gli spigoli del monumento. I registri sono poi separati da bande orizzontali occupate dall'iscrizione. Su un lato, sul registro superiore, il re assiro riceve l'atto di sottomissione di Sua di Gilzanu (nord-ovest dell'Iran), mentre in quello sottostante di Jehu di Omri/Israele, sottomesso nel 841 a.C.. Sul registro superiore, il sovrano assiro tiene con la mano sinistra in posizione verticale l'arco, appoggiato a terra, mentre tiene, con la mano destra sollevata, una freccia. Alle spalle del re vi sono un eunuco armato di arco e di mazza e un soldato portatore di scudo e di mazza. Di fronte al re vi sono un astro ad otto punte, simbolo di Ishtar, il sole alato simbolo di Assur, un alto dignitario con le mani giunte al ventre e un eunuco con i palmi delle mani rivolte verso l'alto. Sua è inginocchiato a terra e bacia l'arco del re. Nel registro sottostante il re assiro ha il braccio destro sollevato e sembra tenere in mano una coppa. Alle sue spalle un eunuco tiene sollevato un parasole, mentre un altro sembra stringere una stola. Di fronte al re i simboli divini sono invertiti rispetto alla loro posizione nel registro sovrastante. Poi sono rappresentati sulla destra un eunuco che sembra sventolare dei ventagli e un altro uguale alla figura raffigurata nella stessa posizione nel registro superiore. Jehu è inginocchiato e bacia il suolo. Anche se tutti i personaggi, tranne i vinti, portano alla cinta una spada, le figure nella scena in alto sono maggiormente armate rispetto a quelle nella scena sottostante. Inoltre Salmanassar è vestito in un modo diverso nelle due scene. Sugli altri registri sono rappresentati portatori di tributi. Sul lato con le scene di sottomissione dei due sovrani ricorre anche un tema diverso: sono raffigurati due leoni con un cervo in mezzo a loro, passanti verso sinistra, in un paesaggio montuoso, tra alberi. Il leone sulla destra aggredisce le zampe posteriori del cervo. Le figure umane e animali sono quasi tutti rivolte verso sinistra, verso il sovrano, tranne il personaggio di dimensioni minori che tiene per le briglie un cavallo che è rivolto verso destra, verso l'animale e una scimmia nella

scena con l'elefante che è rivolta all'indietro. La scena con la figura con la scimmia sulle spalle e un'altra al guinzaglio è pressoché identica a quella della lastra dalla corte D 7 del Palazzo Nord-ovest di Assurnasirpal II a Nimrud, vd. BUDGE 1914, pl. 28). Le due scene di sottomissione continuano sull'altro lato con un Assiro barbuto con le mani giunte al ventre e un eunuco che tiene sollevato il braccio dietro la schiena nell'atto di introdurre il corteo di tributari. Anche nel quinto registro in basso sullo stesso lato vi sono due Assiri simili e nella stessa posizione. Gli uomini nel secondo registro e nel quinto, a differenza dei due in alto, indossano una fascia in testa. Sembra poi che, per la posizione della spada e della fascia frangiata della veste, gli eunuchi del secondo e quinto registro abbiano la schiena in visione frontale, mentre l'eunuco nel primo registro abbia il petto in visione frontale. I tributari indossano tre tipi di vesti. Gli uomini che conducono animali indossano abiti corti e mostrano gambe muscolose. Quelli nel registro superiore, con un cavallo e due cammelli, hanno un copricapo con punta pendente e un abito corto con orlo inferiore e centrale frangiato. Gli uomini che conducono animali nel registro centrale potrebbero essere assiri; indossano abiti corti con frangia inferiore. I tributari del secondo registro dall'alto indossano copricapi con punta pendente e tuniche lunghe con orli inferiori e laterali bombati e frangiati. Gli uomini del quarto registro verso il basso indossano una banda in testa e una tunica con orlo inferiore frangiato, fascia alla vita frangiata e una fascia che scende loro dalle spalle, sempre frangiata. Nell'ultimo registro in basso, sul lato con l'elefante, i tributari indossano l'abito appena descritto, mentre sugli altri lati i vinti indossano o un copricapo con punta corta pendente o una fascia e una tunica con orli a nappe. I portatori di tributo hanno tutti la barba a parte una figura che potrebbe essere una donna. Trasportano situle e vasi di vari tipi, aste, sacchi, tessuti. Gli oggetti ricordano quelli rappresentati nelle scene di tributo nelle Porte di Balawat; tra gli animali vi sono cammelli, un cavallo con bardature ricche, un elefante e scimmie. Vi sono anche tre erbivori: un toro, un bovino con un solo corno sul muso e un altro con corna alte e ricurve (non si capisce se anche questi tre animali siano fantastici o reali). Due uomini tengono con una catena due creature ibride: la prima ha una testa di uomo rasato, quattro zampe e una coda lunga; l'altra ha un viso umano, capelli terminanti a boccoli, mani umane, ma zampe posteriori e coda di animale. Vd. INVERNIZZI 1992b, 218. MOORTGAT-CORRENS 1989, 235.

**Tav. 374**



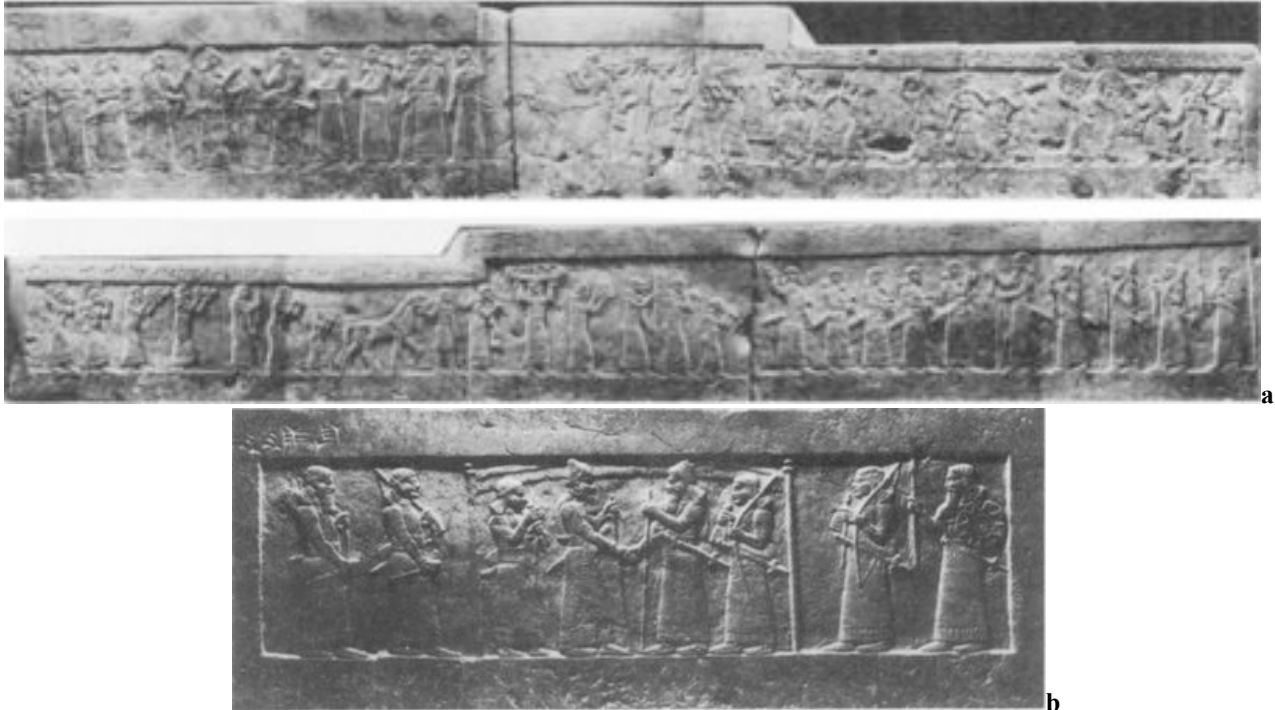


**Fonte dell'immagine:** INVERNIZZI 1992b, 220, 221.

**Descrizione:** Lastre di bronzo, decorate a sbalzo e a incisione, che erano inchiodate su battenti di una porta in legno di cedro, scoperte nel 1878 da Rassam a Balawat/Imgur-Enlil, località situata nel nord dell'Iraq, tra Nimrud e Ninive. Quest'opera fu realizzata verosimilmente durante l'undicesimo anno di regno di Salmanassar III (848 a.C.). I battenti, conservati al British Museum, sono larghi ciascuno 1,40 m e alti 7 m. Le 16 strisce, alte 27 cm, con fregi in doppio registro, coprono anche i cardini. Le diverse bande sono separate da cornici ornate con rosette in corrispondenza delle teste dei chiodi. Le scene raffigurano le campagne militari combattute da Shalmanassar III contro varie città ad ovest, nel Levante e in Siria, a sud a Babilonia, a nord in Urartu e ad est in Iran e celebravano dunque il controllo assiro sulle "quattro parti del mondo". Sui due listelli di giuntura dei battenti era inciso un testo che narrava le imprese del re fino al suo nono anno di regno. Gli episodi sono narrati nell'iscrizione secondo un criterio annalistico (il testo è un estratto degli Annali), mentre la rappresentazione figurata rispecchia un ordine geografico: in basso sono raffigurate le campagne in Urartu e nel nord-ovest dell'Iran, mentre le bande superiori sono dedicate alle imprese in occidente. Inoltre sono narrate le spedizioni ai limiti del regno: ad ovest presso la costa mediterranea, a sud in Babilonia, a nord presso le sorgenti del Tigri, ad est presso Gilzanu (vicino al lago di Urmia). Il principio geografico applicato nella decorazione figurata trova corrispondenza nei testi che riassumono le conquiste del re (come nel caso dell'iscrizione dalle fonti del Tigri, vd. MARCUS 1987, 81). La lettura delle bande dovrebbe procedere dal basso verso l'alto: una particolare enfasi è attribuita alle battaglie in Babilonia e ad Hamath, rappresentate al centro, e alle spedizioni in occidente, raffigurate in alto, nonché tema di ben dieci o forse undici bande. Non c'è corrispondenza precisa tra il testo e le immagini: essi piuttosto si integrano. Alcuni registri figurati presentano brevi didascalie utili all'identificazione delle località. Sulla porta sinistra, partendo dalla prima striscia in alto e scendendo, gli episodi riguardano: la Costa del Mediterraneo (P); Tiro e Sidone (N); Unqi (V, Levante, Siria); Sangara di Karkemish (VI); Parga, Adâ, Hamath, Qarqar, Hamath (IX, Levante, Siria); Sorgenti del Tigri (X, Urartu); città di Arame, Urartu, Gilzanu (VII, Urartu); Amê, città di Arame (XII, Siria). Sulla porta a destra, scendendo dalla prima striscia in alto, le scene sono relative a: Bit Adini (O, Siria); Ubume, Shupria (VIII, Siria); Tiro e Sidone, Hazazu (III); Dabigu, città di Ahuni (IV, Siria); Kaldu (XI, tributo di Adini, Babilonia); Urartu (II); il Mare di Nairi, Sugunia, Urartu (I); Ashtamaku, Hamath (XIII, Siria). Le figure sono disposte su un unico piano di posa e il racconto si sviluppa orizzontalmente. Gli elementi si ripetono in modo ritmico, paratattico e prevalgono nella composizione le linee verticali. Le scene rappresentano l'esercito che esce dall'accampamento (di forme rettangolare o circolare, al cui interno sono raffigurate figure intente a varie attività), che attraversa montagne, fiumi, battaglie campali combattute da fanti o cavalieri e carri che investono il nemico, assedi di città da parte di arcieri, anche attraverso scale e arieti, distruzioni di città, date alle fiamme e di cui vengono tagliate le piante, l'esecuzione di prigionieri, corpi impalati, teste mozzate, il trasporto del bottino, che prevede anche simulacri divini, sfilate di vinti e di

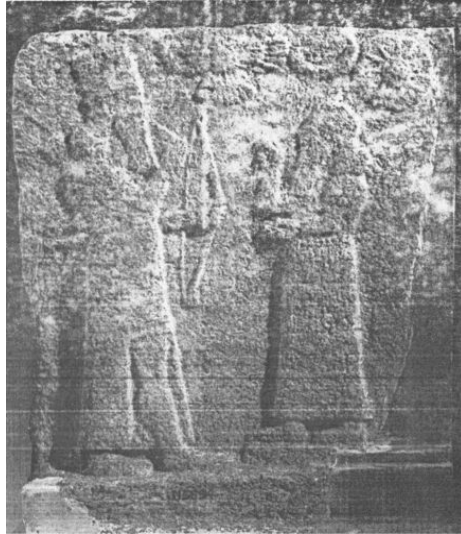
tributari; scene di rituali (ad esempio presso le sorgenti del Tigri o da parte di operatori cultuali all'interno di baldacchini in occasione degli incontri del sovrano con i sottomessi che gli recano omaggio). Il re guida le spedizioni, partecipa alle battaglie e riceve i tributari. Vi sono indicazioni paesaggistiche per favorire l'identificazione topografica; inoltre i nemici si possono distinguere per il costume e per il tipo di tributo che recano. Vd. INVERNIZZI 1992b, 219-225; MARCUS 1987; MOORTGAT-CORRENS 1989, 235-237; SCHACHNER 2007.

**Tav. 375**



**Fonte dell'immagine:** a: MARCUS 1987, pl. XX; b: *ibid.* pl. XXI, fig. a.

**Descrizione:** Base del trono di Salmanassar III, in calcare, scoperta in una nicchia sul lato est della sala del trono del Forte di Salmanassar a Nimrud (2,28 x 3,82 cm), datata all'846 a.C., decorata con scene di consegna del tributo al re e di incontro tra il re assiro e il re babilonese. Sul lato settentrionale della predella sono rappresentati i tributari provenienti dal confine occidentale del regno (Qalparunda di Unqu/Patina, nella regione dell'Amuq), mentre sul lato meridionale quelli dalla Babilonia (Mushallim-Marduk e Adini). Sul lato centrale (fig. b) presso una struttura simile ad un baldacchino il re assiro, sulla destra, stringe la mano dell'alleato Marduk-zakir-shumi, sulla sinistra. Il re babilonese è alto quanto Salmanassar; entrambi indossano il loro costume tipico (copricapi e abiti diversi), hanno acconciature diverse (i capelli del re babilonese scendono lungo la schiena, mentre quelli del re assiro arrivano fino alle spalle), portano una spada alla cinta e tengono in mano un bastone (quello di Salmanassar è leggermente più lungo). Entrambi sono accompagnati da due eunuchi e da un uomo con barba, portatori di armi. Gli eunuchi alle spalle dei re e il soldato barbuto nella parte babilonese portano un arco in spalla, faretra, una spada e una mazza, mentre il guerriero con barba nella parte assira impugna una lancia, uno scudo e ha una spada alla cinta. Sebbene entrambe le parti siano parimenti armate, le armi sono rappresentate in primo piano solo sul lato assiro. Per quanto concerne la scena del tributo "occidentale", il re tiene l'arco in posizione abbassata e solleva la mano destra, vuota (priva di frecce). Alle sue spalle vi sono un portatore di parasole e degli eunuchi e un dignitario barbuto, portatori di armi. Di fronte al re vi è un dignitario che solleva il braccio e indica Salmanassar in segno di omaggio, seguito da altri ufficiali con le mani giunte e da un eunuco che introduce con il braccio sollevato il corteo di portatori di tributi, beni che corrispondono a quelli elencati negli annali: argento, oro, stagno, cavalli, bestiame, pecore, lana, abiti di lana e lino. I tributari se non hanno le mani occupate, le tengono sollevate di fronte al viso, in gesto di sottomissione. La scena del tributo babilonese è simile, tranne per alcuni particolari: ad esempio, Salmanassar III non è accompagnato da un portatore di parasole e solleva le frecce. Marcus (1987, 86) ha sottolineato la selezione di episodi relativi a campagne "pacifiche" per la decorazione di quest'opera che doveva rappresentare la stabilità politica ed economica del regno grazie all'accesso alle fonti economiche straniere e alla cooperazione con Babilonia. L'iscrizione racconta le imprese del re fino al tredicesimo anno di regno, concentrandosi su quelle militari dei primi anni, e non menziona le riscossioni di tributo; la narrazione figurata predilige invece gli eventi recenti, "pacifici" e legati al tributo.

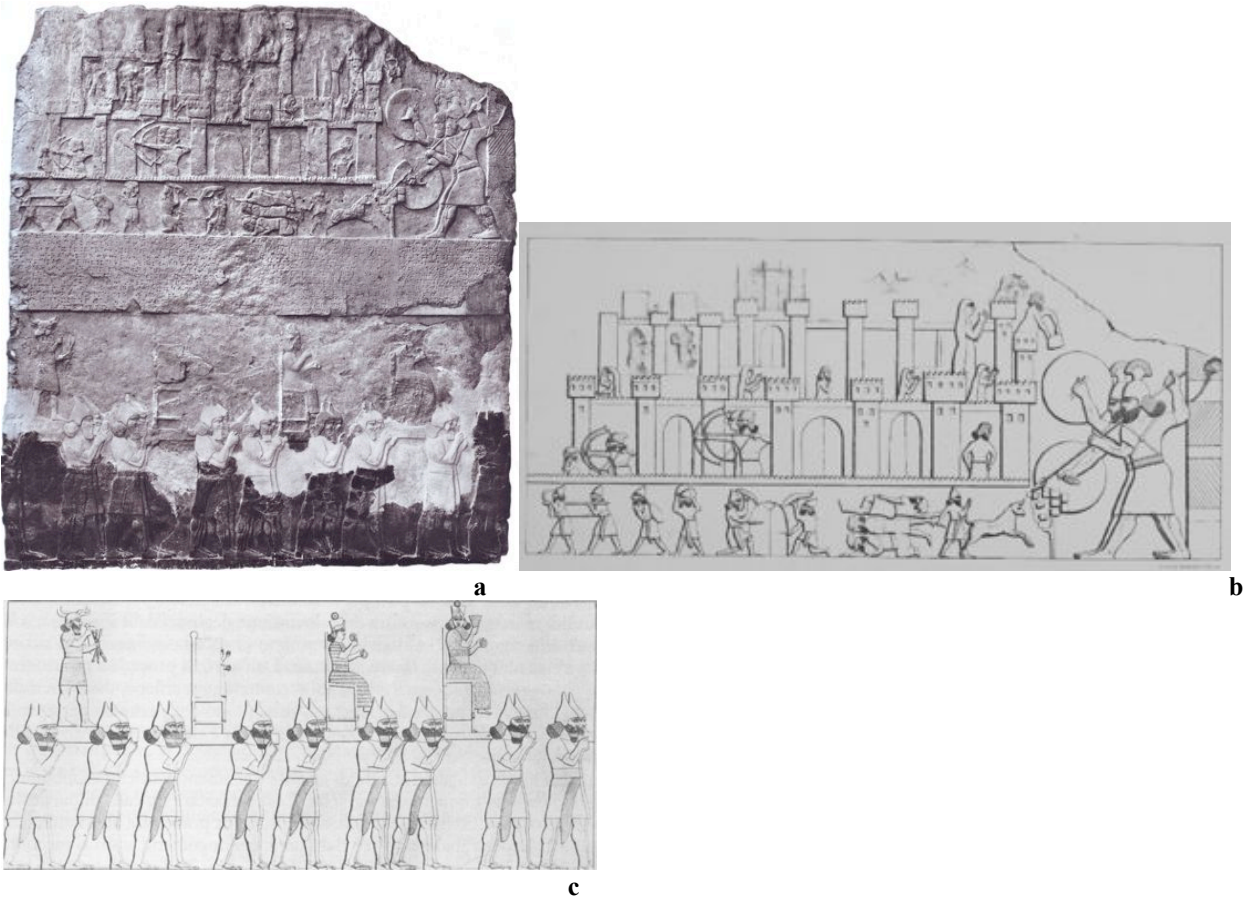


**Fonte dell'immagine:** READE 2005, 34, fig. 2.

**Descrizione:** Lastra scoperta ad Assur, datata al IX-VIII sec. a.C e conservata al British Museum. Sulla destra è raffigurato Assur di profilo, con alta tiara cilindrica, barba e capelli lunghi, tunica lunga con spacco frontale che lascia scoperto un gonnellino e la gamba nuda. Il dio ha il braccio destro piegato e sollevato e porta vicino alla bocca un elemento triangolare, mentre con l'altra mano impugna un arco. Alle sue spalle si intravede la faretra (?). Di fronte al suo volto sono rappresentati il disco alato di Assur, il crescente lunare di Sin e la rosetta/stella di Ishtar. Un ufficiale con capelli e barba lunga è rivolto verso il dio. Porta una tunica liscia lunga e ha il braccio destro piegato e sollevato, forse con dito puntato in gesto di preghiera o con dita incrociate forse ad indicare che sono state fatte schioccare (READE 2005, 10), e il braccio sinistro flesso al fianco con mano aperta e palmo rivolto verso l'alto. Vd. READE 2005, 10.

## Tiglat-pileser III (745-727 a.C.)

Tav. 377



**Fonte dell'immagine:** a. STROMMINGER 1963, tav. 217; b. LAYARD 1853 I, pl. 66; c. MATTHIAE 1994, 69, fig. II.11.

**Descrizione:** Lastra decorata a rilievo, in alabastro, alta 1,21 m, conservata al British Museum, in origine collocata nel Palazzo Centrale di Tiglat-pileser III, a Nimrud, poi trasferita da Esarhaddon nel Palazzo Sud-ovest. Rappresenta sul registro superiore una scena l'assedio di una città fenicia (forse Kunulua, la città regale di Unqi, il cui re Tutammu si sottomise al re assiro). In basso i soldati assiri a sinistra sembrano trasportare via del bottino (portano in spalla dei sacchi e due di essi un oggetto lungo), al centro due di essi sono inginocchiati, sono armati di pugnali e si proteggono con degli scudi (non è chiaro se stiano aprendo una breccia sul muro o se si trovino nei pressi di un accesso alla città). Sulla destra tre corpi sono accatastati, un soldato avanza verso destra dove si trova un toro che sembra correre contro un muro, forse a rappresentare l'attacco distruttivo dell'esercito assiro. A destra vi sono due grandi figure di soldati assiri, armati di scudo: quello in primo piano sembra smantellare con la lancia il muro di fortificazione della città assediata. I nemici all'interno del centro si difendono scoccando frecce verso sinistra. Vi sono donne con il capo velato con le braccia piegate e sollevate in gesto di supplica e uomini disarmati, con le braccia abbassate o alzate di fronte al viso in segno di resa. Sul registro inferiore è forse rappresentato il trafugamento dei simulacri divini del paese di Unqi. Quattro gruppi formati da quattro soldati assiri portano in spalla delle tavole sopra cui sono poggiate delle statue divine verso il re seguito da portatori di flabelli. I soldati sono identici: sono di profilo, rivolti a destra, disarmati, con barba e capelli mossi lunghi e indossano un elmo a punta, una tunica liscia corta fino alle ginocchia con cintura spessa e un lembo lungo che scende frontalmente. La prima divinità sulla sinistra è il dio della tempesta (Adad-Baal), rappresentato stante, di profilo, con quattro corna in visione frontale che emergono dalla testa, senza copricapo, capelli e barba lunghi, tunica corta con cintura spessa, braccia piegate e levate, con nella mano destra un' accetta e nella sinistra tre folgori. La seconda divinità, forse Adonis fenicio, all'interno di un'edicola eretta su un trono, è di piccole dimensioni e sembra avere il braccio destro levato di fronte al viso, mentre nell'altra mano esibisce un anello. La terza divinità, forse Ishtar-Astarte-Atargatis, è rappresentata, di profilo, assisa su un trono e indossa una veste lunga decorata e una tiara cilindrica con due corna (solo un corno è visibile per la visione di lato del copricapo), sormontata da una piccola sfera; ha capelli lunghi, è imberbe, ha le braccia piegate e sollevate (quella destra all'altezza del viso) e tiene in entrambe le mani due anelli o uno specchio. L'ultima divinità è anch'essa assisa, di profilo, ma con il volto in visione frontale, ha capelli lunghi, è imberbe, indossa una tiara simile a quella della dea precedente, ma sembra dotata di più corna e indossa un abito lungo decorato, con cintura spessa; solleva con la mano destra una coppa conica e con la mano sinistra un anello. Vd. MATTHIAE 1994, 78; MATTHIAE 1996a, 83.

**Tav. 378**



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 1996a, fig. 4.12.

**Descrizione:** Rilievo 34 di Tiglat-pileser III, scoperto nel Palazzo Sud-Ovest a Nimrud, conservato al British Museum, alto 1,11 m. Sul registro superiore alcuni soldati, rivolti verso sinistra, armati di archi (quelli vestiti con una tunica lunga), pugnali e spade (quelli indossanti gonnellini), brandiscono minacciosi armi nel contesto di una scena di assedio. Sulla destra, dietro un albero è rappresentato un soldato di dimensioni minori. Sul registro inferiore è rappresentato il principe occidentale Tutammu, del Paese di Unqi, inginocchiato in segno di sottomissione e calpestato da Tiglatpileser III, che gli punta una lancia contro la schiena. Il sovrano assiro indossa il fez e un abito lungo e impugna un arco con la mano sinistra, tenendolo abbassato. Alle sue spalle vi è un eunuco che sventola un flabello, mentre di fronte a lui vi sono due dignitari: il primo è disarmato; sembra indossare una fascia in testa, una sciarpa e una tunica lunga; ha barba e capelli lunghi e solleva la mano destra in gesto di saluto. Vd. MATTHIAE 1996a, 83.

**Tav. 379**



**Fonte dell'immagine:** INVERNIZZI 1992b, 229, fig. 423.

**Descrizione:** Rilievo di Tiglat-pileser III, in alabastro, alto 1,18 m, dal Palazzo Centrale di Nimrud, conservato al British Museum, appartenente alla serie di ortostati dedicati alla campagna combattuta contro gli Arabi (lastre 1b, 5b, 7b). Questo ortostato appartiene al gruppo che raffigura una battaglia campale in cui la cavalleria assira, guidata dallo stesso re su carro regale, travolge gli Arabi montati sui dromedari tra nemici caduti, mentre alcuni dei dromedari, privi di una guida, fuggono. L'arabo è rivolto all'indietro, verso i cavalieri assiri che lo tallonano armati di lance; è disarmato, solleva il braccio destro e forse sta per cadere dall'animale, considerato che ha entrambe le gambe su un lato del dromedario. Sotto il ventre dell'animale vi sono un arabo ancora vestito e un corpo nudo e decapitato. Tra le zampe dei cavalli assiri vi è una figura, prona, dall'aspetto mostruoso. Vd. INVERNIZZI 1992b, 229.

**Tav. 380**



**Fonte dell'immagine:** HALL 1928, pl. XXVI.

**Descrizione:** Particolare di un rilievo (n. 30) di Tiglat-pileser III, in alabastro, alto 1,29 m, proveniente dal palazzo Sud-ovest di Nimrud, conservato al British Museum, che appartiene al gruppo che rappresenta la campagna combattuta contro l'Urartu. Nelle lastre è rappresentata la carica della cavalleria assira che colpisce e fa fuggire i cavalieri urartei. Su questa lastra, a sinistra, un corpo decapitato capovolto cade a terra, mentre in alto un avvoltoio vola verso destra, nella stessa direzione dei cavalieri assiri, tenendo tra gli artigli e il becco delle interiora. Sulla destra due cavalieri assiri incalzano un nemico, infilzato da una lancia, che sta cadendo a terra insieme al suo cavallo. Vd. MATTHIAE 1996 a, 82.

**Tav. 381**



**Fonte dell'immagine:** INVERNIZZI 1992b, 230, fig. 426.

**Descrizione:** Ortostato di Tiglat-pileser III, in alabastro, alto 91 cm, conservato al Bombay Prince of Wales Museum of Western India, dal Palazzo Centrale di Nimrud, che rappresenta il sovrano in piedi, montato sul carro reale, rivolto a destra, all'interno della rappresentazione di una campagna combattuta nelle regioni orientali. Il sovrano è privo di copricapo. Sotto il ventre dei cavalli vi è un corpo decapitato, con il busto e la gamba sinistra sollevati. Un soldato tiene per le briglie i cavalli del carro reale. Vd. INVERNIZZI 1992b, 230.

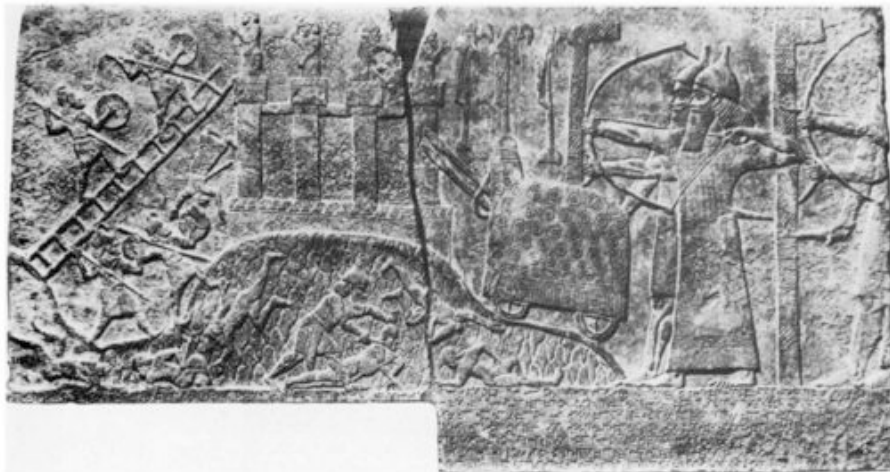
**Tav. 382**



**Fonte dell'immagine:** DOLCE 2004, 123.

**Descrizione:** Lastra decorata con scena di battaglia, da Nimrud, dell'epoca di Tiglat-pileser III: un soldato assiro sgozza un uomo disarmato, inginocchiato a terra, tenendo per i capelli. Parzialmente nascosto da questo soldato, un altro tiene sollevato uno scudo e brandisce una lancia. Alle loro spalle un nemico è rappresentato cadere a testa in giù. Sulla destra un uomo a terra sta per essere investito da un cavallo impennato, con la testa rivolta all'indietro, su cui è montato un nemico che sta perdendo l'equilibrio. Vd. DOLCE 2004, 123.

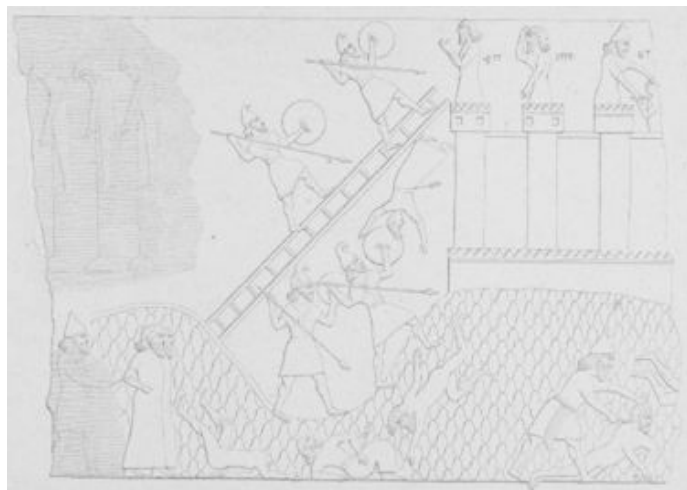




a



b



c

**Fonte dell'immagine:** a: AUERBACH 1989, pl. IV b; b: LAYARD 1953 I, pl. 63 (dettaglio); c: LAYARD 1953 I, pl. 63 (dettaglio).

**Descrizione:** Rilievi di Tiglat-pileser III, in alabastro, alti 1,09 m, conservati al British Museum, provenienti dal Palazzo Centrale a Nimrud. Per quanto concerne la lastra con la scena di battaglia, essa rappresenta forse l'assedio di Upa, in oriente (secondo AUERBACH 1989, 79, invece il sito sarebbe da collocare a nord o a nord ovest dell'Assiria), città che sorge su un'altura e che non è menzionata negli Annali. Sulla sinistra alcuni soldati salgono sulle mura della città con una scala, armati di lance e scudi, mentre un nemico precipita. Sulle torri alcuni uomini sembrano alzare le mani disperati, nell'atto di chiedere pietà e secondo un gesto di sottomissione, mentre un soldato sgozza un nemico inginocchiato, che solleva anch'egli le mani di fronte al viso. Fuori le mura, sia a destra che a sinistra, vi sono tre corpi nudi impalati. Sulla destra l'assedio è condotto attraverso un ariete e il lancio di frecce. In basso a terra vi sono Assiri armati di lancia e scudo; un soldato conduce dei prigionieri, un altro sgozza un nemico nudo a terra, mentre il pendio è ricoperto di feriti e cadaveri anche decapitati. L'altra lastra rappresenta l'interno di una città o accampamento fortificato. In alto vi sono un eunuco e uno stalliere con dei cavalli e un corteo di dignitari assiri rivolti verso destra; in basso è rappresentato il sovrano assiso su trono con in mano una lancia; alle sue spalle vi sono un eunuco con flabello e un altro con arco in spalla e spada alla cinta; di fronte al re vi è un dignitario che solleva la mano in gesto di saluto e omaggio. Vd. AUERBACH 1989, 79-80; INVERNIZZI 1992b, 231.

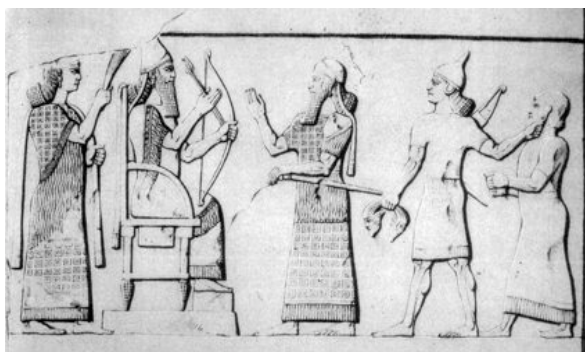
**Tav. 384**



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 1996a, fig. 4.10

**Descrizione:** Rilievo di Tiglat-pileser III (n. 31), proveniente dal palazzo Sud-Ovest di Nimrud, conservato all'Institute of Art di Detroit. Sulla sinistra vi è un attendente che sventola un ventaglio alle spalle del re, che indossa il fez e tiene con la mano sinistra l'arco appoggiato a terra vicino al volto del vinto, mentre con la mano destra sollevata sembra salutare le figure che gli stanno di fronte. Ai piedi del re è raffigurato Battanu di Bit Kapsi, principe medo, che pare baciare la terra ai piedi del sovrano. Quest'ultimo ha una barba corta e i capelli più corti rispetto agli altri personaggi; indossa un elmo a puntale e un abito semplice rispetto alle vesti riccamente decorate delle altre figure. Al fianco del vinto e alle sue spalle vi sono due Assiri che sembrano presentare lo sconfitto al re. Entrambi hanno lo sguardo rivolto al re, ma il primo, barbuto, ha il braccio destro alzato in gesto di omaggio, mentre il secondo, un eunuco, indica con le mani rivolte in basso il vinto. Vd. MATTHIAE 1996a, 80-81.

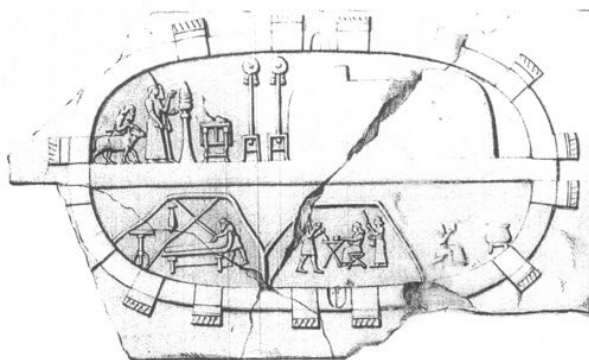
**Tav. 385**



**Fonte dell'immagine:** DOLCE 2004, 123.

**Descrizione:** Lastra decorata a rilievo trovata tra il Palazzo Centrale di Tiglat-pileser III (745-727 a.C.) e le Upper Chambers a Nimrud, legata forse alla rappresentazione di una campagna contro l'Urartu. Sulla destra è rappresentato il sovrano assiso su trono con nella mano destra una freccia e nella sinistra un arco, tenuti sollevati. Alle sue spalle vi è un eunuco con flabello. Di fronte al re vi è un dignitario assiro, con diadema, che solleva la mano destra in gesto di omaggio e tocca la spada portata alla cinta. Alle sue spalle un soldato con elmo a puntale, arco in spalla e spada alla cinta conduce un prigioniero tirandolo per l'orecchio e reca in mano due piccole teste recise. Il prigioniero, con le mani legate, è di statura inferiore rispetto agli altri personaggi, ha capelli corti e indossa una tunica. Vd. DOLCE 2004, 123.

**Tav. 386**

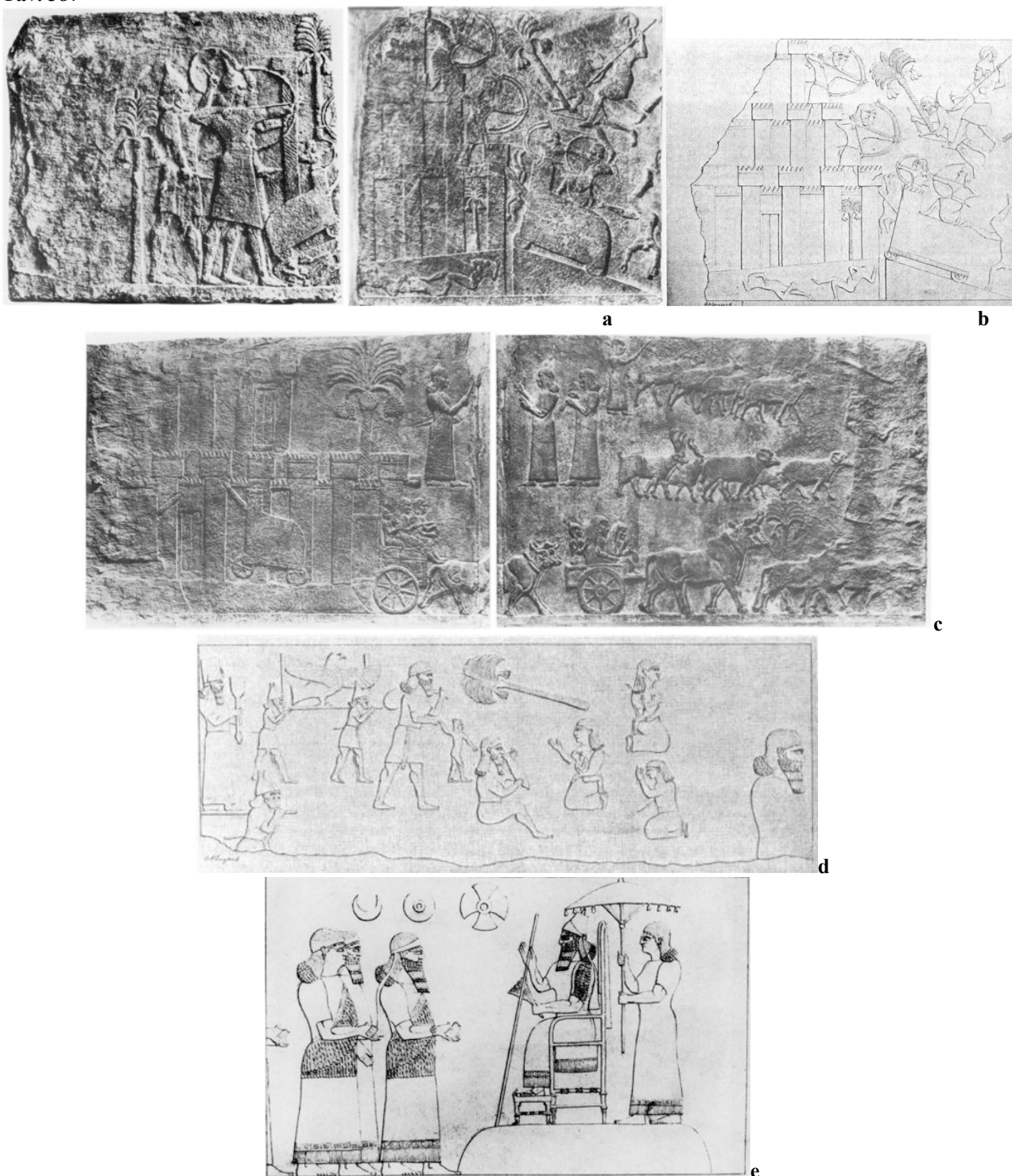


**Fonte dell'immagine:** READE 2005, 43, fig. 11.

**Descrizione:** Lastra decorata a rilievo da Nimrud dell'epoca di Tiglat-pileser III su cui è rappresentato un campo militare a pianta ovale, circondato da una fortificazione con torrette, diviso in due settori. In alto un uomo conduce un

ariete forse destinato ad essere sacrificato e esaminato a scopi divinatori, alle spalle di due personaggi affiancati: quello che sta in secondo piano è barbuto, indossa un copricapo alto e sembra avere qualcosa in mano, mentre quello in primo piano ha la mano sinistra sollevata e con la mano destra abbassata tiene una verga. Si trovano di fronte ad un alto incensiere, un altare con degli oggetti sopra, due standardi divini (forse di Adad e Nergal) e una grande struttura con le estremità sommitali curve, una superficie liscia e un'entrata centrale, destinato forse ad ospitare il comandante dell'esercito, ovvero il re. Nel settore inferiore all'interno di una tenda con mobili (un tavolino e un letto) un uomo sembra preparare un letto; nell'altra tenda sulla destra un uomo stante regge due coppe di fronte ad un uomo seduto ad un tavolo imbandito con alle spalle una figura con ventaglio e situla. Al di fuori, nel cortile, un uomo è impiegato forse nella preparazione di alimenti, essendo rappresentato nei pressi di un calderone. Vd. READE 2005, 16.

