

---

## LE SCENE DI LOTTA COME EMBLEMI DI POTERE NELLA DINASTIA DI AKKAD ALLA NASCITA DEL “PRIMO IMPERO UNIVERSALE”\*

Valeria degli Abbati  
(Sapienza Università di Roma)

### **ABSTRACT**

*The transition between Early Dynastic and Akkadian Periods brought deep changes to the Ancient Near Eastern culture and politics. The expansion of the boundaries and the complexity of relations with neighboring populations involved a new kind of kinship, centered on a warrior, valorous and almost heroic king. Epic cycles started, telling about the extraordinary deeds of Akkadian kings, described almost exclusively as invincible warriors. The repercussions of this change are evident even in the material production, specifically in the cylinder seals. Indeed most of these decorations have contest scenes with men, gods, mythical beings and animals. This kind of iconography starts in Early Dynastic Period and is completely reworked in Akkadian Period, both technologically and stylistically, becoming some kind of dynastic emblem in which the new features are imposed in the artistic panorama of the countries subjected to the power of Akkad.*

### **RIASSUNTO**

*Il passaggio dal Periodo Protodinastico all’Età Akkadica comportò un forte cambiamento nella cultura e nella politica del Vicino Oriente Antico. L’ampliamento dei confini e la complessità dei rapporti con le popolazioni confinanti portarono ad una nuova forma di regalità, incentrata su un sovrano guerriero, valoroso e quasi eroico. Veri e propri poemi epici vengono composti per cantare le gesta straordinarie dei re di Akkad, descritti quasi unicamente come guerrieri invincibili. Le ripercussioni di questo cambiamento sono evidenti anche nella produzione materiale, soprattutto nei sigilli cilindrici. La maggior parte delle raffigurazioni, infatti, presentano scene di lotta che coinvolgono uomini, divinità, esseri mitici e animali. Questo genere di iconografia, che nasce alla fine del Protodinastico, viene completamente rielaborata in Epoca Akkadica, sia tecnologicamente sia stilisticamente, fino a diventare una sorta di emblema dinastico le cui nuove peculiarità vengono imposte nel panorama artistico delle regioni sottomesse al potere di Akkad.*

### **KEYWORDS**

*Akkad, cylinder seals, contest scenes, propaganda, Naram-Sin, iconography, inscriptions.*

### **PAROLE CHIAVE**

*Akkad, sigilli cilindrici, scene di lotta, propaganda, Naram-Sin, Iconografia, iscrizioni.*

### **Introduzione**

La nascita del “Primo Impero Universale” durante il Periodo Akkadico comportò un enorme cambiamento sia a livello politico che culturale. Il primo passo verso il “mondo nuovo” doveva necessariamente conciliare l’esigenza di amministrare un territorio più vasto con il pensiero tradizionale; la figura del sovrano si prestava naturalmente ad unificare entrambi questi aspetti e subì un’importante trasformazione.

Se i re del Protodinastico dovevano perseguire il modello di Enmerkar (uomo dalle alte qualità morali, saggio, costruttore di opere imponenti, benvenuto dal suo popolo e dagli dei, di grande ingegno), con il passare del tempo e l’ampliarsi degli orizzonti politici si comprese che i requisiti del mitico sovrano di Uruk non erano più sufficienti per gestire un sistema socio-economico più complesso.

---

\* Desidero ringraziare il Prof. Liverani per avermi insegnato ad affrontare criticamente le fonti storiche, guidandomi nei momenti di difficoltà e spronandomi ogni volta a portare avanti le mie considerazioni. Con pazienza, disponibilità e consigli sempre preziosi mi ha insegnato ad amare la Storia e a conoscerla tramite le parole di chi l’ha vissuta. Lo ringrazio, inoltre, di avermi dato la grande possibilità di imparare e di iniziare la mia formazione sotto la sua guida, con la speranza di ricambiare, almeno un po’, il tempo che mi ha dedicato.

La comparsa della dinastia akkadica segnò una chiara e definitiva rottura con quanto l’aveva preceduta: Sargon, figlio di un giardiniere, coppiere di Ur-Zababa di Kish<sup>1</sup>, spodestò il proprio sovrano e considerò, almeno inizialmente, la città come la capitale del suo regno finché le future conquiste non comportarono la costituzione di un nuovo centro del potere, Akkad, non ancora identificato<sup>2</sup>. Anche la titolatura di Sargon era rimasta molto legata alle sue origini, il nuovo re era ancora *lugal Kish*<sup>KI</sup>, il signore di Kish. Fino ad allora non era stato necessario utilizzare un programma politico su larga scala, ma la formazione del “Primo Impero Universale” doveva basarsi anche su una nuova idea di sovrano, più potente ed energico del re protodinastico, che più che sulla saggezza di Enmerkar doveva basarsi sulla forza e la lungimiranza di Lugalbanda, un *homo novus* divenuto re per volere della dea Ishtar. Infatti, i sovrani akkadici ebbero fin dall’inizio un rapporto privilegiato con la dea guerriera, al punto che nella “Leggenda sulla nascita di Sargon” in r. 12<sup>3</sup> si afferma chiaramente che Ishtar si era molto affezionata al giovane Sargon e si lascia intendere che la sua salita al trono sia avvenuta proprio per volere, o almeno con la benedizione, della dea.

I cicli epici sui re di Akkad<sup>4</sup> raccontavano la nascita straordinaria e soprattutto le vittorie dei protagonisti nelle varie guerre di conquista, in territori anche molto lontani. I racconti sulle sue imprese forniscono importanti indicazioni su come Sargon volesse essere rappresentato, raccontato e ricordato: Coraggio, forza, virilità, eroismo, sono sempre state presenti in te in battaglia, fin dall’inizio<sup>5</sup>; Io, Sargon, sono il vostro leone ruggente [...]. Nessuno si avvicinerà al mio santuario (?), quando c’è da combattere invocate il mio nome!<sup>6</sup>

Era dunque evidente che i sovrani akkadici intendevano proporsi in primo luogo come grandi combattenti<sup>7</sup>, uomini eccezionali la cui forza era incomparabile, utilizzando questa loro forza come punto centrale di propaganda politica<sup>8</sup> che divenne fonte di ispirazione per i futuri re della Mesopotamia<sup>9</sup>.

### **Sargon e la nascita della Dinastia**

Sargon, originario di una piccola località, Azupirānu, lungo il corso dell’Eufrate, non era (forse) nato in una nobile famiglia, ma sentiva e capiva la responsabilità di creare un mondo nuovo, a partire da una nuova capitale, una nuova dea poliade, una nuova lingua, nuove titolature, senza, però, creare una frattura troppo netta con la tradizione precedente. Il punto di contatto tra il vecchio e il nuovo mondo doveva essere il re, anche mediante la trasformazione di codici figurativi di propaganda rivolti a creare nella popolazione un nuovo sentimento di coesione.

Sfortunatamente si conosce molto poco della statuaria akkadica, sono noti soprattutto frammenti di statue e stele<sup>10</sup>, eppure la maggior parte dei ritrovamenti sembra aderire ad un nuovo programma politico incentrato sulla raffigurazione della forza del re e, di conseguenza, delle sue gesta in guerra<sup>11</sup>.

---

<sup>1</sup> Cooper, Heimpel 1983; Goodnick Westenholz 1997, pp. 52-55; Jacobsen 1939, col. iv. ll. 31-36.

<sup>2</sup> Anche se una delle localizzazioni più probabili è Tell Mizyad, in Iraq meridionale (Liverani 2005, p. 244).

<sup>3</sup> “La leggenda della nascita di Sargon” (Goodnick Westenholz 1997, pp. 40-41).

<sup>4</sup> Cfr. Goodnick Westenholz 1997.

<sup>5</sup> “Sargon, il re conquistatore”: ll. 4-6 (Goodnick Westenholz 1997, pp. 62-63).

<sup>6</sup> “Sargon, il leone”: ll. 9-12 (Goodnick Westenholz 1997, pp. 98-101).

<sup>7</sup> D’altra parte la stessa formazione della dinastia era dovuta al “combattimento” contro il re di Kish.

<sup>8</sup> Come evidenziato anche in Buccellati 2013, pp. 145-146 e Liverani 2014, pp. 211 e ss.

<sup>9</sup> Liverani in Liverani (a cura di) 1993, pp. 48 ss.

<sup>10</sup> Per una ricostruzione di alcuni monumenti akkadici v. Buccellati 1993.

<sup>11</sup> Cfr. Mckeeon 1970.

