

La guerra, dagli albori della Storia al primo Impero

Odiamo la guerra. Porta dolore, ingiustizia, violenza, morte e distruzione. Ma non possiamo ignorare che sia stata (e sia tutt'ora!) una costante compagna del cammino dell'uomo sin dall'alba dell'umanità. In quanto tale, non può non essere un oggetto di studio primario per conoscere e capire le società che l'uomo ha costruito nel tempo. Oggi ripercorreremo i primi passi che abbiamo fatto insieme a questa spiacevole compagna.

Mesopotamia, 7.000 anni fa

Quando nel 331 a. C. **Alessandro Magno** prese possesso nella città di **Babilonia**, gli abitanti dichiararono con orgoglio che la loro civiltà risaliva all'inizio dei tempi. Non avevano torto.... per lo meno se facciamo coincidere "l'inizio dei tempi" con l'inizio della Storia.

È probabile che considerassero Alessandro e i suoi come gli ennesimi barbari conquistatori. Del resto, la Grecia di Alessandro era nata dodici secoli prima, mentre loro utilizzavano la **scrittura cuneiforme** già da quattromila anni, da ancora prima abitavano in città con decine di migliaia di abitanti e per primi avevano sviluppato sofisticate tecniche di irrigazione e nuovi metodi di costruzione (compreso l'arco a tutto sesto); avevano creato una rete di traffici commerciali estesa dalla valle dell'Indo all'Egitto e posto le basi della matematica, della geometria e dell'astronomia, inventato il carro e l'aratro seminativo, la rotazione delle colture e molto altro ancora.

I motivi per cui proprio in Mesopotamia la civiltà si sviluppa prima che altrove sono sempre state oggetto di dibattito tra gli studiosi. Ma c'è un elemento sul quale tutti concordano: la presenza di **etnie diverse** che convivono nella stessa regione, ispirandosi e completandosi a vicenda, assimilando l'una le conoscenze e la cultura dell'altra, è un elemento catalizzatore fondamentale di questo processo. Del resto, la Mesopotamia e più in generale la Mezzaluna Fertile (che comprende anche la striscia costiera sul Mediterraneo orientale e l'antico Egitto) gode di una posizione geografica unica, costituendo il **punto di incontro** tra il continente africano, quello europeo e l'asiatico, e quindi è un crocevia naturale di flussi migratori.

Dalla **Rivoluzione Neolitica** (XII millennio a.C.), che sancisce l'affermarsi di uno stile di vita basato su di agricoltura e allevamento in parziale sostituzione a quello nomade dei cacciatori-raccoglitori, la troviamo abitata da piccole comunità dislocate lungo i corsi d'acqua, specie nella sua parte più settentrionale, quella compresa tra le pendici dei Monti Taurus a nord e approssimativamente l'area occupata da Bagdad a sud.

La presenza di gruppi umani sedentari che condividono lo stesso territorio con quelli nomadi potrebbe aver portato alla nascita di conflitti per l'accaparramento delle risorse; e, in effetti, almeno dal V millennio a.C. molti degli insediamenti che abbiamo scoperto presentano tracce di opere di fortificazioni. Tuttavia, sembra di poter affermare che la violenza tra quelle comunità fosse sporadica e occasionale. Non vi sono tracce evidenti di conflitti endemici e neppure sono stati ritrovati sepolture di massa per morte violenta.

Intorno al 4500 a.C. fanno la loro comparsa nella regione i **sumeri**. Ho usato il termine "comparsa" non a caso, perché le circostanze della loro presenza sono ancora avvolte dal mistero. L'unica cosa che sappiamo sulla base dei primi testi scritti è che la loro lingua è profondamente diversa da quella parlata dalle popolazioni semite, per cui si ritiene che non fossero autoctoni, ma migranti provenienti da regioni ancora non ben individuate. Gli studiosi propendono per considerarli originari o della valle dell'Indo o delle coste di

Dilmun (attuale Bahrein). Secondo alcuni autori sarebbero fuggiti dalle regioni costiere dell'India, sommerse dal progressivo innalzamento delle acque dell'oceano conseguente alla fine dell'ultima glaciazione. È una tesi affascinante (ma tutta da confermare) che spiegherebbe il racconto del **Diluvio Universale**, elaborato dai sumeri e poi ripreso dalla civiltà ebraica.