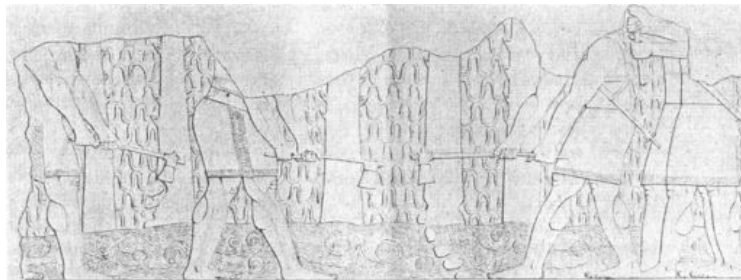
**Tav. 387**



**Fonte dell'immagine:** a: AUERBACH 1989, pl. V a, b; b: COLE 1997, 38, fig. 3; c: AUERBACH 1989, pl. VI a, b; d: COLE 1997, 38, fig. 4; e: AUERBACH 1989, pl. VII b.

**Descrizione:** Registro superiore di lastre provenienti dal Palazzo Centrale (sala XIX o II) a Nimrud dell'epoca di Tiglat-pileser III che rappresentano l'assedio di una città babilonese, gli esuli babilonesi e i simulacri divini condotti al cospetto del sovrano. Sulla lastra della fig. a soldati assiri armati di arco, pugnali, scudo, insieme ad un ariete assediano una città circondata da palme, che si erge su un'altura. Sulla lastra (10a) della fig. b sono raffigurati altri arcieri assiri e un ariete. I nemici dalle torri della città rispondono scoccando frecce, mentre precipitano al suolo corpi nudi di nemici decapitati. In alto, tra due palme con il tronco piegato, un fante assiro con elmo trafigge con una lancia un nemico armato di arco. Sulle lastre della fig. c è rappresentata la città sconfitta, con ancora le macchine da guerra assire, fuori le mura, svuotata dai suoi abitanti, che procedono insieme al bestiame verso destra. Nei pressi della città rimangono solo tre eunuchi assiri intenti a registrare il bottino. Su due carri trainati da buoi vi sono donne e bambini. Gli animali, di diverse specie (ovini e bovini) procedono su tre file, accostati tra loro e con le zampe incrociate. In alto un Assiro controlla e conduce in avanti le greggi brandendo un bastone. Sulla destra vi erano altri soldati e vinti, mal conservati. Sul frammento di lastra della fig. c, sulla sinistra, alcuni soldati assiri trasportano in spalla, muovendosi verso destra, una statua divina, forse di Marduk (impugna il *marru*), montata su una tavola. In alto altre due coppie di soldati trasportano sempre verso destra una statua di rapace. Le loro dimensioni minori e la loro collocazione elevata rispetto ai primi uomini descritti danno un senso di profondità alla scena. Di fronte a loro sono rappresentati dei vinti: un uomo con sacco in spalla tiene per mano un bambino nudo che lo precede muovendosi verso destra; al di sotto di un tronco di palma abbattuto un altro uomo, seduto a terra, beve da una giara; vi sono poi tre donne inginocchiate. La prima, intenta ad allattare un bambino nudo che tiene stretto al ventre, è rivolta verso sinistra, verso il corteo e tiene sollevato il braccio destro piegato con il palmo della mano rivolto verso l'alto in gesto di sottomissione; alle sue spalle vi è un'altra donna, rivolta verso destra, che stringe al petto un neonato e lo allatta; in basso una donna inginocchiata, rivolta verso sinistra, porta la mano sinistra di fronte alla fronte. Sulla destra è rappresentato il busto di un uomo rivolto verso destra. Infine, sulla lastra della fig. e è rappresentato il sovrano assiro su trono, rivolto a sinistra, che riceve i suoi dignitari, disarmati, con le mani giunte al ventre, e il corteo dei vinti. Il re si trova al di sopra di un'altura ed è seguito da un eunuco che regge un parasole. Il sovrano indossa il fez, tiene con la mano destra una lunga asta, nell'altra mano un flabello e appoggia i piedi su un poggiatesta. In alto vi sono tre simboli divini: il crescente lunare di Sin, la stella di Ishtar e il simbolo di Shamash, reso con una "croce maltese". Vd. AUERBACH 1989.

#### Tav. 388



**Fonte dell'immagine:** COLE 1997, 39, fig. 5.

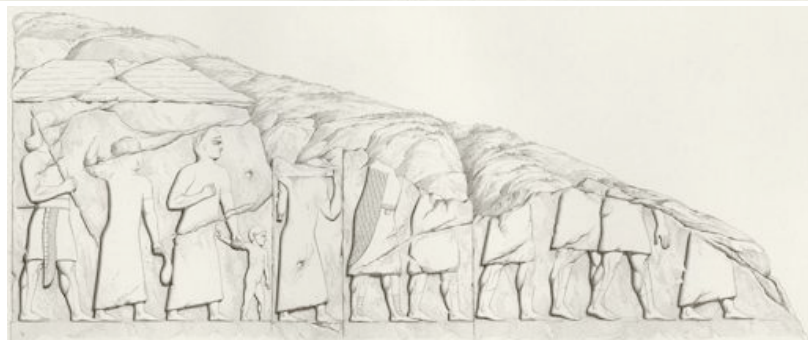
**Descrizione:** Frammento di una lastra dalla sala V del Palazzo Sud-ovest a Nimrud, dell'epoca di Tiglat-pileser III, su cui sono rappresentati dei soldati con accette intenti ad abbattere dei tronchi d'albero che sono rappresentati sullo sfondo nei pressi di un fiume in un paesaggio montuoso. La superficie a scaglie occupa tutto lo spazio dietro ai tronchi. Le onde nel corso d'acqua sono rese a spirali di diverse dimensioni e in punti vari, a rendere il movimento dei flutti. Sulla sinistra si vedono staccarsi pezzi di tronco sotto i colpi di un soldato. In modo analogo altri pezzi di legno sulla destra sembrano cadere nelle acque.

Sargon II (721-705 a.C.)

Tav. 389



a



b

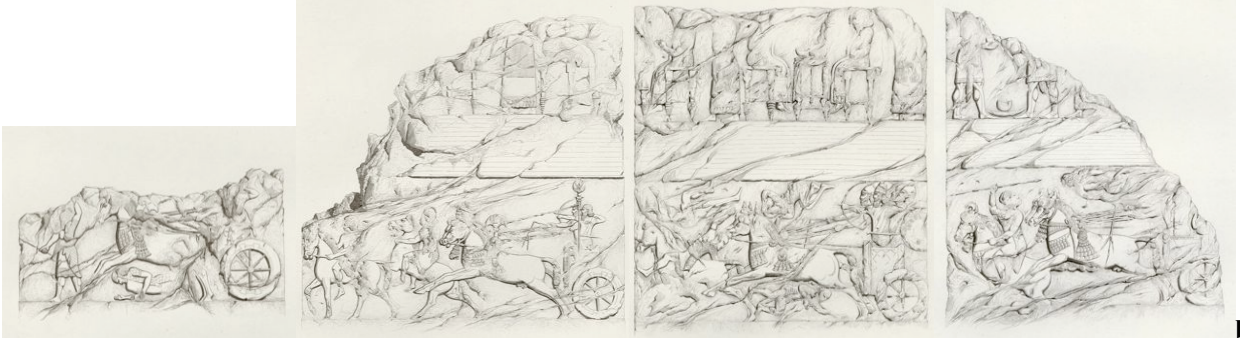
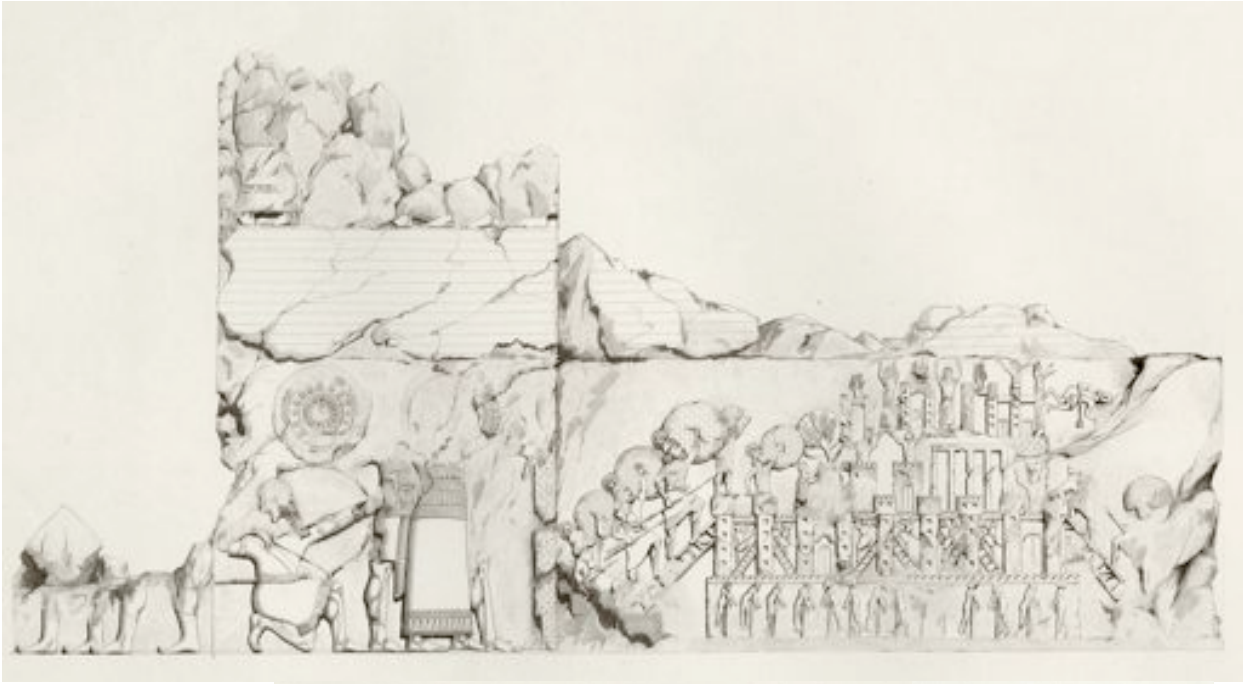
Fonte dell'immagine: a: BOTTA – FLANDIN 1849 I, pl. 49; b: *ibid.*, pl. 50.

Descrizione: Rilievi della Sala I del Palazzo Reale di Sargon II a Khorsabad. Gli ortostati sono separati dalla porta A. I registri superiori non si sono conservati. Sulle lastre sul lato sud-ovest sono rappresentate due scene di assedio di città in un paese montano, mentre su quelle del lato nord-est è raffigurata una processione di vinti, tra cui una donna con un otre, un'altra che tiene per mano un bambino e un uomo che indossa una pelliccia, secondo un costume tipico degli Zagros. Alle spalle del corteo vi è un soldato assiro che procede con in mano una lancia.

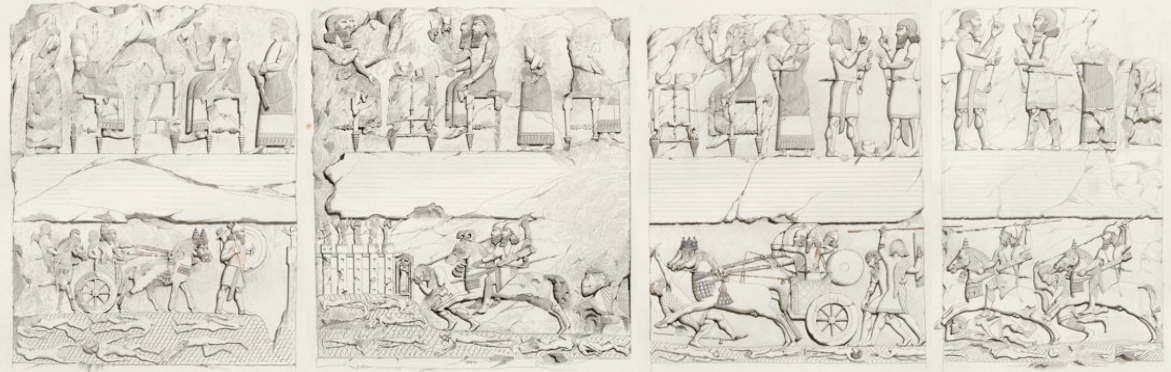
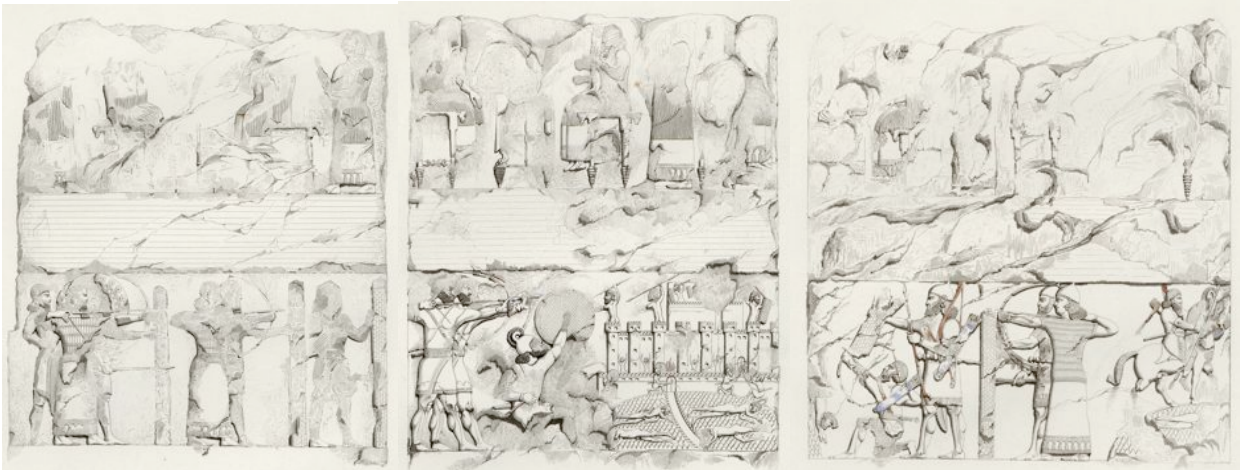
Tav. 390



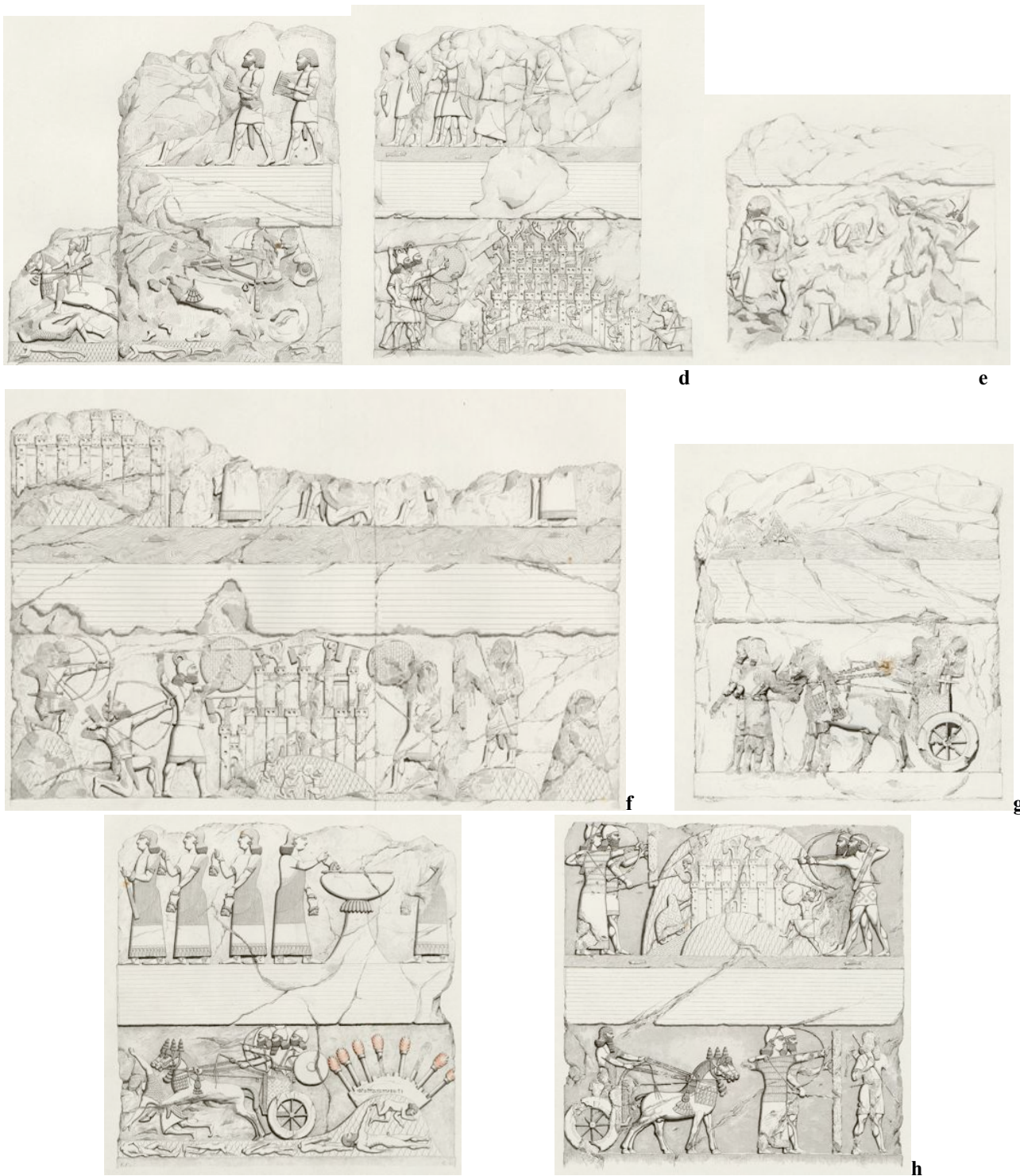
a



b



c



**Fonte dell'immagine:** a: BOTTA – FLANDIN 1849 I, pl. 53-54; b: *ibid.*, pl. 55-59; c: *ibid.*, pl. 60-66; d: *ibid.*, pl. 67-68; e: *ibid.*, pl. 69; f: *ibid.*, pl. 70; g: *ibid.*, pl. 71; h: *ibid.*, pl. 76-77.

**Descrizione:** Il ciclo scultoreo della sala II del Palazzo Regale di Sargon II a Khorsabad è dedicata alle battaglie combattute nelle regioni orientali. Le lastre presentano iscrizioni tratte dagli Annali. Sui registri superiori, in cattivo stato di conservazione, in una parte della sala, erano rappresentate la conquista di una o due città i cui abitanti indossano pellicce, mentre nell'altra parte era rappresentata una celebrazione, forse da collocare alla fine della campagna. La lettura procede, nei registri superiori che in quelli inferiori, di norma da destra verso sinistra e si conclude nel lato nord-ovest della sala, dove in origine doveva esser rappresentato il sovrano assiso su trono. Sui registri inferiori, meglio conservati, la narrazione inizia presso la porta C. La sequenza è la seguente: avanzata dell'esercito assiro; porta; sovrano e ancora avanzata delle truppe; porta; scena di assedio con didascalìa "Ganguhtu"; assedio (M); porta; prigionieri forse della città (M); assedio con didascalìa "Kishesim"; porta; città incendiate con la didascalìa "Bit Bagaya"; battaglia (N) a cui partecipa il sovrano; il re riceve l'atto di sottomissione della città con la didascalìa "Tikrakka"; assedio con la didascalìa "Kindau"; porta; battaglia (O) a cui partecipa il re; assedio di Harhar e il sovrano

che riceve i vinti; porta C. Le battaglie sono ambientate sugli Zagros come testimoniato dal costume (pellicce) dei nemici e dalle didascalie.

Fig. a: lastre 2, 3 della faccia sud-est a lato della porta C: Sargon è rappresentato sul carro insieme ad un auriga e a un eunuco che regge un parasole. Il sovrano indossa il fez e sembra disarmato. Sul cassone del carro non vi sono faretre incrociate. Alle sue spalle vi è un cavaliere. Sulla lastra successiva un cumulo di teste mozzate a terra è presentato al re da un soldato che forse ne tiene una in mano sollevata in alto, seguito da due eunuchi e da un altro soldato. Verosimilmente alle loro spalle vi erano i vinti. Vd. ALBENDA 1986, 89.

Fig. b: lastre 5-12 sul lato sud ovest della sala. Sulla lastra a sinistra (6-7) sono rappresentati l'assedio e la presa di Kharkhar, individuata da un'iscrizione, circondata da un muro piano contro il quale si stagliano i nemici impalati e da una cinta interna turrata, sopra cui emergono diverse fabbriche isolate ai piedi di un'altra cittadella turrata. I soldati assiri lanciano frecce e assaltano la città, armati di scudi e lance, servendosi di scale. I nemici all'interno della città non si difendono, ma hanno le mani sollevate in segno di disperazione e resa. Sulla destra, un uomo precipita da una torre con una freccia infilzata nel ventre. Vd. MATTHIAE 1996 a, 123. Sulle lastre seguenti è rappresentata una battaglia campale con i carri. Sulla lastra 8 un nemico, con una pelliccia, armato di lancia con il braccio sinistro sollevato, dà le spalle ad un carro assiro che sta per travolgerlo. Sotto le zampe dei cavalli vi è un nemico prono a terra. Il cassone del carro è decorato con una figura di guerriero, forse divina, stante, armata di arco puntato verso sinistra. Sulla lastra 9 i nemici in fuga a cavallo sono incalzati da un carro con stendardo divino. Sulla lastra 10 è il carro regale che investe i nemici. Il re punta l'arco e con lui oltre all'auriga vi sono due soldati armati di scudo. L'impatto del carro regale è ancora più forte: infatti sotto l'animale vi è un uomo, mentre in alto altri due uomini "volano" per l'impatto" nonché le zampe dei cavalli travolgono un cavaliere.

Fig. c: lastre 13-20 del lato sud-ovest. Sul registro inferiore delle lastre 13-15 è rappresentata la presa della città di Kindau, cinta da mura, assediata dagli arcieri assiri. I soldati assiri incendiano le porte urbiche. I nemici sulle torri superiori si difendono con lance e scudi, mentre quelli sulla cinta inferiore hanno le mani alzate in segno di disperazione o resa. Sul pendio giacciono cadaveri dei vinti nudi. Vd. MATTHIAE 1996a, 122. READE 1976, 102-104. Sui registri inferiori delle lastre 16-19 vi è la raffigurazione dell'assedio di Tikrakkî in Media: sulla sinistra (16) Sargon II su carro insieme ad un auriga e a un portatore di parasole, accompagnato da due cavalieri e da un soldato, assiste alla presa della città. Questa sorge su un'altura; le sue torri sono merlate e al suo esterno vi è una stele, forse di Tiglat-Pileser III, dato che il centro era una sua fondazione. Il suolo è coperto di cadaveri anche mutilati. A sinistra (17-19) è rappresentata una battaglia campale, a cui Sargon II partecipa su carro. Il re indossa il fez ed è armato di arco. Di fronte a lui e alle sue spalle vi sono cavalieri. Vd. MATTHIAE 1996b, 65. MATTHIAE 1996a, 122.

Fig. d: lastre 20-23 sul lato nord-ovest a lato della porta H. Sul registro inferiore delle lastre 20 e 21 è rappresentata una battaglia campale: un cavaliere e un carro (forse regale) assiri investono nemici. Il suolo è coperto di cadaveri anche decapitati. Sui registri inferiori delle lastre 22 e 23 è rappresentata l'assedio di una città mannea (Kishesim), con tre cinte murarie con torri merlate e coronate da tre palchi di cervo, che sorge su un'altura. I soldati assiri in basso incendiano le porte urbiche. Alcuni nemici sono armati di scudi e lance, ma la maggior parte di loro ha le mani sollevate in segno di disperazione o di resa. Due soldati assiri sono rappresentati stanti sulla sinistra, di grandi dimensioni, armati di scudi e lance puntate contro la città, mentre sulla destra è rappresentato un soldato, sempre di grandi dimensioni, inginocchiato, armato di scudo e spada. Sul registro superiore della lastra 21 vi era un corteo di assiri con strumenti musicali, mentre su quello della lastra 22 un corteo di vinti (forse Mannei per la pelliccia e le calzature a punta) scortati da un soldato assiro. Gli uomini camminano sulla riva di un fiume in cui nuotano pesci. Vd. MATTHIAE 1996b, 122.

Fig. e: la lastra 24 presso la porta G del lato nord-est con scena di deportati. Il registro superiore è andato distrutto. Sul registro inferiore, sulla destra, un soldato assiro forse sta per sgozzare un nemico di fronte a cui è rappresentata una donna con le braccia alzate in segno di supplica. Segue una figura che avanza verso sinistra. Un bimbo richiama la sua attenzione. Infine un uomo procede verso sinistra con un sacco in spalla e un otre in mano.

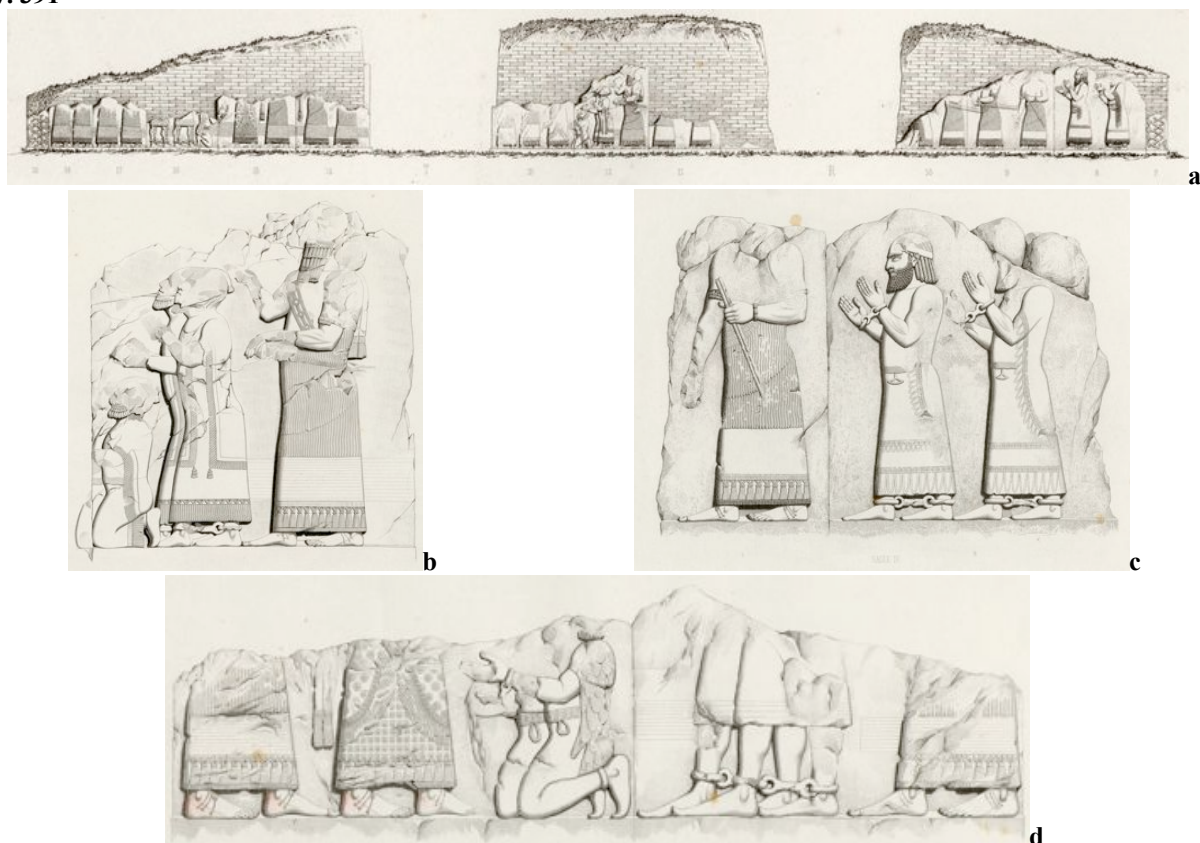
Fig. f: lastre 28 e 29 sul lato nord-est presso la porta F, su cui è rappresentato un assedio di una città che sorge su un'altura, con due cinte murarie merlate. Gli Assiri attaccano con arcieri e lance, incendiano le porte urbiche. Alcuni nemici difendono il centro armati di lance e scudi, ma la maggior parte di loro ha le mani sollevate in segno di resa o di disperazione. Sul registro in alto è rappresentata un'altra città che sorge su un monte e nei pressi di un fiume; essa tuttavia sembra deserta. Sulla sinistra restano le parti inferiori dei corpi di soldati assiri.

Fig. g: lastra 34 collocata sul lato nord-est presso la porta B, con l'immagine del re su carro con portatore di parasole alle spalle. I cavalli sono tirati da due fanti.

Fig. h: lastre 1 e 2 collocate sulle pareti interne della porta H. Sulla lastra 1, in alto, sono rappresentati degli inservienti legati ad una scena di banchetto, mentre nel registro inferiore il piccolo insediamento di Bit Bagair, che sorge su un'altura, è lasciato disabitato, in fiamme, dall'esercito assiro che si allontana verso sinistra. Le fiamme sembrano emergere da otto camini. A terra vi sono cadaveri nudi anche decapitati. Gli assiri sono montati su un carro e investono un nemico. Vd. MATTHIAE 1996b, 122. Sulla lastra 2, in alto è rappresentata una scena di assedio di una città che sorge su una collina, con un monte sullo sfondo. La città ha due cinte murarie merlate e con torri; gli Assiri con degli ausiliari stranieri attaccano da destra e da sinistra, con archi, lance, arieti, mentre i nemici provano a difendere la città con lance. Sul registro inferiore era rappresentato un altro assedio: un soldato su carro è raffigurato alle spalle di un arciere affiancato da un portatore di scudo. Questi ultimi sono preceduti da un guerriero con una lancia. Vd. READE 1976, 102-104.



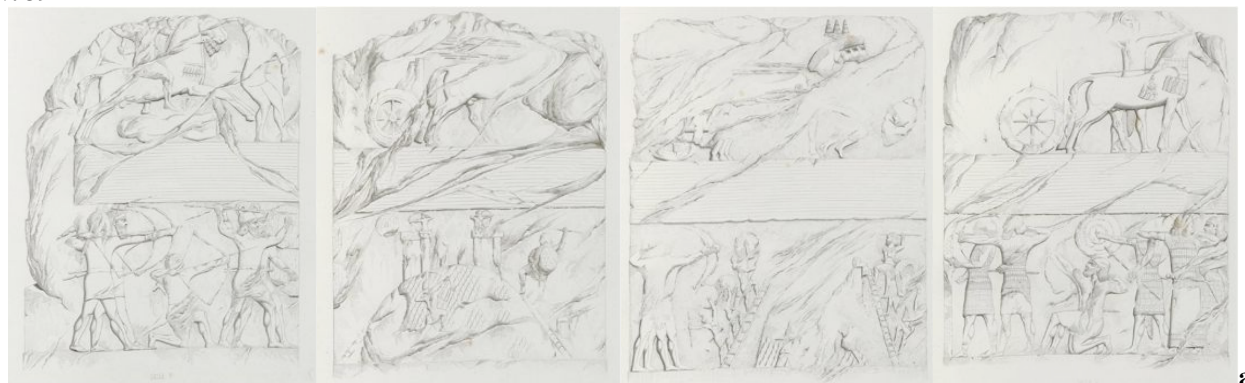
**Tav. 391**

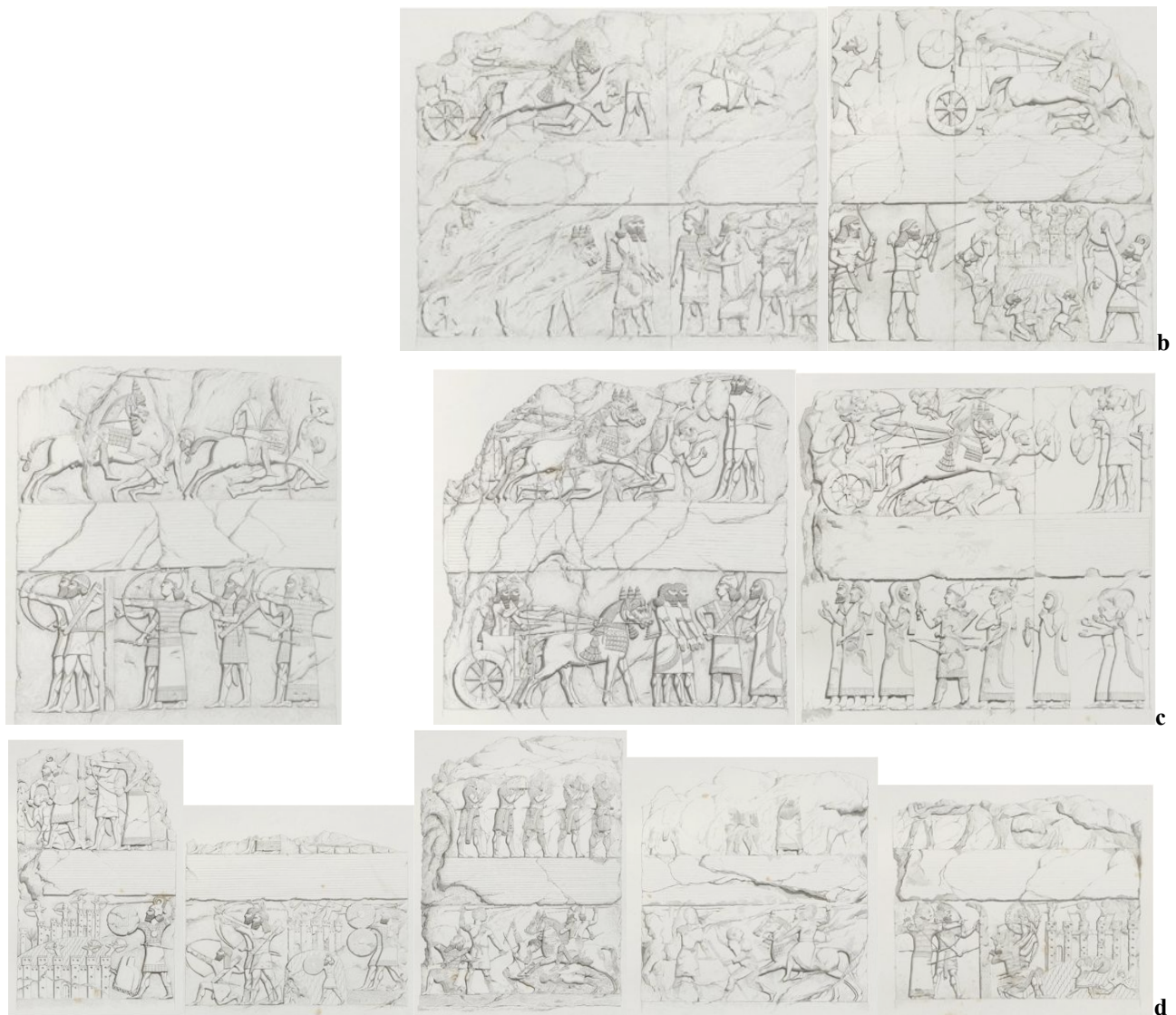


**Fonte dell'immagine:** a: BOTTA – FLANDIN 1849 I, pl. 80 (dettaglio); b: *ibid.*, pl. 83; c: *ibid.*, pl. 82; d: *ibid.*, pl. 81.

**Descrizione:** Frammenti di rilievi della sala IV del Palazzo Reale di Khorsabad che ospitava scene di prigionieri, con polsi e caviglie incatenate, al cospetto del re, tra cui uomini inginocchiati e con i palmi delle mani rivolte verso l'alto in gesto di supplica. Le figure a, c rappresentano gli ortostati del lato nord-ovest, mentre la figura b quelli del lato nord-est. I nemici provengono da diversi territori: quelli delle fig. b, c sono verosimilmente occidentali, mentre quelli della fig. d sono Mannei.