I frammenti di stele provenienti da Susa, Telloh, Nassiriya, il rilievo di Pir-Hussein ed il lascito della Guide Foundation al Boston Museum, oltre ovviamente alla stele quasi completa di Naram-Sin oggi al Louvre, presentano tutti una decorazione bellica, in cui il re è raffigurato in armi, al comando del suo esercito vittorioso.

Preziosissime sono anche le iscrizioni che erano presenti sulle statue e sulle stele oggi perdute, che possediamo in copie di epoca successiva; talvolta sono presenti accenni di descrizione del supporto il più delle volte molto generiche come “Egli (Naram-Sin) costruì un’immagine di se stesso in diorite e la dedicò al dio Sin”<sup>12</sup>, ma anche abbastanza dettagliate “Egli (Naram-Sin) costruì un’immagine di se stesso, una statua in oro eterna, raffigurante la sua forza e le battaglie in cui era stato vittorioso”<sup>13</sup>. Anche se, come già detto, la maggior parte delle copie di iscrizioni non descrive l’immagine della stele o della statua su cui erano incise, è decisamente frequente la dedica in ricordo di imprese belliche arricchite spesso anche con preziosi dettagli sul numero dei prigionieri deportati, il susseguirsi degli eventi o l’ampiezza dei territori conquistati. È verosimile pensare che iscrizioni del genere fossero affiancate dalle raffigurazioni di quanto narrato e, di conseguenza, che le raffigurazioni di lotta intesa in senso ampio fossero quelle più rappresentative della dinastia regnante e in quanto tali molto diffuse.

Non potendo contare su un numero di ritrovamenti artistici così ridotto, è soprattutto grazie allo studio e all’analisi dell’iconografia dei sigilli cilindrici che è possibile tracciare un percorso evolutivo di questo nuovo intento propagandistico.

L’utilizzo delle scene di lotta era già presente alla fine del Protodinastico, anche se non vi sono indizi che possano permettere di ipotizzare che fosse rappresentativo della dinastia regnante. Il mondo akkadico stravolse completamente l’immagine delle scene di lotta protodinastiche, troppo legate ad un mondo mitico e favolistico fatto di animali in agitazione e creature ibride ribelli, e le ripropose in schemi iconografici rigidi che prevedevano scontri ordinati secondo un numero di partecipanti variabile, attorno ai quali viene creato un micromondo con piante, animali e personaggi di varia natura di chiara ispirazione al modello alto mesopotamico della fine del Protodinastico III<sup>14</sup>. In un certo senso, l’impatto visivo delle scene di lotta protodinastiche era decisamente maggiore, incentrato com’era sulla caoticità dell’immagine che rendeva l’iconografia immediatamente comprensibile e realistica; il combattimento akkadico, invece, eliminava totalmente l’elemento del caos a favore di una maggior attenzione alle linee e alla veridicità dei personaggi, a discapito della visione d’insieme che, per la maggior parte dei casi, risulta troppo rigida. In uno scontro reale, infatti, è decisamente improbabile che i partecipanti permangano ordinatamente ciascuno al proprio posto, uno davanti all’altro, mentre è molto più ragionevole che i corpi si mescolino, si calpestino e si confondano, in modo da rendere quasi difficile per l’osservatore distinguere anche il numero dei lottatori, eppure non vi è modo migliore che ne permetta di cogliere immediatamente il significato.

Sfortunatamente non possediamo nessun cilindro né impronta riconducibile ai re di Akkad, ma è possibile ricostruire l’evoluzione di questa scelta iconografica basandosi su esemplari appartenuti a familiari o dipendenti dell’amministrazione palatina e, in alcuni sporadici casi, templare. Una prima, superficiale, analisi di questo fenomeno si basa sulla semplice osservazione di un nutrito gruppo di esemplari, come un resoconto di scavo<sup>15</sup> o

<sup>12</sup> RIME 2, p. 134 ll. 11-16.

<sup>13</sup> RIME 2, p. 160 ll. 4-12.

<sup>14</sup> Figg. 1 a-b

1 a: Collon 2005, p. 195 fig. 951 (sigillo protodinastico: ME 89078)

1 b: Collon 1982, tav. V fig. 24 (sigillo akkadico: BM 121566, d)

<sup>15</sup> Eccezionali sono le pubblicazioni sugli scavi di Ur (UR II, III, X).

collezioni museali, universitarie, private, e sarà immediatamente evidente come la maggioranza dei sigilli/delle impronte che ne fanno parte riportano una decorazione con scena di lotta. Purtroppo il più delle volte non è possibile approfondire lo studio degli esemplari in esame dal momento che solo di rado sono riportate le informazioni necessarie per poter ricostruire il contesto originario; è ulteriormente difficoltoso tentare una differenziazione dello stile su scala regionale perchè non avendo materiale proveniente con certezza dalla capitale un’analisi di questo genere sarebbe scientificamente inattendibile. È, però, possibile eseguire uno studio sull’evoluzione qualitativa dei materiali in base alle iscrizioni presenti su di essi e notare alcune piccole, ma importanti variabili.

Il regno di Sargon risulta, da questo punto di vista, ancora molto legato al mondo di Kish, al punto che uno dei protagonisti delle lotte maggiormente raffigurato è l’eroe di Kish, così denominato<sup>16</sup> per l’abbigliamento riconducibile alla cultura della città. Questo personaggio, raffigurato di profilo, presenta barba e capelli corti, un gonnellino lungo fin sotto al ginocchio con apertura frontale<sup>17</sup> ed un copricapo di forma trapezoidale con il lato corto come base e decorazioni a bande orizzontali ondulate oppure lisce e verticali.

Il programma di rivoluzione tecnologica nella raffigurazione delle scene di lotta era già molto evidente, anche se ancora in fase iniziale: i personaggi si allineano gli uni accanto agli altri secondo nuovi canoni estetici, ma alcuni dettagli nella disposizione dei lottatori risulta fortemente condizionata dalla tradizione protodinastica come, ad esempio, l’utilizzo della rappresentazione chiastica di due animali (in genere tori o leoni) o di due tori androcefali. Proprio il toro androcefalo è uno dei personaggi-chiave delle scene di lotta durante il regno di Sargon, ma viene ancora raffigurato con uno stile spiccatamente protodinastico. Dall’immaginario favolistico del mondo protodinastico viene ripreso anche l’eroe riccioluto, che non ha ancora un ruolo di primo piano tra i vincitori, ma si trova spesso affiancato all’eroe di Kish<sup>18</sup>

In questi primi anni di assestamento di un programma politico nuovo, una delle iconografie principali all’interno delle scene di lotta è il combattimento tra uomini<sup>19</sup>, presente sporadicamente già dal Protodinastico, ma che andrà via via scomparendo durante il Periodo Akkadico<sup>20</sup>. La lotta tra uomini era la più naturale rappresentazione della nascita della dinastia di Akkad, che si era staccata violentemente da quella di Kish e che probabilmente nei primi anni non veniva neanche considerata pienamente legittima. A Sargon si deve attribuire l’intuizione di aver celebrato il periodo burrascoso che aveva portato alla nascita del suo regno dal punto di vista letterario e iconografico; in un mondo in cui l’alfabetizzazione era appannaggio di pochissimi, l’unico modo che aveva la propaganda politica per raggiungere parimenti i vari livelli sociali era quello di manifestarsi attraverso le immagini. Sargon aveva voluto il trono, se l’era guadagnato ed è naturale che volesse che tutti sapessero quanto difficile era stato per lui prendere il potere. Le scene di lotta tra uomini erano un mezzo efficientissimo per far conoscere alle diverse popolazioni dell’impero che il vento era cambiato. Sargon si poneva come un uomo, un guerriero orgoglioso di umili origini, ma non per questo meno degno dei favori di Ishtar.

---

<sup>16</sup> UR II, p. 326.

<sup>17</sup> In alcuni sigilli è possibile distinguere una sorta di bordatura dell’orlo, che prosegue anche alle estremità dello spacco frontale.

<sup>18</sup> Una delle più belle raffigurazioni dell’eroe di Kish è su un sigillo oggi al British Museum in cui questo personaggio, fiammeggiante come Shamash, viene ricevuto in armi dalla dea Ishtar: Fig. 2 (Collon 1982, tav. I fig. 4: BM 121547)

<sup>19</sup> Fig. 3

(Collon 1982, tav. XIX fig. 139: BM 120554)

<sup>20</sup> Mayer-Opificius 2006, 53.