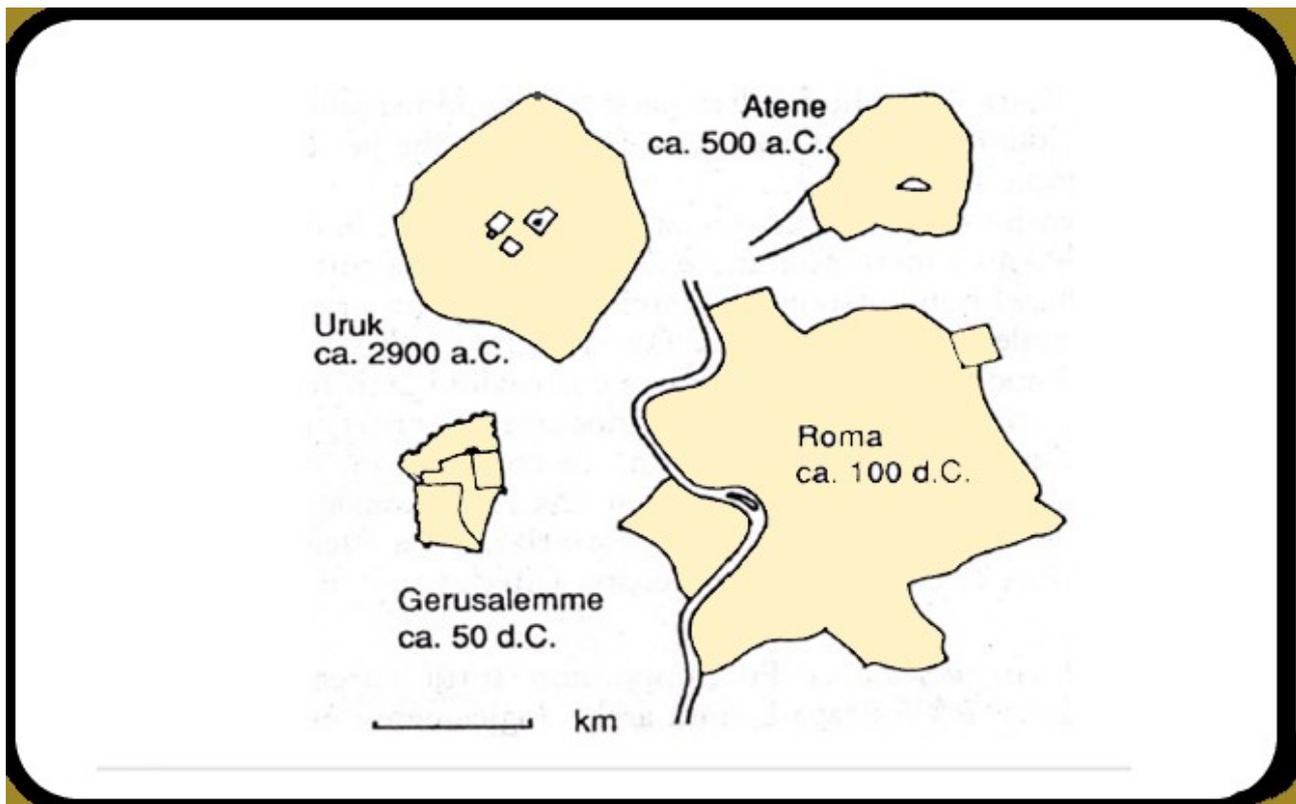
Arrivano in un momento cruciale della storia mesopotamica (e di quella mondiale, visto quel che accade in seguito), guarda caso determinato da un repentino **cambiamento climatico**: le precipitazioni si riducono e le acque del Golfo Persico si ritirano rendendo disponibili ampie distese di terreni potenzialmente coltivabili. Di contro, il progressivo inaridimento delle terre spinge la popolazione a concentrarsi in prossimità dei fiumi e a costruire villaggi più grandi, perché diventa indispensabile supplire alla insufficiente acqua piovana con **l'irrigazione artificiale** e ci vuole mano d'opera per costruire reti di **canali** sempre più capienti.

La crescita continua della densità abitativa consente una sempre più ampia rete di scambi, e questo permette lo svilupparsi di attività produttive ad alto livello di specializzazione, comprese quelle necessarie a organizzare il lavoro altrui. Nasce la prima **città**.

Per città gli studiosi non intendono un villaggio di grandi dimensioni, ma qualcosa di più. È il luogo in cui le relazioni umani si sviluppano ad un livello di complessità mai raggiunto in precedenza, dando origine a funzioni specializzate legate al suo ruolo di centro politico ed economico di un vasto territorio. Coordinate dal **potere centrale**, masse di **lavoratori** sono sottratte permanentemente al lavoro nei campi e impiegate nella realizzazione di **opere di interesse comune** (canali di irrigazione, edifici pubblici, opere di difesa). Questo rende necessaria l'amministrazione centralizzata di almeno una parte dei beni prodotti dalla comunità e la loro **redistribuzione** a chi, svolgendo mansioni diverse, non può contribuire direttamente alla loro realizzazione. La città presuppone, insomma, una organizzazione sofisticata e ben strutturata, con gerarchie e ruoli definiti e accettati dalla comunità.

Sulla base di queste considerazioni **Uruk**, un insediamento sumero esistente fin dal V millennio a.C., viene considerata la più antica città del mondo. Sarà un punto di riferimento anche per le civiltà babilonese, assira e persiana e verrà definitivamente abbandonata solo nel VI secolo d.C., diventando quindi una delle città più longeve della storia.

A Uruk viene attribuita la qualifica di città fin dal 3800 a.C., ma raggiunge la sua massima espansione nel 2900 a.C., con una popolazione di 50.000 abitanti (c'è chi dice 90.000) e un'area abitata di 5,5 kmq, pari al doppio di quella di Atene sotto Temistocle, 2.400 anni dopo.



Uruk e altre metropoli dell'antichità: dimensioni a confronto – da Nissen, Protostoria del vicino Oriente antico

Per sostenersi ha bisogno di ricevere flussi costanti di materie prime da un'area molto vasta, che supera i confini della stessa Mesopotamia raggiungendo l'Anatolia, il Mar Nero e l'Asia centrale. Lo fa creando una rete di proprie colonie di nuova costituzione o inserite all'interno di insediamenti preesistenti, presso i quali "esporta", per così dire, la sua organizzazione sociale e i suoi metodi di produzione. Gli storici definiscono il periodo come "**cultura di Uruk**" (3800 – 2900 a.C.).