**Tav. 392**



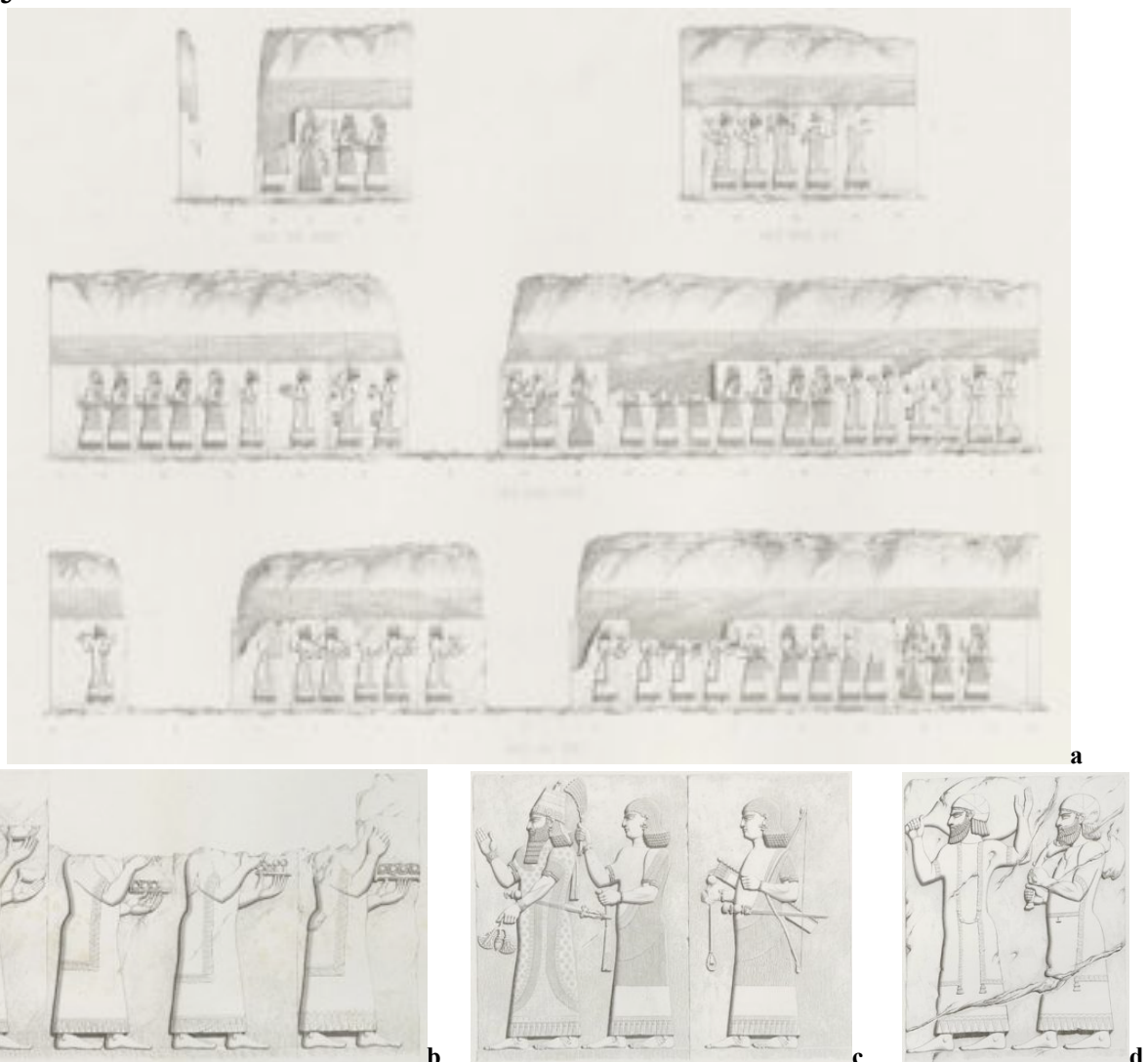


**Fonte dell'immagine:** a: BOTTA – FLANDIN 1849 II, pl. 86-100.

**Descrizione:** Rilievi della Sala V del Palazzo Reale di Sargon II a Khorsabad, andati perduti nel 1855 durante l'affondamento della barca che li trasportava. Il ciclo scultoreo della sala era dedicato alle campagne combattute in occidente tra il 720 e il 709 a.C.. La narrazione segue un principio geografico: sui registri superiori procede da nord a sud, mentre sui registri inferiori da sud a nord. Sui registri superiori degli ortostati, a partire dalla lastra collocata nel lato nord della porta E, proseguendo in ordine orario, come l'iscrizione degli Annali (lastre 25-21), è rappresentata una battaglia campale con i carri assiri che investono nemici armati con scudi ellittici; le lastre 20-14, fino al lato nord della porta S, mal conservate, forse in origine rappresentavano scene di assedi di fortezze; i rilievi ai lati della porta O (13-9, la fig. c è relativa alle lastre 10 e 11) rappresentano carri assiri che investono nemici armati di lance, scimitarre e scudi ellittici. L'episodio dovrebbe essere la battaglia di Rapikhu, durante la quale l'esercito assiro mise in rotta le truppe egiziane alleate del principe di Gaza (MATTHIAE 1996a, 125). La narrazione della battaglia con i carri procede sulle lastre (1, 2) all'interno della porta O, terminando sulla lastra 9 (fig. c), all'interno della sala, a lato della porta, con due nemici affiancati, armati di scudo che brandiscono in alto delle armi (non conservatesi), con alle spalle forse la fortezza di Samaria, che doveva esser rappresentata sulla lastra 7 (il cui registro superiore non si è conservato). La fig. d è relativa alle lastre sul lato nord-est. Sui registri superiori, sulla lastra 6, a sinistra, è rappresentata una torre di Samaria (per l'identificazione di questa città, vd. FRANKLIN 2001, 266). Questa città in origine (all'epoca della scoperta l'ortostato si trovava in un cattivo stato di conservazione al punto che il registro superiore era illeggibile) doveva esser rappresentata sulla lastra posta di fronte all'ingresso S che portava alla sala del trono e precisamente sul lato del trono, quindi in una posizione di rilievo. Riprendendo la descrizione dei registri superiori delle lastre (6-2), vi sono rappresentate ancora scene di assedio (un soldato assiro sgozza un nemico a terra, mentre alle sue spalle vi sono un arciere e un soldato assiro con scudo), seguite dalla scena del trasporto del bottino (resti di piedi rivolti a destra; soldati assiri che recano in mano degli oggetti; altri piedi di soldati assiri, un eunuco e un uomo inginocchiato) al re su carro regale (zampe di cavalli e una ruota). La lettura dei registri inferiori, decorati con scene di assedio di città e battaglie campali, procede nel senso inverso (lastre 2-5). I nemici in questo caso sono Nubiani del re So'Pihanky della 25esima dinastia. Sulla destra è rappresentata una città (Raphia) su di un'altura, con torri non merlate: i nemici tengono con

entrambe le mani lance, mentre gli Assiri attaccano con frecce. Sulle lastre 3 e 4 cavalieri assiri inseguono i nemici, li travolgono e li infilzano con lance. Lo scontro avviene nei pressi di un fiume (il Nahal Besor). Sulla lastra 5 è rappresentato l'assedio di Gabbtunu, città con torri merlate, che sorge su di un'altura e nei pressi del fiume suddetto: dalle torri i nemici puntano lance, mentre gli Assiri attaccano con archi e lance; a terra un soldato assiro infilza un nemico. Sulle lastre 6-9 fino alla lastra 2 della porta O sono rappresentati altri assedi. Sulla lastra 6 è rappresentato l'assedio di Ashdod, città con una cinta muraria merlata e una cittadella interna su di un'altura: gli Assiri attaccano con frecce, lance e due arieti mentre i nemici incappucciati si difendono dalle torri con lance e scagliando frecce. Sulla lastra 7, 8, 9 e 2 sono rappresentati i vinti, tra cui uomini, donne e bambini, condotti al cospetto di Sargon. Sul registro inferiore della lastra 2 è raffigurata la presentazione di Khanunu di Gaza al re Sargon II sul carro. Di fronte al carro reale vi sono due soldati assiri che sembrano bloccare l'avanzata del corteo. Khanunu di Gaza ha i polsi legati ed è preso per l'orecchio da un soldato assiro che gli punta un pugnale. Alle sue spalle vi sono altri prigionieri, non legati, con le mani alzate in segno di resa o di supplica, controllati da un soldato assiro che li segue e con una mazza ne minaccia uno o gli intima di proseguire. Seguono donne, l'una con un bambino sulle spalle, un'altra con una giara in mano, altre ancora con le braccia alzate in segno di supplica. Queste figure indossano una tunica con maniche corte e orli decorati e hanno la testa coperta da veli. Vd. MATTHIAE 1996a, 125, 129. MATTHIAE 1996b, 64. Sui registri inferiori delle lastre 1, 10-13 è rappresentata la città di Amqarruna/Ekron (fig. b), su di un rilievo con torri merlate, assediata da entrambi i lati da Assiri armati di archi e lance. I nemici indossano cuffie, scagliano frecce e uno di loro precipita dalle mura. I prigionieri presi per le orecchie sono condotti da Sargon montato sul carro. Sui registri inferiori delle lastre 14 e 15 era rappresentato l'assedio di Bailgazara, città a doppia cinta muraria merlata da parte di arcieri assiri e arieti; i registri inferiori della lastra 17 rappresentavano l'assedio di Sinnu (vicino Ugarit); anche la lastra 18 deve aver ospitato una scena d'assedio. La fig. a è relativa alle lastre collocate sul lato nord (corto) della sala (21-25), su cui erano rappresentate scene di assedio di città fenice con cinte murarie merlate, poste su alture, attraverso l'uso di scale. Vd. FRANKLIN 2001; READE 1976, 99-102.

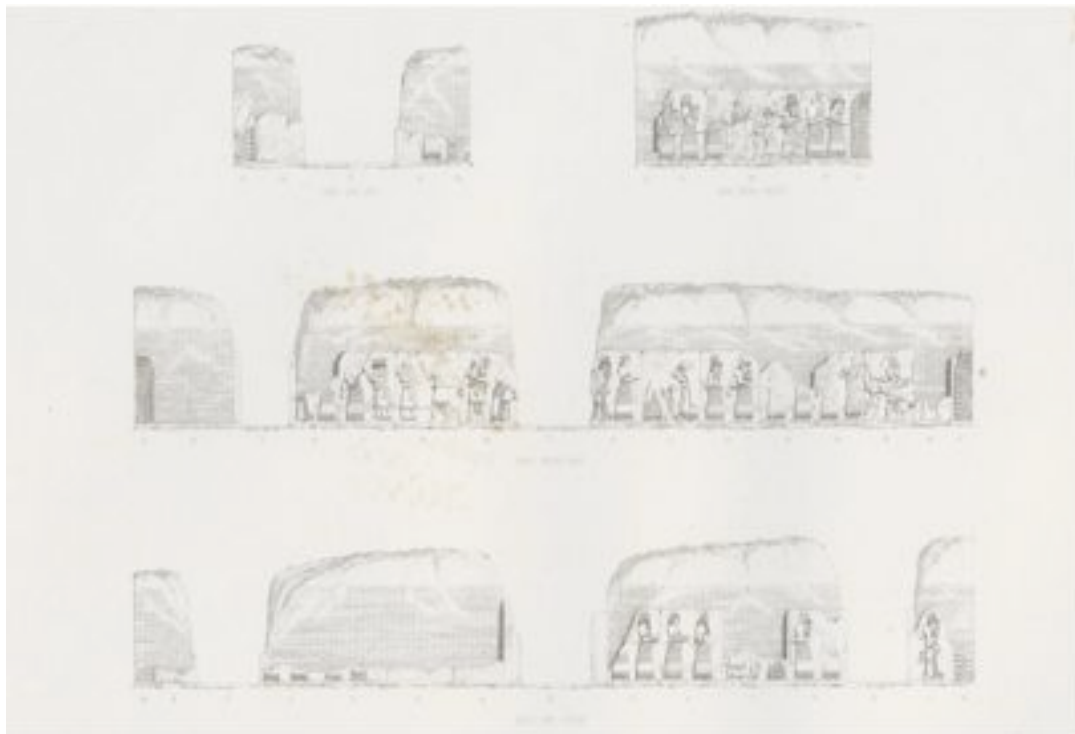
**Tav. 393**



Fonte dell'immagine: a: BOTTA – FLANDIN 1849 II, pl. 103; b: *ibid.*, pl. 104; c: *ibid.*, pl. 105; d: *ibid.*, pl. 106.

**Descrizione:** Sui rilievi della Sala VI del Palazzo Reale di Khorsabad sono rappresentate tre processioni di tributari che avanzano verso Sargon II. I tributari provengono dalla stessa regione, considerato il comune costume e le tipologie di doni. Un corteo parte dalla porta H nel lato Sud-est e attraversa tutta la parete dove, nei pressi dell'angolo è rappresentato il re con alle spalle un eunuco con flabello e un altro con arco in spalla e freccia in mano. Il corteo è aperto da cinque assiri, imberbi e barbuti, con le mani giunte al ventre. L'ultimo solleva il braccio introducendo i tributari. I primi tre sembrano recare in mano vassoi con oggetti preziosi, mentre quelli dietro portano delle coppe e gli ultimi dei sacchi. Un'altra processione parte dall'angolo presso la porta H e procede lungo il lato Nord-ovest fino al re rappresentato nei pressi della porta X seguito da un eunuco portatore di flabello e da un altro con arco e faretra. Di fronte al re vi sono sette dignitari assiri, barbuti e imberbi, con spada alla cinta. I tributari recano vassoi, situle e coppe. Un altro gruppo avanza dalla porta X verso il lato Sud-ovest dove è rappresentato il re con alle spalle un eunuco. Di fronte al sovrano vi è un dignitario barbuto che solleva la mano in gesto di saluto, seguito da altri sei dignitari assiri, barbuti e imberbi, con le mani giunte al ventre, seguiti da portatori di tributi (vassoi, situle, coppe, sacchi).

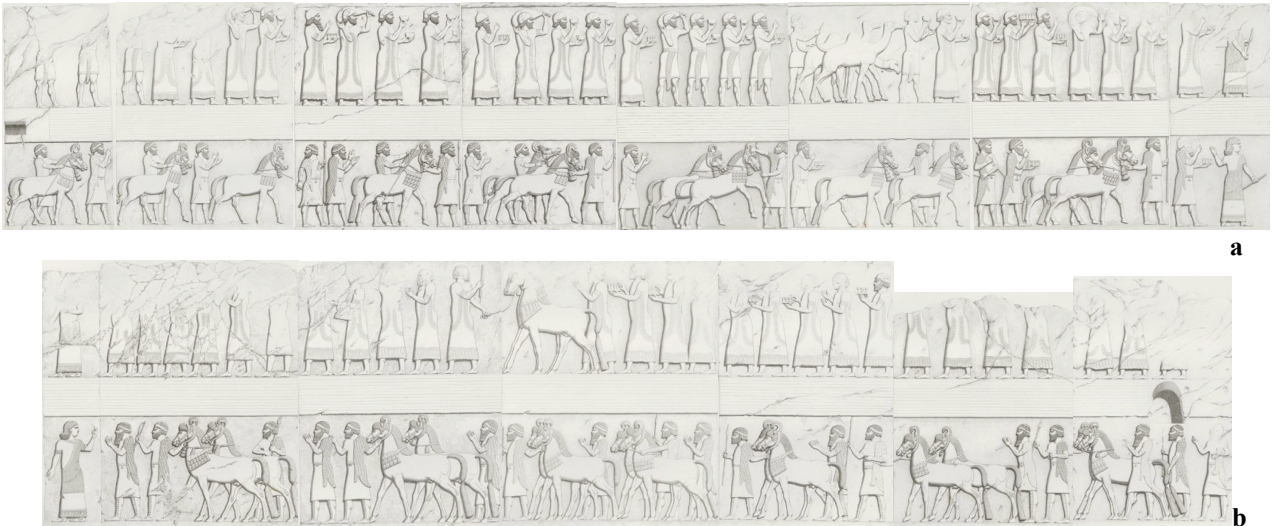
**Tav. 394**



**Fonte dell'immagine:** a: BOTTA – FLANDIN 1849 II, pl. 116; b: *ibid.*, pl. 118-120.

**Descrizione:** Decorazione scultorea della Sala VIII del Palazzo Reale di Khorsabad. In questo grande ambiente il podio regale era al centro della parete breve sud-est. Nel settore nord della parete lunga sud-ovest vi erano otto lastre (28- 20), mentre sul tratto sud dello stesso lato sud-ovest ve ne erano altre quattro (19-16), e infine su gran parte della parete lunga nord-est ve ne erano nove (29, 1-8). La prima esecuzione che avvenne dopo la campagna del 720 a.C. riguarda Yaubidi di Hamat, la seconda, durante le imprese del 716 a.C., riguardò i re di Kisheshim, di Kharkhar e di Karalla, mentre la terza si verificò nel 716 a.C. contro Bagdatti di Wishdish. Il supplizio comportava l'incatenamento, l'accecamento per mano del re con lancia e infine lo scorticamento, sempre al cospetto del sovrano. I tre momenti sono rappresentati per Yaubidi e forse lo erano anche per Bagdatti, ma sono andate perdute le lastre. Gli altri tre re sono invece rappresentati in ceppi e nell'atto di essere accecati. Vd. MATTHIAE 1996 a, 130-131.

**Tav. 395**

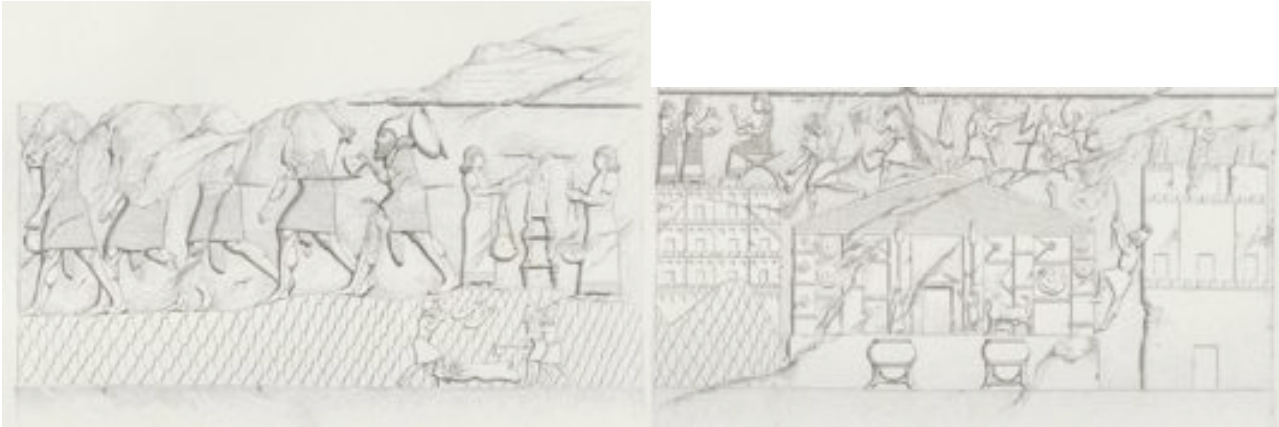


**Fonte dell'immagine:** a: BOTTA – FLANDIN 1849 II, pl. 123-130; b: *ibid.*, pl. 131-136.

**Descrizione:** Decorazione scultorea della Sala X del Palazzo Reale di Sargon II a Khorsabad, che costituiva un corridoio che portava all'area di ricevimento. Sulla parete del lato nord-est (a), sul registro superiore tributari occidentali, guidati da ufficiali o da governatori, portano sacchi, coppe, cammelli e modellini di città (5) a rappresentare la sottomissione del proprio centro, mentre sul registro inferiore i Mannei o tributari di centri orientali, guidati da ufficiali o governatori, conducono cavalli con ricche bardature e, anch'essi, modellini di città (2). Sul registro inferiore qualche vinto tiene le mani sollevate in segno di sottomissione, mentre sul registro superiore nessuno è a mani vuote. I due cortei sono introdotti da un eunuco. Sulla parete del lato sud-ovest nella direzione opposta, verso l'altra porta, sono rappresentati gli stessi personaggi che in alto trasportano modellini di città, cavalli e in basso ancora cavalli. Alcune figure hanno le braccia piegate e le mani con i palmi rivolti verso l'alto in segno di sottomissione. Anche in questo caso un eunuco li precede, ma questa volta è rivolto all'indietro e con il braccio sollevato e sembra fermarli. I tributari provenivano dalle regioni estreme dell'impero, da ovest e da est, ed erano virtualmente diretti verso il sovrano. Vd. READE 1976, 97.

**Tav. 396**





**Fonte dell'immagine:** BOTTA – FLANDIN 1849 II, pl. 139-143.

**Descrizione:** Rilievi delle lastre della sala XIII del Palazzo Reale di Sargon II a Khorsabad, dedicate ad una campagna in Urartu. Le figure in alto sono relative ai registri inferiori (quelli superiori sono andati distrutti) di due lastre su cui è rappresentato il re sul carro, accompagnato da un eunuco portatore di parasole, all'interno di un paesaggio montano preceduto da fanti e seguito da cavalieri, di cui l'ultimo investe un nemico. La figura al centro è relativa ad un registro superiore conservatosi, con tracce di una scena d'assedio. Le figure inferiori rappresentano, sulla destra, una città sulle cui torri sommitali vi sono uomini che indossano pellicce, rivolti a destra, con le mani sollevate di fronte al viso in gesto di sottomissione. Segue la rappresentazione del saccheggio del tempio nazionale urarteo di Muşaşir dedicato verosimilmente al dio Khaldi. Tale episodio, datato al 714 a.C., è raccontato anche nella "lettera ad Assur" di Sargon. In alto vi è la didascalia: "Assediai e catturai Muşaşir". Nei pressi dell'entrata al tempio, a sinistra, vi è un soldato assiro con la mano destra sollevata, mentre di fronte a lui vi è un eunuco con le mani sollevate di fronte al viso. Al di fuori del tempio vi sono a terra due calderoni, nei pressi della porta una statua di vacca con vitellino. Due alte lance sono infisse ai lati della porta, mentre alcuni scudi sono appesi alle pareti e sembrano esserci anche delle protomi leonine. Sul tetto a spioventi del tempio corrono i soldati assiri con in mano oggetti saccheggiati. Sulla sinistra è rappresentata una città al di sopra di un'altura. In alto vi sono due scribi al cospetto di un dignitario eunuco seduto. Sulla lastra adiacente, a sinistra, due eunuchi sono intenti a pesare il bottino (come nell'Obelisco di Rassam), mentre alcuni soldati si allontanano verso sinistra portando via un bacino, una situla e altri beni. In basso altri tre soldati distruggono con un'accetta una statua che rappresenta una figura con copricapo a punta che ricorda un elmo. A questa statua sono state tolte le braccia ed è stata distrutta la base. Dei colpi sembrano esser stati inferti sotto il collo, forse per amputarne la testa. Verosimilmente non si tratta di una statua divina, ma regale. Quest'azione non è registrata nella lettera al dio Assur. Vd. HOLLOWAY 2002, 116, 119.

**Tav. 397**

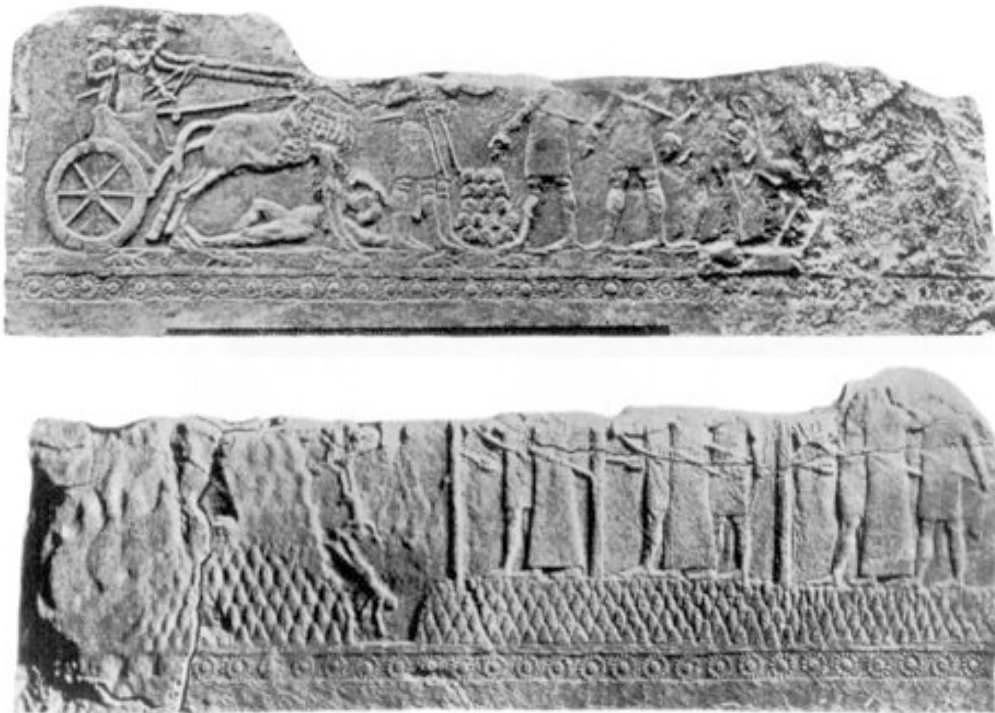


**Fonte dell'immagine:** a. BOTTA – FLANDIN 1849 II, pl. 144-147.

**Descrizione:** Rilievi delle lastre della sala XIV del palazzo di Sargon II a Khorsabad dedicate verosimilmente solo alle campagne combattute in Mannea (sui registri anteriori le prime, su quelli inferiori quelle più tarde). Le lastre, ad un unico registro, nel lato sud-ovest, rappresentavano il re e i suoi cortigiani, forse per compensare la mancanza della figura reale nelle scene di battaglia. Il re non aveva infatti partecipato alle campagne. Questa sala è lontana dagli

appartamenti regali e forse era destinata ad un ufficiale (READE 1976, 99). La prima immagine rappresenta l'assedio di una città mannea situata su di un'alta collina, con una doppia cinta di mura, identificabile con "Pazashi/Panzish, fortezza mannea sul sentiero verso Zikirtu". Gli Assiri attaccano con macchine da guerra, frecce e lance e incendiano le porte urbiche, mentre i Mannei, riconoscibili per le pellicce, rispondono con il tiro di giavellotti. Dalle mura cadono uomini e un soldato assiro sgozza un nemico disarmato e inginocchiato. Le altre due lastre rappresentano la campagna del 715 a.C., condotta contro Rusa I di Urartu e i suoi alleati. Sulla destra una città con due cinte murarie, al di sopra di un'altura, è attaccata dagli Assiri con arieti, frecce e lance; i nemici rispondono scoccando frecce e lanciando lance. Alcuni hanno le mani sollevate, in segno forse di disperazione o resa. La didascalia recita: "Assediai e catturai Kisheshlu" (l'assedio di questa città è rappresentato anche nella Sala II). Segue una fila di prigionieri, tra cui due volgono lo sguardo all'indietro verso la loro città sotto assedio. La fila è chiusa da un soldato assiro e introdotta da altri soldati assiri che si recano nei pressi di due scribi, seguiti da un guerriero armato di lancia e faretra. Alle spalle di questi vi è un accampamento, attribuito dalla didascalia ad un generale assiro. Al suo interno, sulla destra sono rappresentati due uomini imberbi affiancati di fronte ad un alto incensiere, una tavola su cui sono collocati dei fasci legati, due stendardi e un padiglione. L'uomo in primo piano è senza copricapo, forse indossa una fascia e ha il braccio destro levato e il sinistro abbassato; la figura parzialmente nascosta ha nella mano sinistra una situla e la mano destra sollevata. Non è chiaro se stiano spegnendo l'incenso. Dal padiglione emerge un uomo con capelli lunghi, imberbe, con tunica liscia che alza la mano destra di fronte al viso in direzione degli officianti. In basso sono rappresentate figure intente ad attività quotidiane. Vd. INVERNIZZI 1992b, 238; MATTHIAE 1996a, 130; READE 1976, 98-99 e 2005, 16.

**Tav. 398**

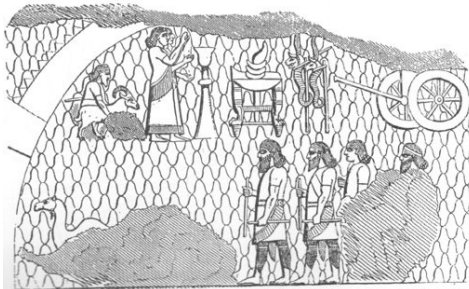


**Fonte dell'immagine:** BLOCHER 1994, taf. IV a, b.

**Descrizione:** Frammenti della base in calcare del trono di Sargon II dalla sala VII del Palazzo Reale a Khorsabad. La base era decorata con almeno un registro decorato con scene narrative al di sopra di una cornice a rosette. Sul lato sulla sinistra è rappresentato il re sul carro, accompagnato da un auriga e da un eunuco che reggeva un parasole. Il re ha nella mano sinistra l'arco, tenuto abbassato, mentre teneva l'altra mano sollevata. Al di sotto dei cavalli vi è un uomo supino a terra, con la gamba destra piegata e sollevata, l'altra distesa, il busto leggermente sollevato, il braccio destro piegato con la mano destra portata sulla fronte, mentre l'altro braccio è disteso a terra. Due soldati affiancati sono rappresentati di fronte al carro regale, rivolti verso destra nei pressi di un cumulo di teste mozzate. Vi erano poi altri tre soldati recanti in mano delle teste recise. La parte destra è gravemente danneggiata. Il piano di posa delle figure è costituito da un fiume su cui nuotano pesci variamente orientati a destra o a sinistra. Sull'altro lato era verosimilmente rappresentata una città sotto assedio al di sopra di un'altura. Due corpi di nemici sono rappresentati capovolti mentre precipitano in un burrone. Sulla destra al di sopra di un terreno montuoso, dal profilo orizzontale, sono rappresentati tre gruppi di soldati: in primo piano vi sono degli arcieri con una tunica lunga, mentre in secondo piano vi sono dei soldati con gonnellino che reggono degli alti scudi e impugnano delle spade corte. Vd. BLOCHER 1994.

### Sennacherib (705-681 a.C.)

#### Tav. 399



**Fonte dell'immagine:** READE 2005, 45, fig. 13.

**Descrizione:** Dettaglio di una lastra da Ninive, dell'epoca di Sennacherib (705-681 a.C.), decorata con scene legate alla campagna del 702 a.C. All'interno di un accampamento fortificato, in alto sulla sinistra, un uomo inginocchiato trattiene un ariete per la pancia dietro un ufficiale imberbe, con capelli lunghi, tunica con orlo superiore obliquo e frangiato, privo di copricapo, con il braccio destro sollevato che nasconde parzialmente un'altra figura. Questi sono rappresentati di fronte ad un incensiere, una tavola d'offerta, due gioghi decorati con due creature dal corpo di serpente, l'una con la testa di leone cornuta, l'altra con la testa forse di ariete, e le ruote e l'asse di un carro. In basso si trovano un cammello e una teoria di soldati rivolti verso sinistra. Più a destra in basso è rappresentato un padiglione (non visibile nell'immagine). Vd. READE 2005, 17.

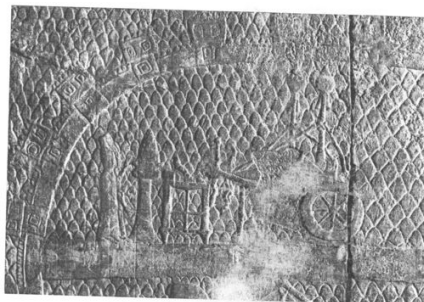
#### Tav. 400



**Fonte dell'immagine:** READE 2005, 46, fig. 14.

**Descrizione:** Dettaglio dello schizzo di un disegno di lastra da Ninive, dell'epoca di Sennacherib (705-681 a.C.), in cui, all'interno di un campo militare fortificato, un uomo trattiene per le zampe anteriori un ariete supino prima di ucciderlo, mentre sulla destra un operatore cultuale con tunica con orlo superiore obliquo e frangiato e copricapo troncoconico solleva il braccio destro di fronte ad un incensiere e ad un altare. Vd. READE 2005, 17.

#### Tav. 401

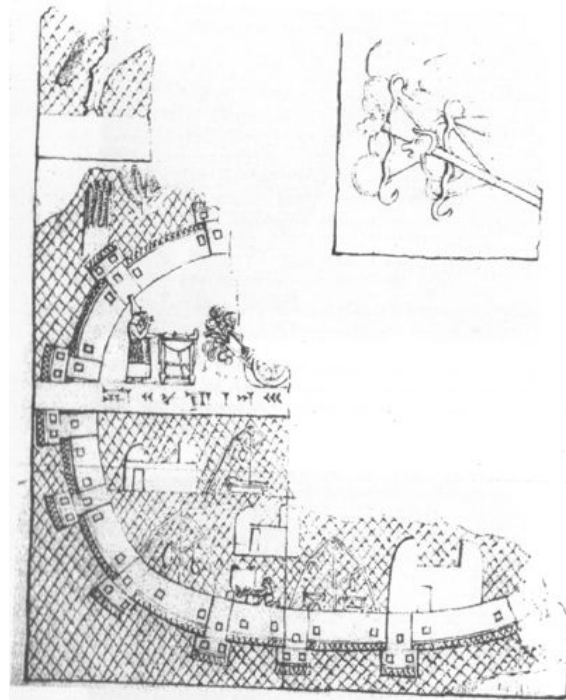


**Fonte dell'immagine:** READE 2005, 47, fig. 15.

**Descrizione:** Dettaglio di una lastra da Ninive, dell'epoca di Sennacherib (705-681 a.C.): all'interno di un campo fortificato, due officianti affiancati, con copricapo a coda di pesce e tunica lunga, svolgono un rituale di fronte ad un incensiere, un altare su cui sembra esserci una zampa di animale e due stendardi divini montati su di un carro. Vd. READE 2005, 17.



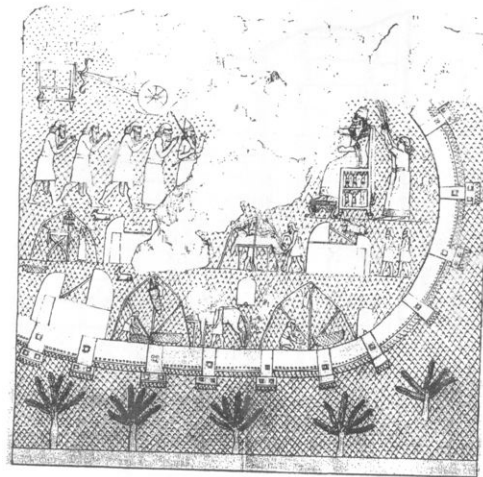
**Tav. 402**



**Fonte dell'immagine:** READE 2005, 48, fig. 16.

**Descrizione:** Disegno di una lastra da Ninive dell'epoca di Sennacherib (705-681 a.C.) in cui all'interno di un campo fortificato diviso in due settori sono rappresentati in alto due officianti con copricapi a coda di pesce compiere un rituale di fronte ad un altare con oggetti, dietro cui vi sono le assi di due gioghi da carro decorate con creature mostruose. La figura in primo piano ha il braccio sollevato, mentre quella in secondo piano, barbata, tocca con la mano destra il tavolo d'offerta. Nel settore inferiore vi sono padiglioni affiancati da tende. Nella tenda in alto un uomo è disteso su un letto. In basso un uomo inginocchiato accende il fuoco sotto un calderone. Nella tenda sulla destra sono rappresentati tavolini imbanditi. Vd. READE 2005, 17.

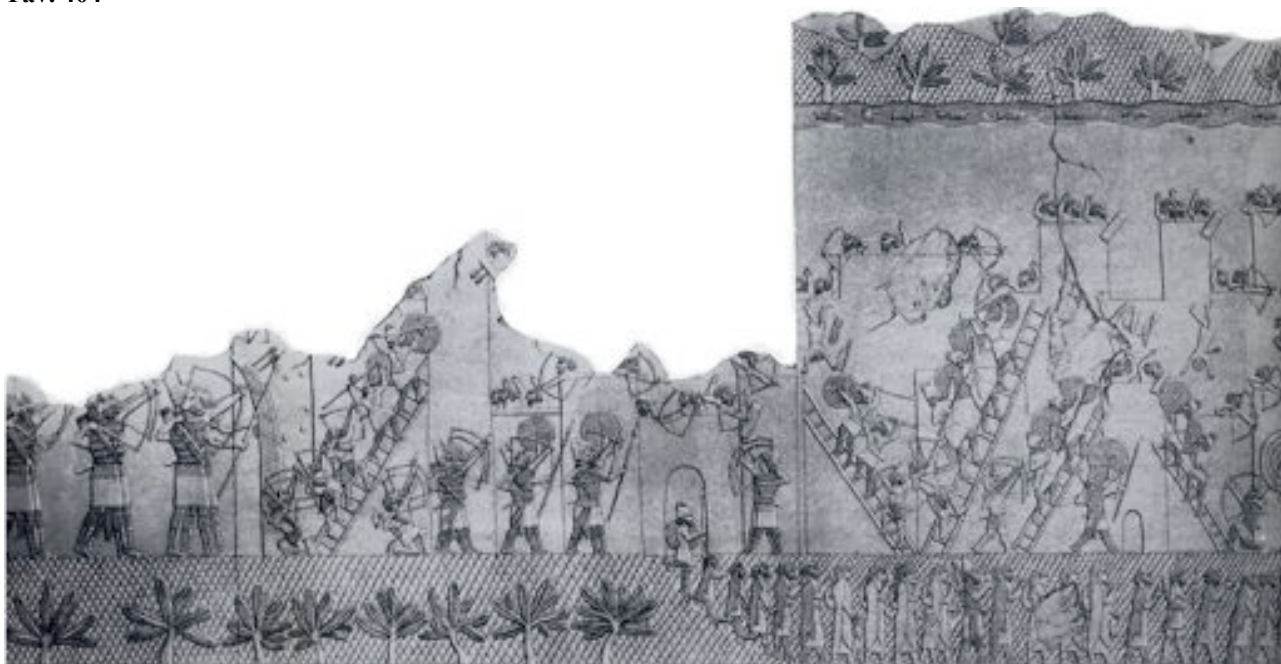
**Tav. 403**



**Fonte dell'immagine:** READE 2005, 49, fig. 17.

**Descrizione:** Dettaglio di un disegno di una lastra da Ninive dell'epoca di Sennacherib (705-681 a.C.). All'interno di un campo fortificato, in alto a sinistra sono rappresentati un altare e un carro. Verosimilmente di fronte ad essi sulla sinistra vi erano un incensiere e due operatori culturali. Più in basso il sovrano, assiso su trono, riceve alcuni vinti supplicanti accompagnati da un soldato; alle spalle del re due attendenti sventolano un ventaglio. Al di sotto sono rappresentate tende alternate da padiglioni su due livelli. Al di sotto dei piedi del re, all'interno di una tenda un uomo sgozza, assistito da un altro, un animale disteso su di un tavolo, il cui sangue è raccolto in un vaso. All'interno di un'altra tenda a sinistra un uomo è forse rappresentato nel contesto di una scena di culto di fronte ad un altare. All'interno delle tende nel registro inferiore alcuni soldati sono rappresentati in occupazioni quotidiane, legate forse alla preparazione di alimenti. Vd. READE 2005, 17-18.

**Tav. 404**



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 1996a, fig. 8.23.

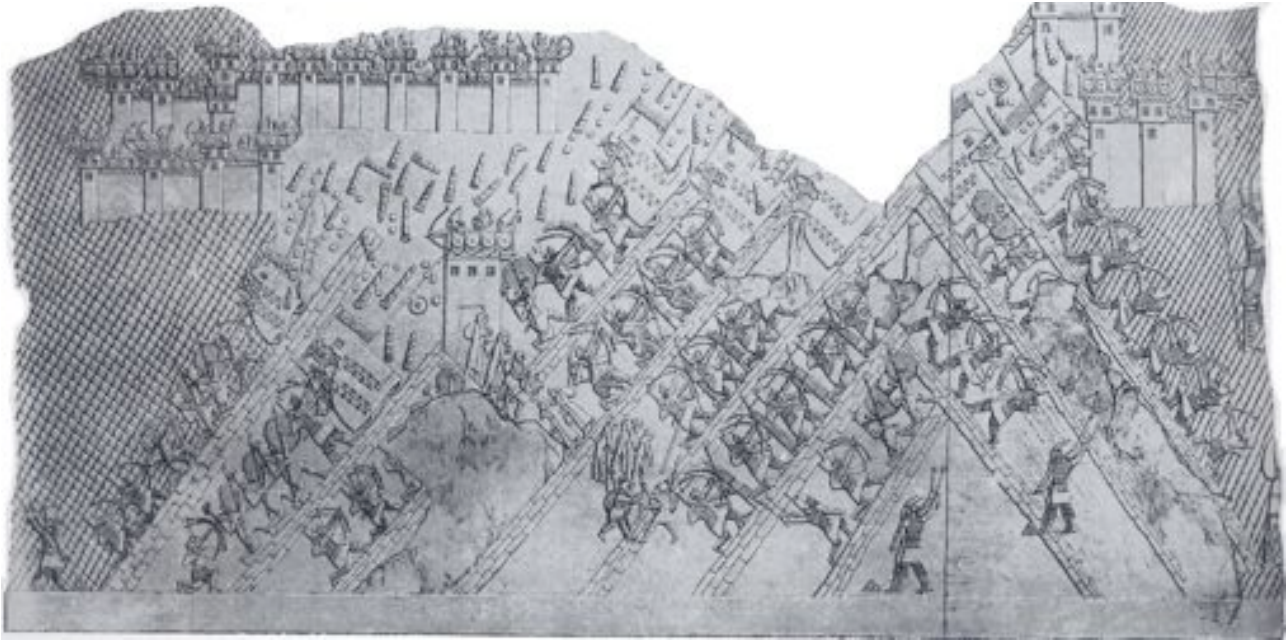
**Descrizione:** Rilievi 1-3 dalla sala XXXII del Palazzo Sud-Ovest di Ninive dell'epoca di Sennacherib (705-681 a.C.), su cui è rappresentato l'assedio di una città d'oriente (gli abitanti indossano pellicce come i Mannei sui rilievi di Sargon II). In alto scorre un fiume al di sotto di colline con alberi. La città stessa sorge su un terreno montuoso spianato, disseminato di piante. L'ampio prospetto delle mura, disposte su una doppia cinta fortificata, con torri non merlate, è coperto dalle lunghe scale su cui salgono i fanti assiri, armati di lance e scudi, coperti dagli arcieri. I nemici scagliano frecce, proiettili e gettano mattoni; alcuni hanno le braccia sollevate, mentre altri precipitano. Gli abitanti, tra cui donne e bambini, escono dal portale principale scortati dai soldati assiri con lance e archi e si dirigono verso destra. I soldati ai lati sono rappresentati di dimensioni maggiori perché concepiti come più vicini allo spettatore rispetto alle figure al centro della composizione. Vd. MATTHIAE 1996a, 171.