E proprio Ishtar diventa una delle figure più importanti nelle scene di lotta, soprattutto in quelle di combattimenti divini, nonostante non partecipi mai direttamente allo scontro. La dea è presente, osserva il combattimento e favorisce uno dei contendenti e questo è sufficiente. La propensione di Ishtar verso questo o quel lottatore influisce sull'esito dello scontro molto più profondamente che se si dedicasse ella stessa al combattimento, proprio come era accaduto a Sargon, divenuto re perché la dea gli aveva concesso la forza e i mezzi necessari per uscire vincitore contro Ur-Zababa.

### L'eredità di Sargon e i cambiamenti di Rimush e Manishtusu

Con Rimush e Manishtushu l'eroe di Kish andò via via diminuendo le proprie apparizioni, fino alla totale scomparsa con la salita al trono di Naram-Sin, pur essendo una figura fondamentale anche nelle iconografie della famiglia reale<sup>21</sup>. Ormai non c'era più bisogno di legittimare il trono, Rimush aveva ereditato il titolo di "re del mondo", ma non quello di "re di Kish" ed è chiaro come i rimandi alla città fossero ormai ampiamente superati. Sargon aveva regnato sufficientemente a lungo da garantire ai suoi successori un'indipendenza culturale dall'ormai lontano mondo protodinastico e con Rimush si assiste allo sviluppo del programma propagandistico paterno, anche se non possediamo iscrizioni su sigilli cilindrici riferibili direttamente al re o ai suoi più stretti collaboratori che rendano più chiara una distinzione iconografica tra la prima e la seconda generazione. Le iscrizioni presenti in copia su tavolette più tarde e che vanno riferite a statue o stele fanno per la maggior parte riferimento alle campagne militari del figlio di Sargon. Sebbene il tema trattato sia lo stesso, Rimush risulta molto più celebrativo del padre, forse nel tentativo di esserne all'altezza; Sargon aveva conquistato numerosi territori con il favore degli dei, suo figlio sembra voler gridare al mondo di aver fatto tutto da solo arricchendo ogni descrizione con un gran numero di particolari su quanti soldati sono stati sconfitti, quanti deportati e, talvolta, riportandone anche i nomi<sup>22</sup>.

La lotta continua ad essere il cuore pulsante della mentalità akkadica, e ogni aspetto della nuova cultura si rispecchia nell'esito positivo di uno scontro. Effettivamente la stele ritrovata a Telloh ed attribuita a Rimush mostra un evidente aumento nella violenza della raffigurazione rispetto alla stele di Sargon e non sono pochi i contatti con alcuni dettagli presenti sui sigilli cilindrici. Le figure sono più longilinee e definite rispetto alla generazione precedente, i muscoli dei corpi sono ben delineati in modo da fornire all'osservatore l'immagine di un personaggio forte ed eroico. Un particolare che sembra aver riscosso un certo successo durante il regno di Rimush è quello di mostrare il vincitore nell'atto di uccidere il proprio avversario brandendo l'arma con una mano e trattenendo la barba dello sconfitto con l'altra in segno di spregio, caratteristica quasi esclusiva nei sigilli cilindrici delle lotte tra divinità che iniziano pian piano a farsi strada<sup>23</sup>. In questo periodo diventeranno molto comuni le rappresentazioni del dio sole in lotta contro una divinità montana, spesso ritratti proprio secondo questo schema<sup>24</sup>.

La barba era un elemento importantissimo nella raffigurazione di un uomo, per via della sua fortissima valenza simbolica; uno dei vocaboli connessi con la bellezza del corpo maschile in akkadico, *baštu*, potrebbe essere inteso non soltanto come "forza vitale, vigore,

<sup>21</sup> Fig. 4

(Collon 1982, tav. XX fig. 141: BM 89137)

<sup>22</sup> Cfr. RIME 2, pp. 40-73.

<sup>23</sup> Fig. 5

(Collon 1982, tav. XIX fig.135: BM 89119)

<sup>24</sup> Fig. 6

(Collon 1982, tav. XXVIII fig. 198: BM 116586)

vitalità”, ma anche come “barba” se si considera che l’umiliazione imposta da Sennacherib ai suoi nemici era proprio quello di “privarli del loro *baštu*” e le raffigurazioni mostrano proprio la rasatura delle barbe<sup>25</sup>.

Le iconografie del regno di Rimush sono molto più violente rispetto a quelle di Sargon, probabilmente nel tentativo anche di riflettere la politica fortemente espansionistica e belligerante del re. L’altra innovazione nelle scene di lotta riferibili a questo periodo è la grande diffusione del bufalo d’acqua come animale sconfitto che rimpiazzerà pian piano il toro, fisicamente meno possente e soprattutto meno scenografico.

Sfortunatamente non sono state ritrovate stele riferibili al fratello e successore di Rimush, Manishtushu e le copie successive delle iscrizioni originariamente presenti su di esse o su altri oggetti, così come sui frammenti di stele finora ritrovati, non sono di grande aiuto in questo senso<sup>26</sup>. Nella descrizione delle azioni belliche sembra seguire il modello del suo predecessore, mantiene in quasi tutte le iscrizioni il titolo di “re del mondo”<sup>27</sup>, anche se, probabilmente verso la fine del suo regno, qualcosa sembra cambiare. Manishtushu aveva riscosso un discreto successo nelle sue campagne lungo il Mare Inferiore<sup>28</sup>, e non c’è da meravigliarsi se sull’unico sigillo cilindrico che lo menziona<sup>29</sup> gli viene attribuito il titolo *dingir*, dio. Il sigillo raffigura Shamash che sorge dalle montagne accompagnato da due guardiani delle porte del cielo, ma essendo l’unico esemplare a citare il re di Akkad non è rilevante per l’analisi qui condotta, anche se si può notare un’evoluzione nell’incisione delle linee che mostrano un tratto più sicuro e una certa tendenza all’attenzione verso piccoli particolari anatomici che toccherà il suo apice durante il regno di Naram-Sin. Anche tenendo conto di questo dato, però, la maggior parte delle iscrizioni di Manishtushu riguardano brevi dediche su oggetti offerti a varie divinità o su cui è stato semplicemente inciso il nome del sovrano. Contrariamente ai suoi predecessori, non si possiedono stele o frammenti di stele riferibili a Manishtushu, ma sono riconducibili a questo sovrano due straordinari esemplari provenienti da Susa evidentemente portati nella capitale elamica in seguito al sacco di Shutruk-Nakhunte del XII sec. a.C.: l’obelisco di Manishtushu, in diorite, caratterizzato da una lunga iscrizione che descrive la compravendita di lotti di terra nella regione di Kish e la successiva redistribuzione dei terreni a diversi amministratori palatini, e una statua acefala di orante. A questi bisogna aggiungere alcuni frammenti di statue, sempre provenienti da Susa, che assieme all’orante acefalo formano il più antico esempio di statuaria di Età Akkadica, caratterizzata dalla ricerca del realismo e del particolare anatomico<sup>30</sup>. Verosimilmente al regno di Manishtushu, poi, può essere datato un frammento di statua, oggi presso il Musée du Louvre<sup>31</sup> di chiaro intento propagandistico, in cui i piedi del sovrano poggiano su un gruppo di nemici nudi e sconfitti.

Le iconografie delle scene di lotta subiscono inevitabilmente una svolta, la figura dell’uomo vincitore sul leone diventa quasi preponderante nel panorama artistico dei sigilli di Akkad e si va diffondendo una iconografia a quattro personaggi che avrà grandissimo successo durante il regno di Naram-Sin, l’eroe vincitore contro un toro accompagnato

---

<sup>25</sup> Winter 1996, p. 13.

<sup>26</sup> I frammenti di statue riguardano soprattutto la parte relativa all’iscrizione ed è impossibile ricostruirne l’iconografia (Cfr. Eppihimer 2010, figg. 1-4)

<sup>27</sup> Su una delle statue utilizza ancora il titolo di re di Kish (Scheil 1907, p. 413), quasi come un titolo dinastico

<sup>28</sup> Eppihimer 2010, pp. 366-368.

<sup>29</sup> Speleers 1917, n. 594; v. per l’iscrizione RIME 2, p. 83.

<sup>30</sup> V. Amiet 1972; Eppihimer 2010.

<sup>31</sup> Amiet 1972, p. 8 figg. 7 a-c.

dall'uomo-toro che sconfigge un leone<sup>32</sup>. Simbolicamente questo genere di raffigurazioni segue di pari passo il percorso evolutivo di propaganda messo in atto dall'amministrazione centrale: il re è un eroe, l'eroe più forte, capace di sottomettere anche le popolazioni più violente ed ostili.

Una curiosità che accomuna Manishtushu al suo predecessore è quanto narrato in alcuni presagi<sup>33</sup> secondo cui i due fratelli sarebbero stati uccisi dai servitori a colpi di sigilli cilindrici.