Per motivi ancora sconosciuti, la supremazia di Uruk cessa bruscamente intorno al 3100 a.C. La rete di colonie esistente da 700 anni si sfalda: alcune vengono abbandonate, altre distrutte, altre ancora assimilate all'interno degli insediamenti autoctoni; la stessa città di Uruk ne esce ridimensionata.

Nella bassa Mesopotamia e in misura minore in quella settentrionale il ruolo "politico" di Uruk viene assunto da una pluralità di centri autonomi, che crescono per importanza e dimensioni fino a diventare vere e proprie città stato: per citarne solo alcune, **Ur, Nippur, Lagash, Eridu, Umma, Adab, Shuruppak** nel meridione popolato dai Sumeri; **Kish, Akhshak, Sippar, Eshunna, Tutub, Ebla e Mari** nella parte centrale e settentrionale della Mesopotamia, a prevalenza semita.

È il **periodo Protodinastico** (3100 – 2330 a.C.), e coincide con le prime prove evidenti, nella regione, di conflitti su vasta scala tra comunità statuali: in altre parole, della **guerra**. Non che la violenza non fosse presente anche prima, ma ora lo scontro armato acquisisce un peso maggiore e si trasforma in uno degli elementi fondanti del potere e degli strumenti di sviluppo della comunità (a scapito delle altre).

La causa non risiede nella compresenza di differenti etnie. **Sumeri e semiti si riconoscono unicamente nella propria città**, sulla base della profonda convinzione religiosa che essa è stata donata loro da una divinità protettrice che rimane la vera proprietaria di tutto: terra, pascoli, popolazione. Interpreti dei voleri di questo dio poliade è l'alto Sacerdote (**En** in sumero) che è il capo indiscusso della comunità. Egli guida la gente nella realizzazione di grandi opere di irrigazione, che consentono la coltivazione di nuove terre e quindi la sussistenza di un maggior numero di persone.

È proprio il grande successo della città in quanto modello di sviluppo la causa principale dello scoppio dei conflitti. La continua espansione degli insediamenti rende necessario mettere a coltivazione terreni sempre più distanti dall'abitato e irrigarli con quantità d'acqua sempre maggiori. L'**acqua** diventa la **risorsa scarsa** per eccellenza e tutti si attrezzano con canali e bacini di raccolta; è fatale che gli interessi delle città a monte confliggano con quelli a valle.

Con le prime guerre emerge una nuova figura, quella del condottiero (*Ensi* o *Lugal*, "Grande Uomo" in sumero – *Assikum* in semita). Inizialmente scelto da assemblee popolari, la sua carica presto diventa ereditaria e finirà con il sostituire l'*En* a capo della città.

Gilgamesh, Enmerkar, Lugalbanda, Eannatum, figure sospese tra storia e leggenda, sono esempi di questi Re-condottieri, protagonisti della storia della Mesopotamia per quasi 700 anni. L'ultimo di loro è **Sargon di Akkad**, che unisce le città-stato mesopotamiche in un unico impero; alla ricostruzione della sua straordinaria ascesa è dedicata la mia saga "Cronache di Akkad" di cui "L'Hurrita", edito da Editore Arpeggio Libero, è il primo volume.

Il *Lugal/Assikum* conduce la sua gente in battaglia, quindi, principalmente contro le città vicine (le fonti riportano anche scorrerie contro popoli lontani, ma sono episodiche e residuali). Vale la pena citare due casi.

Il primo è quello della contesa tra Lagash e Umma, durata almeno un secolo, della quale ci resta un primo resoconto da parte di **Eannatum** di Lagash (2450 ca.). Motivo della contesa è un'area agricola chiamata del Gu-edena. Nelle fonti successive **Enmetena**, nipote di Eannatum, lamenta la recrudescenza del conflitto, a suo dire causata da Umma che non rispetta gli accordi presi dalle due città davanti al potente **Mesalim**, re di Kish. È un caso esemplare delle relazioni tra le città – stato, prezioso anche perché ad esso fa riferimento la famosa **Stele degli Avvoltoi** (così chiamata per la raffigurazione macabra degli uccelli che si cibano dei cadaveri dei nemici) che, come vedremo, ci fornisce informazioni interessanti su come si combatteva del 2500 a.C.



Particolare della Stele degli avvoltoi (Museo del Louvre, Parigi) e relativo disegno.

Altro caso balzato, si fa per dire, "agli onori della cronaca" dell'epoca è riportato dal poema "**Gilgamesh e Agga**" in cui l'eroe semidivino, Signore di Uruk, si scontra con il rivale, Lugal di Kish. Le due città condividono la rete di canali naturali e artificiali costruita lungo uno dei rami dell'Eufrate ma Kish è posta a

nord di Uruk. Il motivo del contendere è la pretesa di Agga che gli abitanti di Uruk svolgano gravosi lavori di manutenzione sulla rete idrica. Gilgamesh, previa approvazione di parte della cittadinanza (più precisamente “l’Assemblea degli Anziani” vota contro, ma “l’Assemblea dei Giovani” è d’accordo), rifiuta la proposta. Agga allora muove l’esercito e assedia Uruk.