**Tav. 405**

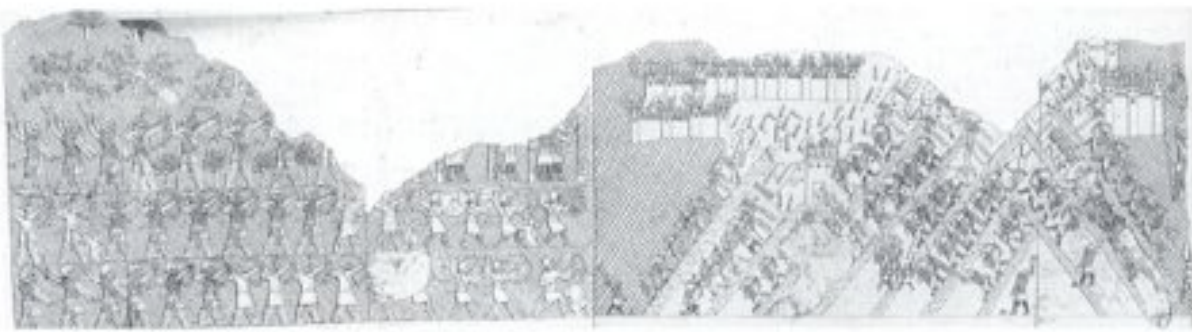


**Fonte dell'immagine:** INVERNIZZI 1992b, 238.

**Descrizione:** Lastra a rilievo con scene di battaglia forse in una contrada d'oriente, dalla sala del trono del palazzo Sud-ovest di Ninive, dell'epoca di Sennacherib (705-681 a.C.), dai disegni di Layard 1849. I soldati sono rappresentati sia sul profilo irregolare dei monti, sia sul pendio disseminato di alberi. Se in alto i soldati hanno le corde degli archi tesi e brandiscono le lance, in basso nel resto del campo tengono gli archi abbassati e le lance in posizione verticale. Alcuni di essi recano in mano teste mozzate e conducono prigionieri verso sinistra. Vd. MATTHIAE 1996 b, 68.



a



b



c

**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 1996a, fig. 8.23; INVERNIZZI 1992b, 250 fig. 461  
b: INVERNIZZI 1992b, 251, fig. 463..

**Descrizione:** Lastre a rilievo 7-8 in alabastro, alte 1,67 m, che decoravano la sala XXXVI (sala piccola che si trovava contro il muro posteriore del complesso principale di ambienti sul lato sud-occidentale del grande cortile XIX) del palazzo Sud-Ovest di Ninive, ora al British Museum. In base alla didascalia vi è rappresentato l'assedio del 701 a.C. della città palestinese di Lachish, città che non è nominata negli Annali. La descrizione dell'assedio si sviluppa su tredici ortostati. L'avvenimento non fu un vero successo come potrebbe far pensare la raffigurazione. La conquista della città si trovava al centro della parete di fondo, in modo da essere la prima cosa visibile una volta entrati dal primo grande portale del cortile. La narrazione cominciava sulla parete breve sud-orientale con la marcia dell'esercito assiro in una zona montuosa e si svolgeva da sinistra a destra; seguiva la rappresentazione dell'assedio (fig. b); infine su altre due lastre era rappresentata la sfilata dei vinti presso il re assiro su trono (fig. c). La città con duplice cinta muraria con torri aggettanti decorate da scudi, sorge su di un monte. Sulla sinistra vi sono schiere di arcieri, disposte su tre file orizzontali sovrapposte. L'espugnazione avviene con macchine d'assedio con ruote montate su rampe e su terrapieni; dietro gli arieti stanno gli arcieri in piedi o inginocchiati. Alcuni soldati (quelli con le mazze sollevate e quelli intenti ad impalare nemici) non sono rappresentati al di sopra di linee di appoggio. I nemici rispondono con il tiro di frecce e di tizzoni; alcuni di essi hanno le mani sollevate in gesto di disperazione o resa, mentre altri precipitano nudi dalla mura. Dalla porta urbana escono alcuni vinti, tra cui donne con sacchi. Sono poi rappresentati tre corpi nudi impalati. Vd. MATTHIAE

1996b, 168, 172. MOORTGAT-CORRENS 1989, 253. Sulle altre lastre la popolazione (uomini, donne e bambini) della città espugnata procede scortata dai soldati assiri, a piedi o su carro, insieme al bestiame e con sacchi, verso Sennacherib, seduto sul trono su una piccola altura davanti alla sua tenda. Alle sue spalle due eunuchi sventolano un flabello. Il re riceve la delegazione dei suoi soldati sotto la guida del turtanu, mentre ad una certa distanza ambasciatori della popolazione ebraica con le mani portate di fronte al viso implorano pietà in ginocchio. In basso alcuni nemici sono scuoiati e uccisi sotto gli occhi anche dei bambini. Alle spalle del re vi sono cavalieri, il carro regale e l'accampamento. Vd. MATTHIAE 1996a, 172-173; MATTHIAE 1996b, 70; MOORTGAT-CORRENS 1989, 253.

**Tav. 407**



**Fonte dell'immagine:** NADALI 2005a, 199, fig. 1.

**Descrizione:** Lastre (3-13) dalla Sala XXXVIII del Palazzo Sud-Ovest di Ninive. L'esercito assiro avanza in colonna, attraverso le montagne, lungo un percorso "di sali e scendi", verso una fortezza, rappresentata sulla destra. L'esercito sembra muoversi all'interno di un fiume. Evidentemente seguiva il corso d'acqua che scorreva tra una fitta vegetazione, composta da arbusti. Le piante sottostanti le figure dei soldati sono rappresentate capovolte. A tal proposito si è sostenuto che questa particolare resa coinvolga virtualmente lo spettatore nel mezzo del corteo, facendogli vedere il paesaggio secondo la prospettiva dei soldati (NADALI 2005a, 175). Anche in questi rilievi è applicata la narrazione continua: secondo una lettura che procede da destra verso sinistra (in direzione opposta alla marcia) prima sono rappresentati i fanti, poi il re montato su carro, seguito da cavalieri; poi ancora fanti e il re a cavallo seguito da cavalieri. Vd. NADALI 2005a, 173-175.

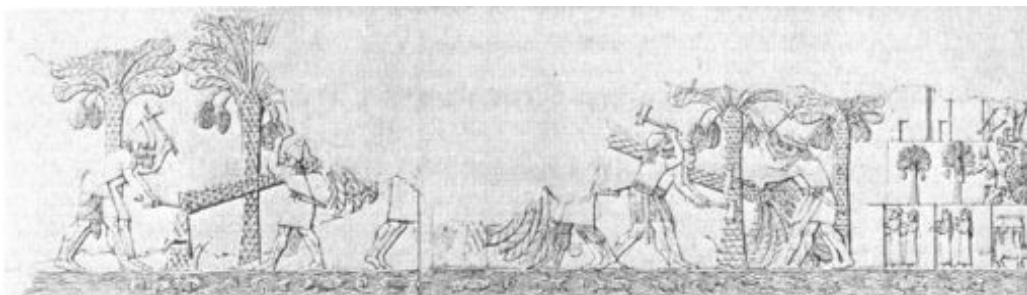
**Tav. 408**



**Fonte dell'immagine:** NADALI 2005a, 199, fig. 2.

**Descrizione:** Lastre (1-3; 7; 9-10) dalla Sala XLVIII del Palazzo Sud-Ovest di Ninive. Marcia dell'esercito assiro in un paesaggio montuoso, segnato da rilievi ondulati, irregolari, lungo il corso di un fiume verso una fortezza, che sarà depredata. I soldati escono infatti dalla città portando con sé del mobilio. Vd. NADALI 2005a, 173-175.

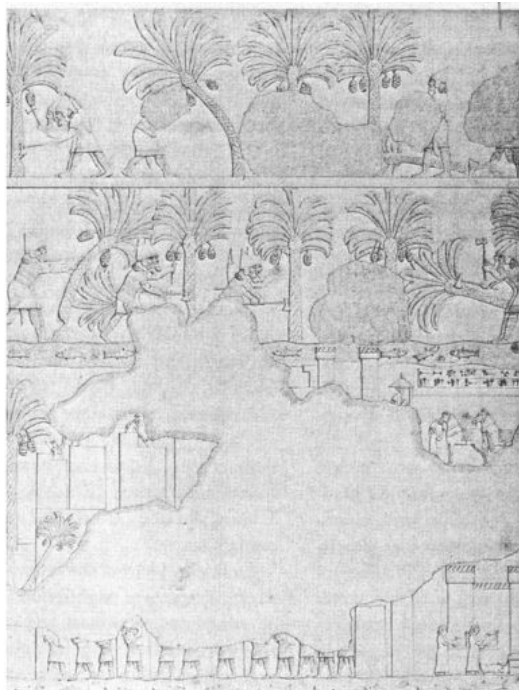
**Tav. 409**



**Fonte dell'immagine:** COLE 1997, 40, fig. 7.

**Descrizione:** Disegno con dettagli della lastra 1 della sala LXIX del Palazzo Sud-ovest di Ninive. Soldati assiri intenti ad abbattere a colpi di accetta tronchi di palme nei pressi di una città meridionale. I soldati si trovano sulla riva di un fiume che scorre sotto i loro piedi in cui nuotano pesci rivolti in varie direzioni. Il movimento delle acque è reso con linee ondulate sovrapposte, interrotte qua e là da spirali a rendere le onde. Sulla sinistra i soldati indossano elmi, mentre quelli sulla destra portano in testa solo fasce. L'alternanza di figure con l'accetta sollevata affiancate da figure con l'accetta in basso suggerisce il movimento dei colpi. Assistono alla scena, dalla città, quattro figure di dimensioni minori (due uomini e due donne) vicine ad un arredo culturale (un bacino sorretto da un toro di profilo). Gli uomini sembrano reggere dei grandi contenitori, mentre le donne hanno le braccia piegate e sollevate. In alto altri soldati assiri sono intenti all'abbattimento di palme, mentre sul livello superiore vi sono un cavallo e le gambe di un soldato rivolti verso destra.

**Tav. 410**



**Fonte dell'immagine:** COLE 1997, 40, fig. 8.

**Descrizione:** Disegno con dettagli di una lastra della sala VIII del Palazzo Sud-ovest di Ninive. Sui registri superiori sono rappresentati soldati assiri intenti ad abbattere a colpi di accetta tronchi di palme. Un tronco è già a terra, un altro è quasi al suolo; alcuni uomini lo spingono per farlo cadere. I soldati sono rivolti in varie direzioni, così come i tronchi piegati delle palme sono orientati in sensi opposti a rendere un senso di intenso movimento. Sul secondo registro le truppe si trovano in riva ad un fiume che scorre ondulato sotto i loro piedi: le acque, popolate di pesci rivolti in varie direzioni, sono rese a linee ondulate sovrapposte interrotte qua e là da spirali. In basso è rappresentata Dilbat. Sulle sue torri, in alto, sono rappresentati una donna con le mani sollevate e un soldato assiro forse intento a distruggere. In basso altri soldati in fila escono dalla città con il bottino. In alto assiste alla scena il re montato su carro e rivolto a sinistra; alle sue spalle un soldato a terra tiene per le briglie un cavallo, seguito da un altro cavallo. In basso forse era rappresentata una scena di rituale, con due eunuchi intenti a suonare nei pressi di un toro disteso a terra e di un altare. In basso scorre un fiume. Sulla sinistra vi è una palma piegata.

**Tav. 411**



**Fonte dell'immagine:** COLE 1997, 40, fig. 7.

**Descrizione:** Disegno con dettagli della lastra 6 della sala XLV del Palazzo Sud-ovest di Ninive, decorata con una scena di guerra ambientata in un paesaggio montuoso. In alto sulla sinistra due nemici avanzano verso destra. Più in basso due soldati lottano a colpi di lancia, difendendosi con scudi. Sotto, un soldato assiro calpesta e trafigge con la lancia la testa di un nemico che sta per cadere a terra. Al suolo vi è la sua lancia. Alle loro spalle un arciere punta il suo arco. Sulla destra alberi dal tronco basso sono disposti in modo irregolare. Due soldati sono rappresentati rivolti verso sinistra, vicino a due alberi: l'uno è intento ad abbattere con una scure bipenne un tronco, l'altro, parzialmente nascosto dal compagno, sembra afferrare con entrambe le mani un ramo. Altre due coppie simili sono ritratte in basso. Queste tre coppie sono disposte lungo una linea obliqua che in basso curva leggermente verso destra. I soldati nel livello inferiore sono leggermente più piegati rispetto agli altri: quello con l'accetta la tiene leggermente più sollevata rispetto alle figure corrispondenti in alto e in questo caso un albero è già a terra. Vicino, due soldati uccidono un bovino. L'animale è a pancia in su, con la testa che pende. Il soldato sulla sinistra lo trattiene per una zampa, mentre con l'altra mano sembra tagliarlo sotto al collo. L'altro, sulla destra, di dimensioni leggermente minori, è piegato e sembra intento anche lui a colpire l'animale con un coltello. Sulla sinistra vi sono tracce di una figura inginocchiata. In basso scorre un fiume in mezzo al quale, in fila, nuotano pesci orientati in direzioni varie. In corrispondenza della loro coda o della loro testa, in alto e in basso, vi sono le spirali delle onde.

## Esarhaddon (680-669 a.C.)

Tav. 412



**Fonte dell'immagine:** INVERNIZZI 1992b, 273.

**Descrizione:** Stele di Esarhaddon, in dolerite, alta 3,18 m, conservata al Vorderasiatisches Museum di Berlino. È stata trovata a Zincirli (Samal), presso la porta della cittadella. Fu eretta da Esarhaddon intorno al 670 a.C. Era originariamente posta su di un alto piedistallo di pietra. Esarhaddon è rappresentato nella stele centrale di fronte al faraone e al re di Sidone tenuti al guinzaglio, mentre su altre due stele laterali vi sono i suoi due figli: Shamash-shum-ukin, a cui era destinato il trono di Babilonia, e Assurbanipal, il futuro re d'Assiria, come indicato dai diversi costumi indossati dai principi. Il sovrano è rivolto a destra; indossa il fez ornato da fasce con dischi, un abito cerimoniale lungo con balze frangiate e calzari, porta ai polsi dei bracciali. Ha una barba lunga e capelli lunghi fino alle spalle. Solleva la mano destra di fronte al viso con una coppa e nell'altra mano, abbassata, tiene una mazza e le corde a cui sono aggiogati i vinti. Di fronte al suo viso vi sono simboli divini, tra cui le pleiadi (i sette guerrieri divini), Assur o Anu con in mano un globo e una scimitarra al di sopra della creatura Mushshushshu; Ishtar assisa su trono al di sopra di un leone; il crescente lunare di Sin, il disco alato di Assur, il sole con raggi di Shamash, il marru di Marduk, lo stilo di Nabu, un bastone curvo con protome di ariete, simbolo di Ea, Adad su di un toro che brandisce la folgore e una lancia e un altro dio rappresentato stante al di sopra della creatura Mushshushshu (nell'iscrizione è nominato anche Ea). Il faraone è inginocchiato con ceppi ai polsi e alle caviglie; solleva le mani di fronte al viso. Indossa una copricapo con ureo e forse è nudo (mentre nelle Stele da Barsip indossa una tunica). Alle sue spalle Abdi-Milkutti è stante, anch'egli con i ceppi ai polsi e le mani sollevate di fronte al viso. Indossa un copricapo conico e una tunica lunga liscia e ha capelli lunghi fino al collo. Sulla sua barba è iscritto il nome di Assur, come a indicarne la proprietà divina (Porter 2000a, 19). Questo re fenicio fu decapitato dal re. I nemici hanno le teste rivolte verso il sovrano e anelli alla bocca, tramite i quali sono aggiogati. Gli eredi sono stanti, rivolti verso il padre, ma con la testa non sollevata, con le mani giunte al ventre. Hanno entrambi capelli e barba lunga, bracciali al polso e calzari. Shamash-shum-ukin porta una fascia in testa che scende lungo la schiena, una tunica liscia, con orlo inferiore ornato con nappe, Assurbanipal indossa un diadema ornato da rosette e una tunica lunga con balze oblique frangiate. Gli eredi sono ritratti secondo un gusto occidentale (per la grande testa e il tronco compresso, vd. PORTER 2000, 18). La stele ricorda il trionfo del faraone Taharqa a Menfi del 671 a.C. Vd. MATTHIAE 1996 b, 74-75; PORTER 2000a; READE 2005, 11.

Tav. 413

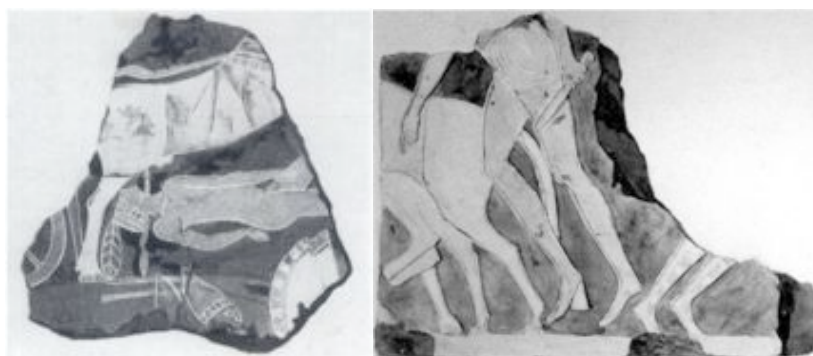


**Fonte dell'immagine:** THUREAU-DANGIN 1929, pl. XXXVI.

**Descrizione:** Stele in basalto nero di Esarhaddon, scoperta a Til Barsip, ai piedi della cittadella, nei pressi del Palazzo assiro. Un duplicato della stele (alto 3,30 m e collocato su un piedistallo alto 2,40 m) era alloggiato invece presso la porta urbana orientale. Il supporto misura 2,14 m di lunghezza per 1 m circa di larghezza e 1,10 m di altezza. La stele misura circa 3,80 m di altezza per uno spessore medio di 0,60 m; a metà altezza è larga 1,72 m. Il re è rappresentato di profilo, rivolto a sinistra, in atteggiamento di adorazione verso l'immagine di cinque dei, rappresentati al di sopra dei loro animali sacri. Sulla base della descrizione di Thureau-Dangin (1929, 191), il re ha in mano delle corde con cui teneva al laccio due figure rappresentate di fronte a lui. Tuttavia nell'immagine è possibile riconoscere solo le estremità arrotolate della corda nella mano sinistra e i vinti non hanno anelli alla bocca. Non è sicuro quindi che i vinti fossero davvero aggogati come nella Stele di Zincirli. Il sovrano solleva la mano destra tenendo forse una coppa.

I vinti sono stati identificati con il re di Tiro e con il faraone Taharqa. Secondo Thureau-Dangin si tratterebbe invece del re di Sidone Abdi-Milkutti, il cui nome è scritto proprio ai piedi del prigioniero, e del principe egiziano figlio di Taharqa (Ushanahuru). Questi ultimi sono di dimensioni minori rispetto al re (però maggiori rispetto alla Stele di Zincirli, dove arrivano solo alle ginocchia del re), indossano una tunica lunga e hanno le braccia piegate e sollevate in gesto di supplica. Abdi-Milkutti è stante, ha una barba lunga e una massa di capelli dietro la nuca in stile assiro e indossa un copricapo conico. Il faraone è inginocchiato, imberbe, indossa un copricapo basso con l'ureo. Rispetto alla stele da Zincirli i due vinti non hanno ceppi ai polsi e alle caviglie. Su due stele laterali erano rappresentati gli eredi: sulla destra Assurbanipal e a sinistra Shamash-shum-ukin, entrambi in costume assiro, per la barba e l'acconciatura, tunica lunga, dei gioielli a spirale sulle braccia, braccialetti e mani giunte. L'erede al trono babilonese indossa un pendente e una fascia diversa rispetto a quelli di Assurbanipal. Rispetto alla stele di Zincirli tutti i personaggi, compresi i vinti, indossano tuniche di stile assiro e non locale e barba squadrata in stile assiro (tranne il vinto egiziano). La stele presenta un'iscrizione molto danneggiata che contiene un resoconto di una serie di imprese del re (THUREAU-DANGIN 1929, 193-196). Vd. THUREAU-DANGIN 1929, 189-196; PORTER 2000a.

Tav. 414







**Fonte dell'immagine:** NADALI 2006, 112-113, fig. 3a, 3b, 3c, 2a, 2c.

**Descrizione:** Frammento di lastre in terracotta dipinte e invetriate di Esarhaddon (la prima immagine è relativa ad un disegno ad acquarello di un pezzo alto ca 26 cm), trovate nell'area del Forte Salmanassar a Nimrud, ora al British Museum. Questi frammenti appartengono ad un gruppo di undici reperti legati alla rappresentazione di una campagna combattuta da Esarhaddon in Egitto, che prevedeva scene di una battaglia campale, di deportazione dei nemici scortati da soldati assiri forse in origine diretti verso il sovrano su carro, di un accampamento assiro e di un muro di una città, forse Menfi. È possibile che, come sui bassorilievi, fosse rappresentata la scena di battaglia con carri e cavalieri (rivolti verso destra), la città nemica nel mezzo, i prigionieri (rivolti verso sinistra) e infine l'accampamento. Si sono conservati due frammenti con carri assiri. Su uno di essi un nemico nudo, eccetto per una piuma in testa, ferito alla gola da una freccia, è disteso supino a terra sotto il ventre di un cavallo. In basso si intravedono due soldati assiri rivolti verso destra con elmo appuntito, scudi e frecce. Su un altro frammento tra un cavallo e un altro uomo è rappresentato un egiziano nudo, rivolto a sinistra, armato di pugnale che tiene abbassato, con le gambe piegate, come se stesse per cadere. Su un altro frammento è rappresentato in alto un egiziano, vestito con un gonnellino, ferito da due frecce, nelle acque di un fiume, tra pesci, mentre in basso vi sono tracce di un cavallo, con decorazione in testa, verosimilmente trainante un carro assiro verso destra. Su un altro frammento due prigionieri avanzano verso sinistra, mentre alle loro spalle un soldato assiro brandisce un'asta all'indietro visibile su un altro frammento su cui sono poi rappresentati quattro vinti con una corda tesa passante tra i loro colli. Il primo e il terzo prigioniero sono rivolti verso sinistra, gli altri due all'indietro, verso destra. I primi due hanno il petto nudo e indossano un gonnellino, mentre gli altri due hanno il torso coperto. Indossano tutti delle piume in testa e sono imberbi, eccetto il primo della fila, con in mano il capo della corda, che ha un pizzetto lungo e sottile. In alto si intravede un piede. Le figure sembrano quindi rappresentate su più livelli, ma non è possibile capire se la composizione del pannello fosse a più registri. Vi sono poi altri tre frammenti con tracce di cavalli, carri e di un soldato. La città, rappresentata su un altro frammento con una torre e delle mura a merlature triangolari, è apparentemente priva di soldati e non era quindi verosimilmente soggetta ad un assedio. L'accampamento assiro su un altro frammento è di forma quadrangolare con torri aggettanti e sembra vuoto. Presso la porta vi è però un soldato assiro, con elmetto appuntito e faretra. È stato riconosciuto in questi pannelli un gusto egittizzante nella resa dei corpi, caratterizzati da arti sottili e lunghi e da pose naturali. I contorni delle figure sono resi con una linea bianca, che, grazie al contrasto con lo sfondo di colore blu, verde, o giallo, assegna loro volume. I corpi dei nemici sono di colore giallo, mentre le armature dei soldati assiri e le bardature dei cavalli sono blu, gialle e bianche. Le strutture architettoniche sono di colore bianco con le merlature gialle; le acque del fiume sono anch'esse gialle. Vd. MATTHIAE 1998, 81; NADALI 2006.

## Fonti iconografiche dalla Siria

### Tav. 415



**Fonte dell'immagine:** MOORTGAT-CORRENS 1989, 241.

**Descrizione:** Pitture murali provenienti dalla sala del trono XLVII del Palazzo del governatore di Til Barsip/Tell Ahmar sull'Eufrate, in origine capitale del principato aramaico di Bit Adini, tributario dell'Assira già durante il regno di Assurnasirpal II e inglobato nel regno assiro all'epoca di Salmanassar III, quando la città assunse il nome di Kar Salmanassar. Le pitture sono state datate all'VIII secolo a.C., al periodo del turtanu Shamshi-Ilu (periodo di debolezza regale tra la morte di Adad-Nirari III e l'ascesa di Tiglat-pileser III), all'epoca di Tiglat-pileser III o di Sargon II. Pitture parietali decoravano le mura del vestibolo I, delle sale del trono e delle sale d'udienza XXIV e XLVII attorno al cortile C, nonché quelle degli ambienti attorno al cortile B. I contorni e i tratti che definiscono i particolari all'interno delle figure sono resi con linee nere; le superfici sono colorate di azzurro, bianco, nero, rosso, ocra, rosso chiaro, violetto.

In questo caso si tratta di una scena di omaggio e di sottomissione al sovrano. La scena è delimitata in alto da una linea, mentre in basso da un fregio con cerchi concentrici. Al centro è rappresentato il sovrano assiso su trono, rivolto verso destra, con in mano un lungo bastone (lancia?) e un elemento vegetale. Alle spalle del re sono rappresentati due eunuchi, seguiti da dignitari armati di mazze e archi. Di fronte al re una figura è rappresentata nell'atto di prostrarsi al suolo, affiancata da un alto dignitario che saluta il sovrano, seguito da un eunuco nella stessa posa. Seguono due uomini barbuti con le braccia piegate al ventre e un eunuco che introduce con il braccio sollevato i tributari. La *proskynesis* del dignitario che guida la processione dei tributari e il modo di stendere i colori datano l'affresco parietale e il complesso in cui è collocato al periodo di regno di Tiglatpileser III. Vd. MOORTGAT-CORRENS 1989, 241.

### Tav. 416



**Fonte dell'immagine:** DOLCE 2004, 129, fig. 11.

**Descrizione:** Dipinto murale proveniente dalla sala XLVII del palazzo di Til Barsip (h. 130 ca.), dell'VIII secolo a.C., ovvero databile al periodo del turtanu Shamshi-Ilu, oppure all'epoca di Tiglat-pileser III o di Sargon II. Un soldato assiro afferra per i capelli un beduino già ferito per tagliargli la testa con la sciabola, di fronte ad un uomo che solleva le mani in gesto di supplica. Alle sue spalle vi era un soldato assiro di cui rimane la parte destra del busto e il braccio sinistro sollevato. Sulla sinistra sono rappresentati degli eunuchi rivolti in direzione del sovrano. Alle spalle del soldato intento ad uccidere il prigioniero, vi è un altro soldato, con elmetto a puntale, rivolto verso sinistra, armato di arco e faretra che trattiene una donna. Quest'ultima ha le mani sollevate di fronte al viso in gesto di supplica e la testa chinata ed è affiancata da un'altra che tiene per mano un bambino. Le donne indossano delle tuniche ricchamente elaborate ed hanno le teste velate. Vd. MOORTGAT-CORRENS 1989, 241.

**Tav. 417**



**Fonte dell'immagine:** DOLCE 2004 128, fig. 10.

**Descrizione:** Dipinto murale (alto 1,50 m) dalla sala del trono XXIV del Palazzo del governatore di Til Barsip, data all'VIII secolo a.C., al periodo del turtanu Shamshi-Ilu oppure all'epoca di Tiglat-pileser III o di Sargon II. Sulla sinistra è rappresentato il sovrano, che indossa il fez, stante, rivolto verso destra, dove vi sono un soldato assiro che trattiene per la barba un prigioniero, seguito da un altro vinto e da un soldato. Tra le gambe dei personaggi vi sono teste mozzate di piccole dimensioni, di uomini barbuti. I prigionieri sono di dimensioni minori rispetto agli Assiri e indossano i loro abiti tipici e una fascia in testa. Vd. MOORTGAT-CORRENS 1989, 241.

**Tav. 418**



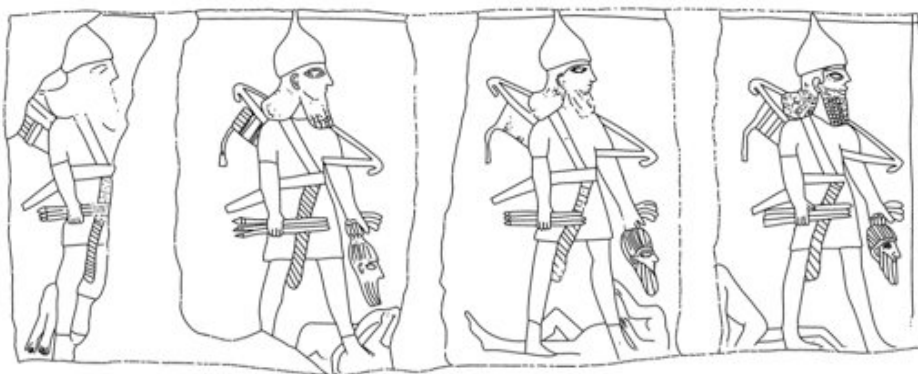
**Fonte dell'immagine:** BENOIT 2007, 382.

**Descrizione:** Disegno del dipinto parietale (pannello h) della sala XXIV del palazzo di Til Barsip, il cui calco è conservato al Louvre. Un eunuco introduce con la mano destra alzata dei prigionieri, seguito da due scribi (il primo scrive su una tavoletta, il secondo impiega uno stilo su una pergamena o un papiro). Il primo vinto è forse un bambino per le sue dimensioni ridotte, e ha le mani alzate in segno di supplica. Il secondo è di dimensioni pari a quelle degli Assiri e ha anch'egli le mani alzate, forse ammanettate. Queste due figure hanno capelli neri mossi, lunghi fino alle spalle e indossano una fascia sottile e decorata in testa. L'adulto ha anche una folta barba. Indossano delle tuniche lunghe smancate con i bordi decorati. Il colore della loro pelle è diverso rispetto a quella degli Assiri, tendente all'ocra scuro. Vd. BENOIT 2007, 383-385.

**Tav. 419**



**a**



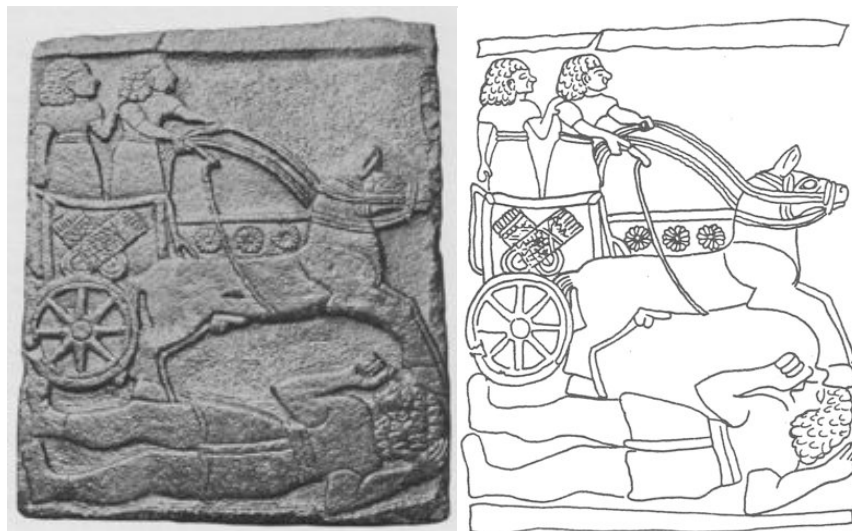
**b**

**Fonte dell'immagine:** a. MCEWANS 1937, fig. 10. b. HARRISON 2005, 26, fig. 1.

**Descrizione:** Serie di sette ortostati in calcare, decorati a rilievo, dell'VIII sec. a.C. (epoca di Tiglat-Pileser III?), scoperti presso una porta (Gateway VII) nel sito di Tell Ta'yinat/Kunulua (capitale del regno di Unqi/Patina nell'9 e 8 sec. a.C.) /Kinalia o Kullania (capitale provinciale assira a partire da Tiglat-Pileser III, vs. 738 a.C.) nella regione

dell'Amuq, sud est della Turchia, che rappresentano soldati in piedi, di profilo, rivolti verso destra. Hanno un aspetto assiro per la barba lunga e la capigliatura, gli elmi appuntiti, le tuniche corte con orlo centrale obliquo e frangiato. Hanno arco e faretra in spalla e frecce tenute nelle mani destre abbassate. Nella mano sinistra recano una testa mozzata con barba lunga, tenuta per i capelli. A terra vi sono i corpi nudi e decapitati dei vinti, che sono tra l'altro di dimensioni minori rispetto a quelle dei soldati. Vd. HARRISON 2005, 26. DOLCE 2004, 127.

**Tav. 420**



**Fonte dell'immagine:** AMADASI 1965, 21.3.

**Descrizione:** Ortostato da Tell Ta<sup>c</sup>yinat (Siria) del VIII sec. a.C., decorato con il motivo del carro che calpesta il nemico. Montati sul carro vi sono un auriga e un uomo, in posizione di trionfo, con la mano sinistra appoggiata alla spalla del guidatore, mentre l'altro braccio è disteso lungo il fianco. Entrambi hanno i capelli lunghi ricci e sono privi di barba. Il guidatore regge le redini e una frusta. Sulla cassa del carro vi sono due faretre incrociate, mentre sulla parte posteriore vi è lo scudo convesso. Il nemico disteso a terra è di grandi dimensioni, tanto che funge da piano di posa: la ruota del carro e le zampe dell'animale si appoggiano infatti al piede, al ginocchio e alla testa dell'uomo. Il vinto è a terra supino, con le braccia piegate verso la testa, l'una con il pugno chiuso, l'altra aperta. Indossa un gonnellino e pare avere una capigliatura simile a quella degli uomini su carro. Vd. AMADASI 1965, 81-82. MAZZONI 1997, 309.

**Tav. 421**



**Fonte dell'immagine:** DA EBLA A DAMASCO 1985, 275, fig. 166; 276, fig. 167.

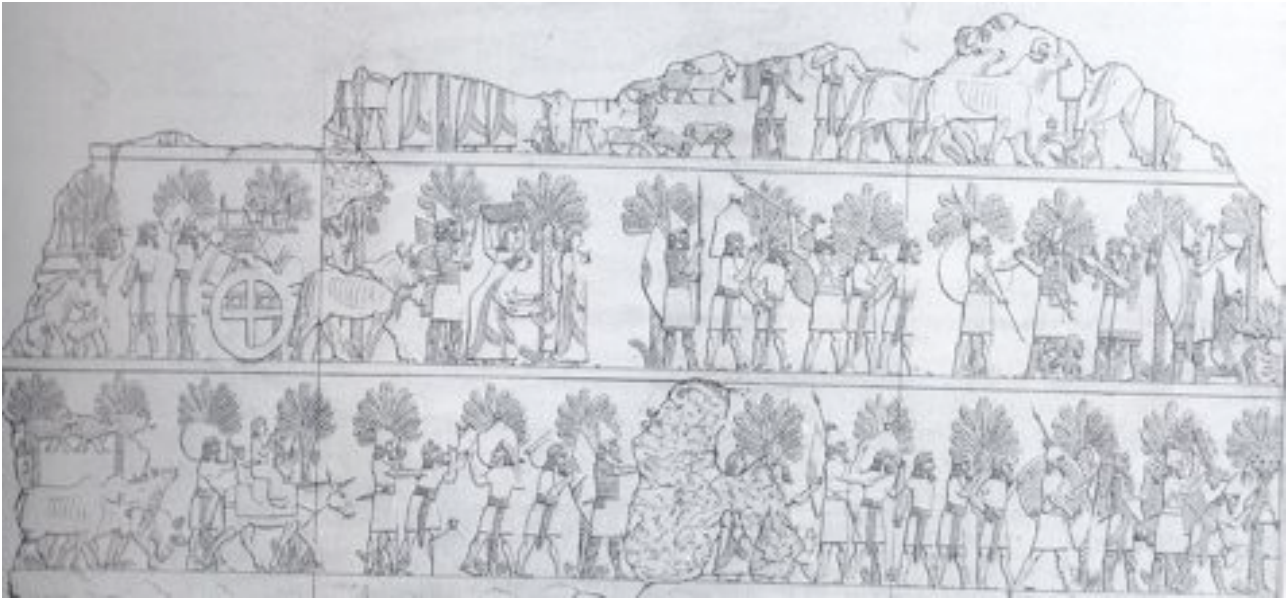
**Descrizione:** I "Piccoli Ortostati" del Palazzo di Tell Halaf del re Kapara, del VIII sec. a.C. decoravano, con un fregio di 178 lastre, il basamento esterno dell'edificio. Tra i soggetti vi sono scene di caccia, di pesca, animali e piante, scene di banchetto, divinità, creature mitologiche, animali fantastici e compositi. Forse decoravano in origine un edificio più antico, prima di essere riallestiti nella parte esterna del Palazzo insieme a rilievi con stile diverso.

-Fig. a: arciere sul cui petto il re Kapara incise il nome, proveniente dalla prima torre angolare Sud-Est sul muro ovest.

-Fig. b: guerriero, dalla quarta torre del muro est, armato di fionda, con gonnellino. Vd. DA EBLA A DAMASCO 1985, 275-276.

Assurbanipal (669-627/631 a.C.)