### **Naram-Sin e l'apogeo del Primo Impero Universale**

La figura di Naram-Sin è senza dubbio la più discussa del mondo akkadico, dipinta dalla tradizione successiva come un sovrano assetato di potere e irrispettoso delle leggi divine, anche se non mancano testi che ne esaltano le doti<sup>34</sup>. Il nuovo re di Akkad segnò certamente la seconda grande rottura con la tradizione, integrando gli ideali di Sargon con la costruzione di una nuova ideologia del sovrano: il re-dio; Naram-Sin fu il primo sovrano della storia a farsi raffigurare come una divinità<sup>35</sup> e per questa sua presunzione venne fortemente punito dalla storiografia della III Dinastia di Ur. In un certo senso questo cambiamento era quasi necessario da un punto di vista politico, l'impero era sempre più vasto e le popolazioni con le quali si entrava in conflitto non erano più quelle più o meno confinanti, ma anche i nomadi delle montagne, contro i quali certamente la figura di un re guerriero non bastava più. Vincere contro di loro non era impresa da eroi, ma da vere e proprie divinità. Proseguendo in un percorso di ispirazione ideale da personaggi mitici, che era passato da Enmerkar a Lugalbanda, si può pensare che per Naram-Sin il modello ideale fossero la forza ed il vigore giovanile di Gilgamesh, figlio mortale di un re guerriero e di una dea, alla continua ricerca dell'immortalità.

È però molto probabile che se Naram-Sin non avesse avuto il coraggio di sfidare il limite che divide l'umano dal divino, non vi sarebbe stata nessuna innovazione.

Parallelamente al già citato cambiamento politico-culturale, il programma di Naram-Sin prevedeva anche una evoluzione iconografica con l'inserimento dell'eroe riccioluto<sup>36</sup> al posto dell'eroe di Kish come vincitore-simbolo delle scene di lotta. Nonostante si tratti di un personaggio già noto nella glittica di Epoca Protodinastica, è probabile che dietro la figura dell'eroe riccioluto vi sia anche una sorta di rappresentazione del sovrano akkadico immediatamente riconoscibile tra i combattenti per la nudità che ne permette di ammirare le qualità fisiche e per la sua bellezza insolita caratterizzata da una folta chioma di boccoli<sup>37</sup>. È

<sup>32</sup> Esistono anche delle varianti di questa iconografia di base: 1) l'eroe contro il leone e l'uomo-toro vincente sul toro 2) l'eroe e l'uomo toro lottano ciascuno contro un leone 3) l'eroe e l'uomo-toro lottano contro un toro a) il personaggio umano maschile è un eroe riccioluto b) il personaggio umano maschile non presenta particolari caratteristiche

<sup>33</sup> Cfr. Grayson 1980, p. 190 e Leick 2010, p. 111.

<sup>34</sup> Uno dei racconti mitici sul sovrano akkadico smentisce categoricamente il mancato rispetto da parte di Naram-Sin dei presagi: "Naram-Sin and the Lord of Apišal", colonna vi, ll. 1-4 recita "[...] because of the ambiguity of the omen [...] they ... for him. [to/before Enlil he offered] sacrifices, the omen // [(he sought)] night and day. A message [(arrives)] every day". (Goodnick Westenholz 1997, P. 185)

L' "Elegia per la morte di Naram-Sin", inoltre, insiste molto sul dolore per la perdita di un sovrano tanto amato.

<sup>35</sup> Basti citare la "Stele della Vittoria", oggi conservata presso il Musée du Louvre (Sb 4), sulla quale il re di Akkad presenta la tiara a corna caratteristica esclusiva dei personaggi divini.

<sup>36</sup> Molto spesso interpretato come la raffigurazione di Gilgamesh, in genere perchè il suo avversario è il toro, senza che vi siano ulteriori indizi a conferma.

<sup>37</sup> Le pettinature riservate alle figure maschili, quando non vengono raffigurate glabre, invece prevedono uno chignon, una specie di doppia cipolla dietro la nuca, oppure il capello corto; fanno eccezione le divinità, che portano lunghi capelli sciolti dietro la schiena.

indiscutibilmente il personaggio più forte, l'unico in grado di sconfiggere il leone<sup>38</sup>, e per lui verrà coniata durante il regno del figlio e successore di Naram-Sin, Sharkalisharri, una iconografia di vittoria tutta nuova: l'eroe riccioluto, inginocchiato, afferra il leone con entrambe le braccia e, lasciando scivolare l'animale lungo le spalle, sta per scaraventarlo a terra<sup>39</sup>.

È proprio durante il regno di Naram-Sin che la fisicità maschile acquista un nuovo significato in un progetto più ampio di propaganda. Come giustamente osservato da I. Winter<sup>40</sup>, “sexuality was inextricably linked to potency, potency to male vigor, and male vigor to authority and dominance, hence rule”. L'attenzione non è più soltanto sull'azione compiuta dal soggetto in lotta presente sui sigilli, ma anche sulla perfezione del suo corpo, che deve esaltare muscoli e vigore maschile proprio per inserirsi alla perfezione nel nuovo programma di Naram-Sin. Il guerriero è forte, è bello, un vero e proprio dio e deve essere raffigurato in tutto il suo splendore affinché ognuno possa ammirarne la perfezione. Il sovrano stesso, nella sua Stele della Vittoria, è raffigurato nel pieno del suo vigore, pur non essendo nudo, con le spalle larghe, i muscoli tesi delle braccia che stringono al petto le armi vittoriose, le gambe che incedono sicure sulle montagne più aspre, talmente perfetto che il copricapo divino non sembra più un'anomalia. Naram-Sin è una divinità a tutti gli effetti, considerato da tutti come tale, ed una prova è il ruolo del re nel poema “Naram-Sin e Erra”, il cui il sovrano e il dio combattono l'uno accanto all'altro in una lotta tra divinità voluta da Enlil<sup>41</sup>.

L'iscrizione presente su una statuetta bronzea raffigurante con ogni probabilità un eroe riccioluto chiarisce come il re di Akkad sia stato divinizzato<sup>42</sup>: in seguito alle vittoriose nove campagne in un anno contro le quattro regioni dell'universo che si erano coalizzate e ribellate contro Naram-Sin, il popolo di Akkad chiese alle principali divinità della regione che il proprio re potesse essere divinizzato e diventasse il dio poliade della capitale, costruendo addirittura in suo onore un tempio cittadino.

Nelle iscrizioni di Naram-Sin, le vittorie del re vengono descritte non soltanto come la supremazia contro il nemico, ma anche come la difesa del proprio territorio e, soprattutto, come un'impresa talmente eccezionale che nessuno prima di lui aveva compiuto nulla di simile. In uno dei racconti mitologici ispirati al re di Akkad, “Naram-Sin e il Signore di Apishal”<sup>43</sup>, è presente forse la più chiara descrizione di quanto il corpo, la forza fisica e il potere fossero intimamente collegati in un momento in cui l'impero akkadico viveva la sua massima espansione: La tua luce è fuoco, la tua voce è un tuono nella tempesta. Sei come un leone ruggente. La tua bocca è una vipera velenosa, le tue unghie sono quelle di Anzu. Irnina cammina accanto a te. Non hai eguali. Chi può essere come te?

<sup>38</sup> In tutte le altre raffigurazioni di lotta questo animale risulta sempre vincente.

<sup>39</sup> Questa particolare iconografia (Figg. 7 a-c) è presente unicamente su due sigilli, uno conservato presso il British Museum (Collezione Rich, acquistato nel 1825 - Collon 1982, tav. XV fig. 114: BM 89147) e uno presso l'Iraq Museum (da Ur; Rashid, Ali-Huri 1982, fig.76: IM 18875) e su un bronzetto oggi parte della Collezione Rosen, New York (Klengel-Brandt (ed.) 1997, p. xvi fig. 11).

Questa iconografia venne utilizzata almeno su altri due sigilli: uno, paleobabilonese, conservato presso la Pierpont Morgan Library (n. 362), l'altro, databile al periodo neo-assiro, custodito presso il British Museum (BM 89140).

<sup>40</sup> Winter 1996, p. 11.

<sup>41</sup> La particolarità di questo testo è che né Naram-Sin, né Erra hanno il determinativo divino, anche se praticamente agiscono entrambi come dei, al punto che Ishtar si rifiuta di entrare in guerra finché il re di Akkad entri anche lui, riconoscendogli quindi un'importanza decisamente superiore rispetto a quella di un semplice mortale.

<sup>42</sup> RIME 2, pp. 113-114.