Come va a finire la storia? Beh, è l’epopea di Gilgamesh, non quella di Agga, per cui l’eroe di Uruk sconfigge e cattura l’avversario. Sorprendentemente (per noi) lo libera e lo lascia tornare alla sua città, accontentandosi del suo atto di sottomissione.

Il finale è scontato, ma il poema dimostra quanta importanza ha per quella gente la gestione delle acque; inoltre, ci fornisce un interessante esempio di come viene gestito il potere nelle città-stato mesopotamiche: per scendere in guerra il Lugal deve ottenere l’approvazione dei cittadini, in una sorta di primitivo esercizio di democrazia diretta, ben 1.900 anni prima di quella ateniese.

In entrambi i casi, si nota un altro aspetto peculiare delle relazioni tra città nella Mesopotamia predinastica. I conflitti hanno come obiettivo solo la soluzione dei contrasti locali e **non portano alla creazione di stati sovra-cittadini**. Le città sconfitte mantengono la propria indipendenza, forse proprio a causa del profondo legame tra città/abitanti e dio poliade: come si può asservire ciò che è proprietà di un dio?

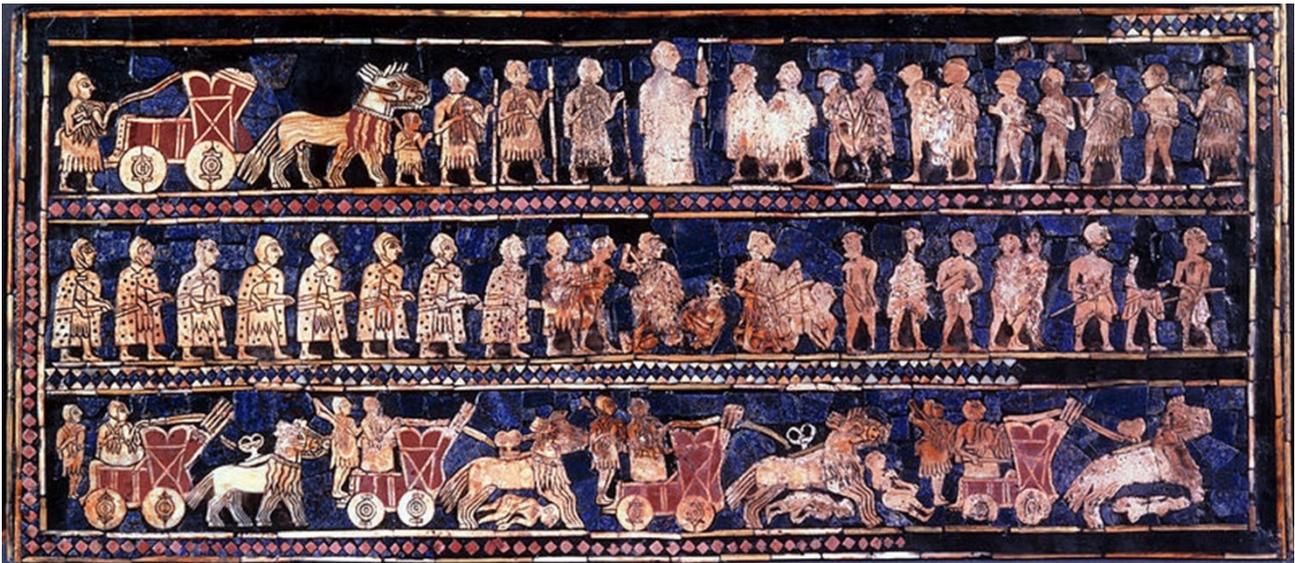
Il vincitore acquista prestigio e, in taluni casi, arriva a esercitare una “**influenza dominante**” a livello regionale, diventando un “*primus inter pares*” rispetto alle altre città. È il concetto di “**regalità**” (*nam-lugal* in sumero), che prevede il riconoscimento divino della supremazia della dinastia di una città su tutte le altre, ma non presuppone l’esistenza di uno stato sovra cittadino.

Ma con quale esercito affrontano i nemici in battaglia?

L’ORGANIZZAZIONE PRIMA DI TUTTO: L’ARTE DELLA GUERRA DEI SUMERI

“**Ordine e disciplina**” sembrano essere stati gli elementi distintivi delle armate mesopotamiche del III millennio a.C.

Gli scriba dell’epoca amano descrivere il trionfo dei re vincitori ma dedicano scarsa attenzione alle strategie belliche e all’armamento utilizzato, per cui le nostre informazioni sono desunte dalle fonti iconografiche. Ve ne presento due tra le più belle, veri capolavori dell’arte sumera: la Stele degli Avvoltoi (vd sopra) e lo Stendardo di Ur. In entrambi sono raffigurati guerrieri armati di lance e, nella “Stele”, protetti da scudi rettangolari alti quasi quanto un uomo. Sembrano marciare contro il nemico in una sorta di falange.



Stendardo di Ur (British Museum, Londra), "Pannello della Guerra".