Tav. 422

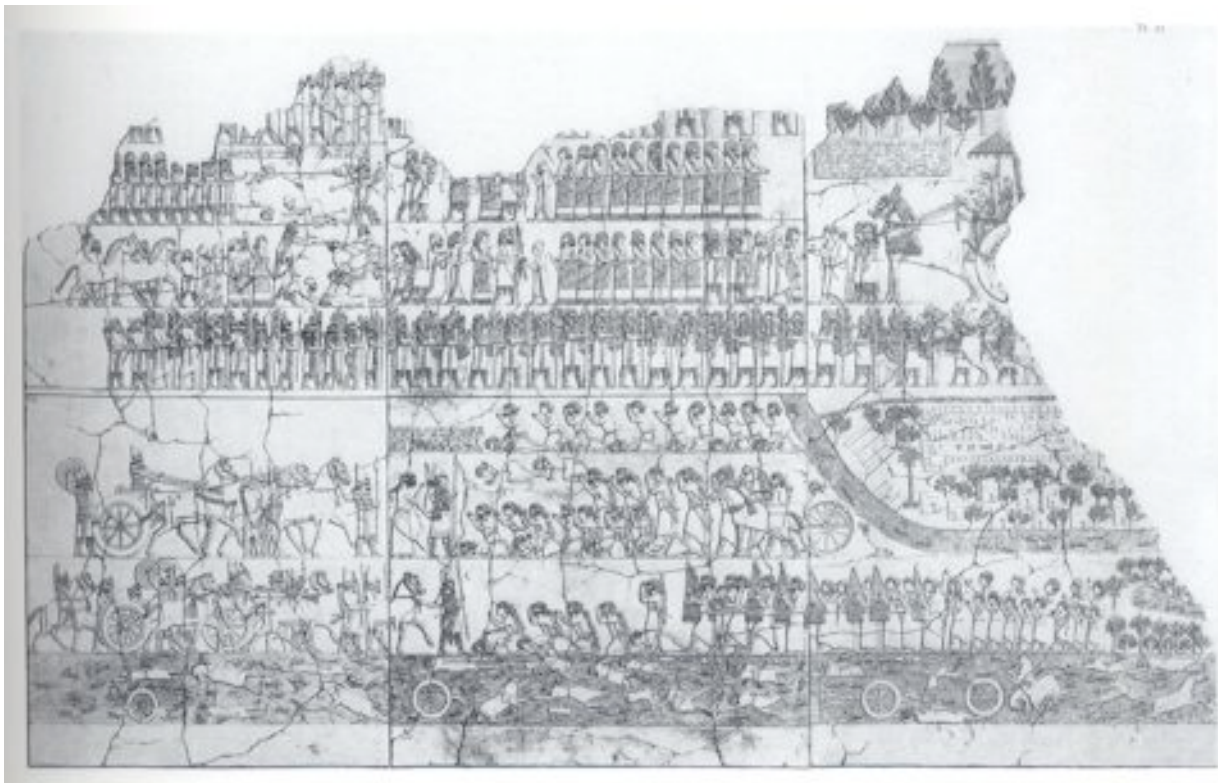


Fonte dell'immagine: MATTHIAE 1998, 95.

**Descrizione:** Disegno ricostruttivo ottocentesco della lastra decorata a rilievo 9 della sala XXVIII del palazzo Sud-Ovest di Ninive, conservato al British Museum. Si sono conservati tre registri con vinti e soldati assiri, durante una campagna nella Mesopotamia meridionale condotta da Assurbanipal. Le figure sono orientate prevalentemente verso destra. Il paesaggio è reso tramite palme disposte in modo paratattico. Sul registro superiore vi sono un vinto e un soldato rivolto verso sinistra, seguito da tre donne con un bambino. Vi sono poi un fante, due file di capridi disposti su due file, un altro assiro, un vinto, tre bovini, un altro uomo e forse un cammello. Sul registro centrale vi sono due carri carichi di mobilio trainati da buoi, un vinto con le mani legate dietro la schiena, un vinto che trasporta in spalla un vaso, due vinti che conducono gli animali. Seguono un fante assiro e tre donne: una reca in testa un bacino, un'altra fa bere da un otre un bambino, un'altra porta in spalla un sacco. Un soldato armato di lancia e di scudo è rappresentato alle spalle di un vinto che porta in spalla un pesante sacco, preceduto da un prigioniero con le mani legate dietro alla schiena, un soldato che minaccia con la lancia sollevata un vinto rivolto all'indietro verso di lui e un altro prigioniero che avanza. Un soldato con scudo e lancia in spalla parla con un arciere rappresentato nei pressi di un cumulo di teste, con alle spalle due scribi intenti a registrare il bottino. Seguono un soldato assiro e un altro inginocchiato presso un fuoco. Sul registro inferiore sono rappresentati in alto dei capridi non collocati su una linea di appoggio al di sopra di tre buoi. Un vinto con un sacco in spalla conduce un asino su cui sono montati una donna con due bambini. Un soldato sembra spingere un vinto intento a bere da un otre, guardato da un altro uomo in attesa forse di bere anch'egli. Un altro vinto reca in spalla un calderone. Un soldato assiro spingeva un'altra figura che non si è conservata seguita da donne: un bambino sembra tirare la tunica di una di queste richiedendo attenzione. Un soldato assiro con scudo e lancia spinge un vinto che trasporta un calderone, preceduto da altri tre prigionieri. Un altro soldato con scudo e lancia è alle spalle di due soldati che esibiscono teste mozzate e di un altro che deporre a terra un vaso insieme ad una pila di oggetti, tra cui un calderone.



a



b

**Fonte dell'immagine:** a: INVERNIZZI 1992b, 256, fig. 471; b: *ibid.*, 261, 262.

**Descrizione:** Lastre in alabastro dalla sala XXXIII del palazzo Sud-Ovest di Ninive, conservate al British Museum, che rappresentano la battaglia combattuta in Elam presso il fiume Ulai, vinta dagli Assiri nel 653 a.C. e l'uccisione del sovrano elamita Teumman (Tepti-huban-Insushnak) (fig. a, lastre 1-3); sul registro inferiore la resa della città elamita Madaktu, l'instaurazione del nuovo re Ummanigash sul trono elamita e sul registro superiore i supplizi perpetuati sui vinti al cospetto di Assurbanipal sul carro e degli ambasciatori urartei di Rusa ad Arbela (fig. b, lastre 4-6). Queste lastre sono datate al periodo compreso tra il 660 e il 650 a.C.. Assurbanipal fece rilavorare una duplice serie di lastre con le iscrizioni del nonno. Questa sala è l'unica sala dove i rilievi sono corredati da didascalie che ne certificano con certezza l'attribuzione. In totale le iscrizioni sono otto: quattro sulle lastre 1-3, e quattro sulle lastre 4-6. La scena dello scontro occupa più della metà inferiore di tre lastre vicine, a sinistra della porta, che è fiancheggiata da dei leoni alati. Sul registro inferiore delle lastre 1-3, è rappresentata la battaglia campale tra gli eserciti assiro ed elamita presso una piana compresa tra una collina, rappresentata sulla sinistra, e il fiume Ulai che scorre lungo il margine destro della lastra 3. I fanti, arcieri e lancieri assiri inseguono, colpendoli, i soldati elamiti giù per la collina, spingendoli verso destra in direzione del fiume. Al centro le truppe sono disposte su tre sottoregistri separati da una sottile linea, che costituisce il piano d'appoggio delle figure, ma non in assoluto: infatti i cadaveri dei vinti e le armi sono disposti liberamente sul terreno. Le linee orizzontali separano le scene e quindi i luoghi e i momenti, costituendo una sorta di guida alla lettura degli episodi che avvengono all'interno dell'evento rappresentato. La fruizione dell'opera dovrebbe procedere dal basso

verso l'alto. Gli Assiri sono più pesantemente armati rispetto agli Elamiti. Non vi sono Assiri rappresentati feriti o morti, ma essi sono tutti ritratti eretti o seduti in modo composto sui cavalli, rivolti generalmente verso destra, lungo la direttrice dell'attacco, nell'atto di inseguire, di colpire il nemico o di occuparsi dei corpi dei vinti, portando via o contando le teste degli sconfitti. Gli Elamiti, invece, sono raffigurati in fuga, distesi al suolo morti o in fin di vita, in posizioni contorte, rivolti confusamente in più direzioni, con le mani alzate in segno di disperazione, travolti dai cavalli e dai carri, non solo degli Assiri ma anche dei loro stessi compagni. Gli stessi cavalli elamiti sono rappresentati a terra con le zampe spezzate o portati via dalla corrente del fiume. L'impressione fornita da questa scena di combattimento corpo a corpo è quella di una grande confusione, di una violenza protratta nel tempo. La portata e la durata dell'evento sono suggerite dall'ammontare e dal ripetersi delle figure. L'evento della battaglia ha inizio con la discesa dei soldati giù per la collina e termina al margine destro con l'immagine dei corpi dei vinti distesi, trafitti da frecce, preda di avvoltoi o trascinati dalla corrente del fiume Ulai. La visione del fiume è rappresentata in una prospettiva dall'alto. L'acqua è stata modellata attraverso una serie di linee ondulate che terminano in piccole spirali a rendere il movimento. Al suo interno vi sono i corpi dei vinti (solo Elamiti), dei loro cavalli, le loro armi, che galleggiano tra i pesci. Il fiume svolge un ruolo importante anche a livello di composizione: da una parte, infatti, lega le due sequenze di rilievi, essendo presente in entrambe e trasportando gli stessi elementi (corpi di uomini, di animali, pezzi di carri...); dall'altra, li separa, essendo nella prima una banda che fluisce in senso verticale, mentre nella seconda in senso orizzontale. All'interno della scena di battaglia, ovvero del grande evento, si possono individuare una miriade di episodi, quanti sono le figure, ovvero i personaggi della storia, ognuno colto in un momento specifico. Vi sono però tra questi alcuni episodi particolari, evidenziati con vari accorgimenti dagli artisti che hanno lavorato le lastre: i principali sono quelli legati alle vicende del sovrano e del principe elamita e quelli relativi a due personaggi elamiti di alto rango, Ituni e Urtak. Tra i sistemi adottati per distinguerli all'interno del quadro complessivo dell'opera il principale è l'inserzione di didascalie, ma ve ne sono anche altri di tipo compositivo e figurativo/rappresentativo (come i gesti dei personaggi). L'episodio principale riguarda la vittoria assira sul re nemico Teumman. La storia raccontata in questi rilievi e negli annali è la seguente: il re elamita e suo figlio vedendo la disfatta del loro esercito fuggono con il carro, ma l'asse di questo si rompe. I due allora scappano verso una foresta nella speranza di potersi nascondere, ma i soldati assiri li braccano e uno di essi li cattura e li decapita. La testa mozzata del sovrano viene infine inviata come trofeo a Ninive. Il racconto inizia con la scena dei cavalli imbizzarriti e del cocchio reale rovesciato da cui penzolano il re, colpito da una freccia, e suo figlio, ritratti con i corpi piegati, a testa in giù, con le braccia a ciondoloni, sotto la pesante ruota. La corona del re è caduta al suolo. I quattro cavalli, feriti da frecce, sono raffigurati l'uno sull'altro, come incastrati tra loro. Le loro teste e le loro gambe, rivolte in direzioni opposte, si muovono confuse. La seconda scena è quella del principe che aiuta il padre a rialzarsi. Il re, ancora con la freccia infilzata, si è rimesso la corona, ma si solleva con fatica. Il figlio gli stringe la mano e cerca di trascinarlo via con forza. Le sue gambe sono aperte in un lungo passo, prossimo alla corsa. Tammariu ha il volto rivolto all'indietro e il braccio destro alzato e disteso: sembra indicare il carro. Questo gesto è stato interpretato come un elemento che guida lo spettatore a collegare i due momenti, a riconoscere nell'uno la causa dell'altro. È interessante notare come gli artisti scelsero di non ritrarre i due nell'atto della corsa, ma nel momento che la precede. L'immagine riesce comunque a rendere in modo sintetico l'idea, il momento della fuga; anzi ne riesce a preannunciare l'esito funesto, considerate le difficoltà, l'impaccio di partenza. Il principe è poi ritratto in piedi mentre punta l'arco nel tentativo disperato di difendere il padre, che, ferito dalla freccia, è inginocchiato a terra. Il re sembra nascondersi dietro il figlio e incitarlo a colpire, indicando con la mano i soldati assiri che avanzano davanti a loro minacciosi. L'iscrizione riporta le parole del sovrano spaventato: "Teumman, disperato, disse a suo figlio: Prendi l'arco!". Il re e il principe sono circondati da soldati assiri. È evidente che i due Elamiti non avranno scampo. Infatti di seguito è rappresentato un soldato assiro mentre colpisce con una mazza la testa del principe che, ormai definitivamente indifeso, leggermente piegato su se stesso e con i pugni contratti al petto, sta per cadere al suolo. Il cadavere decollato del principe è poi raffigurato sopra il corpo del re elamita, anch'egli a terra, ancora in vita, mentre un soldato assiro è piegato sopra di lui e gli taglia la testa, tenendola per i capelli. Nel frattempo un soldato vicino raccoglie la corona e le armi del sovrano sconfitto. La collocazione delle due scene di uccisione rispettivamente del principe e del re molto vicine tra loro, una sopra l'altra, facilita il riconoscimento dei personaggi. Sopra queste figure vi è questa iscrizione: "Teumman, re dell'Elam, che nella feroce battaglia era stato ferito. Tammariu, il suo figlio maggiore, lo prese per mano e per salvare le loro vite scapparono. Si nascosero nel mezzo di una foresta. Grazie all'incoraggiamento di Assur e di Ishtar li uccisi. Le loro teste tagliai l'uno di fronte all'altro". È da notare come la raffigurazione visiva non corrisponda alla versione testuale: infatti nella scena l'esecuzione è attribuita ad un soldato semplice, mentre nella didascalia al re assiro. Da una parte, dunque, l'uccisione per mano di un comune soldato sviscerava il valore del re elamita, non è che l'apice di un'umiliazione condotta lungo tutta la narrazione figurata; dall'altra, però, l'iscrizione ricorda che il merito rimane di Assurbanipal: il soldato è solo uno strumento del re. La posizione piegata e orientata verso sinistra dei due Assiri, impegnati l'uno a decapitare il re, l'altro a recuperarne la tiara e la faretra, è stata definita da Watanabe un "narrative signal" perché indirizza lo sguardo dello spettatore verso la scena successiva presente nel registro mediano più a sinistra, dove sono raffigurati due soldati che si allontanano, procedendo verso sinistra, esibendo le teste mozzate del re e del principe. Sul registro superiore sono raffigurati ancora una volta questi due soldati che mostrano le teste dei vinti regali ad altri uomini (forse prigionieri elamiti o alleati assiri), nei pressi di un cumulo di crani. Dopo l'identificazione del sovrano sconfitto, la testa viene trasportata in Assiria. Sulla sinistra in alto, su un carro elamita, guidato da un vinto, rivolto verso sinistra è montato insieme ad altri Assiri un soldato che mostra ancora una volta la testa del re elamita. Sopra il cocchio che trasporta la testa di Teumman un'epigrafe commenta:

“Testa di Teumman, re dell’Elam, che nel mezzo della battaglia un soldato comune del mio esercito tagliò. Loro la spedirono velocemente in Assiria per comunicarmi la buona notizia”. In questi rilievi sono presenti altri due episodi legati a due importanti personaggi elamiti. La prima vicenda è quella della capitolazione di Ituni, rappresentata anche nella sala I del Palazzo Nord, dove è corredata da un’iscrizione che afferma: “Ituni, il *šūt rēši* di Teumman, re dell’Elam, che aveva rivolto messaggi insolenti verso di me (Assurbanipal), vide il mio potente attacco, con la sua mano trasse il suo pugnale dalla sua cintura e tagliò il suo arco, il fidato compagno del suo braccio”. In questa scena, sull’ortostato del Palazzo Sud-Ovest, manca la didascalia, tuttavia si può riconoscere questo personaggio nell’atto di tagliare con un coltello il suo arco come simbolo di resa. Un soldato assiro però lo trattiene per i capelli, mentre con il braccio alzato e il coltello in mano sta per sgozzarlo. L’altro caso riguarda Urtak, membro della famiglia reale, raffigurato a terra, ferito da due frecce, mentre con il busto alzato è rivolto in direzione di un soldato assiro che sta in piedi di fronte a lui. Il soldato, seppur armato di lancia, non sembra in posizione d’attacco, ma piuttosto d’ascolto. L’iscrizione sopra l’ufficiale a terra commenta: “Urtak, parente di Teumman, che era stato ferito da una freccia, ma non era morto, chiamò un Assiro affinché gli tagliasse la testa (dicendo): Vieni, taglia la mia testa. Portala di fronte al re, tuo signore, e fatti un buon nome”. Per questo motivo Urtak nel rilievo indica con la mano il proprio collo. In queste due scene è raffigurato il senso d’impotenza degli alti quadri dell’esercito elamita, che si arrendono alla sconfitta ineluttabile dopo l’uccisione del re. Del resto questi episodi sono raffigurati accanto a quelli che raccontano le sventure del sovrano elamita, quindi in prossimità temporale e in una sorta di relazione causa-effetto. La linea di separazione tra i due registri superiori viene per due volte temporaneamente abolita: la prima volta, in alto, all’altezza del carro reale rovesciato, dove questa interruzione crea un unico spazio destinato alla narrazione della fuga del re prima su carro (della cui corsa è rappresentata solo la fine drammatica) poi a piedi. All’interno della medesima area trova posto, in basso, l’episodio della resa di Urtak. La linea è poi ripristinata nel passo in cui il principe elamita cerca di difendere il padre ed è di nuovo eliminata nel punto in cui è rappresentata l’uccisione del re. Si tratta dunque di pause nel racconto globale, distinte dal resto anche formalmente, dato che in questa sezione dei rilievi è applicata la narrazione continua. La studiosa C. Watanabe sostiene che tramite il “*continuous narrative*” l’osservatore sia motivato a leggere la storia come se fosse presente nell’avvenimento e quindi secondo il punto di vista dei protagonisti. Kaelin sostiene che la rappresentazione della battaglia di Til-Tuba sia stata influenzata dai rilievi egizi commemoranti la battaglia di Qadesh o quelli di Seti I, Ramses II e Ramses III. Questo studioso ha evidenziato “elementi pittorici” (la scena dei nemici guidati verso il fiume, colmo di cadaveri, il disordine della battaglia e i cavalli imbizzarriti) e una “struttura del racconto pittorico” (registri utilizzati per rappresentare diversi momenti non in continuità temporale) innovativi rispetto alla tradizione assira. Il registro superiore di queste lastre si è conservato solo in due punti. In base a quello che rimane, questa parte degli ortostati deve aver ospitato la raffigurazione del trionfo a Ninive, con le figure disposte su più fasce. La direzione di lettura, in base all’orientamento delle figure sopravvissute, deve esser stata da destra verso sinistra, nella direzione contraria rispetto a quella dei rilievi sottostanti. A destra si è conservato un frammento piuttosto grande del registro superiore, diviso in due sottoregistri, occupati da figure di profilo di uomini, tra cui qualche soldato assiro, e di donne, talvolta rappresentate con dei bimbi per mano. Questi potrebbero essere i prigionieri di guerra, oppure potrebbero rappresentare la popolazione di Ninive che assiste al trionfo del re. Sulla sinistra è stato riconosciuto l’episodio dei figli di Nabu-shuma-eresh, costretti a distruggere le ossa del padre sotto la minaccia dei soldati assiri. Le fonti testuali infatti raccontano: “Nabu-na’id e Bel-etir, figli di Nabu-shuma-eresh, il governatore di Nippur, il cui padre aveva incitato Urtak a lottare contro l’Assiria; le ossa di Nabu-shuma-eresh, che avevano portato da Gambalu in Assiria; queste ossa feci rompere ai suoi figli di fronte alla porta nel mezzo di Ninive”.

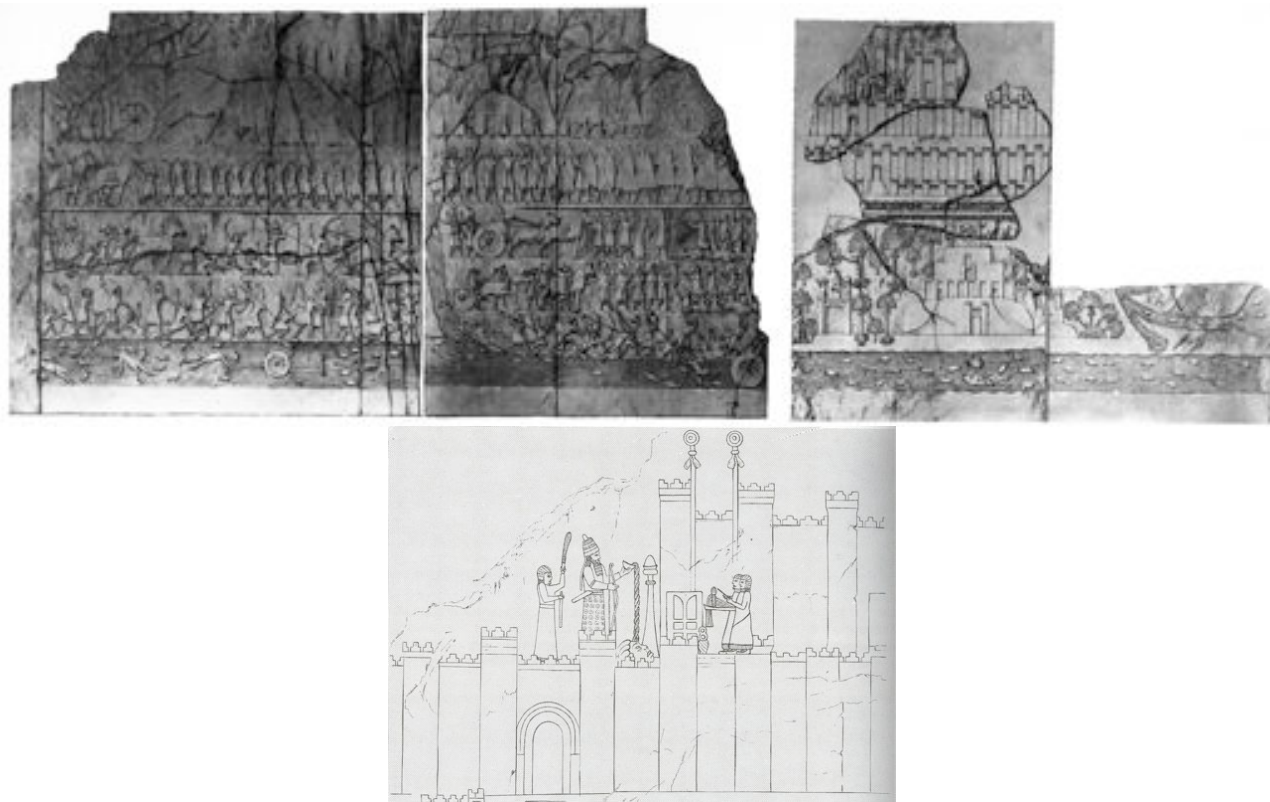
Fig. b: Gli ortostati 4-6 della sala XXXIII sono dedicati alla commemorazione delle cerimonie del trionfo conseguito dagli Assiri a Til Tuba. Le lastre sono divise in due da una fascia non decorata: nella parte inferiore sono rappresentati gli avvenimenti che seguirono la battaglia combattuta in Elam, presso la città di Madaku, mentre nella parte superiore è illustrata la celebrazione della vittoria in Assiria, presso la città di Arbela. Sulla lastra 6 è rappresentata la terra di Madaku, il cui nome è indicato dall’iscrizione inserita all’interno della città. La rappresentazione della città non fornisce solo lo sfondo all’evento, ma mostra al pubblico la ricchezza derivata dagli sforzi militari. Al di là della riva del fiume Ulai è rappresentata la popolazione di Madaku (uomini, donne, bambini, musicisti, soldati elamiti in ginocchio) che assiste alla presentazione del nuovo re accompagnato dalle truppe. La folla è disposta su tre sottoregistri, ed è rivolta verso Ummanigash, centro focale per tutti i personaggi rappresentati alle sue spalle o di fronte al nuovo sovrano. Al di sopra della figura del re l’iscrizione recita: “Ummanigash, il fuggitivo, servo che si sottomise a me. Al mio comando, il *šūt rēši* che avevo spedito con lui lo condusse con gioia a Susa e a Madaku e lo fece sedere sul trono di Teumman, che avevo sconfitto”. Non vi sono immagini di torturati o di prigionieri legati. Se si considera poi la sproporzione in difetto del numero di Assiri rispetto agli Elamiti, l’impressione è quella di una resa concordata. Gli Assiri sembrano benvenuti. Sulla metà superiore delle lastre è invece raffigurata la processione trionfale ad Arbela. In questa sezione gli ortostati sono divisi in quattro sottoregistri e si interrompono sulla destra, dove l’immagine del re Assurbanipal sul carro occupa l’altezza di due registri. Nella fascia inferiore è raffigurata una fila ordinata e regolare di Assiri, soldati e dignitari armati. Nella parte centrale, sulla lastra 6, il re sul carro assiste dall’alto insieme agli ambasciatori alle torture inflitte ai prigionieri di guerra. Sopra il cavallo del cocchio reale, al di sotto di una serie di alberi, l’iscrizione commenta: “Io, Assurbanipal, re del mondo, re d’Assiria, con l’incoraggiamento di Assur e Ishtar, miei signori, conquistai i miei nemici. Ottenni tutto ciò che speravo. Rusa, il re d’Urartu, seppa della forza di Assur, mio signore, e la paura del mio dominio lo sopraffecce; egli spedì i suoi nobili per informarsi della mia salute. Nel mezzo di Arbela Nabu-damiq e Umbadara, nobili dell’Elam, con tavolette con messaggi di insulti feci stare di fronte a loro”. Di fronte al carro reale,



davanti a due soldati sono rappresentati i delegati del re elamita che avevano trasmesso le richieste di estradizione, giudicate impertinenti da Assurbanipal al punto di muovere guerra contro l'Elam. Questi tengono in mano le tavolette con i messaggi di Teumman e le mostrano agli ambasciatori urartei. Seguono poi i soldati e i dignitari assiri e alcuni di essi assistono a delle torture che si svolgono sul margine sinistro. A questo punto ricompaiono i nobili urartei, divisi sui due registri, uno in alto, l'altro in basso, sullo stesso asse. Nel secondo registro, partendo dal basso, che si è meglio conservato, l'inviato del re Rusa guarda verso sinistra, con le mani leggermente alzate. Di fronte a lui due Assiri, tra cui un soldato, gli indicano un uomo con una testa umana appesa al collo. Nel registro sovrastante è ripetuta la medesima scena con un altro personaggio con una testa recisa legata al collo sotto lo sguardo dell'altro messo urarteo. Queste figure sono stati interpretate come Dunanu con la testa del sovrano elamita e Samgunu con la testa di Ishtar-nandi. Procedendo sulla sinistra, degli Assiri sono intenti a torturare altri nobili elamiti prigionieri: Mannu-ki-ahhe e Nabu-usalli. Più in alto due soldati sembrano rompere la mandibola ad un uomo: l'uno tira una corda legata alla mascella, l'altro trattiene il torturato, tirando la barba in senso opposto. In basso un Assiro tiene la testa di un uomo, mentre un altro gli taglia la lingua e un altro ancora lo tiene fermo per i piedi. Degli Assiri assistono alla scena sia sulla destra sia sulla sinistra dove vi sono anche due ambasciatori stranieri, che alzano le mani. Sul registro superiore due Assiri sono intenti a scorticare i corpi di due prigionieri tenuti fermi con delle corde fissate a dei pali. Anche in questo caso sulla sinistra vi sono spettatori assiri, mentre al di là dei torturati sulla destra è rappresentato un Assiro con una testa mozzata in mano che sembra portarla verso destra. Forse si tratta della testa poi raffigurata legata al collo dell'alleato di Teumman. Le fonti testuali recano memoria di questo episodio, descritto anche dall'iscrizione che però è in parte lacunosa: "(Mannu-ki-ahhe e Nabu-usalli) rivolsero grandi insulti contro Assur, il mio dio, mio creatore. Strappai le loro lingue, scorticai le loro pelli". Sull'ultimo registro in alto, poco conservato, era raffigurata una fila di nobili e di soldati assiri analoga a quella rappresentata nella fascia più in basso, anch'essi intervallati da alberi.

Vd. BAHRANI 2005, 115-119; BONATZ 2004, 93-101; FELDMAN 2004, 141-150; KAELIN 1999; MATTHIAE 1996a, 175-176; MIROSCHEDEJI 1990, 48-93; NADALI 2001-2003, 51-70; NADALI 2006; READE 1976, 97-106; READE 2004, 87-112; RUSSELL 1999, 156-176; WATANABE 2005, 103-114; WATANABE 2006, 81-104.

**Tav. 424**



**Fonte dell'immagine:** a: BARNETT 1976, pl. XXV; b: MOORTGAT-CORRENS 1989, 258.

**Descrizione:** Ortostati (5-9) decorati a rilievo dalla Sala I del Palazzo Nord di Ninive.

Le lastre sono divise in due fasce. Sulle lastre 5-7, in alto, sono rappresentati soldati assiri, orientati verso destra, disposti su tre registri, mentre in basso è rappresentata la battaglia combattuta presso il fiume Ulai. Le lastre in basso sono divise in due dal fiume che scorre verticalmente, separando la scena della battaglia da quella della sottomissione dell'esercito elamita ad Ummanigash, re imposto dagli Assiri sul trono elamita. In basso scorre il fiume le cui acque trasportano cadaveri e pezzi di carri tra i pesci. Sulla lastra 9 in alto è rappresentata una cerimonia svolta verosimilmente ad Arbela: Assurbanipal con arco in mano tenuto in posizione verticale e spada alla cinta versa una libagione sulla testa del nemico ucciso Teumman con alle spalle una figura con flabello e bastone, mentre di fronte vi

sono un incensiere, un altare e due sacerdoti che suonano l'arpa. Allo stesso modo sull'ortostato del piano superiore del Bit-hilani il re liba sui leoni abbattuti mentre dietro di lui stanno numerosi servitori con il suo cavallo da caccia e il suo equipaggiamento di armi (arco, faretra, spada), sempre di fronte a suonatori d'arpa e ad un tavolino e a un brucia profumi. Si vedono tre cinte murarie (tra le torri di quella superiore vi sono degli stendardi): la scena della libagione avviene presso la seconda. In basso scorre un fiume. Sulla fascia inferiore di questa lastra è rappresentata una struttura architettonica che potrebbe far pensare ad una ziqqurat, circondata da palme. Sulla sommità di un'altra struttura architettonica sulla sinistra sono rappresentate delle figure con le mani sollevate, rivolte verso sinistra. READE 2005, 21. MOORTGAT-CORRENS 1989, 257.

**Tav. 425**



**Fonte dell'immagine:** STROMMINGER 1963, tav. 241.

**Descrizione:** Registro superiore delle lastre B-C in alabastro (alt. 65, 5 cm), della sala S nel palazzo Nord di Ninive, conservate al British Museum. La composizione completa prevede tre registri su cui è rappresentata la celebrazione della vittoria. Su questo registro il re, disteso su una kline, sotto un pergolato di viti, solleva con la mano destra una coppa che ricorda quella della libagione sul capo di Teumman, mentre nell'altra mano tiene un fiore. Vicino a lui sulla sinistra, la regina Assur-Sharrat siede su un alto trono con poggia piedi, solleva con la mano destra una coppa mentre nell'altra abbassata tiene un bicchiere (simile a quello sollevato dai re nelle stele). Sulla destra l'arco e la faretra con le frecce sono posati su di un tavolino e vicino vi è il cavallo da battaglia. Di fronte ai sovrani vi è un tavolino su cui sono appoggiati dei beni. Appeso alla kline sembra esserci una sorta di collana e in basso un incensiere. Alle spalle del re e della regina vi sono due coppie di donne con ventagli. Alla sinistra delle donne alle spalle della regina vi è un altro incensiere. Da sinistra si avvicina una processione di servitori che portano vivande per il banchetto, a cui segue una sfilata di musicisti. All'estrema sinistra principi elamiti prigionieri servono al vincitore piatti per un banchetto. Il banchetto si svolge all'esterno in un giardino con piante di diverse specie, conifere, palme, bassi arbusti, vite. Forse queste potrebbero evocare il dominio su terre diverse (le palme per il sud babilonese, il basso arbusto per l'occidente, ecc.). In alto volano uccelli. Su un ramo superiore di un albero pende la testa di Teumman appesa con un anello. Vd. MOORTGAT-CORRENS 1989, 257-258.

Tav. 426



**Fonte dell'immagine:** STROMMINGER 1963, tav.237.

**Descrizione:** Lastra 3 a rilievo in calcare alabastrino, trovata nella sala F del palazzo Nord di Ninive, oggi al British Museum, decorata con la scena dell'assedio della città elamita Hamanu. Questa scena si trovava sul registro superiore di uno dei due vani minori della corte J del bitanu dedicati alla rappresentazione della campagna nell'Elam ("sala della Susiana") che era già stata celebrata in alcuni rilievi del Palazzo Sud-ovest. Soldati assiri sono intenti ad aprire una breccia all'interno del muro fortificato, altri cercano di salire con una scala sulle mura, mentre i nemici, tra i torrioni merlati, provano a difendersi scoccando frecce, ma sono molti i corpi che cadono trafitti e il fiume che costeggia la città ne porta via i cadaveri. Più a destra, sempre sulla fascia superiore gli abitanti della città si rifugiano e si nascondono in una palude, con fitti canneti, mentre i soldati assiri in alto sospingono in avanti prigionieri con le mani legate dietro la schiena, verso il sovrano che assiste dall'alto del cocchio reale. Sulla fascia inferiore vi è rappresentata la sfilata di vinti, disposti su due registri, rivolti verso sinistra.

Tav. 427



**Fonte dell'immagine:** INVERNIZZI 1992b, 264

**Descrizione:** Lastra 17 della sala M del palazzo Nord di Ninive, conservata al British Museum, su cui è rappresentato l'assedio di una città in Egitto. Alcuni Assiri salgono con delle scale sulle mura, altri smantellano le fortificazioni, un soldato incendia la porta urbana, mentre gli arcieri scoccano frecce. Dalle mura precipitano nemici colpiti, mentre i vinti

si allontanano dalla città. La teoria di prigionieri è chiusa da soldati assiri che scuotono teste mozzate. Tra i prigionieri vi sono uomini nudi, con le mani legate e donne. Sulla destra avanzano famiglie con i loro beni. Sulla lastra adiacente (18) la sfilata dei vinti era disposta su tre registri, con le figure orientate verso sinistra. In basso scorre un fiume con pesci e granchi.

**Tav. 428**



**Fonte dell'immagine:** STROMMINGER 1963, tav. 242.

**Descrizione:** Lastra 12 dalla sala L dal palazzo Nord di Ninive, dedicata alle battaglie combattute da Assurbanipal contro gli Arabi. Le figure sono disposte su tre registri separati da spessi listelli. I soldati sono orientati verso sinistra. Gli Assiri combattono a piedi, su carro, e a cavallo. Gli Arabi, montati su dromedari, nella loro fuga investono i loro uomini. Sulla lastra 9 invece è rappresentato l'attacco agli insediamenti arabi e l'incendio delle loro tende. MATTHIAE 1996 b, 186.

**Tav. 429**



**Fonte dell'immagine:** MATTHIAE 1996 a, fig. 9.12.

**Descrizione:** Lastra lavorata a rilievo (A), conservata al Louvre, dalla Sala S' del palazzo Nord di Ninive, su cui è rappresentata la sottomissione dell'elamita Ummanaldas III ad Assurbanipal, la cui figura, montata sul carro, sulla destra, è andata perduta. Nel registro centrale vi era sotto un coronamento di colline la conquista di una città elamita il cui nome è andato perduto nella didascalia cuneiforme, da cui si allontanavano su due registri sovrapposti i profughi e i prigionieri in marcia verso destra, interrotti da un fiume rappresentato in posizione verticali. Nel settore inferiore il re sul carro sulla sinistra passava in rassegna i prigionieri caldei disposti anche qui su due file, sopra un corso fluviale. Per quanto concerne la scena con Ummanaldas, essa è racchiusa tra due file composte da piante alternate ad arbusti. Sulla sinistra vi erano tre Elamiti in piedi con le mani sollevate di fronte al viso e i palmi rivolti verso l'alto in segno di sottomissione. Seguono due file sovrapposte di uomini prostrati a terra; quindi vi sono due eunuchi assiri e Ummanaldas, anch'egli prostrato a terra. Vi sono poi un uomo barbuto in piedi, un soldato assiro con la mano sollevata che introduce i vinti e soldati assiri. MATTHIAE 1996 a, 187-188.

## Abbreviazioni\*

<i>AfO</i>	Archiv für Orientforschung (Berlin, Graz, Horn, Wien)
<i>AJA</i>	American Journal of Archaeology (Princeton/Baltimore 1897-)
ANEP	PRITCHARD J.B., <i>Ancient Near East in Pictures, relating to the Old Testament</i> , Princeton 1969
ARI	GRAYSON A.K., <i>Assyrian Royal Inscriptions</i> , voll. I-II, Wiesbaden 1972-76
ARM	Archives royales de Mari (Paris)
BASOR	Bulletin of the American Schools of Oriental Research (Cambridge)
Borger Esarh	BORGER R., <i>Die Inschriften Asarhaddons, Königs von Assyrien</i> , Graz 1956
CAD	The Assyrian Dictionary of the Oriental Institute of the University of Chicago (Chicago 1956-)
Craig ABRT	CRAIG J.A., <i>Assyrian and Babylonian Religious Texts</i> , Leipzig 1885-1887
CT	Cuneiform Texts from Babylonian Tablets in the British Museum (London 1896-.)
EA	KNUDTZON J.A., <i>Die El-Amarna-Tafeln (VAB II)</i> , Leipzig 1915.
etcsl	The Electronic Text Corpus of Sumerian Literature, Faculty of Oriental Studies, University of Oxford: <a href="http://etcsl.orinst.ox.ac.uk/">http://etcsl.orinst.ox.ac.uk/</a>
Ebeling Handerhebung	EBELING E., <i>Die akkadische Gebetsserie Šu-ila "Handerhebung"</i> , Berlin 1953
<i>JAOS</i>	Journal of the American Oriental Society (New Haven)
<i>JCS</i>	Journal of Cuneiform Studies (Cambridge 1947-.)
<i>JEA</i>	Journal of Egyptian Archaeology (London 1914-)
<i>JNES</i>	Journal of Near Eastern Studies (Chicago 1942-)
KAR	EBELING E., <i>Keilschrifttexte aus Assur religiösen Inhalts I/II</i> (1919; 1923)
Lie Sar	LIE A.G., <i>The Inscriptions of Sargon II</i> , Paris 1929
MARI	Mari Annales de Recherches Interdisciplinaires (Paris 1982-)
<i>NABU</i>	Nouvelles Assyriologiques Brèves et Utilitaires (Paris 1987-)
OECT	Oxford Editions of Cuneiform Texts (Oxford 1923-)
OIP	Oriental Institute Publications (Chicago 1924)
R	RAWLINSON H. <i>et alii</i> , <i>The Cuneiform Inscriptions of Western Asia</i> , I-V, London 1861-1909
<i>RA</i>	Revue d'Assyriologie et d'Archéologie Orientale (Paris 1921-)
<i>RIA</i>	Reallexikon der Assyriologie (Berlin-Leipzig, Berlin-New York)

---

\* Le abbreviazioni seguono gli standard del Register Assyriologie della rivista *Archiv für Orientforschung*

Rost Tigl.	ROST P., <i>Die Keilschrifttexte Tiglat-Pileasers III</i> , Leipzig 1893
SAA	State Archives of Assyria (Helsinki 1987-)
STEM I	AA.VV., <i>Storia d'Europa e del mondo mediterraneo. Il mondo antico</i> , Padova 2006
Streck Asb	STRECK M., <i>Assurbanipal imd die letzten assyrischen Konige</i> , Leipzig 1916
TCL	Textes cunéiformes, Musées du Louvre (Paris 1910-)
Thomson Esarh.	THOMSON R.C., <i>The Prisms of Esarhaddon and of Ashurbanipal found at Niniveh</i> , London 1927-1928
VAB	Vorderasiatische Bibliothek (Leipzig 1907-)
Winckler sar.	WINCKLER H., <i>Die Keilschrifttexte Sargons</i> , Leipzig 1889.
ZA	Zeitschrift für Assyriologie und verwandte Gebiete, und Vorderasiatische Archäologie (Leipzig, Berlin 1886-)

## Bibliografia

- ABUSCH 2001  
ABUSCH T., "The Development and Meaning of the Epic of Gilgamesh: An Interpretive Essay", *JAOS* 121 n. 4 (2001), 614-622.
- ABUSCH 2002  
ABUSCH T., *Mesopotamian Witchcraft: Toward a History and Understanding of Babylonian Witchcraft Beliefs and Literature*, Leiden-Boston-Koln 2002.
- AKKERMANS – SCHWARTZ 2003  
AKKERMANS P.M.M.G. – SCHWARTZ G.M. (eds.), *The Archaeology of Syria. From Complex Hunter-Gatherers to Early Urban Societies (ca. 16000-300 BC)*, Cambridge 2003.
- ALBENDA 1983  
ALBENDA PAULINE, *A Mediterranean Seascape from Khorsabad*, Monographic Journal of the Near East 3.3, Malibu 1983.
- ALBENDA 1998  
ALBENDA P., *Monumental Art of the Assyrian Empire: Dynamics of Composition Styles*, Monographic Journal of the Near East 3.3, Malibu 1998.
- ALBERTI *et alii* 2011  
ALBERTI BENJAMIN – FOWLES SEVERIN – HOLBRAAD MARTIN – MARSHALL YVONNE – WITMORE CHRISTOPHER (eds.), "Worlds Otherwise: Archaeology, Anthropology, and Ontological Difference", *Current Anthropology* 52/6 (2011), 896-912.
- ALBREKTSON 1967  
ALBREKTSON B., *History and the Gods: An Essay on the Idea of Historical Events as Divine Manifestation in the Ancient Near East and in Israel*, CBOT 1, Lund 1967.
- ALCOCK *et alii* 2001  
ALCOCK S.E. – D'ALTROY T.N. – MORRISON K.D. – SINOPOLI C.M. (eds.), *Empires, Perspectives from Archaeology and History*, Cambridge 2001.
- AL-GAILANI WERR 1988  
AL-GAILANI WERR L., *Studies in the Chronology and Regional Styles of Old Babylonian Cylinder Seals*, Bibliotheca Mesopotamica 23, Malibu 1988.
- AL-GAILANI WERR 1992  
AL-GAILANI WERR L. (ed.), *Old Babylonian Cylinder Seals from the Hamrin*, London 1992.
- AL-GAILANI WERR 2002  
AL-GAILANI WERR L. (ed.), *Of Pots and Plans: Papers on the Archaeology and History of Mesopotamia and Syria Presented to David Oates in Honor of His 75<sup>th</sup> Birthday*, London 2002.
- ALGAZE 1993  
ALGAZE G., *The Uruk World System. The Dynamics of Expansion of Early Mesopotamian Civilization*, Chicago-London 1993.
- ALGAZE 2001  
ALGAZE G., "The Prehistory of Imperialism. The Case of Uruk Period Mesopotamia", in M. ROTHMAN (ed.), *Uruk Mesopotamia & its Neighbors: Cross-Cultural Interactions in the Era of State Formation*, Santa Fe 2001, 27-83.
- AL-RAWI 1990  
AL-RAWI F.N.H., "Tablets from the Sippar Library. I. The Widner Chronicle": A Supposititious Royal Letter concerning a Vision", *Iraq* 52 (1990), 1-13.
- ALSTER 2003/2004  
ALSTER B., "Images and Text on the *Stele of the Vultures*", *AfO* 50 (2003/2004), 1-9.
- AMADASI 1965  
AMADASI M.G., *L'iconografia del carro da guerra in Siria e in Palestina*, Roma 1965.
- AMIET 1966  
AMIET P., *Elam*, Auvers sur-Oise 1966.
- AMIET 1972a  
AMIET P., "Les statues de Manishtusu, roi d'Agadé", *RA* 66 (1972), 97-109.
- AMIET 1976  
AMIET P., *L'art d'Agadé au Musée du Louvre*, Parigi 1976.
- AMIET 1977b  
AMIET P., "Pour une interprétation nouvelle du répertoire iconographique de la glyptique d'Agadé", *RA* 71, n. 2 (1977), 107-116.
- AMIET 1979  
AMIET P., "L'iconographie archaïque de l'Iran. Quelques documents nouveaux", *Syria* 56 (1979), 333-52.