<sup>43</sup> Il. 1-5 (Goodnick Westenholz 1997, pp. 182-183)

In questo senso, l'eroe riccioluto è simbolo diretto del sovrano e si adatta molto bene al titolo più frequente utilizzato da Naram-Sin, *dannum* “il forte”<sup>44</sup>; gli altri titoli regali di Naram-Sin dimostrano chiaramente quanto il concetto di guerriero universale fosse ormai ben radicato nell'immaginario collettivo che faceva riferimento al re: *šar kibrātim arba'im* “re delle quattro parti dell'universo”, interpretato da alcuni come “re delle quattro rive”<sup>45</sup>, e *šar kiššatim* “re dell'universo”. La forza e il diretto coinvolgimento di Naram-Sin nel combattimento è, inoltre, ribadito dai lunghi elenchi dei nomi dei prigionieri e dei nemici uccisi, di cui viene chiarita anche la posizione sociale.

Questa nuova visione imperialistica della sovranità, intesa come sovranità guerriera, trova il suo completamento nei nomi d'anno che, soprattutto durante il regno di Naram-Sin, diventano fortemente condizionati dagli avvenimenti bellici seguendo un filo conduttore già ben presente con Sargon.

### La diffusione delle iconografie nelle province

Le iconografie presenti sui sigilli dei governatori akkadici e dei rappresentanti della dinastia nei nuovi territori conquistati sono un chiarissimo esempio di come l'eroe riccioluto e le sue lotte fossero divenute ormai il simbolo del potere reale. Il caso più eclatante è certamente quello di Urkesh, una delle più antiche roccaforti khurrite. Tra alcuni frammenti di impronte di sigilli nella stanza H2 del Palazzo Reale di cui 22 appartenenti al cilindro di una figlia di Naram-Sin, Tar'am-Agade<sup>46</sup>. La ricostruzione del sigillo ha permesso di osservare come la decorazione fosse costituita dalla iconografia più diffusa in quel periodo nell'amministrazione akkadica: un eroe riccioluto contro un toro, affiancati da un uomo-toro in lotta con un leone; al centro l'iscrizione recita: Di Naram-Sin, re di Akkad, Tar'am-Agade è sua figlia. È evidente come il sigillo nel suo complesso sia un esempio importante del peso politico che il re di Akkad aveva sulla città khurrita. È stato proposto<sup>47</sup> che la figlia di Naram-Sin fosse la sposa di un *endan* di Urkesh (e quindi la regina) di cui non si è conservato il nome, i cui frammenti di impronte di sigillo sono stati rinvenuti nella stanza H2. Pur lasciando plausibile, seppure in mancanza di prove che ne confermino la veridicità, l'ipotesi che Tar'am-Agade abbia sposato l'*endan* di Urkesh appena citato, è assai più probabile che la ragazza sia stata inviata in Siria all'interno di un progetto politico non tanto di “fratellanza” tra l'impero akkadico e i primi regni khurriti, ma di controllo da parte del primo sui secondi. Il nome stesso della fanciulla significa “Coei che ama Akkad” e certamente non è stato un caso che tra le figlie di Naram-Sin sia stata scelta proprio lei per rappresentare la famiglia reale in uno dei territori conquistati<sup>48</sup>. La ragazza, infatti, si presenta sul proprio sigillo unicamente come la figlia del re di Akkad e non come la moglie dell'*endan* di Urkesh<sup>49</sup> ed utilizza un'iconografia intimamente legata con l'amministrazione akkadica.

Sembrerebbe, invece, difficile pensare a Tar'am-Agade come ad una regina di Urkesh, se si pensa che assieme a lei doveva essere nella città anche un *ugula*, il cui sigillo è oggi conservato presso il Musée du Louvre<sup>50</sup>. L'uomo doveva essere stato inviato ad

<sup>44</sup> Winter 1996, p. 16.

<sup>45</sup> Michalowski in Liverani (a cura di) 1993, p. 88; Buccellati 2013, pp. 156-159, 160-161.

<sup>46</sup> Buccellati, Kelly-Buccellati, 2000; *id.*, 2001; *id.*, 2002.

<sup>47</sup> Buccellati, Kelly-Buccellati 2000, p. 3; *id.*, 2001, p. 63; *id.*, 2002, pp. 19 ss.

<sup>48</sup> Sono diverse le fonti che parlano di campagne del re akkadico in Siria settentrionale, seppure Urkesh non venga mai citata.

<sup>49</sup> Per un confronto tra le donne akkatiche ad Urkesh: Kelly-Buccellati 2010).

<sup>50</sup> Fig. 8

(degli Abbati 2011, p. 188 fig. 1: AOD 42).

Urkesh a controllo della città in qualità di governatore, anche lui con un sigillo raffigurante un eroe riccioluto contro un toro ed un uomo-toro in lotta con un leone.

Le impronte di sigillo ritrovate nella stanza H2 sono di particolare importanza per la ricostruzione della situazione politica di Urkesh durante il regno di Naram-Sin. Secondo quanto narrato nelle sue iscrizioni, il re di Akkad aveva ricevuto in dono dal dio Nergal la Siria settentrionale, sappiamo con certezza che Urkesh fu una delle città a cadere sotto il giogo akkadico e che Naram-Sin vi inviò una delle sue figlie. Abbiamo visto come il controllo della città fosse affidato ad un *ugula*, ma è evidente che l'amministrazione locale, incentrata sulla figura di Tar'am-Agade, prevedesse il coinvolgimento di impiegati non akkadici dal momento che proprio assieme alle impronte di sigillo della principessa akkadica sono state ritrovate quelle appartenute ad un personaggio dal nome khurric, Erwim-atal, ma che presentano l'iconografia con scene di lotta tipicamente akkadica<sup>51</sup>.

È interessante notare che è stato ritrovato<sup>52</sup> anche il frammento dell'impronta di un sigillo che raffigura, nella parte conservata, un eroe riccioluto in lotta con un leone e la cui iscrizione recita “... figlio del re”.

L'influenza akkadica sull'iconografia reale di Urkesh, però, sembra essere già presente con la generazione precedente l'innominato *endan*, quella di Tupkish e sua moglie Uqnitum. Le impronte relative ai sigilli di Tupkish indicano la presenza di almeno quattro iconografie<sup>53</sup>, due delle quali presentano forti punti di contatto con il mondo akkadico: in k2<sup>54</sup> il re è raffigurato in trono secondo un'iconografia tipica dell'Alta Mesopotamia, così come aveva fatto anche Sargon di Akkad sulla sua stele, e davanti a lui è una piccola figura femminile divina benedicente che con ogni probabilità può essere identificata con Ishtar, considerato il leone sotto i suoi piedi; k4 è un frammento che riproduce una figura divina e armata che risale una montagna molto somigliante alla raffigurazione di Naram-Sin presente sulla Stele della Vittoria<sup>55</sup>. Difficile dire cosa raffigurasse k3, si possono vedere soltanto la testa e le spalle di un guerriero, ma è comunque interessante che questo tema si riproponga sul sigillo dell'*endan* di Urkesh.

Forse, però, il particolare più importante è il nome della moglie di Tupkish, Uqnitum, un nome akkadico dal significato di “ragazza lapislazzuli” o “quella del lapislazzuli”<sup>56</sup>. Il fatto che, durante le sue campagne militari, Naram-Sin abbia mandato ad Urkesh una figlia dal nome fortemente politico potrebbe aver avuto un precedente con qualche campagna commerciale, dello stesso Naram-Sin o al massimo di Manishtushu<sup>57</sup>, accompagnata dall'invio in città di una ragazza dal nome fortemente economico.

La differenza più marcata tra i sigilli di Urkesh e quelli akkadici è la presenza di un'iconografia tratta dalla vita vissuta a corte, totalmente assente sui cilindri di Akkad.

L'influenza delle iconografie di lotta akkadiche non coinvolse soltanto Urkesh, ma anche Tell Brak,

dove si verifica una situazione del tutto analoga: da un lato c'è Talpush-atili, la “stella di Nagar”<sup>58</sup>, dall'altro, contemporaneamente, Itbelaba, l'*ensi* di Gasur<sup>59</sup>, entrambi con un

<sup>51</sup> Buccellati, Kelly-Buccellati 2002, pp. 18, 20-22.

<sup>52</sup> Buccellati 1999, p. 246 (ultima figura dall'alto).

<sup>53</sup> Buccellati, Kelly-Buccellati 1995/1996, p. 11.

<sup>54</sup> k(n) è la denominazione utilizzata dagli scavatori per indicare le diverse iconografie riconducibili ai sigilli del re di Urkesh.