Lancia e **scudo** sono le armi principali del fante mesopotamico, quindi. Sembra ragionevole, se si pensa che il numero di guerrieri "professionisti" è esiguo, lo stretto necessario per assicurare una protezione al re e garantire l'ordine pubblico (per il quale venivano utilizzati anche i *gulla*, una sorta di poliziotti dotati di lunghi bastoni). Gli eserciti mesopotamici sono formati principalmente da **coscritti**, contadini o operai sottratti al lavoro coatto e mandati in guerra. Sono questi guerrieri a costituire le **falangi armate** riprodotte sulla Stele degli Avvoltoi, e per uomini privi di preparazione un'arma semplice come la lancia, unita alla protezione fornita dallo scudo, è la soluzione migliore.

Altri reperti rivelano che venivano utilizzate anche **mazze** con testa in pietra e **asce** con la lama di pietra, rame o bronzo che più tardi si evolvono nella "*shubirru*", una "**spada-falce**", munita di lama ricurva montata su una impugnatura di legno, progenitrice della più famosa *kopesh* egizia. Quest'ultima arma sembra essere prerogativa di re e comandanti militari.

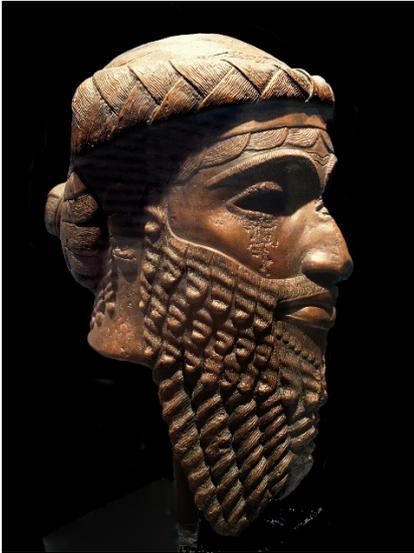
Da notare invece la quasi assoluta mancanza di raffigurazioni di **armi da tiro** per le truppe appiedate. Gli **archi** erano ovviamente conosciuti (sono presenti in numerose raffigurazioni di scene di caccia e, più raramente, nelle mani del Re) ma sembra poco utilizzati in guerra. Probabilmente, come nell'Antica Grecia, l'arco è considerata l'arma dei vigliacchi, perché permette di colpire l'avversario senza affrontarlo in un corpo a corpo. Si consideri inoltre che l'efficacia dei dardi è limitata dal fatto che fino al 2000 a.C. le punte di freccia erano soprattutto di pietra, essendo il rame o il bronzo troppo preziosi per essere montati su proiettili "a perdere".

I **carri da guerra** sono a quattro ruote, costituiti da un pianale in legno con una leggera protezione sui lati alta fino alla coscia e davanti fino al petto. Sono trainati da **equidi**: probabilmente si tratta di *kunga*, ibridi nati da onagri selvatici e asini domestici – il cavallo verrà addomesticato solo intorno alla fine del III millennio. A bordo, oltre l'auriga, c'è un guerriero pronto a scagliare un giavelotto sui nemici; una faretra nella parte anteriore del carro ne contiene altri. Si dubita però di un loro effettivo uso in battaglia, sembra più probabile che venissero utilizzati per inseguire i nemici in fuga.

Ma chi **guida** l'esercito (*ugnim* in sumero, *ummanu* in akkadico) in battaglia? Oltre al re (*Lugal, Assikum*), vi sono i "**generali**" (*sakkanakku* o *nu-banda*). Comandano **6 reparti** di 60 effettivi ciascuno, agli ordini di un "**ufficiale**" (*ugula*). Ogni reparto è diviso in **6 squadre** da 10 uomini (*gurush*, "uomo armato"; *redu*) affidate a un "**graduato**" (*waklum*). Le unità sotto i *sakkanakku* erano quindi costituite da circa 660 guerrieri (si ricordi che il sistema numerico in uso nell'antica Mesopotamia era su base sessagesimale).

Quanto alle **dimensioni complessive** dell'esercito, esse dipendono dalla popolazione complessiva. Si stima che una città stato protodinastica sia in grado di reclutare qualche migliaio di effettivi, da un minimo di 2.000 a 10.000 per le città più importanti (Uruk, Kish, Ur, Lagash forse Mari), compreso il personale non combattente: servi, scriba, cuochi, artigiani addetti alla manutenzione delle armi.

Le cose cambieranno con l'ascesa di **Sargon di Akkad**, il formidabile stratega e grande innovatore dell'arte bellica che riunisce la Bassa e l'Alta Mesopotamia nel primo impero conosciuto.



Testa in bronzo di dignitario accadico, attribuita a Sargon o al nipote Naram Sin (Museo nazionale di Baghdad).

L'EPOPEA DI SARGON ALLA CONQUISTA DEI "QUATTRO ANGOLI DEL MONDO"

La guerra in età accadica assume un ruolo centrale nella dinamica che porta alla costruzione di un mondo sotto molti aspetti nuovo: su di essa si basano le fondamenta delle grandi costruzioni imperiali della dinastia di Sargon.