- AMIET 1986  
AMIET P., “Le problème de l’iconographie divine en Mésopotamie dans la glyptique antérieure à l’époque d’Agadé”, *CMAO* 1 (1986), 1-65.
- AMIET 1992  
AMIET P., *Corpus des cylindres de Ras Shamra-Ougarit II. Sceaux-cylindres en hématites et pierres diverses*, Paris 1992.
- AMIET 1994  
AMIET P., *L’Arte antica del Vicino Oriente*, Milano 1994.
- AMIET 2005  
AMIET P., “Les sceaux de l’administration princière de Suse à l’époque d’Agadé”, *RA* 99 (2005), 1-12.
- ANDREAU *et alii* 2000  
ANDREAU J. – BRIANT P. – R. DESCAT (éd.), *Économie antique: La guerre dans les économies antiques*, Entretiens d’archéologie et d’histoire, Toulouse 2000.
- ANNUS 2002  
ANNUS AMAR, *The God Ninurta in the Mythology and Royal Ideology of Ancient Mesopotamia* (State Archives of Assyria Studies 14), Helsinki 2002.
- ANNUS 2010  
ANNUS A., “The Marduk Ordeal and Two Babylonian Omens”, *NABU* 4 (2010), 102-104.
- ANTONOVA 1992  
ANTONOVA E., “Images on Seals and the Ideology of the State Formation Process”, *Mesopotamia* 27 (1992), 77-87.
- A. P. 1974  
A. P., “La statue d’Ur-Ningirsu”, *Syria* 51, 3/4 (1974), 367.
- ARCHI 1998  
ARCHI A., “Two Heads for the King of Ebla”, in M. LUBETSKI – C. GOTTLIEB – S. KELLER (eds.), *Boundaries of the Ancient Near Eastern World. A Tribute to Cyrus H. Gordon*, Sheffield 1998, 386-396.
- ARCHI 2006  
ARCHI ALFONSO, “Ebla e la Siria del III millennio a.C.”, in *STEM* I/I, 2006, 655-682.
- ARCHI – BIGA 2003  
ARCHI ALFONSO – BIGA GIOVANNA MARIA, “A Victory over Mari and the Fall of Ebla”, *JCS* 55 (2003), 1-44.
- ARNHEIM 1954  
ARNHEIM R., *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, Berkley-Los-Angeles 1954 (Trad. It. *Arte e percezione visiva*, Milano 2004<sup>19</sup>)
- ARNOLD – WEISBERG 2002  
ARNOLD BILL T. – WEISBERG DAVID B., “Delitzsch in Context”, *Journal of Biblical Literature* 121.3 (2002), 441-457.
- ARNOLD – WEISBERG 2004  
ARNOLD BILL T. – WEISBERG DAVID B., “Delitzsch in Context”, in J. HAROLD ELLENS – LEBORAH L. ELLENS – LOLF P. KNIERIM – ISAAC KALIMI (eds.), *God’s Word for Our World*, vol. II, London-New York 2004, 37-45.
- ARO – WHITING 2000  
ARO SANNA – WHITING ROBERT (eds.), *The Heirs of Assyria: Proceedings of the Opening Symposium of the Assyrian and Babylonian Intellectual Heritage Project, Held in Tvärminne Finland, October 8-11, 1998*, Melammu Symposia 1, The Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki 2000.
- ARUZ 2003  
ARUZ JOAN – WALLENFELS R., *The Art of the First Cities: The Third Millennium BC from the Mediterranean to the Indus*, New York 2003.
- ATAÇ 2007  
ATAÇ M.-A., “The *melammu* as Divine Epiphany and Usurped Entity”, in JACK CHENG – MARIAM H. FELDMAN (eds.), *Ancient Near East Art in Context: Studies in Honor of Irene J. Winter* (Culture and History of the Ancient Near East 26), Leiden-Boston 2007, 295-313.
- ATAÇ 2010  
ATAÇ M.-A., *The Mythology of Kingship in Neo-Assyrian Art*, Cambridge-New York 2010.
- AUERBACH 1989  
AUERBACH E., “Emphasis and Eloquence in the Reliefs of Tiglat-Pileser III”, *Iraq* 51 (1989), 79-84.
- AVERBECK 2003  
AVERBECK R.E., “Myth, Ritual and Order in Enki and the World Order”, *JAOS* 123 (2003), 757-771.



- AYISH 1976  
AYISH ABDUL-HADI, “Bassetki Statue with an Old Akkadian Royal Inscription of Naram-Sin of Agade (BC 2291-2255 BC)”, *Sumer* 32 (1976), 63-75.
- AZIZE – WEEKS 2007  
AZIZE J. – WEEKS N., *Ghilgameš and the World of Assyria. Proceedings of the Conference Held at Mandelbaum House, The University of Sidney, 21-23 July 2004* (Ancient Near Eastern Studies Supplement 21), Leuven-Paris-Dudley 2007.
- BACHELOT 1991  
BACHELOT L., “La fonction politique des reliefs néo-assyriens”, in DOMINIQUE CHARPIN – FRANCIS JOANNÈS (éd.), *Marchands, diplomates et empereurs: études sur la civilisation mésopotamienne offertes à Paul Garelli*, Paris 1991, 109-128.
- BAHRANI 2003a  
BAHRANI Z., *The Graven Image. Representation in Babylonia and Assyria*, Philadelphia 2003.
- BAHRANI 2004  
BAHRANI Z., “The King’s Head”, *Iraq* 66 (2004), 115-119.
- BAHRANI 2008  
BAHRANI Z., *Rituals of War. The Body and Violence in Mesopotamia*, New York 2008.
- BARNETT 1975  
BARNETT R.D., *A Catalogue of the Nimrud Ivories*, London 1975.
- BARNETT 1976  
BARNETT R.D., *Sculptures from the North Palace of Ashurbanipal at Niniveh (668-627 B.C.)*, London 1976.
- BARNETT – FALKNER 1962  
BARNETT R.D. – TALKNER M. (eds.), *The Sculptures of Aššur-našir-apli II (883-859 BC), Tiglat-pileser III (745-727 BC), Esarhaddon (681-669 BC) from the Central and SW Palaces at Nimrud*, London 1962.
- BARNETT et alii 1998  
BARNETT R.D. – RLEIBTREU E. – EURNER G. (eds.), *Sculptures from the Southwest Palace of Sennacherib at Niniveh*, London 1998.
- BARRELET 1959  
BARRELET M.T., “Notes sur quelques sculptures mésopotamiennes de l’époque d’Akkad”, *Syria* 36 (1959), 20-37.
- BARRELET 1968a  
BARRELET M.T., *Figurines et reliefs en terre cuite de la Mésopotamie antique*, Paris 1968.
- BARRELET 1968b  
BARRELET M.T., “Remarques sur une découverte faite à Tell al Rimah. Face de Humbaba et conventions iconographiques”, *Iraq* 30 (1968), 206-214.
- BARRELET 1970  
BARRELET M.T., “Peut-On Remettre en question la Restitution Matérielle de la Stèle des Vautours?”, *JNES* 29 (1970), 233-258.
- BASKINS 2009  
BASKINS C., *The Triumph of Marriage. Painted Cassoni of the Renaissance*, Boston 2009.
- BEAULIEU 1992  
BEAULIEU A., “A Note on the River Ordeal in the Literary Text Nebuchadnezzar King of”, *NABU* 77 (1992).
- BECKER 1993  
BECKER A., *Uruk. Kleinfunde I. Stein*, in P. VON ZABERN (ed.), *Ausgrabungen in Uruk-Warka Endberichte* 6, Mainz am Rhein 1993.
- BELLOTTI 1986  
BELLOTTI ENZO, “Il tema dei personaggi a gambe incrociate nella glittica della Siria e i Dodici Dei di Yazilikaya”, *Vicino Oriente VI* (1986), 95-129.
- BENOIT 2007  
BENOIT A., *Art et archéologie: les civilisations du Proche-Orient ancien*, Paris 2007.
- BIDMEAD 2002  
BIDMEAD J., *The akītu Festival. Religious Continuity and Royal Legitimation in Mesopotamia*, New Jersey 2002.
- BIGA 2006  
BIGA MARIA GIOVANNA, “La Mesopotamia e la Siria nel Medio Bronzo”, in STEM I/I, 2006, 63-123.
- BLACK – GREEN – RICKARDS 1992  
BLACK J. – GREEN A. – RICKARDS T., *Gods, Demons, and Symbols of Ancient Mesopotamia: An Illustrated Dictionary*, London 1992.

- BLACK *et alii* 2004  
BLACK J. – CUNNINGHAM G. – ROBSON E. – ZÓLYOMI G. (eds.), *The Literature of Ancient Sumer*, Oxford 2004.
- BLOCHER 1994  
BLOCHER FELIX, “Das Thronpedest Sargons II”, in PETER CALMEYER – KARL HECKER – LIANE JAKOB-ROST – C. B. F. WALKER (Hrsgg.), *Beiträge zur Altorientalischen Archäologie und Altertumskunde. Festschrift für Barthel Hrouda zum 65. Geburtstag*, Wiesbaden 1994, 11-18.
- BOEHMER 1965  
RAINER M. BOEHMER, *Die Entwicklung der Glyptik während der Akkad-Zeit*, Berlin 1965.
- BOESE 1971  
BOESE J., *Altmesopotamische Weihplatten. Eine sumerische Denkmalsgattung des 3. Jahrtausend v. Chr.*, Berlin-New York 1971.
- BOHRER 2003  
BOHRER N., *Orientalism and Visual Culture: Imagining Mesopotamia in Nineteenth Century Europe*, Cambridge-New York 2003.
- BONATZ 2004  
BONATZ DOMINIK, “Ashurbanipal’s Headhunt: an Anthropological Perspective”, *Iraq* 66 (2004), 93-101.
- BORGER 1956  
BORGER R. 1956, *Die Inschriften Assrhaddons, Königs von Assyrien (AfO Beiheft IX)*, Wien 1956.
- BORGER 1971  
BORGER R., “Gottesbrief”, *RIA* III/8 (1971), 575-576.
- BOTTA – FLANDIN 1849  
BOTTA P. E. – FLANDIN M. E., *Monument de Ninive*, Paris 1849.
- BOTTÉRO 1973  
BOTTÉRO J., “Notes sur le feu dans les textes mésopotamiens”, in Centre de recherche sur le Proche-Orient (édd.), *Le feu dans le Proche-Orient antique. Aspects linguistiques, archéologiques, technologiques, littéraires. Actes du Colloque de Strasbourg (9 et 0 juin 1972)* (Travaux sur le Proche-Orient et la Grèce antiques 1), Leiden 1973, 9-30.
- BOTTÉRO 1975  
BOTTÉRO J., “Le pouvoir royal et ses limitations d’après les textes divinatoires”, in Anonim (ed.), *La voix de l’opposition en Mesopotamie*, Colloque organisé par l’Institut des Hautes Etudes de Belgique 19 et 20 mars 1973, Bruxelles 1975, 119-165.
- BRADSHAW – HEAD 2012  
BRADSHAW JEFFREY M. – HEAD RONAN JAMES, “The Investiture Panel at Mari and Rituals of Divine Kingship in the Ancient Near East”, *Studies in the Bible and Antiquity* 4 (2012), 1-42.
- BRANDES 1979  
BRANDES M.A., *Siegelabrollungen aus den archaischen Bauschichten in Uruk-Warka* (FAOS Freiburg Altorientalischen Studien 3), Wiesbaden 1979.
- BRAUN-HOLZINGER 1987-1990  
BRAUN-HOLZINGER E.A., s.v. *Löwenadler*, in *RIA* 7 (1987-1990), 94-97.
- BREITSCHNEIDER *et alii* 2009  
BREITSCHNEIDER JOACHIM – VAN VYVE ANNE-SOPHIE – JANS GRETA, “War of lords. The battle of chronology. Trying to recognize historical iconography in the 3rd millennium glyptic art in seals of Ishqi-Mari and from Beydar”, *Ugarit-Forschungen* 41 (2009), 5-28.
- BRINKMAN 1997  
BRINKMAN J. A., “Unfolding the Drama of the Assyrian Empire”, in S. PARPOLA – RPOLA HITING (eds.), *Assyria 1995*, Proceedings of the 10th Anniversary of the Neo-Assyrian Text Project, Helsinki, 7-11 September 1995, Helsinki 1997, 1-16.
- BRISCH 2008  
BRISCH N. (ed.) 2008, *Religion and Power: Divine Kingship in the Ancient World and beyond*, OIS 4, Chicago.
- BRYAN 1996  
BRYAN BETSY M., “Art, Empire and the End of the Late Bronze Age”, in J.S. COOPER – M. SCHWARTZ (eds.), *The Study of the Ancient Near East in the Twenty First Century. The William Foxwell Albright centennial conference*, Winona Lake 1996, 33-79.
- BRÜSCHWEILER 1987  
BRÜSCHWEILER F. 1987, *Inanna. La deesse triomphante et vaincue dans la cosmologie sumerienne: Recherche lexicographique* (Les Cahiers du Centre d’ Étude du Proche-Orient Ancien 4), Leuven 1987.

- BUCCELLATI 1993  
BUCCELLATI G., "Through a Tablet Darkly. A Reconstruction of Old Akkadian Monuments Described in Old Babylonian Copies", in M.E. COHEN – D.C. SNELL – D. B. WEISBERG (eds.), *The Tablet and the Scroll, Near Eastern Studies in Honor of William W. Hallo*, Bethesda 1993, 58-71.
- BUCHANAN 1966  
BUCHANAN B., *Catalogue of Ancient Near Eastern Seals in the Ashmolean Museum I. Cylinder Seals*, Oxford 1966.
- BUCHANAN 1972  
BUCHANAN B., "An Extraordinary Seal Impression of the Third Dynasty of Ur", *JNES* 31 (1972), 96-101.
- BUCHANAN 1981  
BUCHANAN B., *Early Near Eastern Seals in the Yale Babylonian Collection*, New Haven-London 1981.
- BUNNENS 1997  
BUNNENS, GUY, "Til Barsip under Assyrian Domination: A Brief Account of the Melbourne University Excavations at Tell Ahmar", in S. PARPOLA – R. POLA – HITING (eds.), *Assyria 1995. Proceedings of the 10th Anniversary of the Neo-Assyrian Text Project*, Helsinki, 7-11 September 1995, Helsinki 1997, 17-28.
- BUDGE 1914  
BUDGE E.A.W., *Assyrian Sculptures in the British Museum: Reign of Ashur-nasir-pal, 885-860 BC*, London 1914.
- BUTTERLIN 2003  
BUTTERLIN PASCAL, *Les temps proto-urbains de Mésopotamie. Contacts et acculturation à l'époque d'Uruk au Moyen-Orient*, Paris 2003.
- CAGNI 1969  
CAGNI L., *L'epopea di Erra*, Roma 1969.
- CAGNI 1977  
CAGNI L., *The poem of Erra*, Malibu 1977.
- CAMPAGNO 2004  
CAMPAGNO MARCELO, "In the Beginning Was War: Conflict and the Emergence of the Egyptian State", in S. HENDRICKX – NDRICFRIEDMAN – IEDMACIALOWICZ (eds.), *Egypt at its Origins. Studies in Memory of Barbara Adams, Proceedings of the International Conference "Origins of the State. Predynastic and Early Dynastic Egypt, Krakow, 28th August-1st September 2002* (Orientalia Lovaniensia Analecta 138), Leuven-Paris-Dudley 2004, 689-703.
- CANBY 2001  
CANBY J.V., *The 'Ur-nammu' Stela* (University Museum Monograph 110), Philadelphia 2001.
- CANEPA 2010  
CANEPA MATTHEW P., "Technologies of Memory in Early Sasanian Iran: Achaemenid Sites and Sasanian Identity", *AJA* 114/4 (2010), 563-596.
- CAPOMACCHIA – RIVAROLI 2008  
CAPOMACCHIA ANNA MARIA – RIVAROLI MARTA, "The Knowledge of Tradition: a Textual and Iconographic Interpretation", in ROBERT D. BIGGS – GENNIE MYERS – EARTHA T. ROTH (eds.), *Proceedings of the 51st Rencontre Assyriologique Internationale, Held at the Oriental Institute of the University of Chicago, July 18-22, 2005* (SAOC 62), Chicago 2008, 247-262.
- CARENA 1989  
CARENA OMAR, *History of the Near Eastern Historiography and its Problems 1852-1985. Part 1: 1852-1945*, Neukirchen-Vluyn 1989.
- CASSIN 1968  
CASSIN E., *La splendeur divine. Introduction à l'étude de la mentalité mésopotamienne* (Civilisations et Sociétés 8), Paris 1968.
- CHARPIN 1993  
CHARPIN DOMINIQUE, "Un souverain éphémère en Ida-Maraş: Ishme-Addu d'Ashnakkum", *M.A.R.I.* 7 (1993), 165-191.
- CHARPIN 1994  
CHARPIN DOMINIQUE, "Une décollation mystérieuse", *NABU* 1994/3 (1994), 51-52.
- CHARPIN 2004  
CHARPIN D., "Chroniques bibliographiques 3. Données nouvelles sur la région du Petit Zab au XVIIIe siècle av. J.-C.", *RA* 98 (2004), 151-178.
- CHAVALAS 2006  
CHAVALAS M. W., *The Ancient Near East: Historical Sources in Translation*, Oxford 2006.

- CHÁRVAT 1982  
 CHÁRVAT P., “Early Ur-War Chiefs and Kings of ED III”, *AoF* 9 (1982), 43-59.
- CHARVÁT – LAFONT – MYNÁŘOVÁ – PECHA 2006  
 CHARVÁT PETR – LAFONT BERTRAND – MYNÁŘOVÁ JANA – PECHA LUKÁŠ (eds.), *L'État, le pouvoir, les prestations et leurs formes en Mésopotamie ancienne. Actes du Colloque assyriologique franco-tchèque. Paris, 7-8 novembre 2002*, Praha: Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Praha 2006.
- CHRISTENSEN 1944  
 CHRISTENSEN A., *L'Iran sous les Sassanides*, Copenhagen 1944.
- CIFARELLI 1998  
 CIFARELLI MEGAN, “Gesture and Alterity in the Art of Ashurnasirpal II of Assyria”, *Art Bulletin* 80 (1998), 210-228.
- COGAN – EPH‘AL 1991  
 COGAN MORDECHAI – EPH‘AL ISRAEL (eds.), *Ah Assyria...: Studies in Assyrian History and Ancient Near Eastern Historiography presented to Hayim Tadmor* (Scripta Hierosolymitana 33), Jerusalem 1991.
- COHEN 1981  
 COHEN M.E., *Sumerian Hymnology: The Eršemma*, Cincinnati 1981.
- COHEN 2005  
 COHEN A.C. 2005, *Death Rituals, Ideology, and the Development of Early Mesopotamian Kingship. Toward a New Understanding of Iraq's Royal Cemetery of Ur*, Leiden.
- COLE 1997  
 COLE STEVEN W., “The Destruction of Orchards in Assyrian Warfare”, in S. PARPOLA – R. WHITING (eds.), *Assyria 1995. Proceedings of the 10th Anniversary of the Neo-Assyrian Text Project*, Helsinki, 7-11 September 1995, Helsinki 1997, 29-40.
- COLLINS 1998  
 COLLINS P., *Assyrian Palace Sculptures*, London 2008.
- COLLINS 2000  
 COLLINS P. 2000, *The Uruk Phenomenon. The Role of Social Ideology in the Expansion of the Uruk Culture during the Fourth Millennium BC*, Oxford 2000.
- COLLON 1982  
 COLLON D., *Catalogue of the Western Asiatic Seals in the British Museum: Cylinder Seals II. Akkadian-Post Akkadian, Ur III Periods*, London 1982.
- COLLON 1986  
 COLLON D., *Catalogue of the Western Asiatic Seals in the British Museum: Cylinder Seals III. Isin-Larsa and Old Babylonian Periods*, London 1986.
- COLLON 1987  
 COLLON D., *First impressions. Cylinder Seals in the Ancient Near East*, London 1987.
- COLLON 1995a  
 COLLON D., “Seals Naming Aplahanda of Carchemish”, in K. VAN LERBERGHE – G. VOET (eds.), *Languages and Cultures in Contact: at the Crossroad of Civilizations in the Syro-Mesopotamian Realm*, Leuven, 1995.
- COLLON 1995b  
 COLLON D., “Nimrod, the Mighty Hunter, and his Descendants: Contest scenes on Cylinder Seals”, in J. GOODNICK WESTENHOLZ (ed.), *Seals and Sealing in the Ancient Near East. Proceedings of the Symposium held on September 2, 1993, Jerusalem, Israel, Jerusalem 1995*, 23-38.
- COLLON 2001  
 COLLON D., *Catalogue of the Western Asiatic Seals in the British Museum. Cylinder Seals V. Neo-Assyrian and Neo-Babylonian Periods*, London 2001.
- COLLON 2006  
 COLLON D., “The Iconography of Ninurta”, in P. TAYLOR (ed.), *The Iconography of Cylinder Seals*, London-Turin 2006, 100-109.
- COLLON – GEORGE 2005  
 COLLON DOMINIQUE – GEORGE ANDREW (eds.), *Niniveh: Papers of the XLIXe Rencontre Assyriologique Internationale, London, 7-11 July 2003*, London 2005.
- CONTI 2000  
 CONTI G., “A proposito di Gibil, dio del fuoco”, in S. GRAZIANI – M. C. CASABURI – G. LACERENZA (a cura di), *Cagni, Luigi [Festschrift], Studi sul Vicino Oriente antico dedicati alla memoria di Luigi Cagni* (Series Minor 61), Napoli 2000, 125-134 .

- COOPER 1972  
COOPER J.S., “The Anzu-Bird and Scribal Whimsies”, *JAOS* 92 n. 2 (1972), 271.
- COOPER 1974  
COOPER J.S., “More Heat on the AN.IM.DUGUD Bird”, *JCS* 26 n. 2 (1974), 121.
- COOPER 1978  
COOPER J.S., *An-gim dim-ma: The Return of Ninurta to Nippur*, *AnOr* 52, Rome 1978.
- COOPER 1983b  
COOPER JERROLD S., *The Curse of Agade* (Johns Hopkins Near Eastern Studies), Baltimore 1983.
- COOPER 1986  
COOPER J.S., *Sumerian and Akkadian Royal Inscriptions, I: Presargonic Inscriptions*, New Haven 1986.
- COOPER 1993  
COOPER JERROLD S., “Paradigm and Propaganda: The Dynasty of Akkad in the 21st Century”, in M. LIVERANI (ed.), *Akkad: The First World Empire* (History of the Ancient Near East 5), Padova 1993, 11-23.
- COOPER 1993  
COOPER JERROLD S., “Divine Kingship in Mesopotamia, a Fleeting Phenomenon”, in NICOLE BRISCH (ed.), *Religion and Power: Divine Kingship in the Ancient World and beyond* (OIS 4), Chicago 2008, 261-265.
- COOPER 1993c  
COOPER JERROLD S., “Sumerian and Aryan: Racial Theory, Academic Politics and Parisian Assyriology”, *Revue de l'histoire des religions* 210/2 (1993), 169-205.
- CROUCH 2009  
CROUCH C.L., *War and ethics in the Ancient Near East. Military Violence in Light of Cosmology and History*, Berlin-New York 2009.
- CURTIS 2007  
CURTIS J., “The Broken Obelisk”, *Iraq* 69 (2007), 53-57.
- CZICHON – SIEVERTSEN 1993  
CZICHON – SIEVERTSEN, “Aspects of Space and composition in the Relief Representations of the Gebel el-Arak Knife-Handle”, *Archéo-Nil* (1993), 49-55.
- DA EBLA A DAMASCO 1985  
AA.VV (ed.), *Da Ebla a Damasco. Diecimila anni di archeologia in Siria*. Roma, Campidoglio. Palazzo dei Conservatori, 15 febbraio-26 marzo 1985, Milano 1985.
- DALLEY 1985  
DALLEY S., “Foreign Chariotry and Cavalry in the Armies of Tiglat-pileser III and Sargon II”, *Iraq* 47 (1985), 31-48.
- DALLEY 1998  
DALLEY STEPHANIE, *The Legacy of Mesopotamia*, Oxford-New York 1998.
- DAMIANO 2001  
DAMIANO M., *Antico Egitto*, Milano 2001.
- DA RIVA 2010  
DA RIVA R., “Dynastic Gods and Favourite Gods in the Neo-Babylonian Period”, in G.B. LANFRANCHI – R. ROLLINGER (eds.), *Concepts of Kingship in Antiquity*. Proceedings of the European Science Foundation Exploratory Workshop. Held in Padova, November 28<sup>th</sup>-December 1<sup>st</sup> 2007, Padova 2010, 45-61.
- DARNELL 2002  
DARNELL J.C. (ed.), *Theban Desert Road Survey in the Egyptian Western Desert. Vol. 1. Gebel Tjauti Rock Inscriptions 1-45 and Wadi el-Hol Rock Inscriptions 1-45* (OIP 119), Chicago 2002.
- DAVENPORT 2007  
DAVENPORT TRACY, “An Anti-Imperialistic Twist to the Gilgamesh Epic”, in JOSEPH AZIZE – NOEL WEEKS (eds.), *Gilgamesh and the World of Assyria*. Proceedings of the Conference held at Mandelbaum House. The University of Sydney, 21-23 July 2004, Leuven-Paris 2007, 1-23.
- DAY 1998  
DAY JOHN, *King and Messiah in Israel and the Ancient Near East*. Proceedings of the Oxford Old Testament Seminar, Sheffield 1998.
- DE GENOUILLAC 1910  
DE GENOUILLAC H., “Ancienne Stèle de victoire”, *RA* 7/4 (1910), 151-156.
- DE HEUSCH 1997  
DE HEUSCH LUC, “The Symbolic Mechanisms of Sacred Kingship: Rediscovering Frazer”, *Journal of the Royal Anthropological Institute* 3/2 (1997), 213-232.

- DEL MONTE 1997  
DEL MONTE GIUSEPPE F., *Testi dalla Babilonia Ellenistica. Testi Cronografici*. Vol. I, Pisa-Roma 1997.
- DELNERO 2011  
DELNERO P., s.v. “Šulpa’e” in RLA 31/11 (2011), 262-265.
- DEL OLMO LETE 1981  
DEL OLMO LETE G. “Le mythe de la vierge-mère Anatu”, *UgaritForschungen* 13 (1981), 49-62.
- DEL OLMO LETE 2008 I  
DEL OLMO LETE G. (ed.), *Mythologie et religion des Sémites occidentaux. Volume 1., Ébla, Mari*, Leuven 2008.
- DE MARTINO 2006  
DE MARTINO STEFANO, “Ittiti e Hurriti”, in *STEM II*, 167-226.
- DE MOOR 1980  
DE MOOR J.C. 1980, “An Incantation Against Infertility (KTU 1.13)”, *Ugarit-Forschungen* 12 (1980), 305-310.
- DI PAOLO 2008  
DI PAOLO SILVANA, “Some Observations on the Concept of the Defeated in the Art of the Age of Hammurabi of Babylon (with Allusions, Topoi and Narrative References)”, in H. KÜHNE *et alii* (eds.), *Acts of the Fourth International Congress on the Archaeology of the Ancient Near East, Berlin, 29 March-3 April 2004*, Wiesbaden 2008, 343-359.
- DITTMAN 1986  
DITTMAN R., “Seals, Sealing and Tablets: Thoughts on the Changing Pattern of Administrative Control from the Late-Uruk to the Proto-Elamite Period ad Susa”, in U. FINKBEINER – W. RÖLLING (eds.), *Ghamdat Nasr: Period or Regional Style*, Papers given at a Symposium held in Tübingen, november 1983, Wiesbaden 1986, 332-366.
- DOLCE 1978  
DOLCE R., *Gli intarsi mesopotamici dell’epoca protodinastica*, Roma 1978.
- DOLCE 1986  
DOLCE R., “Opere Figurative da Gebelet el-Beyda”, *CMAO* 1 (1986), 307-331.
- DOLCE 1998  
DOLCE RITA, “The Palatial Ebla Culture in the Context of North Mesopotamian and North Syrian Main Power”, in M. LEBEAU (ed.), *About Subartu. Essays Devoted to Upper Mesopotamia*, Turnhout 1998, 67-81.
- DOLCE 2004  
DOLCE R., “The ‘Head of the Enemy’ in the Sculptures from the Palaces of Niniveh: an Example of ‘Cultural Migration’?”, *Iraq* 66 (2004), 121-132.
- DOUGHERTY – URIEDMAN 2008  
DOUGHERTY SEAN P. – ARIEDMAN RENÉE F., “Sacred or Mundane: Scalping and Decapitation at Predynastic Hierakonpolis”, in B. MIDANT-REYNES – NETRISTANT (eds.), *Egypt and Its Origins 2. Proceedings of the International Conference “Origins of the State. Predynastic and Early Dynastic Egypt* (Orientalia Lovaniensia Analecta 172), Leuven-Paris-Dudley 2008, 311-338.
- DREWS 1993  
DREWS ROBERT, *The End of the Bronze Age. Changes in Warfare and the Catastrophe. Ca. 1200 B.C.*, Princeton 1993.
- DURAND 1988  
DURAND J.M., *Archives épistolaires de Mari*, 1/1, Paris 1988.
- EDMONDS 1966  
EDMONDS C. J., “Some Ancient Monuments on the Iraqi-Persian Boundary”, *Iraq* 28 (1966), 159-163.
- EHRENBERG 2008,  
EHRENBERG ERICA, “Dieu et mon droit: Kingship in Late Babylonian and Early Persian Times”, in NICOLE BRISCH (ed.), *Religion and Power: Divine Kingship in the Ancient World and Beyond* (Oriental Institute Seminars 4), Chicago 2008, 103-131.
- EHRENREICH 1997  
EHRENREICH B., *Riti di sangue. All’origine della passione della guerra*, Milano 1997.
- EKHOLM – FRIEDMAN 1979  
EKHOLM K. – FRIEDMAN J., “Capital Imperialism and Exploitation in Ancient World Systems”, in M.T. LARSEN (ed.), *Power and Propaganda. A Symposium on Ancient Empires* (Mesopotamia 7), Copenhagen 1979, 41-54.
- ELLIS 1975  
ELLIS RICHARD S., “Some Observation on Mesopotamian Art and Archaeology”, *JAOS* 95/1 (1975), 81-94.

- EMBERLING 1995  
EMBERLING G., *Ethnicity and the State in Early Third Millennium Mesopotamia*, Ann Arbor 1995.
- EMELIANOV 2010  
EMELIANOV V.V., “On the early history of melammu”, in L. KOGAN *et alii* (eds.), *Language in the Ancient Near East. Proceedings of the 53e Rencontre Assyriologique Internationale*, vol. 2, Winona Lake 2010, 1109-1119.
- ENGNELL 1967  
ENGNELL IVAN, *Studies in Divine Kingship in the Ancient Near East*, Oxford 1967<sup>2</sup> (1943).
- EPH‘AL 1983  
EPH‘AL I., “On Warfare and Military Control in the Ancient Near Eastern Empires: A Research Outline,” in H. TADMOR – M. WEINFELD (eds.), *History, Historiography and Interpretation: Studies in Biblical and Cuneiform Literatures*, Jerusalem 1983, 88–106.
- EPH‘AL 1996  
EPH‘AL I., *The city besieged. Siege and Its Ancient Near Eastern Manifestations*, Jerusalem 1996.
- EPH‘AL 1997  
EPH‘AL I., “Ways and Means to Conquer a City, Based on Assyrian Queries to the Sun-god,” in S. PARPOLA – R. M. WHITING (eds.), *Assyria 1995. Proceedings of the 10th Anniversary Symposium of the New-Assyrian Text Corpus Project*, Helsinki, September 7–11 1995, Helsinki 1997, 49–54.
- EPIHIMER 2010  
EPIHIMER MELISSA, “Assembling King and State: The Statues of Manishtushu and the Consolidation of Akkadian Kingship”, *AJA* 114 (2010), 365-380.
- EVANS-PRITCHARD 1965  
EVANS-PRITCHARD E., *Theories of Primitive Religion*, Oxford 1965.
- FAGAN 2010  
FAGAN G.G., “I Fell upon Him like a Furious Harrow: Toward a Reconstruction of the Assyrian Tactical System”, in G.G. FAGAN – M. TRUNDLE (eds.), *New Perspectives on Ancient Warfare*, Leiden 2010, 81-100.
- FAIST 2010  
FAIST BETINA, “Kingship and Institutional Development in the Middle Assyrian Period”, in GIOVANNI B. LANFRANCHI – NOBERT ROLLINGGER (eds.), *Concepts of Kingship in Antiquity. Proceedings of the European Science Foundation Exploratory Workshop. Held in Padova, November 28th-December 1st, 2007*, Padova 2010, 15-24.
- FALES 1981  
FALES F. M., *Assyrian Royal Inscriptions: New Horizons in Literary, Ideological, and Historical Analysis. Papers of a Symposium held in Cetona (Siena), June 26-28, 1980* (*Orientalis antiqui collectio* 17), Rome 1981.
- FALES 1990  
FALES F. M., “Grain Reserves, Daily Rations, and the Size of the Assyrian Army: A Quantitative Study”, *State Archives of Assyria Bulletin* 4 (1990), 25-34.
- FALES 2000  
FALES F.M., “Preparing for War in Assyria”, in J. ANDREAU *et alii* (eds.), *Economie antique: la guerre dans les economies antiques*, Saint-Bertrand-de-Comminges 2000, 35-62.
- FALES 2009  
FALES F.M., “Art, Performativity, Mimesis, Narrative, Ideology, and Audience: Reflections on Assyrian Palace Reliefs in the Light of Recent Studies”, *KASKAL* 6 (2009), 237-295.
- FALES 2010  
FALES F.M. (ed.), *Guerre et paix en Assyrie: Religion et Impérialisme*, Paris 2010.
- FALES – LANFRANCHI 2006  
FALES FREDERICK MARIO – LANFRANCHI GIOVANNI BATTISTA, “L’impero neoassiro”, in *STEM II*, 2006, 505-575.
- FELDMAN 2004  
FELDMAN M. H., “Niniveh to Thebes and back: Art and Politics between Assyria and Egypt in the Seventh Century BCE”, *Iraq* 66 (2004), 141-150.
- FELDMAN 2007  
FELDMAN M. H. (ed.), *Ancient Near Eastern Art in Context. Studies in Honor of Irene J. Winter by Her Students*, Leiden-Boston 2007.
- FELDMAN 2007a  
FELDMAN M. H., “Darius I and the Heores of Akkad: Affect and Agency in the Bisitun Relief”, in M. H. FELDMAN (ed.), *Ancient Near Eastern Art in Context. Studies in Honor of Irene J. Winter by Her Students*, Leiden-Boston 2007, 265-293.