<sup>55</sup> Potrebbe, però, anche trattarsi della raffigurazione del dio Kumarbi che, come narrato nel “Canto di Argento”, risiede sulle montagne intorno ad Urkesh. (per il testo Hoffner 1988)

<sup>56</sup> In AHw (p. 1426) il nome è connesso con il termine *uqnû(m)*, “lapis lazuli”, anche se non tradotto.

<sup>57</sup> Non sono però presenti attestazioni della presenza di questo sovrano nell'area siriana.

<sup>58</sup> Matthews 1997, tav.26 fig.316, tav. 51 fig.316.

<sup>59</sup> Matthews 1997, tav.26 fig.317, tav. 51 fig.317.

sigillo che rappresenta una scena di lotta secondo lo stile akkadico.

La scelta politica di influenzare fortemente l'amministrazione della località conquistata mediante l'imposizione di iconografie akkadiche aveva avuto origine già con le campagne militari di Sargon contro l'Elam della dinastia Awan<sup>60</sup> e venne mantenuta fino al regno di Sharkalisharri. Possediamo, infatti, numerosi sigilli o frammenti di impronte appartenuti ad *ensi* o a collaboratori di *ensi* delle città conquistate dai re di Akkad che riportano proprio l'iconologia con scena di lotta così cara alla dinastia akkadica e si riferiscono al periodo dei regni di Naram-Sin e Sharkalisharri. Per tornare all'area siriana, oltre ai casi già citati, a Tell Brak/Nagar è stata trovata parte dell'impronta di un *ensi*, KA-Mer, della città di ...BUM<sup>61</sup>, mentre le altre attestazioni di *ensi* con sigilli legati all'iconografia akkadica provengono dalla Mesopotamia centro-meridionale. Il caso di Adab è certamente il più interessante, dal momento che sono stati ritrovati il sigillo cilindrico di un *ensi* contemporaneo verosimilmente di Naram-Sin<sup>62</sup> e il frammento dell'impronta del sigillo di Lugalish, *ensi* durante il regno di Sharkalisharri, al quale il governatore attribuisce il titolo divino. Per quanto riguarda Lagash, non sono stati ritrovati sigilli o impronte appartenute all'*ensi*, ma a tre collaboratori ed è probabile che anche lui avesse un cilindro con un'iconografia simile<sup>63</sup>; i tre sigilli riportano il nome di tre diversi *ensi*, che si sono evidentemente succeduti nel periodo tra il regno di Naram-Sin e quello di Sharkalisharri. Il primo apparteneva ad un certo Ur... servo di Pirigme<sup>64</sup>, il secondo allo scriba Ur..., al servizio di Ur-Ningirsu<sup>65</sup> ed il terzo ad un uomo di nome Sibanni, servo di Lugal-ushumgal<sup>66</sup>, quest'ultimo al servizio sia di Naram-Sin, sia di Sharkalisharri<sup>67</sup>.

Tutte le iconografie dei sigilli degli *ensi* risentono fortemente del gusto sviluppato durante il regno di Naram-Sin e della scena di lotta allora prediletta con le sue naturali varianti: un eroe riccioluto contro un toro accanto ad un uomo-toro contro un leone, la stessa presente sul sigillo di Tar'am-Agade. I corpi dei lottatori umani, mitologici e animali sono caratterizzati da una muscolatura aggraziata, non eccessiva, ma presente e messa ben in evidenza da linee sinuose che accompagnano la figura e danno intensità ai movimenti, altrimenti troppo rigidi. I leoni sono feroci, rampanti e ruggenti mentre si scagliano contro l'avversario con tutta la loro violenza selvaggia; i tori sono più mansueti nell'approccio con il lottatore, ma la loro fisicità li rende ugualmente notevoli. L'eroe riccioluto è il vincitore indiscusso, il vero campione, con capelli e barba perfettamente inanellati, ma non vezzosi, anzi virili e perfettamente adattati al corpo dell'eroe, raffigurato frontalmente per dar maggiore visibilità a questa sua particolarità. Il secondo vincitore è l'uomo-toro, dalle gambe poderose e il corpo muscoloso, si muove con movimenti meno aggraziati rispetto all'eroe riccioluto, ma non per questo risulta meno efficace nella raffigurazione. Le medesime iconografie, ovviamente, erano riservate anche alla maggior parte degli amministratori palatini di tutti i livelli sociali, dai giudici ai semplici servitori i cui sigilli non hanno iscrizione, alle mogli degli amministratori e alla maggioranza di coloro che gravitavano intorno alla famiglia reale e, prima di tutti, a principi e principesse. Uno degli esemplari più belli è certamente il Sigillo Sarre<sup>68</sup>, appartenuto ad uno dei figli di Naram-

<sup>60</sup> Cfr. il periodo akkadico in Susa/P e Susa/T.

<sup>61</sup> Matthews 1997, tav. 26 fig. 318.

<sup>62</sup> Boehmer 1965, tav. 17 fig. 197.

<sup>63</sup> Si tratta sempre di scene di lotta di tipo akkadico.

<sup>64</sup> Boehmer 1965, tav. 24 fig. 273.

<sup>65</sup> Boehmer 1965, tav. 24 fig. 272.

<sup>66</sup> Boehmer 1965, tav. 16 fig. 182.

<sup>67</sup> RIME 2, pp. 165, 166, 200.

<sup>68</sup> Boehmer 1965, tav. 23 fig. 256.

Sin, Ukin-ulmash, e raffigurante due splendidi leoni che azzannano due bufali d’acqua.

In qualità di re divinizzato, Naram-Sin provocò un aumento notevole, nelle scene di lotta, delle raffigurazioni di combattimenti di divinità, tra le quali spicca la figura di Shamash guerriero, che caratterizza esclusivamente il periodo akkadico. Il dio del sole in armi doveva avere una grande importanza simbolica legata alla famiglia reale, dal momento che su molte delle copie posteriori di iscrizioni di sovrani akkadici è presente l’invocazione a Shamash come vendicatore del re in caso la sua iscrizione venga cancellata.

L’arte di Naram-Sin vede anche una grandissima svolta tecnologica, applicando sofisticati metodi di incisione e una profonda conoscenza delle pietre semi-preziose e del modo migliore per valorizzarle. Il cilindro in cristallo di rocca, lucido e incolore, viene dipinto all’interno del foro con una decorazione a bande orizzontali rosse e bianche che traspaiono attraverso la pietra; sono soltanto tre i sigilli che riportano questa decorazione e tutti e tre presentano l’iconografia con scene di lotta<sup>69</sup>

### La fine di un’era e i successori di Naram-Sin

Figlio e successore di Naram-Sin fu Sharkalisharri, l’unico sovrano di Akkad di cui abbiamo notizie quando era ancora un principe ereditario grazie al sigillo di un suo scriba di Nippur<sup>70</sup>. Il nuovo re, come detto, proseguì la propaganda politica portata avanti dal padre e utilizzò molto spesso il titolo divino sulle iscrizioni dei sigilli. Sharkalisharri, nelle iscrizioni, non si dedicò tanto alle descrizioni di campagne militari come suo padre e il suo bisnonno, quanto alla celebrazione della costruzione e ristrutturazione di templi soprattutto nella città di Nippur, dedicando molti oggetti proprio in onore del dio poliade della città, Enlil. La campagna volta a raggiungere le fonti del Tigri e dell’Eufrate non fu celebrata in modo eroico come avrebbero fatto i suoi predecessori, la notizia venne diffusa come un evento collegato alla costruzione del tempio di Ishtar. La grande attività edilizia di Sharkalisharri è confermata anche dai nomi d’anno, che però elencano anche alcune vittorie militari contro l’Elam e Zahara, Amurru e i Gutei, il cui re Sharlagab venne fatto prigioniero dall’esercito akkadico.

Anche nei sigilli cilindrici provenienti dall’amministrazione di Sharkalisharri e sua moglie Tuta-shar-libbish è presente questo dualismo: da un lato ci sono molte iconografie con scene di presentazione, dall’altro sono molto attestate anche le scene di lotta anche se i frammenti di impronte che le ritraggono sono spesso gravemente danneggiate.

Con la morte di Sharkalisharri il prestigio dell’impero akkadico andò via via scemando, tra le ribellioni delle popolazioni montane e la minaccia sempre più impellente dell’Elam. Le linee precise e sottili che avevano portato all’apice l’arte della glittica durante il regno di Naram-Sin andarono sparendo a favore di un tratto più veloce. Sfortunatamente sono solo due<sup>71</sup> i sigilli che citano i due successori di Sharkalisharri, uno soltanto sembrerebbe presentare una scena di lotta piuttosto anomala<sup>72</sup>.