Quest'ultimo è una figura eccezionale nel panorama dell'epoca, destinata a essere ricordata nei due millenni successivi. Diventa il protagonista di **innumerevoli opere letterarie**, come la "Lista dei Re" sumerica, risalente al XXI secolo a.C., il *Shar Tamjrim* o "Il re della Battaglia", conosciuto anche come "Sargon e il Signore di Purushanda", di origine paleo-babilonese (1950-1530 a.C.), probabilmente risultato finale di un'evoluzione (sia orale che scritta) molto più antica e coeva al grande sovrano e i testi "Sargon il Leone", "Sargon nella Terra oltre la Foresta dei Cedri", "Sargon il Conquistatore", tutti di epoca paleo-babilonese (XVII secolo a.C. circa). Più recenti sono la "Leggenda di Sargon", risalente al periodo neo-assiro (900 – 600 a.C.), mentre del periodo neo-babilonese (626-539 a.C.) è la "Cronaca degli Antichi Re", che tratta del regno di Sargon e di suo nipote Naram-Sin.

Per un'epoca in cui il lignaggio era tenuto in gran conto, sue origini sono umilissime, quasi a voler enfatizzare la discontinuità con l'ordine costituito. Sargon viene presentato come **figlio illegittimo** di una alta **sacerdotessa**, una *Entu*, votata alla castità. Lei lo abbandona in un **cesto** alle acque dell'Eufrate, dalle quali viene salvato grazie all'intervento di un *nukarribun*, un giardiniere, di Azupiranu, un piccolo villaggio la cui esatta posizione è ignota ma dal nome curioso: in semitico indica lo zafferano, anticamente utilizzato come medicinale.

Figlio di nessuno e adottato da un popolano, Sargon riesce comunque a salire sul trono di **Kish**. Secondo la "Lista dei Re" Sargon diventa un alto funzionario di **Ur-Zababa**, sovrano della città. La "Leggenda di Sargon" aggiunge il motivo che l'ha spinto a usurparne il trono: la dea Inanna (Ishtar) gli avrebbe rivelato in sogno la

sconfitta del suo signore, che lui si affretta ad avvertire. Il re la prende male e decide di farlo assassinare: lo manda come ambasciatore da **Lugal-Zaggesi**, re di **Umma** e capo di una coalizione tra le città della Mesopotamia meridionale (di cui forse faceva parte anche Kish), quale latore di una missiva in cui c'è la richiesta di uccidere il messaggero. Ma la dea veglia su di lui e lo aiuta a uscire dai guai... purtroppo il poema ci è arrivato in frammenti e non è chiaro come.

Forse l'unico elemento di verità di questa leggenda è che un "*commoner*" può diventare re solo con l'aiuto degli déi, allora come oggi. Siamo agli albori della Storia, ma la società mesopotamica è già **stratificata** e farsi una posizione è molto arduo. Inoltre, vi è una formidabile "barriera all'entrata" della carriera di funzionario, superabile solo per chi fosse dotato di mezzi: l'**istruzione**. Fino all'inizio del II millennio (III Dinastia di Ur) **non vi era un sistema scolastico pubblico** e l'insegnamento veniva fornito privatamente dagli scriba. Chi voleva imparare a leggere, scrivere e contare doveva pagare profumatamente.

Nonostante queste difficoltà, Sargon diventa **consigliere** di Ur-Zababa, poi lo depone e sale sul trono di Kish. È in questo momento che assume il nome di **Sharru-kin**, in semita "**Re Legittimo**", termine che verrà traslitterato nella Bibbia in Sargon. E il fatto che abbia ritenuto necessario sottolineare la liceità della sua presa di potere depone a favore della tesi che sia stata conseguita con la forza e non per via dinastica.