- FINET 1974  
FINET A. (ed.), *La voix de l'opposition en Mésopotamie. Colloque organisé par L'Institut des Hautes Etudes de Belgique, 19-20 mars, 1973*, Bruxelles 1974.
- FINKELSTEIN 1979  
FINKELSTEIN J.J., "Early Mesopotamia, 2500-1000 B.C.", in H.D. LASSWELL – D. LERNER – H. SPEIER (eds.), *Propaganda and Communication in World History, I, The Symbolic Instruments in Early Times*, Honolulu 1979, 50-110.
- FOREST 1987  
FOREST J.D., "Les bevelled rim bowls: nouvelle tentative d'interprétation", *Akkadica* 53 (1987), 1-24.
- FOREST 2007  
FOREST JEAN-DANIEL, "L'épopée de Gilgamesh, ses origines et sa postérité", in J. AZIZE – IZEWEEKS (eds.), *Gilgamesh and the World of Assyria*. Proceedings of the Conference Held at Mandelbaum House, The University of Sidney, 21-23 July 2004 (Ancient Near Eastern Studies Supplement 21), Leuven-Paris-Dudley 2007, 25-36.
- FOREST 2008  
FOREST JEAN-DANIEL, "Images du Pouvoir, Pouvoir de l'image: l'idéologie royale à travers l'iconographie proto-sumérienne", in HARTMUT KÜHEN – RAINER MARIA CZICHON – FLORIAN JANOSCHA KREPPNER (eds.), *4 ICAANE*. Proceedings of the 4th International Congress of the Archaeology of the Ancient Near East, Vol. 1, Wiesbaden 2008, 361-375.
- FORSYTH 1981  
FORSYTH N., "Huwawa and His Trees: a Narrative and Cultural Analysis", *AcSum* 3 (1981), 13-29.
- FORTIN 1999  
FORTIN M. (ed.), *Syria, Land of Civilization*, Québec 1999.
- FOSTER 1985  
FOSTER B.R., "The Sargonic Victory Stele from Telluh", *Iraq* 47 (1985), 15-30.
- FOSTER 1995  
FOSTER B.R., *From Distant Days. Myths, Tales, and Poetry of Ancient Mesopotamia*, Bethesda 1995.
- FOSTER 2005  
FOSTER B. R., *Before the Muses: an anthology of Akkadian literature*, Bethesda 2005.
- FOUTS 1994  
FOUTS DAVID M., "Another Look at Large Number in Assyrian Royal Inscriptions", *JNES* 53/3 (1994), 205-211.
- FRAHM 2006  
FRAHM E., "Images of Assyria in Nineteenth and Twentieth Century Scholarship", in S.W. HOLLOWAY (ed.), *Orientalism, Assyriology, and the Bible*, Sheffield 2006, 74-94.
- FRAME 1997  
FRAME G., "The God Assur in Babilonia", in SIMO PARPOLA – ROBERT M. WHITING (eds.), *Assyria 1995*. Proceedings of the Tenth Anniversary Symposium of the Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki, 7-11 September 1995, Helsinki 1997, 55-64.
- FRAME 1999  
FRAME G., "My Neighbour's God: Assur in Babilonia and Marduk in Assyria", *BCSMS* 34 (1999), 5-22.
- FRAME 2004  
FRAME G., "The Order of the Wall Slab with the Annals of Sargon II in Room V of the Palace at Khorsabad", in G. FRAME – L. WILDING (eds.), *From the Upper Sea to the Lower Sea. Studies in Honour of A.K. Grayson*, Leiden 2004, 89-102.
- FRANKENA 1957-1971  
FRANKENA R., "Girra und Gibil", in *Reallexikon der Assyriologie und Vorderasiatischen Archäologie* 3, Berlin 1957-1971, 383-385.
- FRANKFORT 1934  
FRANKFORT HENRI, "Gods and Myths on Sargonic Seals", *Iraq* 1 (1934), 2-29.
- FRANKFORT 1939  
FRANKFORT HENRI, *Cylinder Seals: A Documentary Essay on the Art and Religion of the Ancient Near East*, London 1939.
- FRANKFORT 1939b  
FRANKFORT HENRI, *Sculpture of the Third Millennium B.C. from Tell Asmar and Khafajah*, OIP XLIV, Chicago 1939.
- FRANKFORT 1943  
FRANKFORT HENRI, *More Sculpture from the Diyala Region*, OIP LX, Chicago 1943.



- FRANKFORT 1948  
FRANKFORT HENRI, *Kingship and the Gods: A Study of Ancient Near East Religion as the Integration of Society and Nature*, Oriental Institute Essay, Chicago: University of Chicago Press 1948.
- FRANKFORT 1955  
FRANKFORT HENRI, *Stratified Cylinder Seals from the Diyala Region*, Chicago 1955.
- FRANKFORT 1970  
FRANKFORT HENRI, *Arte e architettura dell'antico Oriente*, Torino 1970 (trad. ita a cura di Anna Fazzari di *The Art and Architecture of the Ancient Orient*, Harmondsworth 1954).
- FRANKFORT *et alii* 1940  
FRANKFORT H. – AIOYD S. – OACOSEN T., *The Gimilsin Temple and the Palace of the Rulers at Tell Asmar* (OIP 43), Chicago 1940.
- FRANKLIN 2001  
FRANKLIN NORMA, "A Room with a view: Images from Room V at Khorsabad, Samaria, Nubians, the Brook of Egypt and Ashdod", in Amihai Mazar (ed.), *Studies in the Archaeology of the Iron Age in Israel and Jordan*, Sheffield 2001, 257-277.
- FRONZAROLI 1992  
FRONZAROLI P. (ed.), *Literature and Literary Languages at Ebla* (Quaderni di Semitistica 18), Firenze 1992.
- FRONZAROLI 1993  
FRONZAROLI P., *Testi rituali della regalità* (ARET XI), Roma 1993.
- FRYMER-KENSKY 1983  
FRYMER-KENSKY TIKVA, "The Tribulations of Marduk. The so-called Marduk Ordeal Text", *JAOS* 103 (1983), 131-141.
- FUHR-JAEPELT 1972  
FUHR-JAEPELT I., *Materialien zur Iconographie des Löwenadlers Anzu-Imdugud*, München 1972.
- GARBINI 1962  
GARBINI G., *Le origini della statuaria sumerica*, Roma 1962.
- GARELLI 1960  
GARELLI PAUL, *Gilgamesh et sa légende. Études recueillies par Paul Garelli à l'occasion de la VIIIe Rencontre Assyriologique Internationale* (Paris 1958) (Cahiers du Groupe François Thureau-Dangin 1), Paris 1960.
- GARELLI 1974  
GARELLI PAUL, *Le palais et la royauté. Archéologie et civilization. XIX. Rencontre Assyriologique Internationale organisée par le Groupe François Thureau-Dangin*, Paris, 29 juin-2 juillet 1971, Paris 1974.
- GARELLI 1979  
GARELLI PAUL, "L'état et la légitimité royale sous l'empire assyrien", in MOGENS TROLLE LARSEN (ed.), *Power and Propaganda. A Symposium on Ancient Empire*, Copenhagen 1979, 319-328.
- GACHET-BIZOLLON 2001  
GACHET-BIZOLLON JACQUELINE, "Le panneau de lit en ivoire de la cour III du palais royal d'Ougarit", *Syria* 78 (2001), 19-82.
- GELLER 2007  
GELLER, M.J., *Evil Demons: Canonical Utukku Lemnutu Incantations* (State Archives of Assyria Cuneiform Texts 5), Helsinki 2007.
- GEORGE 2003  
GEORGE ANDREW R., *The Babylonian Gilgamesh Epic*, Oxford 2003.
- GEORGE 2007  
GEORGE A.R., "The Epic of Gilgamesh: Thoughts on Genre and Meaning", in J. AZIZE – IZEWEEKS (eds.), *Gilgamesh and the World of Assyria*. Proceedings of the Conference Held at Mandelbaum House, The University of Sydney, 21-23 July 2004 (Ancient Near Eastern Studies Supplement 21), Leuven-Paris-Dudley 2007, 37-63.
- GIORGIERI 2006  
GIORGIERI MAURO, "La Babilonia cassita e il regno medioassiro", *STEM I/II*, 2006, 269-341.
- GIRARD 2003  
GIRARD R., *La violenza e il sacro*, Milano 2003.
- GLASSNER 2005  
GLASSNER J.-J., *Mesopotamian Chronicles* (Writings from the Ancient World 19), Leiden-Boston 2005.
- GLASSNER 2006  
GLASSNER J.-J., "Couper des têtes en Mésopotamie", in S. D'ONOFRIO – A. C. TAYLOR (eds.), *La guerre en tête* (Cahiers d'anthropologie sociale 2), Paris 2006, 47-55.

- GOULDER 2010  
GOULDER JILL, "Administrators' bread: an experiment-based re-assessment of the functional and cultural role of the Uruk bevel-rim bowl", *Antiquity* 84 (2010), 351-362.
- GRAEBER 2011  
GRAEBER DAVID, "The Divine Kingship of the Shilluk. On Violence, Utopia, and the Human Condition or, Elements for an Archaeology of Sovereignty", *HAU, Journal of Ethnographic Theory* 1/1 (2011), 1-62.
- GRAYSON 2000  
GRAYSON ALBERT K., *Assyrian and Babylonian Chronicles*, Winona Lake 2000.
- GREEN 2003  
GREEN ALBERTO R. W., *The Storm-God in the Ancient Near East* (Biblical and Judaic Studies from the University of California, San Diego, 8), Winona Lake 2003.
- GRIMAL 2002  
GRIMAL N.-P., *Storia dell'antico Egitto*, Bari 2002.
- HALLO 1957  
HALLO WILLIAM W., *Early Mesopotamian Royal Titles: A Philological and Historical Analysis*, American Oriental Series 43, New Haven 1957.
- HALLO 2005  
HALLO WILLIAM W., "Sumerian History in Pictures: a New Look to the 'Stele of the Flying Angels'", in YITZHAK SEFATI (ed.), *'An Experienced Scribe who Neglects Nothing': Ancient Near East Studies in Honor of Jacob Klein*, Bethesda 2005, 142-162.
- HALTON 2009  
HALTON CHARLES, "Allusions to the Stream of Tradition in the Neo-Assyrian Oracles", *ANES* 46 (2009), 50-61.
- HAMBLIN 2006  
HAMBLIN W.J., *Warfare in the Ancient Near East to 1600 BC. Holy Warriors at the Dawn of History*, New York 2006.
- HAMILTON 2006  
HAMILTON MARK W., *The Body Royal: The Social Poetics of Kingship in Ancient Israel*, Leiden-Boston 2006.
- HANSEN 1963  
HANSEN DONALD P., "New Votive Plaques from Nippur", *JNES* XXII.3 (1963), 145-172.
- HANSEN 2002  
HANSEN DONALD, "Through the Love of Ishtar", in LAMIA AL-GAILANI WEIR *et alii* (eds.), *Of Pots and Plans. Papers on the Archaeology and History of Mesopotamia and Syria Presented to David Oates in Honour of His 75th Birthday*, London 2002.
- HANSMAN 1976  
HANSMAN J., "Gilgamesh, Humbaba and the Land of the ERIN-Trees", *Iraq* 38 (1976), 23-35.
- HARRIS 2007  
HARRIS M., *Cannibali e re. Le origini delle culture*, Milano 2007.
- HARRISON 2005  
HARRISON TIMOTHY P., "The Neo-Assyrian Governor's Residence at Tell Ta'yinat", *Canadian Society for Mesopotamian Studies Bulletin* 40 (2005), 23-33.
- HASEL 2005  
HASEL M. G., *Military Practice and Polemic: Israel's Laws of Warfare in Near Eastern Perspective*, Berrien Springs 2005.
- HAWKINS 1972  
HAWKINS J. D., "Building Inscriptions of Carchemish: The Long Wall of Sculpture and Great Staircase", *Anatolian Studies* 22 (1972), 87-114.
- HAWKINS 2000  
HAWKINS J. D., *Corpus of Hieroglyphic Luwian Inscriptions, I. Inscriptions of the Iron Age, Part 1*, Berlin-New-York 2000.
- HEIMPEL 1982  
HEIMPEL WOLFGANG, "A First Step in the Diorite Question", *RA* 76 (1982), 65-67.
- HEIMPEL 1996  
HEIMPEL WOLFGANG, "The River Ordeal in Hit", *RA* 90, n. 1 (1996), 7-18.
- HEIMPEL 2003  
HEIMPEL WOLFGANG, *Letters to the king of Mari: A New Translation, with historical Introduction, Notes, and Commentary*, Winona Lake 2003.

- HENARE *et alii* 2007  
 HENARE AMIRIA – WASTELL SARI – HOLBRAAD MARTIN (eds.), *Thinking Through Things: Theorising Artefacts Ethnographically*, London 2007.
- HENDRICKX – FRIEDMAN – CIALOWICZ 2004  
 HENDRICKX S. – FRIEDMAN R.F. – CIALOWICZ K.M. (eds.), *Egypt at its Origins. Studies in Memory of Barbara Adams, Proceedings of the International Conference “Origins of the State. Predynastic and Early Dynastic Egypt, Krakow, 28th August – 1st September 2002* (Orientalia Lovaniensia Analecta 138), Leuven-Paris-Dudley 2004.
- HILL – LONES – NORALES 2013  
 HILL JANE A. – LONES PHILIP – NORALES ANTONIO J. (eds.), *Experiencing Power, Generating Authority. Cosmos, Politics, and the Ideology of Kingship in Ancient Egypt and Mesopotamia*, Philadelphia 2013.
- HODGES 1970  
 HODGES H., *Technology in the Ancient World*, London 1970.
- HOLBRAAD 2009  
 HOLBRAAD MARTIN, “Onthology, Ethnography, Archaeology: an Afterword on the Onthography of Things”, *Cambridge Archaeological Journal* 19 (2009), 431-441.
- HOLLOWAY 2002  
 HOLLOWAY STEVEN W., *Aššur is king! Aššur is king!, Religion in the Exercise of Power in the Neo-Assyrian Empire* (Culture and History of the Ancient Near East 10), Leiden 2002.
- HOOKE 1958  
 HOOKE SAMUEL HENRY (ed.), *Myth, Ritual, and Kingship: Essays on the Theory and Practice of Kingship in the Ancient Near East and in Israel*, Oxford: Clarendon Press 1958.
- HROUDA 1965  
 HROUDA B., *Die Kulturgeschichte des assyrischen Flachbildes*, Bonn 1965.
- HUNGER 1911  
 HUNGER J., *Heerwesen und Kriegführung der Assyrer auf der Höhe ihrer Macht*, Leipzig 1911.
- HUOT 2004  
 HUOT J.-L., *Une archéologie des peuples du Proche-Orient. Des premiers villageois aux peuples des cités-États (X<sup>e</sup>-III<sup>e</sup> millénaire av. J. C.)*, Paris 2004.
- HUROWITZ 1997  
 HUROWITZ V.A., *Divine Service and Its Rewards. Ideology and Poetics in the Hymns of the Hittite Kingdom*, Beer-Sheva 1997.
- HUROWITZ – WESTENHOLZ 1990  
 HUROWITZ VICTOR – WESTENHOLZ JOAN GOODNICK, “LKA 63: A Heroic Poem in Celebration of Tiglat-Pileser I’ Musru-Qumanu Campaign”, *JCS* 42/1 (1990), 1-49.
- INVERNIZZI 1992a  
 INVERNIZZI A. 1992, *Sumeri ed Accadi, Dal Tigri all’Eufrate I*, Firenze 1992.
- INVERNIZZI 1992b  
 INVERNIZZI A. 1992, *Babilonesi e Assiri, Dal Tigri all’Eufrate II*, Firenze 1992.
- ISMAIL 2003  
 ISMAIL B. K., “Dadushas Siegesstele IM 95200 aus Eshnunna. Die Inschrift”, *BaM* 34 (2003), 129-156.
- JACOBSEN 1990  
 JACOBSEN T., “The Gilgamesh Epic: Romantic and Tragic Vision”, in T. ABUSCH – J. HUEHNERGARD – P. STEINKELLER (eds.), *Lingering over Word. Studies in Ancient Near Eastern Literature in Honor of William L. Moran*, Atlanta 1990, 231-249.
- JANS – BRETSCHNEIDER 1998  
 JANS G. – BRETSCHNEIDER J. 1998, “Wagon and Chariot Representations in the Early Dynastic Glyptic. ‘They Came to Tell Beydar with Wagon and Equid’”, in M. LEBEAU (ed.), *About Subartu. Essays Devoted to Upper Mesopotamia*, Turnhout 1998, 155-94.
- JEYES 1997  
 JEYES ULLA, “Assurbanipal’s *bārûtu*”, in HARTMUT WAETZOLDT – HARALD HAUPTMANN (hrsgg.), *Assyrien im Wandel der Zeiten. XXXIXe Rencontre Assyriologique Internationale. Heidelberg 6-10 Juli 1992*, Heidelberg 1997, 61-65.
- KILMER 2000  
 KILMER A. D., “More Word Play in Akkadian Poetic Texts”, in S.B. NOEGEL (ed.), *Puns and Pundits. Word Play in the Hebrew Bible and Ancient Near Eastern Literature*, Bethesda 2000, 89-101.
- KING 1915  
 KING L.W., *Bronze Reliefs from the Gate of Shalmaneser, King of Assyria BC 860-825*, London 1915.

- KLEIN 1981  
KLEIN JACOB, *Three Šulgi Hymns: Sumerian Royal Hymns Glorifying King Šulgi of Ur*, Bar-Ilan Studies in Near Eastern Languages and Culture, Ramat Gan 1981.
- KOCISZEWSKI 2009  
KOCISZEWSKI P., “The Rod and the Ring. A Few Reflections about Creating Reality”, in O. DREWNOWSKI (eds.), *Here and There across the Ancient Near East. Studies in Honour of Krystyna Lyczkowska*, Warsaw 2009, 85-95.
- KRAMER 1947  
KRAMER S.N., “Gilgamesh and the Land of the Living”, *JCS* 1 (1947), 3-46.
- KRAMER 1972  
KRAMER S.N., *Sumerian Mythology. A Study of Spiritual and Literary Achievement in the Third Millennium B.C.* Philadelphia 1972.
- KRECHER 1976-1980  
KRECHER J., “Insignien”, in *RIA* 5 (1976-1980), 109-114.
- LABAT 1939  
LABAT RENE, *Le caractère religieux de la royauté assyro-babylonienne*, Paris: librairie d’amérique et d’orient, 1939.
- LAMBERT 1960  
LAMBERT W.G., *Babylonian Wisdom Literature*, Oxford 1960.
- LAMBERT 1979  
LAMBERT W.G., “Near Eastern Seals in the Gulbenkian Museum of Oriental Art, University of Durham”, *Iraq* 41 (1979), 1-45.
- LAMBERT 1983  
LAMBERT WILFRED G., “The God Aššur”, *Iraq* 45 (1983), 82-86.
- LAMBERT 1987a  
LAMBERT W.G., “Gilgamesh in Literature and Art: The Second and First Millennia”, in A. E. FARKAS – P. O. HARPER – E.B. HARRISON (eds.), *Monsters and Demons in the Ancient and Medieval Worlds. Papers Presented in Honor of Edith Porada*, Mainz 1987, 37-52.
- LAMBERT 1993  
LAMBERT W.G., “Donations of Food and Drink to the Gods in Ancient Mesopotamia”, in J. QUAEGBEUR (ed.), *Ritual and Sacrifice in the Ancient Near East*. Proceedings of the International Conference organized by the Katholieke Universiteit Leuven from the 17th to the 20th of April 1991, Leuven 1993, 191-201.
- LAMBERT – MILLARD 1999  
LAMBERT W.G.- MILLARD A.R., *Atra-ḫašis. The Babylonian Story of the Flood*, Winona Lake 1999.
- LANDSBERGER 1976  
LANDSBERGER BENNO, *The Conceptual Autonomy of the Babylonian World*, Malibu 1976.
- LANFRANCHI – FALES 2006  
LANFRANCHI G.B. – FALES F.M., “L’impero neoassiro”, in S. DE MARTINO (ed.), *Il mondo antico, I. la preistoria dell’uomo. L’oriente mediterraneo, Volume II. Le civiltà dell’oriente mediterraneo* (A. BARBERO, Storia d’Europa e del Mediterraneo), Roma 2006, 505-575.
- LANFRANCHI – ROLLINGER 2010  
LANFRANCHI G.B. – ROLLINGER R. (eds.), *Concepts of Kingship in Antiquity*. Proceedings of the European Science Foundation Exploratory Workshop. Held in Padova, November 28<sup>th</sup>-December 1<sup>st</sup>, 2007, Padova 2010.
- LARSEN 1979a  
LARSEN M.T. (ed.), *Power and Propaganda. A Symposium on Ancient Empire*, Copenhagen 1979.
- LARSEN 1979b  
LARSEN M.T., “The Tradition of Empire in Mesopotamia”, in MOGENS TROLLE LARSEN (ed.), *Power and Propaganda. A Symposium on Ancient Empire*, Copenhagen 1979, 75-103.
- LARSEN 1996  
LARSEN M.T., *The Conquest of Assyria: Excavations in an Antique Land 1840-1860*, London-New York 1996.
- LASSWELL et alii 1979  
LASSWELL H.D. – LERNER D. – SPEIER H. (eds.), *Propaganda and Communication in World History, I, The Symbolic Instruments in Early Times*, Honolulu 1979.
- LATTIMORE 1979  
LATTIMORE OWEN, “Geography and the Ancient Empire”, in M.T. LARSEN (ed.), *Power and Propaganda. A Symposium on Ancient Empires* (Mesopotamia 7), Copenhagen 1979, 35-40.

- LAUNDERVILLE 2003  
LAUNDERVILLE DALE, *Piety and Politics: The Dynamics of Royal Authority in Homeric Greece, Biblical Israel, and Old Babylonian Mesopotamia*, Grand Rapids 2003.
- LAYARD 1853  
LAYARD AUSTEN HENRY, *The monuments of Niniveh: from drawings made on the spot; together with a second series of the monuments of Niniveh, including bas-reliefs from the Palace of Sennacherib and bronzes from the ruins of Nimroud, from drawings made on the spot during a second expedition to Assyria, Vol. 2*, London 1853.
- LE BRUN 1980  
LE BRUN A., “Les écuelles grossières: état de la question”, in M.T. BARRELET (ed.), *L’archéologie de l’Iraq: du début de l’époque néolithique à 333 avant notre ère: perspectives et limites de l’interprétation anthropologique des documents, Paris 13-15 Juin, 1978*, Paris 1980, 59-70.
- LEACH 2011  
LEACH EDMUND RONALD, “Kingship and divinity. The unpublished Frazer Lecture, Oxford, 28 October 1982”, *HAU Journal of Ethnographic Theory* 1/1 (2011), 279-298.
- LECLANT 1960  
LECLANT J., “Astarté a cheval d’après les représentations égyptiennes”, *Syria* 37 (1960), 1-74.
- LEICHTY 1993  
LEICHTY E., “Ritual, Sacrifice, and Divination in Mesopotamia”, in J. QUAEGBEUR (ed.), *Ritual and Sacrifice in the Ancient Near East*. Proceedings of the International Conference organized by the Katholieke Universiteit Leuven from the 17th to the 20th of April 1991, Leuven 1993, 237-242.
- LEICHTY 1997  
LEICHTY E., “Divination, Magic, and Astrology in the Assyrian Royal Court”, in S. PARPOLA – R. M. WHITING (eds.), *Assyria 1995*. Proceedings of the 10th Anniversary Symposium of the New-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki, September 7–11 1995, Helsinki 1997, 161-164.
- LINSSEN 2004  
LINSSEN MARC J. H., *The Cults of Uruk and Babylon. The Temple Ritual as Evidence for Hellenistic Cult Practises*, Leiden-Boston 2004.
- LIVERANI 1973  
LIVERANI MARIO, “Memorandum on the Approach to Historiographic texts”, in G. BUCCELLATI (ed.), *Approaches to the Study of the Ancient Near East, Studies... Ignace Jay Gelb, Rome*, 178-194.
- LIVERANI 1979  
LIVERANI MARIO, “The Ideology of the Neo-Assyrian Empire”, in M. T. LARSEN (ed.), *Power and Propaganda. A Symposium on Ancient Empires*, Copenhagen 1979, 297-317.
- LIVERANI 1993a  
LIVERANI M. (ed.), *Akkad: The First World Empire. Structure, Ideology, Traditions*, Padova 1993.
- LIVERANI 1993b  
LIVERANI MARIO, “Model and Actualization: The Kings of Akkad in the Historical Tradition”, in MARIO LIVERANI (ed.), *Akkad: The First World Empire. Structure, Ideology, Traditions*, Padova 1993, 41-68.
- LIVERANI 1998  
LIVERANI MARIO, *Le lettere di el-Amarna, I*, Brescia 1998.
- LIVERANI 1999  
LIVERANI MARIO, “History and Archaeology in the Ancient Near East. 150 Years of a Difficult Relationship”, in HARTMUT KÜHNE – REINHARD BERNBECK – KARIN BARTL (eds.), *Fluchtpunkt Uruk. Archäologische Einheit aus Methodischer Vielfalt. Schriften für Hans Jörg Nissen*, Internationale Archäologie (Studia Honoraria 6), Rahden 1999, 1-11.
- LIVERANI 2000  
LIVERANI MARIO, *Antico Oriente. Storia, società, economia*, Roma-Bari.<sup>5</sup>
- LIVINGSTONE 1989  
LIVINGSTONE ALASDAIR, *Court Poetry and Literary Miscellanea* (State Archives of Assyria 3), Helsinki 1989.
- LIVINGSTONE 2007  
LIVINGSTONE ALASDAIR, *Mystical and Mythological Explanatory Works of Assyrian and Babylonian Scholars*, Winona Lake 2007.
- LLOYD 1996  
LLOYD J.B., “Anat and the Double Massacre of KTU 1.3 ii”, in N. WYATT – ATT IRONATSON – J.B. LLOYD (eds.), *Ugarit. Religion and Culture. Proceedings of the International Colloquium on Ugarit, religion and culture, Edinburgh, July 1994. Essays presented in honour of Professor John C.L. Gibson*, Münster 1996, 151-165.

- LUCKENBILL 1924  
LUCKENBILL D.D., *The Annals of Sennacherib*, Chicago 1924.
- LUCKENBILL 1927  
LUCKENBILL D.D., *Ancient Records of Assyria and Babylonia. II. Historical Records of Assyria from Sargon to the End*, Chicago 1927.
- LUCKENBILL 1989a  
LUCKENBILL D.D., *Ancient Records of Assyria and Babylonia. Historical Records of Assyria from the Earliest Times to Sargon*, London 1989.
- LUCKENBILL 1989b  
LUCKENBILL D.D., *Ancient Records of Assyria and Babylonia. Historical Records of Assyria from Sargon to the End*, London 1989.
- LUMSDEN 2004  
LUMSDEN S., “Narrative Art and Empire: the Throneroom of Aššurnasirpal II”, in J.C. DERCKSEN (ed.), *Assyria and Beyond. Studies...Mogens Trolle Larsen*, Leiden 2004, 359-385.
- MALBRAN-LABAT 1982  
MALBRAN-LABAT F., *L’armée et l’organisation militaire de l’Assyrie d’après les lettres des Sargonides trouvées à Ninive*, Genève-Paris 1982.
- MANDER 2004  
MANDER PIETRO, “Prefazione”, in HUGO WINCKLER, *La cultura spirituale di Babilonia*, Roma 2004, 1-12.
- MANITIUS 1910  
MANITIUS W., “Das stehende Heer der Assyrikerkönige und seine Organization”, *Zeitschrift für Assyriologie und vorderasiatische Archäologie* 24 (1910), 97-149.
- MARCHETTI 1996a  
MARCHETTI NICOLÒ, “L’aquila Anzu: nota su alcuni amuleti mesopotamici”, *VO* 10 (1996), 105-121.
- MARCHETTI 2006  
MARCHETTI NICOLÒ, *La statuaria regale nella Mesopotamia protodinastica*, Memoria Morale dell’Accademia Nazionale dei Lincei, Roma 2006.
- MARCUS 1987  
MARCUS Michelle, “Geography as an Organizing Principle in the Imperial Art of Shalmaneser III”, *Iraq* 49 (1987), 77-90.
- MARELLO 1993  
MARELLO P., “Documents pour l’histoire du royaume de Haute-Mésopotamie IV: Lammassi-Assur”, *M.A.R.I.* 7 (1993), 271-279.
- MARGUERON 1996  
MARGUERON JEAN-CL., “L’étendard d’Ur: récit historique ou magique?”, in H. GASHE – B. HROUDA (eds.), *Collectanea Orientalia, Historiae, arts de l’espace et industrie de la terre*, Paris 1996, 159-169.
- MARGUERON 2004  
MARGUERON JEAN-CL., *Mari. Métropole de l’Euphrate au IIIe et au début du IIe millénaire av. J.-C.*, Paris 2004.
- MARGUERON *et alii* (in via di pubblicazione)  
MARGUERON JEAN-CLAUDE –DE MIROSCHEJII PIERRE –THALMANN JEAN-PAUL (eds), *Proceedings of the Third International Congress on the Archaeology of the Ancient Near East (Paris, April 14th-19th, 2002)*, Winona Lake
- MATTHEWS 1997  
MATTHEWS D.M., *The Early Glyptic of Tell Brak. Cylinder Seals of Third Millennium Syria*, Freiburg 1997.
- MATTHEWS 1993  
MATTHEWS R.J., *Cities, Seals and Writing: Archaic Seal Impressions from Jemdet Nasr and Ur*, Berlin 1993.
- MATTHIAE 1977  
MATTHIAE P., *Ebla. Un impero ritrovato*, Torino.
- MATTHIAE 1992  
MATTHIAE PAOLO, “Figurative themes and Literary Texts”, in P. FRONZAROLI (ed.), *Literature and Literary Language at Ebla*, Firenze 1992, 219-241.
- MATTHIAE 1994  
MATTHIAE PAOLO, *Il sovrano e l’opera. Arte e potere nella Mesopotamia antica*, Roma 1994.
- MATTHIAE 1996a  
MATTHIAE PAOLO, *L’arte degli Assiri. Cultura e forma del rilievo storico*, Roma-Bari 1996.

- MATTHIAE 1996b  
MATTHIAE PAOLO, *Storia dell'arte dell'Oriente Antico IV. I grandi imperi. 1000-330 a.C.*, Milano 1996.
- MATTHIAE 1997  
MATTHIAE PAOLO, *La Storia dell'arte dell'Oriente Antico. I primi imperi e i principati del ferro. 1600-700 a.C.*, Milano 1997.
- MATTHIAE 1998  
MATTHIAE PAOLO, *Ninive. Capitale degli Assiri*, Milano 1998.
- MATTHIAE 2000  
MATTHIAE P., *La storia dell'arte dell'Oriente Antico. Gli stati territoriali, 2100-1600*, Milano 2000.
- MATTHIAE 2010  
MATTHIAE PAOLO, *Ebla. La città del trono. Archeologia e storia*, Torino 2010.
- MAYER-OPIFICIUS 2006  
MAYER-OPIFICIUS R., "War and Warfare on Cylinder Seals in the Ancient Near East", in P. TAYLOR (ed.), *The Iconography of Cylinder Seals*, London-Turin 2006, 51-61.
- MAZZONI 1986  
MAZZONI S., "Il trionfo sul nemico: trasformazioni di un motivo iconografico in Siria e in Anatolia", *Vicino Oriente VI* (1986), 71-93.
- MAZZONI 1997a  
MAZZONI S., "L'arte siro-ittita nel suo contesto archeologico", *CMAO 7* (1997), 287-327.
- MCDONALD 2004  
MCDONALD M. P. (ed.), *The Print Collection of Ferdinand Columbus (1488-1539): A Renaissance Collector in Seville*, London 2004.
- MC EWAN 1937  
MC EWAN C.W., "The Syrian Expedition of the Oriental Institute of the University of Chicago", *American Journal of Archaeology* 41 (1937), 8-16.
- MCKEON 1970  
MCKEON JOHN F. X., "An Akkadian Victory Stele", *Boston Museum Bulletin* 68.n. 354 (1970), 226-243.
- MCPMAHON  
MCPMAHON AUGUSTA, "The Lion, the King and the Cage: Late Chalcolithic Iconography and Ideology in Northern Mesopotamia", *Iraq LXXI* (2009), 115-124.
- MEEK 1997  
MEEK THEOPHILE J., "The Code of Hammurabi", in MARTHA T. ROTH (ed.), *Law from Mesopotamia and Asia Minor*, Atlanta 1997<sup>2</sup>, 163-180.
- MELLAART 1964  
MELLAART J., "Excavations at Çatal Hüyük, 1963: Third Preliminary Report", *Anatolian Studies XIV* (1964), 39-119.
- MHISEN 2005  
MHISEN N., "Remarques sur le Roi Vainqueur dans la glyptique syrienne pendant le Bronze Moyen", *Orient Express* 4 (2005), 96-100.
- MICHALOWSKI 1989  
MICHALOWSKI PIOTR, *The Lamentation over the Destruction of Sumer and Ur*, Winona Lake 1989.
- MICHALOWSKI 1993a  
MICHALOWSKI P., "Memory and Deed. The Historiography of the Political Expansion of the Akkad State", in M. LIVERANI (ed.), *Akkad: The First World Empire. Structure, Ideology, Traditions*, Padova 1993, 69-90.
- MICHALOWSKI 2003  
MICHALOWSKI P., "A man called Enmebaragesi", in W. SOLLABERGER – K. VOLK – A. ZGOLL (eds.), *Literatur, Politik und Recht in Mesopotamien: Festschrift für Claus Wilcke*, Wiesbaden 2003, 195-208.
- MICHALOWSKI 2008  
MICHALOWSKI P., "The Mortal Kings of Ur: a Short Century of Divine Rule in Ancient Mesopotamia", in NICOLE BRISCH (ed.), *Religion and Power: Divine Kingship in the Ancient World and Beyond* (Oriental Institute Seminars 4), Chicago 2008, 33-45.
- MIDANT-REYNES – YRISTANT 2008  
MIDANT-REYNES B. – YRISTANT Y. (eds.), *Egypt and Its Origins 2. Proceedings of the International Conference "Origins of the State. Predynastic and Early Dynastic Egypt"*, (Orientalia Lovaniensia Analecta 172), Leuven-Paris-Dudley 2008.

- MIERZEJEWSKI 1970  
MIERZEJEWSKI A. C., “La technique de siège assyrienneaux IX–VII siècles avant notre ère,” *Etudes et Travaux* 7, Warsaw (1970), 11–20.
- MILANO 1995  
MILANO L., “Ebla: a Third-Millennium City-State in Ancient Syria”, *CANE* II, 1219-1229.
- MILANO 2005  
MILANO L., “Il nemico bestiale. Su alcune connotazioni animalesche del nemico nella letteratura sumero-accadica”, in E. CINGANO – A. GHERSETTI – L. MILANO (a cura di), *Animali tra zoologia, mito e letteratura nella cultura classica e orientale*, Padova 2005, 47-67.
- MILANO 2006  
MILANO L., “L’età di Akkad e di Ur III”, in A. BARBERO (ed.), *La preistoria dell’uomo. L’Oriente mediterraneo (a cura di S. De Martino)*, in *Storia d’Europa e del Mediterraneo. Vol. I. Il mondo antico*, Roma 2006, 683-730.
- MILLARD 1988  
MILLARD A.R., “The Bevelled-Rim Bowls: Their Purpose and Significance”, *Iraq* 50 (1988), 49-57.
- MINUNNO 2007  
MINUNNO GIUSEPPE, “Gilgamesh e la testa di Huwawa”, *Studi epigrafici e linguistici sul Vicino Oriente antico* 24 (2007), 17-20.
- MINUNNO 2008a  
MINUNNO G., “Pratiche di mutilazione dei nemici caduti nel Vicino Oriente Antico”, *Mesopotamia XLIII* (2008), 9-120.
- MINUNNO 2008b  
MINUNNO G., “La mutilation du corps de l’ennemi”, in PHILIPPE ABRAHAMI – RAURA BATTINI (eds.), *Les armées du Proche-Orient ancien (IIIe-Ier mill. Av. J.-C.)*. Actes du colloque international organisé à Lyon les 1er et 2 décembre 2006, Maison de l’Orient et de la Méditerranée (BAR International Series 1855), Oxford 2008, 247-255.
- MOOREY 1975  
MOOREY P.R.S., “The Terracotta Plaques from Kish and Hursagkalama, c. 1850 to 1650 BC”, *Iraq* 37/2 (1975), 79-99.
- MOORTGAT-CORRENS 1989  
MOORTGAT-CORRENS URSULA, *La Mesopotamia*, Torino 1989.
- MORAN 1987  
MORAN L, *Les lettre d’El-Amarna*, Paris 1987.
- MORANDI 1988  
MORANDI D., “Stele e statue reali assire. Localizzazione, diffusione e implicazioni ideologiche”, *Mesopotamia* 23 (1988), 105-155.
- MOUTON 2006  
MOUTON A., “Quelques usages du feu dans les rituels hittites et mésopotamiens”, *Revue de l’histoire des religions* 3 (2006), 251-264.
- NADALI 2001-2003  
NADALI D., “Guerra e morte: l’annullamento del nemico nella condizione di vinto”, *Scienze dell’antichità* 11 (2001-2003), 51-70.
- NADALI 2003  
NADALI D., “La campagna di Assurbanipal contro gli Arabi: Proposta di lettura delle dinamiche di una battaglia in campo aperto”, *Studi Micenei ed Egeo-Anatolici* 46 (2003), 59-78.
- NADALI 2005a  
NADALI D., “Assyrian to War: Positions, Patterns and Canons in the Tactics of the Assyrian Armies in the VII Century B.C.”, *CMAO* X (2005), 167-207.
- NADALI 2005b  
NADALI D., “The Representation of Foreign Soldiers and their Employment in the Assyrian Army”, in W.H. VAN SOLDT (ed.), *Ethnicity in Ancient Mesopotamia*, Leiden 2005, 222-244.
- NADALI 2006a  
NADALI D., *Percezione dello spazio e scansione del tempo. Studio della composizione narrativa del rilievo assiro di VII sec. a.C.* (Contributi e materiali di archeologia orientale XII), Roma 2006.
- NADALI 2006b  
NADALI D., “Esarhaddon’s Glazed Bricks from Nimrud: The Egyptian Campaign Depicted”, *Iraq* 68 (2006), 109-119.
- NADALI 2007a  
NADALI D., “Monuments of War, War of Monuments: Some Considerations on Commemorating War in the Third Millennium BC”, *Orientalia* 76 (2007), 336-337.



- NADALI 2007b  
NADALI D., “Ashurbanipal against Elam. Figurative Patterns and Architectural Location of the Elamite Wars”, *Historiae* 4 (2007), 5-91.
- NADALI 2008a  
NADALI D., “La stele di Daduša come documento storico dell’età babilonese. Immagini e iscrizione a confronto”, *Vicino Oriente* 14 (2008), 129-146.
- NADALI – VERDERAME 2008  
NADALI DAVIDE – VERDERAME LORENZO, “Akkadian Bello stile”, in ROBERT D. BIGGS – GENNIE MYERS – EARTHA T. ROTH (eds.), *Proceedings of the 51st Rencontre Assyriologique Internationale held at the Oriental Institute of the University of Chicago, July 18-22, 2005* (Studies in Ancient Oriental Civilization 62), Chicago 2008, 309-320.
- NIGRO 1992  
NIGRO L., “Per un’analisi formale dello schema compositivo della Stele di Naram-Sin”, *CMAO* 4 (1992), 61-100.
- NIGRO 1996  
NIGRO L., “Dieci asce protodinastiche dal Luristan della Collezione Lorenzo Vannini”, *Vicino Oriente* 10 (1996), 123-153.
- NIGRO 1997  
NIGRO L., “Legittimazione e consenso: iconologia, religione e politica nella Stele di Sargon di Accad”, *CMAO* 7 (1997), 351-392.
- NIGRO 1998a  
NIGRO L., “The two Steles of Sargon: Iconology and Visual Propaganda at the Beginning of the Royal Akkadian Relief”, *Iraq* 60 (1998), 85-102.
- NIGRO 2001-2003  
NIGRO L., “La stele di Rimush da Tello e l’indicazione del rango dei vinti nel rilievo reale accadico”, *Scienze dell’Antichità* 11 (2001-2003), 71-93.
- NIGRO 2008  
NIGRO 2008, “L’unzione del re? Nota su un passabriglie protodinastico al Museo del Louvre”, *Vicino Oriente* XIV (2008), 273-278.
- NISSEN 1977  
H.J. NISSEN, “Aspects of the Development of Early Cylinder Seals”, in MCG. GIBSON – R.D. BIGGS (eds.), *Seals and Sealing in the Ancient Near East* (Bibliotheca Mesopotamica 6), Malibu 1977, 15-23.
- NISSEN 2002  
NISSEN H.J., “Uruk: Key Site of the Period and Key Site of the Problem”, in J.N. POSTGATE (ed.), *Artefacts of Complexity. Tracking the Uruk in the Near East*, Warminster 2002, 1-16.
- NISSINEN 1998  
NISSINEN M., *References to Prophecy in Neo-Assyrian Sources* (State Archives of Assyria Studies 7), Helsinki 1998.
- NISSINEN 2003  
NISSINEN M., *Prophets and Prophecy in the Ancient Near East*, Atlanta 2003.
- OATES et alii 2001  
OATES JOAN – MCMAHON AUGUSTA – KARSGAARD PHILIP – AL QUNTAR SALAM – UR JASON, “Early Mesopotamian urbanism: a new view from the north”, *Antiquity* 81 (2007), 585-600.
- ODED 1979  
ODED BUSTENAY, *Mass Deportations and Deportees in the Neo-Assyrian Empire*, Wiesbaden 1979.
- ODED 1991  
ODED B., “‘The Command of the God’ as a Reason for Going to War in the Assyrian Royal Inscriptions”, in COGAN – EPH‘AL 1991, 223-230.
- ODED 1992  
ODED B., *War, Peace, and Empire: Justifications for War in Assyrian Royal Inscriptions*, Wiesbaden 1992.
- OPPENHEIM 1979  
OPPENHEIM A.L., “Neo-Assyrian and Neo-Babylonian Empires”, in H.D. LASSWELL – D. LERNER – H. SPEIER (eds.), *Propaganda and Communication in World History, I, The Symbolic Instruments in Early Times*, Honolulu 1979, 111-144.
- ORNAN 2001  
ORNAN T., “Ištar as Depicted on Finds from Israel”, in A. MAZAR (ed.), *Studies in the Archaeology of the Iron Age in Israel and Jordan*, Sheffield 2001, 235-256.