I sigilli riconducibili a questo periodo di decadenza propongono iconografie di lotta più semplici e ingenui, quasi totalmente prive del pathos che aveva caratterizzato il regno di Naram-Sin e Sharkalisharri. Due sono le iconografie preponderanti: il “gruppo dei

<sup>69</sup> Collon 1982, tav. XII fig. 91, tav. XIV fig. 108; Boehmer 1965, tav. 21 fig. 238.

<sup>70</sup> Gibson 1977, 29.

È possibile che le prime esperienze politiche il principe le abbia fatte nella città di Enlil, sede del clero più potente di Sumer, dove forse ricoprì la carica di *ensi* (RIME 2, p. 178).

<sup>71</sup> Boehmer 1965, figg. 641 a (Dudu), 262 a-b (Shu-Turul).

<sup>72</sup> L’eroe riccioluto sembra più trattenere i due tori per la coda che essere intento in una vera e propria lotta, ma la frammentarietà dell’impronta non permette ulteriori analisi.

cinque<sup>73</sup>, ossia un eroe al centro tra due coppie di animali, di norma formate da un'antilope e un leone, e una sorta di evoluzione di questa con due eroi riccioluti a cavalcioni su due tori o due leoni<sup>74</sup>

Dopo la parentesi di dominio guteo, la III dinastia di Ur ereditò moltissimo dell'iconografia akkadica, anche se concentrò la propria produzione nelle scene di presentazione, più adeguate al ripristino della cultura sumerica.

Nonostante la fine dell'impero akkadico, la fama di grandi combattenti dei suoi sovrani sopravvisse "ai quattro angoli dell'universo" se una tavoletta del poema "Sargon re della battaglia" fu ritrovata nell'archivio di Tell el-Amarna, nel cuore dell'Egitto<sup>75</sup>. Non si può escludere che la scelta di questo e non di altri racconti incentrati sulla figura del re di Akkad sia stata anche questa una forma di propaganda, dal momento che il racconto riguarda una campagna militare di Sargon in Anatolia e l'Egitto di Amarna viveva un periodo di forte attrito con il nascente impero hittita di Shuppiliuma I.

### ABBREVIAZIONI BIBLIOGRAFICHE

DEGLI ABBATI, 2011.

V. degli Abbati, *Riflessioni storiche su un sigillo di epoca akkadica*, "La Parola del Passato" 66 (2011), pp. 188-193.

AMIET 1972.

P. Amiet, *Les statues de Manishtusu, roi d'Agadé*, "Revue d'Assyriologie et d'Archéologie Orientale" 66 (1972), pp. 97-109.

AMIET 1980

P. Amiet, *The Mythological Repertory in Cylinder Seals of the Agade Period (c. 2335-2155 B.C.)*, in E. Porada (ed.) *Ancient Art in Seals*, Princeton 1980, pp. 35-59.

BAHRANI 2003

Z. Bahrani, *The Graven Image. Representation in Babylonia and Assyria*, Philadelphia 2003.

BARRELET 1957

M.-T. Barrelet, *Notes sur quelques sculptures mésopotamiennes de l'époque d'Akkad*, "Syria" 36 (1957), pp. 20-37.

BOEHMER 1964

R.M. Boehmer, *Datierte Glyptik der Akkade-Zeit*, in K. Bittel, E. Heinrich, B. Hrouda, W. Nagel (eds.) - *65. Geburtstag gewidmet von Kollegen, Freunden und Schülern*, 1964, pp. 42-55.

BOEHMER 1965

R.M. Boehmer, *Die Entwicklung der Glyptik Während der Akkad-Zeit*, Berlin 1965.

BUCCELLATI, 1993

G. Buccellati, *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 W.W. Hallo*, Bethesda 1993, pp. 58-71.

<sup>73</sup> Così denominato da Matthews 1997, p. 108.

<sup>74</sup> Talvolta tra una coppia di lottatori e l'altra è raffigurato un terzo eroe riccioluto, inginocchiato, che trattiene i due animali per una delle zampe anteriori.

<sup>75</sup> La stessa recensione del poema è stata ritrovata ad Assur (Goodnick Westenholz 1997, p. 102).

BUCCELLATI 2013

G. Buccellati, *Alle origini della politica. La formazione e la crescita dello stato in Siro-Mesopotamia*, Milano 2013.

BUCCELLATI, KELLY-BUCCELLATI 1995/1996

G. Buccellati, M. Kelly-Buccellati, *The Royal Storehouse of Urkesh: The Glyptic Evidence from the Southwestern Wing*, “Archiv für Orientforschung” 42/43 (1995/1996), pp. 1-32.

BUCCELLATI, KELLY-BUCCELLATI 2000

G. Buccellati, M. Kelly-Buccellati, *The Royal Palace and the Daughter of Naram-Sin. Report on the 12<sup>th</sup> Season of Excavation June October 1999* (The Urkesh Bulletin 3), 2000.

BUCCELLATI, KELLY-BUCCELLATI 2001

G. Buccellati, M. Kelly-Buccellati, *The Royal Palace at Urkesh and the Daughter of Naram-Sin*, “Les Annales Archéologiques Arabes Syriennes: Revue D’Archéologie et D’Histoire” 44 (2001), pp. 63-69.

BUCCELLATI, KELLY-BUCCELLATI 2002

G. Buccellati, M. Kelly-Buccellati, *Tar’am-Agade, Daughter of Naram-Sin, at Urkesh*, in L. Al-Gailani Werr, J. Curtis, H. Martin, A. McMahon, J. Oates, J. Reade (eds.) *Of Pots and Plans. Papers on Archaeology and History of Mesopotamia and Syria presented to David Oates in Honour of his 75<sup>th</sup> Birthday*, 2002, pp. 11-31.

BUHL 1980

M.-L. Buhl, *Les representations de Naram-Sin et ses parents dans la koroplastique*, “Syria” 57 (1980), pp. 411-420.

COLLON 1982

D. Collon, *Catalogue of the Western Asiatic Seals in the British Museum. Cylinder Seals II. Akkadian ~ Post Akkadian ~ Ur III ~ Periods*, London 1982.

COLLON 2005

D. Collon, *FIRST Impressions. Cylinder Seals in the Ancient Near East*, London 2005.

COOPER 1973

J.S. Cooper, *The curse of Agade*, Baltimore 1973.

COOPER, HEIMPEL 1983

J.S. Cooper, W. Heimpel, *The Sumerian Sargon Legend*, “Journal of American Oriental Society” 103 (1983), pp. 67-82.

DELAPORTE 1920

L. Delaporte, *Catalogue des Cylindres, Cachet et Pierres Gravées de style oriental I. Fouilles et Missions*, Paris 1920.

EDZARD 1968/1969

D.O. Edzard, *Die Inschriften der altakkadischen Rollsiegel*, “Archiv für Orientforschung” 22 (1968/1969), pp. 12-20.

EPPIHIMER 2010

M. Eppihimer, *Assembling King and State: The Statues of Manishtushu and the Consolidation of Akkadian Kingship*, “American Journal of Archaeology” 113 (2010), pp. 365-380.

FOSTER 1985

B. Foster, *The Sargonic Victory Stele from Telloh*, "Iraq" 47 (1985), pp. 15-30.

FRANKFORT 1934

H. Frankfort, *Gods and Myths on Sargonid Seals*, "Iraq" 1 (1934), pp. 2-29.

FRANKFORT 1939

H. Frankfort, *Cylinder Seals. A Documentary Essay on the Art and Religion of the Ancient Near East*, London 1939.

GELB, STEINKELLER, WHITING 1991

I.G. Gelb, P. Steinkeller, R.M. Whiting, Jr., *Earliest Land Tenure Systems in the Near East: Ancient Kudurrus (OIP 104)*, Chicago 1991.

GIBSON 1977

M. Gibson, *Nippur, New Perspectives*, "Archaeology" 30.1 (1977), pp. 26-37.

GOODNICK WESTENHOLZ 1997

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

GRAYSON 1980

A.K. Grayson, *Assyria and Babylonia*, "Orientalia" NS 49 (1980), pp. 140-194.

HOFFNER 1998

H. Hoffner, *The Song of Silver: A Member of the Kumarbi Cycle of "Sings"*, In E. Neu, C. Rüster (eds.) *Documentum Asiae Minoris Antiquae (Festschrift für Heinrich Otten zum XXV)*, Wiesbaden 1988, pp. 143-166.

JACOBSEN 1939

T. Jacobsen, *The Sumerian King List (AS 11)*, Chicago 1939.

MCKEON 1970

J.F.X. Mckeon, *An Akkadian Victory Stele*, "Boston Museum Bulletin" 68 (1970), pp. 226-243.