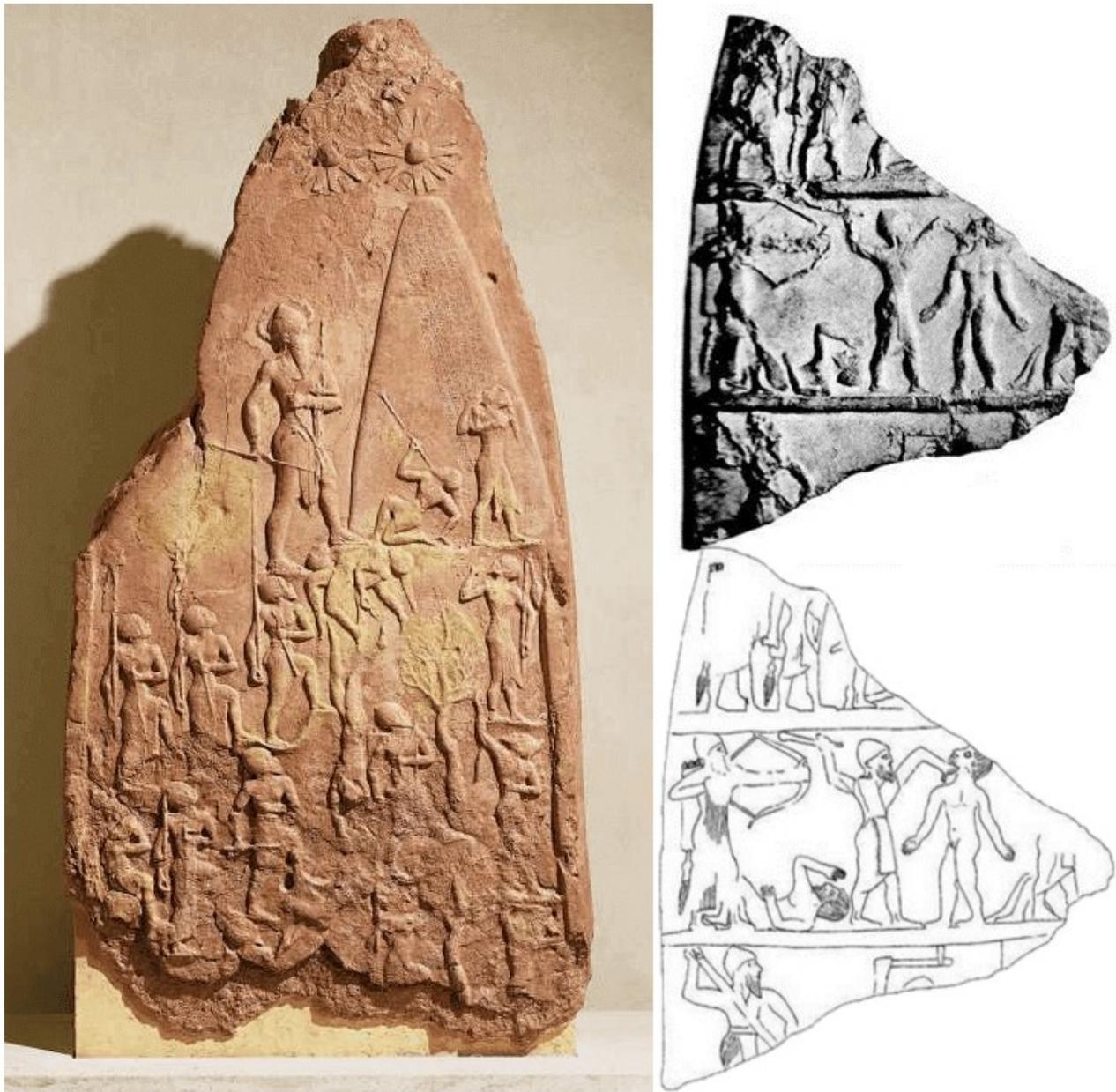
La storia di un orfano che si fa Re è di per sé stessa già sorprendente, ma Sargon/Sharru-kin non si ferma qui: entra in guerra col potente **Lugal-Zaggesi**.

Lo **squilibrio di forze** è schiacciante: Kish, per quanto potente, è da sola, mentre la coalizione che le si oppone è costituita da cinquanta città, tra cui Uruk, la più grande e popolosa della Mesopotamia. Con eserciti composti da **lente falangi di coscritti**, armate di lance e scudi, e in assenza di cavalleria (eccezion fatta per l'uso limitato dei carri da guerra) le guerre le vince **l'esercito più numeroso**, poiché l'abilità del singolo, le tattiche e la tecnologia passano in secondo piano. Eppure, sarà Sargon a prevalere.

Come spiegare questo sorprendente risultato? Gli storici sono concordi nell'attribuire le vittorie di Sargon all'introduzione su larga scala di **guerrieri di professione** (forse mercenari di etnie "barbare": elamiti e amorrei soprattutto), che bilanciano la superiorità numerica dell'avversario con la **maggiore abilità ed esperienza**. In tal senso viene interpretata una iscrizione commemorativa, in cui si afferma che "5400 uomini mangiano ogni giorno [...] di fronte a lui [Sargon]".

Un esercito di guerrieri esperti, probabilmente mercenari, può certamente giocarsela contro armate anche molto più numerose. Ma non è l'unica novità introdotta da Sargon.

Sulle stele, sigilli e monumenti commemorativi che fa erigere, compare spesso una nuova arma: l'arco da guerra nella versione orientale "**a doppia curva**", che nelle sue diverse varianti diventerà il simbolo della potenza degli Assiri e di tanti popoli asiatici. Più **potente** di quello tradizionalmente utilizzato in Mesopotamia, è un'arma eccellente contro le lente falangi dell'epoca.



Stele di Naram-Sin (a dx) e di Rimush (a sx), rispettivamente nipote e figlio di Sargon di Akkad. Entrambi impugnano l'arco a doppia curva. Museo del Louvre.

L'uso su larga scala di armi da tiro e di guerrieri professionisti, oltre al genio strategico, permette a Sargon di conquistare un impero che estende "fino ai quattro angoli del mondo" come dicevano i suoi contemporanei: dal Mediterraneo al Golfo Persico, dal deserto siriano all'altopiano iraniano, riunendo popolazioni di **etnia sumera, semita, elamita**. Ma la sua figura trascende quella del conquistatore: è con lui che nasce l'idea dello "Stato Universale", che supera la dimensione della singola città. Egli fornisce alla nuova istituzione un forte potere centrale, una efficiente organizzazione pubblica, una nuova capitale, Akkad (impresa non da poco in una cultura che considerava la città il dono di un Dio) e una nuova lingua, di ceppo semitico, l'**accadico**. Verrà utilizzata per i **duemila anni successivi** e darà origine al babilonese, all'assiro e influenzerà non solo le lingue semitiche occidentali (tra le altre, l'aramaico, l'ugaritico, il fenicio e l'ebraico), ma anche le lingue indoeuropee.

SARGON E IL SOGNO DELL'IMPERO UNIVERSALE



Estensione dell'impero di Akkad all'epoca della scomparsa di Sargon e della sua zona di influenza.