- ORNAN 2005b  
ORNAN TALLAY, *The Triumph of the Symbol: Pictorial Representation of Deities in Mesopotamia and the Biblical Image Ban* (Orbis Biblicus et Orientalis 213), Fribourg-Göttingen 2005.
- ORNAN 2007a  
ORNAN T., “Who is Holding the Lead Rope? The Relief of the Broken Obelisk”, *Iraq* 69 (200), 59-72.
- ORNAN 2007b  
ORNAN TALLAY, “The Godlike Semblance of a King: The Case of Sennacherib’s Rock Reliefs”, in JACK CHENG – MARIAN H. FELDMAN (eds.), *Ancient Near Eastern Art in Context: Studies in Honor of Irene J. Winter* (Culture and Hisotry of the Ancient Near East 26), Leiden-Boston 2007, 161-175.
- PANAINO – PETTINATO 2001  
PANAINO ANTONIO – PETTINATO GIOVANNI (eds.), *Ideologies as Intercultural Phenomena: Proceedings of the Third Annual Symposium of the Assyrian and Babylonian Intellectual Heritage Project, Held in Chicago, USA, October 27-31, 2000* (Melammu Symposia 3), Milano 2002.
- PARAYRE 1982  
PARAYRE D., “Les peintures non en place de la cour 106 du palais de Mari, nouveau regard”, *Mari. Annales de Recherches Interdisciplinaires* 1 (1982), 31-78.
- PARPOLA 1997  
PARPOLA S., *Assyrian Prophecies* (SAA 9), Helsinki 1997.
- PARPOLA – WHITING 1997  
PARPOLA S. – WHITING R.M., *Assyria 1995*. Proceedings of the 10th Anniversary Symposium of the Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki, 7-11 September 1995, Helsinki 1997.
- PARPOLA 1998  
PARPOLA S., “The Esoteric Meaning of the Name of Ghilgamesh”, in J. PROSECHÝ (ed.), *Intellectual Life of the Ancient Near East*. Papers Presented at the 43rd Rencontre assyriologique internationale, Prague, July 1-5, 1996, Prague 1998, 315-329.
- PARPOLA 2010  
PARPOLA S., “Neo-Assyrian Concepts of Kingship and Their Heritage in Mediterranean Antiquity”, in G.B. LANFRANCHI – R. ROLLINGER (eds.), *Concepts of Kingship in Antiquity*. Proceedings of the European Science Foundation Exploratory Workshop. Held in Padova, November 28<sup>th</sup>-December 1<sup>st</sup>, 2007, Padova 2010, 35-44.
- PARROT 1956  
PARROT A., *Mission archéologique de Mari, I, Le temple d’Ishtar* (Bibliothèque Archéologique et Historique LXXV), Paris 1956.
- PARROT 1958  
PARROT ANDRÉ, *Mission archéologique de Mari. Vol. II. Le palais. Peintures murales*, Paris 1958.
- PARROT 1969  
PARROT A., “Les fouilles de Mari, dix-septième campagne (automne 1968)”, *Syria* 46 (1969), 191-208.
- PETTINATO 2003  
PETTINATO G., *I re di Sumer, I. Iscrizioni reali pre-sargoniche della Mesopotamia*, Brescia 2003.
- PETTINATO 2004a  
PETTINATO G., *Mitologia assiro-babilonese*, Torino 2004.
- PETTINATO 2004b  
PETTINATO G., *La saga di Gilgameš*, Milano 2004.
- PIERRE-MULLER 1990  
PIERRE-MULLER BÉATRICE, “Une grande peinture des appartements royaux du Palais de Mari (Salles 219-220)”, *M.A.R.I* 6 (1990), 463-558.
- PITTMAN 1994  
PITTMAN H., *The Glazed Steatite Glyptic style. The Structure and Function of an Image System in the Administration of Protoliterate Mesopotamia* (Berlin Beitrage zum vorderen Orient 16), Berlin 1994.
- PITTMAN 1996a  
PITTMAN HOLLY, “The White Obelisk and the Problem of Historical Narrative in the Art of Assyria”, *The Art Bulletin* 78/2 (1996), 334-355.
- PITTMAN 1996b  
PITTMAN HOLLY, “Constructing Context: the Gebel el Arak Knife. Greater Mesopotamia and Egyptian Interaction in the Late Fourth Millennium BC”, in J.S. COOPER – G.M. SCHWARTZ (eds.), *The Study of the Ancient Near East in the Twenty First Century. The William Foxwell Albright centennial conference*, Winona Lake 1996, 9-32.

- PITTMAN 2001  
PITTMAN HOLLY, “Mesopotamian Intraregional Relations reflected through Glyptic Evidence in the Late Chalcolithic 1-5 Periods”, in M. ROTHMAN (ed.), *Uruk Mesopotamia and its Neighbors: Cross-Cultural Interaction in the Era of State Formation*, Santa Fe 2001, 403-443.
- POMPONIO 2006  
POMPONIO F., “I Sumeri del periodo Protodinastico”, in STEM I/I 2006, 533-587.
- PONGRATZ-LEISTEN 1994  
PONGRATZ-LEISTEN BEATE, *Ina Šulmi Irub: Die kulttopographische und ideologische Programmatik der akitu-Prozession in Babylonien und Assyrien im 1. Jahrtausend v. Chr.* (Baghdader Forschungen 16), Mainz am Rhien 1994.
- PONGRATZ-LEISTEN 1997  
PONGRATZ-LEISTEN BEATE, “The Interplay of Military Strategy and Cultic Practice in Assyrian Politics”, in S. PARPOLA – R. WHITING (eds.), *Assyria 1995*. Proceedings of the Tenth Anniversary Symposium of the Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki 7-11 September 1995, Helsinki 1997, 245-252.
- PORADA 1960  
PORADA E., “Notes on the Sargonid Cylinder Seal, Ur 364”, *Iraq* 22 (1960), 116-123.
- PORADA 1995  
PORADA E., “Understanding Ancient Near Eastern Art: A Personal Account”, in J. M. SASSON (ed.), *Civilizations of the Ancient Near East*, IV, New York 1995, 2695-2714.
- PORTER 1993  
PORTER B.N., *Images, Power, and Politics. Figurative Aspects of Esarhaddon's Babylonian Policy*, Philadelphia 1993.
- PORTER 2000a  
PORTER B.N., “Assyrian Propaganda for the West: Esarhaddon's Stelae for Til Barsip and Sam'al”, in G. BUNNENS (ed.), *Essays on Syria in the Iron Age* (Ancient Near Eastern Studies Supplement 7), Leiden 2000, 143-176.
- PORTER 2005  
PORTER B.N. (ed.), *Ritual and Politics in Ancient Mesopotamia*, New Haven 2005.
- PORTER 2013  
PORTER B.N., “When the Subject is the Object: Relational Ontologies, the Partible Person and Images of Naram-Sin”, in BRIAN BROWN – MARIAN FELDMAN (eds.), *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, Boston-Berlin 2013, 597-618.
- POSTGATE 1974  
POSTGATE J.N., *Taxation and Conscription in the Assyrian empire*, Rome 1974.
- POSTGATE 1979  
POSTGATE J.N., “The Economic Structure of the Assyrian Empire”, in M.T. LARSEN (ed.), *Power and Propaganda. A symposium on Ancient Empires* (Mesopotamia 7), Copenhagen 1979, 193-221.
- POSTGATE 2000  
POSTGATE J.N. 2000, “The Assyrian Army at Zamua”, *Iraq* 62 (2000), 89-108.
- POSTGATE 2002  
POSTGATE J.N. (ed.), *Artefacts of complexity, tracking the Uruk in the Near East*, British School of Archaeology in Irak, 2002.
- POSTGATE – SOAF 1997  
POSTGATE N. – SOAF M.D., “The Shaikhan Relief”, *Al-Rafidan* 18 (1997), 143-156
- POTTIER 1921  
POTTIER EDMOND, “L'art hittite: IV. Zendjirli”, *Syria* T. 2. Fasc. 1 (1921), 6-39.
- POTTS 1999  
POTTS D.T., *The Archaeology of Elam, Formation and Transformation of Ancient Iranian State*, Cambridge 1999.
- PRINCE MIKASA NO MIYA TAKAHITO 1984  
PRINCE MIKASA NO MIYA TAKAHITO (ed.), *Monarchies and Socio-Religious Traditions in the Ancient Near East: Papers Read at the 31st International Congress of Human Sciences in Asia and North Africa* (Bulletin of the Middle Eastern Culture Center in Japan 1), Wiesbaden 1984.
- RADNER 2010  
RADNER KAREN, “Assyrian and Non-Assyrian Kingship in the First Millennium BC”, in G.B. LANFRANCHI – R. ROLLINGER (eds.), *Concepts of Kingship in Antiquity*. Proceedings of the European Science Foundation Exploratory Workshop. Held in Padova, November 28<sup>th</sup>-December 1<sup>st</sup>, 2007, Padova 2010, 25-34.
- READE 1968  
READE J.E., “The Palace of Tiglath-Pileser III”, *Iraq* 30/1 (1968), 69-73.

- READE 1972  
READE J.E., “The Neo-Assyrian Court and Army: Evidences from the Sculptures”, *Iraq* 34 (1972), 87-112.
- READE 1979a  
READE J. E., “Ideology and Propaganda in Assyrian Art”, in M. T. LARSEN (ed.), *Power and Propaganda. A Symposium on Ancient Empires*, Copenhagen 1979, 329-343.
- READE 1979b  
READE J. E., “Narrative Composition in Assyrian Sculptures”, *BaM* 10 (1979), 52-110.
- READE 1980b  
READE J.E., “The Rassam Obelisk”, *Iraq* 42/1 (1980), 1-22.
- READE 1981  
READE J.E., “Neo-Assyrian Monuments in their Historical Context”, in F.M. FALES (ed.), *Assyrian Royal Inscriptions: New Horizons in Literary, Ideological, and Historical Analysis. Papers of a Symposium held in Cetona (Siena), June 26-28, 1980* (Orientis antiqui collectio 17), Rome 1981, 143-168.
- READE 1983  
READE J.E., *Assyrian Sculpture*, London 1983.
- READE 1999  
READE J., *Assyrian Sculpture*, Cambridge 1999.
- READE 2005  
READE J.E., “Religious Ritual in Assyrian Sculpture”, in B. NEVLING PORTER (ed.), *Ritual and Politics in Ancient Mesopotamia*, New Haven 2005, 7-61.
- REED 2007  
REED STEPHANIE, “Blurring the Edges: A Reconsideration of the Treatment of Enemies in Ashurbanipal’s Reliefs”, in JACK CHENK – MARIAN H. FELDMAN (eds.), *Ancient Near Eastern Art in Context: Studies in Honor of Irene J. Winter by Her Students. Culture and History of the Ancient Near East*, Leiden 2007, 101-117.
- REICHEL 2008  
REICHEL CLEMENS, “The King is Dead, Long Live the King: the last days of the Šu-Sîn Cult at Ešnunna and its aftermath”, in NICOLE BRISCH (ed.), *Religion and Power: Divine Kingship in the Ancient World and Beyond* (Oriental Institute Seminars 4), Chicago 2008, 133-155.
- RENGER 1987  
RENGER J., “Zur fünften Tafel des Gilgameschepos”, in F. ROCHBERG-HALTON (ed.), *Language, Literature and History: Philological and Historical Studies Presented to Erica Reiner* (AOS 67), New Haven 1987, 325.
- RICHARDSON 2000  
RICHARDSON M.E.J., *Hammurabi’s Law: Text, Translation and Glossary*, London 2000.
- RICHTER 2004  
RICHTER T., *Untersuchungen zu den lokalen Panthea Süd- und Mittelbabyloniens in altbabylonischer Zeit*. 2. (verbesserte und erweiterte Auflage. Alter Orient und Altes Testament 257). Münster 2004.
- RIMA 1  
GRAYSON A.K., *Assyrian Rulers of the third and Second Millennia BC (To 1115 BC)* (The Royal Inscriptions of Mesopotamia, Assyrian Periods 1), Toronto 1987.
- RIMA 2  
GRAYSON A.K., *Assyrian Rulers of the Early First Millennium BC*, Volume 1: 1114-859 BC (The Royal Inscriptions of Mesopotamia, Assyrian Periods 2), Toronto 1991.
- RIMA 3  
GRAYSON A.K., *Assyrian Rulers of the Early First Millennium BC*, Volume 2: 1114-859 BC (The Royal Inscriptions of Mesopotamia, Assyrian Periods 3), Toronto 1996.
- RIMB 2  
FRAME G., *Rulers of Babylonia. From the Second Dynasty of Isin to the End of Assyrian Domination (1157-612 BC)* (The Royal Inscriptions of Mesopotamia, Babylonian Periods 2), Toronto 1995.
- RIME 1  
FRAYNE DOUGLAS R., *Presargonic Period, 2700-2350 BC*. (The Royal Inscriptions of Mesopotamia, Early Periods 1), Toronto 2007.
- RIME 2  
FRAYNE DOUGLAS R., *Sargonic and Gutian Periods, 2334-2113 BC*. (The Royal Inscriptions of Mesopotamia, Early Periods 2), Toronto 1993.
- RIME 3/1  
EDZARD DIETZ OTTO, *Gudea and His Dynasty* (The Royal Inscriptions of Mesopotamia, Early Periods, Volume 3/1), Toronto 1997.

- RIME 3/2  
FRAYNE DOUGLAS R., *Ur III Period, 2112-2004 BC. The Royal Inscriptions of Mesopotamia, Early Periods Volume 3/2*, Toronto: University of Toronto Press 1997.
- RIME 4  
FRAYNE DOUGLAS R., *Old Babylonian Period (2003-1595 BC)*. (The Royal Inscriptions of Mesopotamia, Early Periods 4), Toronto 1990.
- RIVAROLI 2013  
RIVAROLI MARTA, "The Ritualization of War: the Phases of Bellum and their Sacral Implications", in CLAUS AMBOS – LORENZO VERDERAME (eds.), *Approaching Rituals in Ancient Cultures. Questioni di rito: rituali come fonte di conoscenza delle religioni e delle concezioni del mondo nelle culture antiche. Proceedings of the Conference, November 28-30, 2011, Roma*, Supplemento 2 alla Rivista degli Studi Orientali. Nuova Serie LXXXVI, Pisa-Roma 2013, 261-286.
- ROLLINGER – ULF 2004  
ROLLINGER ROBERT – ULF CHRISTOPH (eds.), *Commerce and Monetary Systems in the Ancient World: Means of Transmission and Cultural Interaction*. Proceedings of the Fifth Annual Symposium of the Assyrian and Babylonian Intellectual Heritage Project, Held in Innsbruck, Austria, October 3rd-8th 2002 (Melammu Symposia 5), Stuttgart 2004.
- ROMANO 2007  
ROMANO LICIA, "La Stele degli Avvoltoi: una rilettura critica", *Vicino Oriente* 13 (2007), 1-22.
- ROMANO 2008  
ROMANO LICIA, "La corona del dio", *Vicino Oriente* XIV (2008), 41-57.
- ROMANO 2010a  
ROMANO LICIA, "The Barber's Gift: Votive Plaques as Expression of Elite's Pietas", in P. MATTHIAE et alii (eds.), *Proceedings of the 6th International Congress on the Archaeology of the Ancient Near East. May, 5th-10th 2008, "Sapienza", Università di Roma, Wiesbaden 2010*, 973-981.
- ROMANO 2012  
ROMANO LICIA, "Banqueting in a Temple" in ROGER MATTHEWS – TOHN CURTIS (eds.), *Proceedings of the 7th International Congress on the Archaeology of the Ancient Near East. 12 April-16 April 2010, the British Museum and UCL, London. Vol. 1. Mega-cities & Mega-sites. The Archaeology of Consumption & Disposal Landscape, Transport & Communication*, Wiesbaden 2012, 269-281.
- ROSTOVITZEFF 1920  
ROSTOVITZEFF M., "The Sumerian Treasure of Astrabad", *JEA* 6/1 (1920), 4-27.
- ROTHMAN 2001  
ROTHMAN MITCHELL S. (ed.), *Uruk Mesopotamia & its Neighbors. Cross-Cultural International in the Era of State Formation*, School of American Research Advanced Seminar Series, Santa Fe 2001.
- ROVA 1994  
ROVA ELENA, *Ricerche sui sigilli a cilindro vicino-orientali del periodo di Uruk/Jemdet Nasr* (Orientis Antiqui Collectio 20), Roma 1994.
- ROVA 2005  
ROVA E., "Animali ed ibridi nel repertorio iconografico della glittica del periodo di Uruk", in E. CINGANO – A. GHERSETTI – L. MILANO (a cura di), *Animali tra zoologia, mito e letteratura nella cultura classica e orientale*, Padova 2005, 13-32.
- RUSSELL 1991  
RUSSELL J.M., *Sennacherib's Palace without Rival at Nineveh*, Chicago 1991.
- RUSSELL 1993  
RUSSELL J.M., "Sennacherib's Lachish Narratives", in P. J. HOLLIDAY (ed.), *Narrative and Event in Ancient Art*, Cambridge 1993.
- RUSSELL 1998  
RUSSELL J.M., "The Program of the Palace of Assurnasirpal II at Nimrud: Issues in the Research and Presentation of Assyrian Art", *AJA* 102 (1998), 655-715.
- RUSSELL 1999  
RUSSELL J.M., *The Writing on the Wall. Studies in the Architectural Context of Late Assyrian Palace Inscriptions*, Winona Lake 1999.
- SAGGS 1963  
SAGGS H.W.F., "Assyrian Warfare in the Sargonic Period", *Iraq* 25 (1963), 145-154.
- SALLABERGER 2005  
SALLABERGER WALTHER, "Von politischem Handeln zu rituellem Knigtum", in B. NEVLING PORTER (ed.), *Ritual and Politics in Ancient Mesopotamia*, New Haven 2005, 63-95.
- SAMET 2009  
SAMET N., *The Lamentation over the Destruction of Ur: A Revised Edition*, Ramat-Gan 2009.

- SCHACHNER 2007  
SCHACHNER A., *Bilder eines Weltreichs. Kunst-und kulturgeschichtliche Untersuchungen zu den Verzierung eines Tores aus Balawat (Imgur-Enlil) aus der Zeit von Salamnassar III, König von Assyrien*, Turnhout 2007.
- SCURLOCK 1997  
SCURLOCK J. 1997, “Neo-Assyrian Battle Tactics”, in G.D. YOUNG et al. (eds.), *Crossing Boundaries and Linking Horizons: Studies in Honor of Michael C. Astour on his 80th Birthday*, Bethesda, 491-517.
- SELZ 1997  
SELZ GEBHARD J., “The Holy Drum, the Spear, and the Harp: Towards an Understanding of the Problem of Deification in Third Millennium Mesopotamia”, in I.L. FINKEL – NKEL KELLERT (eds.), *Sumerian Gods and their Representatives*, Cuneiform Monographs 7, Groningen 1997, 167-213.
- SELZ 2008  
SELZ GEBHARD J., “The Divine Prototypes”, in NICOLE BRISCH (ed.), *Religion and Power: Divine Kingship in the Ancient World and Beyond*, Oriental Institute Seminars 4, Chicago: University of Chicago, 2008, 13-31.
- SHAFFER *et alii* 2003  
SHAFFER A. – A ASSERMAN N. – SEIDL U. 2003, “Iddin(n)-Sin, King of Simurru: a New Rock-Relief Inscription and a Reverential Seal”, *ZA* 93 (2003), 1-52.
- SHAFER 2007  
SHAFER ANN, “Assyrian Royal Monuments on the Periphery: Ritual and Making of Imperial Space”, JACK CHENK – EARIAN H. FELDMAN (eds.), *Ancient Near Eastern Art in Context: Studies in Honor of Irene J. Winter by Her Students. Culture and History of the Ancient Near East*, Leiden 2007, 133-160.
- SLANSKI 2007  
SLANSKI K. E., “The Mesopotamian ‘Rod and Ring’: Icon of Righteous Kingship and Balance of Power between Palace and Temple”, in HARRIET E. W. CRAWFORD (ed.), *Regime Change in the Ancient Near East and Egypt: From Sargon of Agade to Saddam Hussein*, Proceedings of the British Academy 136, Oxford: The British Academy 2007, 37-59.
- SOLLBERGER 1974  
SOLLBERGER E., “The White Obelisk”, *Iraq* 36/1/2 (1974), 231-238.
- SPYCKET 2000  
SPYCKET AGNES, “La baguette et l’anneau”, in REINHARD DITTMAN *et alii* (eds.), *Variatio Delectat. Iran und Westen. Gedenkschrift für Peter Calmeyer*, Alter Orient und Altes Testament 272, Münster 2000, 651-666.
- STEINKELLER 1992  
STEINKELLER PIOTR, “Early Semitic Literature and Third Millennium Seals with Mythological Motifs”, in P. FRONZAROLI (ed.), *Literature and Literary Languages at Ebla*, Firenze 1992, 243-283.
- STEINKELLER 1993  
STEINKELLER PIOTR, “Early Political Development in Mesopotamia and the Origins of the Sargonic Empire”, in M. LIVERANI (ed.), *Akkad: The First World Empire (History of the Ancient Near East 5)*, Padova 1993, 107-129.
- STILLMAN – TALLIS 1984  
STILLMAN NIGEL – TALLIS NIGEL, *Armies of the Ancient Near East, 3000 BC to 539 BC. Organisation, Tactics, Dress and Equipment*, Worthing 1984.
- STROMMINGER 1963  
STROMMINGER E., *L’arte della Mesopotamia. Dal 5000 a.C. ad Alessandro Magno*, Firenze 1963.
- SÜRENHAGEN 2002  
SÜRENHAGEN D., “Death in Mesopotamia: The Royal Tombs of Ur Revised”, in L. AL-GAILANI WERR (ed.), *Of Pots and Plans: Papers on the Archaeology and History of Mesopotamia and Syria Presented to David Oates in Honor of His 75<sup>th</sup> Birthday*, London 2002, 324-338.
- SUTER 2012  
SUTER CLAUDIA E., “The Royal Body and Masculinity in Early Mesopotamia”, in ANGELICA BERLEJUNG – JAN DIETRICH – JOACHIM FRIEDRICH QUACK (hrsgg.), *Menschenbilder und Körperkonzepte im Alten Israel, in Ägypten und im Alten Orient*, Mohr Siebeck 2012, 433-458.
- TADMOR 1994  
TADMOR H., *The Inscriptions of Tiglat-Pileser III King of Assyria: Critical Edition with Introductions, Translations and Commentary*, Jerusalem 1994.
- TADMOR 1997  
TADMOR H., “Propaganda, Literature, Historiography: Cracking the Code of Assyrian Royal Inscriptions”, in S. PARPOLA – R.M. WHITING (eds.), *Assyria 1995*. Proceedings of the 10th

- Anniversary Symposium of the Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki 7-11 September 1995, Helsinki 1997, 325-338.
- TADMOR – WEINFELD 1984  
TADMOR HAYIM – WEINFELD MOSHE (eds.), *History, Historiography, and Interpretation: Studies in Biblical and Cuneiform Literatures*, Jerusalem 1984.
- TALON 2005a  
TALON P., *The Standard Babylonian: Creation Myth: Enuma Elish*, SAA Cuneiform Text IV, Helsinki 2005.
- TALON 2005b  
TALON PHILIPPE, “Cases of Deviation in Neo-Assyrian Annals and Foundaton Documents”, in B. N. PORTER (ed.), *Ritual and Politics in Ancient Mesopotamia*, New Haven 2005, 99-114.
- TAYLOR 2011  
TAYLOR P., “Henri Frankfort, Aby Warburg and Mythopoeic Thought”, *Journal of Art Historiography* 5 (2011), 1-16.
- TEISSIER 1985  
TEISSIER B., *Ancient Near Eastern Cylinder Seals from the Marcopoli Collection*, Berkeley 1985.
- TEISSIER 1998  
TEISSIER B., “Sealings and Seals: Seal impressions from the Reign of Hammurabi on Tablets from Sippar in the British Museum”, *Iraq* 40 (1998), 109-186.
- THUREAU-DANGIN 1929  
THUREAU-DANGIN F., “Tell Ahmar”, *Syria* 10, fasc. 3 (1929), 185-205.
- USSISHKIN 1982  
USSISHKIN D., *The Conquest of Lachish by Sennacherib*, Tel Aviv 1982.
- VAN BUREN 1939  
VAN BUREN E. DOUGLAS, “Religious Rites and Ritual in the Time of Uruk IV-III”, *Afo* 13 (1939), 32-45.
- VAN BUREN 1955  
VAN BUREN E. DOUGLAS, “The Sun-god rising”, *RA* 49 (1955), 1-14.
- VANEL 1965  
VANEL A., *L'iconographie du dieu de l'orage dans le Proche-Orient Ancien jusqu'au VIIe siècle avant J.-C.*, Paris 1965.
- VAN HALL 1986  
VAN HALL E.S., *The Pharaoh Smites his Enemies. A comparative Study*, Münchner Ägyptologische Studien 44, Berlin 1986.
- VANSTIPHOUT 1997  
VANSTIPHOUT H., “Why did Enki organize the world”, in I. L. FINKEL – NKEL HOELLER (eds.), *Sumerian Gods and their Representations* (Cuneiform Monographs 7), Groningen 1997, 117-134.
- VANSTIPHOUT 2003  
VANSTIPHOUT H., *Epics of Sumerian Kings: The Matter of Aratta*, Atlanta 2003.
- VON SODEN 1963  
VON SODEN W., “Die Assyrer und der Krieg”, *Iraq* 25 (1963), 131-144.
- VON WEIHER 1983  
VON WEIHER, E., *Spätbabylonische Texte aus Uruk*, Teil II (Ausgrabungen der Deutschen Forschungsgemeinschaft in Uruk-Warka 10), Berlin 1983.
- WALKER 1983  
WALKER C. B. F., “The myth of Girra and Elamatum”, *Anatolian Studies* 33 (1983), 145-152.
- WATANABE 2002  
WATANABE C., *Animal Symbolism in Mesopotamia: A Contextual Approach*, Wiener Offene Orientalistik I, Wien 2002.
- WATANABE 2004  
WATANABE C. E., “The Continuous Style in the Narrative Scheme of Assurbanipal’s Reliefs”, *Iraq* 66 (2004), RAI XLIX, 103-114.
- WATANABE 2006  
WATANABE C. E., “Pictorial Narrative in Assyrian Art: the Continuous Stlye Applied to the Battle of Til-Tuba”, *KASKAL* 3 (2006), 81-104.
- WATANABE 2008  
WATANABE CHIKAKO, “The Classification of Methods of Pictorial Narrative in Assurbanipal’s Reliefs”, in ROBERT D. BIGGS – GENNIE MYERS – EARTHA T. ROTH (eds.), *Proceedings of the 51st Rencontre Assyriologique Internationale held at the Oriental Institute of the University of Chicago, July 18-22, 2005*, Studies in Ancient Oriental Civilization 62, Chicago 2008, 321-332.

- WEIDNER 1924-1925  
WEIDNER E.F., “Altbabylonischen Götterliste”, *AfO* 2 (1924/1925), 1-18.
- WENGROW 1999  
WENGROW D., “The intellectual adventure of Henri Frankfort: a missing chapter in the history of archaeological thought”, *American Journal of Archaeology* 103 (1999), 597-613.
- WEST 1997  
WEST M.L., *The East Face of Helicon: West Asiatic Elements in Greek Poetry and Myth*, Oxford 1997.
- WESTENHOLZ 1970  
WESTENHOLZ A., “*Berūtum, damtum*, and Old Akkadian KI.GAL: Burial of Dead Enemies in Ancient Mesopotamia”, *AfO* 23 (1970), 27-31.
- WESTENHOLZ 1999  
WESTENHOLZ ÅGE, “The Old Akkadian Period: history and culture”, in WALTHER SALLABERGER – ÅGE WESTENHOLZ (eds.), *Mesopotamien: Akkade-Zeit und Ur III-Zeit* (Orbis Biblicus et Orientalis 160/3), Freiburg 1999, 17-117.
- WESTENHOLZ 1997  
WESTENHOLZ JOAN GOODNICK, *Legends of the Kings of Akkade: The Texts* (Mesopotamian Civilizations 7), Winona Lake 1997.
- WESTENHOLZ 2000  
WESTENHOLZ JOAN GOODNICK, “The King, the Emperor, and the Empire: Continuity and Discontinuity of Royal Representation in Text and Image”, in SANNA ARO – ROBERT M. WHITING (eds.), *The Heirs of Assyria: Proceedings of the Opening Symposium of the Assyrian and Babylonian Intellectual Heritage Project Held in Tvärminne, Finland, October 8-11, 1998* (Melammu Symposia 1), Helsinki: Neo-Assyrian Text Corpus Project, 2000, 99-125.
- WHITING 2001  
WHITING R.M., *Mythology and Mythologies. Methodological Approaches to Intercultural Influences. Proceedings of the Second Annual Symposium of the Assyrian and Babylonian Intellectual Heritage Project Held in Paris, France, October 4-7, 1999*, Helsinki 2001.
- WIGGERMAN 1992  
WIGGERMAN F.A.M., *Mesopotamian Protective Spirits: the Ritual Texts* (Cuneiform Monographs I), Groningen 1992. (ce l’ho, filologico su testo del mito)
- WIGGERMAN 2007  
WIGGERMAN F.A.M., s.v. “Ring und Stab (Ring and Rod)”, in *Reallexikon der Assyriologie* 11 (2007), 414-421.
- WILCKE 1974  
WILCKE CLAUS, “Zum Knigtuomin der Ur III-Zeit”, in PAUL GARELLI (ed.), *Le palais et la royauté, archéologie et civilisation: Compte rendu*, Paris: Librairie Orientaliste Paul Geuthner 1974.
- WILKINSON 1991  
WILKINSON RICHARD H., “The Representation of the Bow in the Art of Egypt and the Ancient Near East”, *JANES* 20 (1991), 83-99.
- WILKINSON 2002  
WILKINSON T.A.H., “Uruk into Egypt: Imports and Imitation”, in N. POSTGATE (ed.), *Artefacts of Complexity. Tracking the Uruk in the Near East*, Warminster 2002, 237-249.
- WILL 1962  
WILL E., “L’art sassanide et ses prédécesseur”, *Syria* 39 (1962), 45-63.
- WILSON 2012  
WILSON KAREN L. (ed.), *Bismaya. Recovering the Lost City of Adab*, OIP 138, Chicago 2012.
- WINTER 1981  
WINTER J. IRENE, “Royal Rhetoric and the Development of Historical Narrative on Neo-Assyrian Reliefs”, *Studies in Visual Communication* 7 (1981), 1-39.
- WINTER 1983  
WINTER J. IRENE, “The Program of the Throneroom of Assurnasirpal II”, in P. O. HARPER – H. PITTMAN (eds.), *Essays in Near Eastern Art and Archaeology in Honor of Ch. K. Wilkinson*, New York 1983, 15-31.
- WINTER 1985  
WINTER J. IRENE, “After the Battle is Over: The ‘Stele of the Vultures’ and the Beginning of Historical Narrative in the Ancient Near East”, in HERBERT L. KESSLER – SARIANNA S. SIMPSON (eds.), *Pictorial Narrative in Antiquity and the Middle Ages*, Center for Advanced Study in the Visual Arts 4, Washington, D.C.: National Gallery of Art, 1985, 11-32.



- WINTER 1986a  
WINTER J.I. 1986, “Eannatum and the “king of Kish””? Another Look at the Stele of the Vultures and “Cartouches” in Early Sumerian Art”, *ZA* 76 (1986), 205-212.
- WINTER 1989  
WINTER J. IRENE, “The Body of the Able Ruler: Toward an Understanding of the Statues of Gudea”, in HERMANN BEHRENS – DARLENE LODING – MARTHA T. ROTH (eds.), *DUMU-E<sup>2</sup>-DUB-BA: Studies in Honor of Å. W. Sjöberg*, Occasional Publications of the Samuel Noah Kramer Fund 11, Philadelphia, 1989, 573-583.
- WINTER 1997  
WINTER J. IRENE, “Art in Empire: The Royal Image and the Visual Dimensions of Assyrian Ideology”, in SIMO PARPOLA – ROBERT M. WHITING (eds.), *Assyria 1995*. Proceedings of the Tenth Anniversary Symposium of the Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki, 7-11 September 1995, Helsinki 1997, 359-381.
- WINTER 2008  
WINTER J. IRENE, “Touched by the Gods: Visual Evidence for the Divine Status of Rulers in the Ancient Near East”, in NICOLE BRISCH (ed.), *Religion and Power: Divine Kingship in the Ancient World and Beyond*, Oriental Institute Seminars 4, Chicago: University of Chicago, 2008, 75-101.
- WINTER 2009  
WINTER J. IRENE, “What/When Is a Portrait?: royal images of the Ancient Near East”, *Proceedings of the American Philosophical Society* 153 (2009), 254-270.
- WISEMAN 1958  
WISEMAN D. J., “The Vassal-Treaties of Esarhaddon”, *Iraq* 20 (1958), 1-99.
- WOOLLEY 1952  
SIR WOOLLEY LEONARD, *Carchemish. Report on the Excavations at Jerablus on Behalf of the British Museum. Part III. The Excavations in the Inner Town*, London 1952.
- WOOLLEY 1957  
SIR WOOLLEY LEONARD, *Ur. Histoire d'une découverte*, Paris 1957.
- WREDE 1995  
WREDE N., “Relief einer Götting oder Herrscherstatue?”, in U. FINKBEINER – R. BDIITMAN – H. HAUPTMANN (hersg.), *Beiträge zur Kulturgeschichte Vorderasiens: Festschrift für Rainer Michael Boehmer*, Mainz am Rhein 1995, 677-689.
- WYATT 2002  
WYATT NICK, *Religious Texts from Ugarit* (The Biblical Seminar 53), London: Continuum 2002.<sup>2</sup>
- WYATT 2005 a  
WYATT NICK, ‘There's Such Divinity Doth Hedge a King’: *Selected Essays of Nicolas Wyatt on Royal Ideology in Ugaritic and Old Testament Literature* (SOTS Monograph Series), London: Ashgate 2005.
- WYATT 2005 b  
WYATT NICK, *The Mythical Mind: Essays on Cosmology in Ugaritic and Old Testament Literature*, London 2005.
- YADIN 1963  
YADIN T., *The Art of Warfare in Biblical Lands in the Light of Archaeological Study*, London 1963.
- YOFFE 2005  
YOFFE NORMAN, *Myths of the Archaic State. Evolution of the Earliest Cities, States, and Civilizations*, Cambridge 2005.
- XELLA 1981  
XELLA P., “Il sangue nel sistema mitologico e sacrificale siropalestinese durante il Tardo Bronzo”, in F. VATTIONI (ed.), *Atti della settimana: Sangue e antropologia biblica (Roma, 10-15 marzo 1980)*, Roma 1981, 105-126.
- ZETTLER – TORNE 1998  
ZETTLER RICHARD L. – CORNE LEE (eds.), *Treasures from the Royal Tombs of Ur*, Philadelphia 1998.

## **Estratto per riassunto della tesi di dottorato**

**Dottorando:** Elisa Girotto

**Matricola:** 788907

**Dottorato** in Storia antica e Archeologia, Storia dell'arte

**Ciclo:** XXV

**Titolo della tesi:** Il dominio della violenza: la regalità guerriera in Mesopotamia

### **Abstract:**

In questa ricerca è indagato il tema della regalità guerriera in Mesopotamia. Lo studio si basa su fonti iconografiche e testuali di diverso genere prodotte tra la seconda metà del IV millennio e la prima metà del I millennio a.C. Nel primo capitolo è ripercorsa la storia degli studi e sono discusse le metodologie impiegate nella ricerca. Il capitolo II è dedicato alle vicende e alle caratteristiche (aspetto, attributi,...) delle principali figure guerriere mesopotamiche (divinità, eroi, sovrani). Nel capitolo III la documentazione presa in esame è contestualizzata storicamente, rivolgendo una particolare attenzione alle fasi maggiormente creative per quanto concerne l'elaborazione dell'immaginario della guerra mesopotamica (periodi Tardo Calcolitico, Protodinastico, Accadico e Neoassiro). Nei capitoli seguenti sono discusse le immagini (iconografie, metafore, ecc) impiegate per la rappresentazione della guerra: il capitolo IV è dedicato al momento che precede lo scontro, il V al momento della lotta, il VI al trionfo. Le fonti iconografiche sono descritte in modo esteso all'interno del catalogo allegato, mentre all'interno dei capitoli si presta attenzione di volta in volta solo a quegli elementi che risultino pertinenti al tema al momento oggetto di indagine, mentre le fonti testuali, di cui è offerta soltanto una selezione, sono citate all'interno del testo. Il VII capitolo contiene le considerazioni conclusive. Le corrispondenze nella rappresentazione del sovrano, delle divinità e degli eroi, per quanto concerne sia la loro fisionomia che il loro comportamento, sono intese come espressioni della cosmovisione delle culture vicino-orientali antiche, in cui la lotta, spesso visualizzata come tempesta, è vista come principio propulsore della vita e la violenza benefica contro il nemico è destinata alla restaurazione di una condizione di ordine, giustizia e prosperità. Il repertorio di immagini che ne risulta riflette dunque un codice espressivo tradizionale, pur potendo assumere anche, allo stesso tempo, funzioni di volta in volta propagandistiche e/o magiche.

This study deals with the representation of war and warrior figures (gods, heroes, kings) in Mesopotamian iconographic and textual sources from the second half of the 4th millennium to the first half of the 1st millennium BC. Chapter I is dedicated to the history of the studies on war and kingship in Mesopotamia and to the presentation of the methodology used in this research. Chapter II is devoted to the most important Mesopotamian warrior gods, heroes, and kings. In Chapter III the documentation is historically contextualised, with a special attention to the Late Chalcolithic, Protodynastic, Akkadian and Neo-assyrian periods, which appear to have been especially creative phases as far as the elaboration of "war imagery" is concerned. The remaining chapters are devoted to the analysis of the images used for the representation of the moment before the battle (Chapter IV), the conflict (Chapter V), and the triumph (Chapter VI). A detailed description of all iconographic documents used in the analysis is contained in the attached catalogue, while only the elements connected to the individual iconographic themes analysed in each chapter are discussed in the text. Selected textual sources are only mentioned in the text. Chapter VII offers a summary of the study and some final considerations. It is suggested that the precise correspondences in the way the king, supernatural heroes, and warrior gods were represented mirror the "cosmovision" of ancient Near Eastern cultures, according to which "war" (i.e. the conflict between opposite elements), often visualised as a storm, represents the driving force of life, and violence against the evil enemy was necessary in order to restore order, justice and wealth. As a consequence, the resulting imagery reflects a traditional code of expression (hence the persistence of some of these images over the centuries and millennia), while having had, at the same time, propagandistic and/or "magical" functions as well.

**FIRMA DELLO STUDENTE**