KELLY-BUCCELLATI 2010

M. Kelly-Buccellati, *Uqnitum and Tar'am-Agade. Patronage and Portraiture at Urkesh*, in J.C. Fincke (ed.) *Festschrift für Gernot Wilhelm anlässlich seines 65. Geburtstages am 28. Januar 2010*, 2010, pp. 185-202.

KLENGEL-BRANDT (ED.) 1997

E. Klengel-Brandt (ed.), *Mit Sieben Sigeln versehen. Das Siegel in Wirtschaft und Kunst des Alten Orients*, Berlin 1997.

LEYCK 2010

G. Leyck, *Historical Dictionary of Mesopotamia*, USA 2010.

LIVERANI 2005

M. Liverani, *Antico Oriente. Storia, Società, Economia*, Bari 2005.

LIVERANI 2014

M. Liverani, *Dal testo alla storia nell'Antico Oriente (Atti della Accademia Nazionale dei Lincei, anno CDX – 2013, classe di Scienze Morali, Storiche e Filologiche. Memorie, serie IX, volume XXXIV – fascicolo 2)*, Roma 2014.

LIVERANI (A CURA DI) 1993

M. Liverani (a cura di), *Akkad the First World Empire. Structure, Ideology, Traditions* (HANE/S V), Padova 1993.

MATTHEWS 1997

D.M. Matthews, *The Early Glyptic of Tell Brak: Cylinder Seals of Third Millennium Syria* (OBO 15), 1997.

MAYER-OPIFICIUS 2006

R. Mayer-Opificius, *War and Warfare on Cylinder Seals in the Ancient Near East*, in P. Taylor (ed.) *The Iconography of Cylinder Seals* (Warburg Institute Colloquia 9), London-Torino 2006, pp. 51-61, 192-202.

RASHID, ALI-HURI 1982

S.A. Rashid, H.A. Ali-Huri, *The Akkadian Seals of the Iraq Museum*, 1982.

RIME 2

D.R. Frayne, *Sargonic and Gutean Periods (2334-2113 BC)* (Royal Inscriptions of Mesopotamia. Early Periods 2), Toronto 1993.

SCHEIL 1907

V. Scheil, *Traduction et commentaire du texte de la statue de Manistusu*, “Comptes-rendus des séances de l’Académie des Inscriptions et Belles-Lettres 51<sup>e</sup> année n. 7” (1907), pp. 413-415.

SUSA/P

P. Amiet, *Glyptique Susienne des origines à l’époque des Perses Achéménides. Cachets, Sceaux-Cylindres et Empreintes Antiques découvertes à Suse de 1913 à 1967 Planche*, Paris 1972.

SUSA/T

P. Amiet, *Glyptique Susienne des origines à l’époque des Perses Achéménides. Cachets, Sceaux-Cylindres et Empreintes Antiques découvertes à Suse de 1913 à 1967 Texte*, Paris 1972.

UR II

L. Woolley, *Ur Excavations Vol. II. The Royal Cemetery. A Report on the Predynastic and Sargonid Graves Excavated between 1926 and 1931 (Text/Plates)*, New York 1934.

UR III

L. Legrain, *Ur Excavations Vol. III. Archaic Seal-Impressions*, New York 1936.

UR X

L. Legrain, *Ur Excavations Vol. X Seal Cylinders*, Oxford 1951.

WINTER 1996

I.J. Winter, *Sex, Rhetoric, and the Public Monument. The Alluring Body of Naram-Sîn of Agade*, in N. Boymel Kampen, B. Bergman, A. Cohen, E. Steh (eds.), *Sexuality in Ancient Art*, Cambridge 1996, pp. 11-26.



Fig. 1 a. Sigillo protodinastico con scena di lotta (Protodinastico III).  
2,9 x 1,9 cm - aragonite.  
Collon 2005, p. 195 fig. 951 (British Museum, London: BM 89078).  
Donato nel 1877 da Joseph M. Shemtob.



Fig. 1 b. Sigillo akkadico con scena di lotta (2400 - 2200 a.C. ca.).  
3,5 x 2,05 cm - lapislazzuli.  
Collon 1982, tav. V fig. 24 (British Museum, London: EM 121566, d).  
Ritrovato nel cimitero reale di Ur nella campagna 1927-1928 (U 9813), acquisito dal Museo nel 1928.



Fig. 2. Sigillo akkadico con scena di lotta (2200 - 2100 a.C. ca.).  
2,65 (includere le coppette) x 2,1 - lapislazzuli e oro  
Collon 1982, tav. I fig. 4 (British Museum, London: BM 121547).  
Ritrovato nel cimitero reale di Ur trovato nella campagna 1927-1928 (U 9693), acquisito dal Museo nel 1928.



Fig. 3. Sigillo akkadico con scena di lotta (2340 - 2200 a.C. ca.).  
2,2 x 0,9 cm - lapislazzuli.  
Collon 1982, tav. XIX fig. 139 (British Museum, London: BM 120554)  
Da Ur.

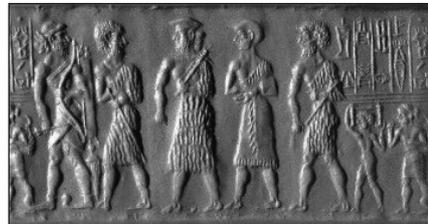


Fig. 4. Sigillo akkadico con soldati in marcia (regno di Sargon).  
3,32 x 2,05 cm - diorite bianca e nera.  
Collon 1982, tav. XX fig. 141 (British Museum, London: BM 89137).  
Iscrizione: Ubil-Eshtar, fratello del re, Kalki, lo scriba, è tuo servitore.



Fig. 5. Sigillo akkadico con scena di lotta tra divinità (2334 - 2193 a.C. ca.).  
2,7 x 1,7 - pietra verde.  
Collon 1982, tav. XIX fig. 135 (British Museum, London: BM 89119).  
Iscrizione: Epir-mupi/Ēpir-muppī, il forte, Medu è il tuo servitore.  
L'iscrizione venne incisa in periodo successivo alla creazione del sigillo, cancellando quella originaria e le armi delle due divinità (Collon 2005, p. 120).



Fig. 6. Sigillo akkadico con scena di lotta tra divinità.  
3,64 x 2,42 cm – diorite bianca e nera.  
Collon 1982, tav. XXVIII fig. 198 (British Museum, London: BM 116586).  
Originariamente dovevano essere presente un'iscrizione, di cui si intravedono soltanto alcune tracce. La figura dell'albero fu incisa in un secondo tempo, sostituendo la linea di iscrizione (Collon 1982, p. 95).



Fig. 7 c. Bronzetto akkadico con scena di lotta  
Collezione Rosen, New York.  
Klengel-Brandt (ed.) 1997, p. xvi fig. 11.

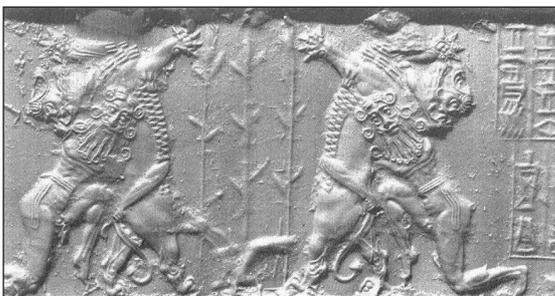


Fig. 7 a. Sigillo akkadico con scena di lotta (2334-2193 a.C ca.).  
3,6 x 2,3 – calcedonio bianco e marrone.  
Collon 1982, tav. XV fig. 114 (British Museum, London: BM 89147, collezione Rich, acquistato nel 1825).  
Iscrizione: Puzur-Šullat, sacerdote della città di BAD, Šakullum, lo scriba, è il tuo servitore  
L'iscrizione presente sul sigillo in esame non è quella originaria (Collon 1982, p. 64; id., 2005, p. 193).



Fig. 8. Sigillo akkadico con scena di lotta (regno di Naram-Sin).  
2,9 x 1,9 cm – diaspro verde.  
degli Abbatini 2011, p. 188 fig. 1 (Musée du Louvre, Paris: AOD 42, Collezione Dieulafoy).  
Iscrizione: Il governatore di Urkesh.  
Da Susa.



Fig. 7 b. Sigillo akkadico con scena di lotta (2217-2193 a.C. ca.)  
5 x 3,8 - steatite marrone  
Rashid, Ali-Huri 1982, fig. 76 (Iraq Museum, Baghdad: IM 18875)  
Iscrizione: Ursataran, il coppiere.