Già 1.700 anni prima della fondazione di Roma, la Mesopotamia è al centro di una fitta rete di traffici tra le grandi civiltà dell'Età del Bronzo. Le sue genti commerciano con l'oriente - **Dilmun** (il Golfo Persico settentrionale), **Magan** (la penisola omanita), **Marhashi** (l'Iran sud-orientale), **Meluhha** (la valle dell'Indo) - con l'occidente, lungo tutta la costa del **Mediterraneo orientale** fino all'**Egitto**, e a nord con l'**Anatolia** e anche oltre, fino all'**Afghanistan**.

Questo è il mondo che si trova davanti Sargon, conquistatore della Mesopotamia meridionale e centrale. Un mondo vasto e ricco delle **materie prime** così necessarie alla sua terra, che gli ispira un'idea nuova, realizzabile grazie alla potente macchina bellica che ha creato: quella di un dominio proteso verso i confini dell'ignoto, per diventare *Sar Kissatim*, "**Re della Totalità**" delle terre e delle genti.

Consolidato il nuovo regno attraverso l'inserimento di **figure chiave** al vertice delle città conquistate e la fondazione della nuova capitale, **Akkad**, Sargon si muove lungo tre direzioni: a nord, risalendo l'Eufrate fino al Libano e il Tigri fino ai Monti Taurus; a sud-est, verso l'altopiano iraniano; ancora a nord, verso l'Anatolia centrale.

La campagna nella Mesopotamia settentrionale lo vede a **Tuttul** (nel Nord-est dell'attuale Siria). Lì una stele testimonia che Sargon si è impadronito "delle Terre Alte e le città di **Mari**, **Yarmuti** ed **Ebla**, fino alla Foresta dei Cedri [Libano] e ai Monti dell'Argento [Taurus]". Funzionari di Akkad sono presenti in **Assur** e **Ninive** (allora insediamenti secondari) e a **Nagar**, importante centro commerciale sul fiume Kabur. Anche la potente Mari viene distrutta in questo periodo, ed è presumibile che a farlo sia stata l'unica forza in grado di sconfiggerne facilmente l'esercito. Non sappiamo invece se Sargon abbia raggiunto le coste del Mediterraneo, ma è probabile che abbia imposto ai signori locali una qualche forma di sudditanza.

Nell'**Elam** - *Haltamti* in lingua locale, nell'altopiano iraniano – secondo le fonti letterarie Sargon conquista **tredecim città** e cattura il Re **Khishibrasini**. Una stele eretta a **Susa** (Iran meridionale) mostra Sargon, con una folta barba e lunghi capelli legati in una crocchia intrecciata al collo, che conduce trionfante prigionieri e bottino. Altre fonti suggeriscono che il suo predominio (militare o solo diplomatico) si spinga fino al paese di **Marhashi** (sud-est dell'Iran).

Delle sue campagne nell'**Anatolia** centrale parla un testo di età paleo-babilonese, "Sargon e il Signore di Purushanda" (centro forse ubicato nei pressi del lago Tuz, a sud di Ankara). Sembra riferirsi a una spedizione in difesa dei mercanti mesopotamici. Il documento è prezioso perché prova l'importanza

attribuita ai **commerci** e descrive l'attenta preparazione militare, compresa una sorprendente pianificazione di *intelligence* affidata proprio ai mercanti.

Dopo 56 anni al potere (dal 2335 al 2279 a.C.) il grande re scompare, lasciando un **impero** la cui vastità (più di 300.000 kmq) è assolutamente inedita nella storia umana. Ne fanno parte semiti, sumeri, elamiti e nomadi come gli amorrei. Una impresa **epica**, specie se si considera che a realizzarla è una persona di umilissime origini. Sarà per questo che un antico documento Sargon afferma: "Ora, ogni re che vuole chiamarsi mio eguale, dovunque io andai, che ci vada."

Le sue imprese, esaltate da decine di opere letterarie, entrano nell'immaginario collettivo. Dopo 1.500 anni, il suo ricordo è ancora talmente vivo che il re assiro Sargon II ne assumerà il nome per reclamarne l'eredità. Il mito della sua nascita diventerà un topos letterario influenzando culture vicine (come la tradizione ebraica con Mosè). Con la sua morte il testimone passa ai suoi figli e nipoti, alcuni dei quali rivaleggeranno con lui per ingegno e per fama.

Bibliografia:

William J. Hamblin *Warfare in the Ancient Near East to 1600 BC: Holy Warriors at the Dawn of History Ed. Warfare and History*

Marc Van De Mieroop – *A History of the Ancient Near East ca. 3000-323 b.C.* – Wiley 2016

Lorenzo Verderame – *Introduzione alle culture dell'antica Mesopotamia* – Mondadori 2017

Davide Nadali e Andrea Polcaro – *Archeologia della Mesopotamia antica* – Carrocci editore 2018

Lucio Milano (a cura di) - *Il vicino oriente antico* – EncycloMedia Publishers

Franco D'agostino – *I Sumeri* – Hoepli 2020' *Italia Roma, 10 giugno 2016*

Produzione, commercio, finanza nel Vicino Oriente Antico (3500-1600 a.C.) Seminario ospitato dalla Banca d'Italia

Paolo Gentili - *Sargon, re senza rivali* – SEU Servizio Editoriale Universitario di Pisa