

ANTONELLA PARMEGGIANI-PAOLO GIATTI

BISANZIO

Un sussidio didattico allo studio della storia

GIOCOLIBRO™

BISANZIO: PRESENTAZIONE

Il progetto di "giocolibro" (nome e progetto sono depositati), nasce come sussidio didattico allo studio della storia, avendo come base le premesse teoriche dell' ISAGA, una associazione internazionale che si occupa di giochi di simulazione, una sezione della quale (SIGIS) e' operativa anche in Italia. Questo tentativo si prefigge un duplice scopo: da un lato illustrare eventi storici un po' meno eurocentrici, insistendo su aspetti di tipo "strutturale" (economia, territorio), dall'altro evidenziarne i meccanismi attraverso una simulazione giocata che, oltre ad essere divertente, ne faciliti la comprensione. La scelta del boardgame, rispetto ad esempio al role-play, nasce dalla considerazione che i fattori geografici hanno una parte notevole nello sviluppo delle vicende storiche e. dal punto di vista didattico, l'utilizzo di una mappa e' di indubbia utilità ai fini della memorizzazione.

STRUTTURA DEL LIBRO

Per quanto riguarda l'introduzione storica, il primo capitolo è di tipo "evenemenziale" (anche per facilitare le strategie di gioco), il secondo più attento a fattori economici o "di costume", particolarmente utile ad ogni singolo giocatore per entrare nel ruolo.

IL GIOCO

Il gioco, a gruppi di 6 giocatori al massimo, richiede almeno due ore (ma è prevista una formula abbreviata e, in ogni caso, si può "salvare" una partita e ricominciare la lezione successiva. Però la cosa più importante, dal punto di vista didattico, è il "debriefing", cioè la discussione a posteriori delle strategie adottate, confrontandole con la realtà storica, dal punto di vista di ogni singolo giocatore-popolo. questo aiuterebbe anche a capire le cause dei risorti nazionalismi attuali. Tecnicamente il piano di gioco è un foglio ripiegato in formato A3 che riproduce l'area di Bisanzio nel 1360; i giocatori utilizzano 12 fustelle quadrate ciascuno di circa 1 cm. di lato, contrassegnate col simbolo della nazione e un foglio (da fotocopiare dal libro) per gli "ordini"; e una "mappa diplomatica"; non si usano dadi o altre forme di scelte casuali.

GLI AUTORI

Paolo Giatti (elaborazione e regole del gioco) è nato a Bondeno nel 1947, si è laureato in lettere nel 1970 a Bologna e in Scienze Politiche (indirizzo sociologico) nel 1978, con una tesi sul liceo scientifico di Bondeno, dove ha insegnato dal 1974 al 1991. Ha scritto diversi articoli su nuove tecnologie (particolarmente l'informatica) e loro applicazioni nella didattica.

Antonella Parmeggiani (autrice dei primi due capitoli) è nata a Torino nel 1962 e si è laureata in Storia a Bologna dove attualmente è impegnata nel dottorato di ricerca in Storia Bizantina.

Patrizia Zavatti , (autrice del bozzetto originale per la copertina) è nata a Bondeno nel 1962, ha frequentato studi di grafica interessandosi particolarmente all'illustrazione di libri per ragazzi. Attualmente lavora per un'agenzia pubblicitaria.

A) LE VICENDE STORICO-POLITICHE

A.1) BISANZIO SOTTO LA DINASTIA DEI PALEOLOGI

L'impero bizantino, durante il corso del XIV secolo, conobbe una serie di vicissitudini che ridussero drasticamente l'estensione del suo territorio e progressivamente ne determinarono la crisi. Una nuova dinastia di imperatori, quella dei Paleologi, tentò invano di ristabilire le sorti dell'impero, ma ormai anche il sistema amministrativo bizantino, un tempo gloria e forte intelaiatura dello stato, perse il suo carattere rigidamente centralizzato e la figura dell'imperatore assunse contorni sempre più sfumati attanagliata tra screzi nell'alta nobiltà cittadina, scontri di potere tra grandi proprietari terrieri laici ed ecclesiastici, malcontento della popolazione dovuto alla progressiva svalutazione della moneta bizantina: il "bisante" che un tempo veniva considerato dai mercati di tutta Europa la valuta più pregiata. Gli stati che erano nati come propaggini dell'impero bizantino tendevano ad una autonomia sempre maggiore, mentre nei secoli precedenti Bisanzio fungeva da nucleo accentratore, non solamente per il commercio, ma anche per la cultura. In Asia, l'impero di Trebisonda, che era stato fondato nel XIII secolo, possedeva la maggior parte delle province che costeggiavano il Mar Nero e formava uno Stato indipendente che si isolò sempre più da Bisanzio; il despotato d'Epiro, creato da un bastardo della famiglia imperiale nel corso del XIII secolo, occupava il sud dell'Albania; il ducato di Neopatrasso o della Gran Valacchia si estendeva sulla

Tessaglia e nei territori più a Nord. Nella Grecia centrale c'erano il ducato latino d'Atene e nel Peloponneso il principato latino di Morea. I Veneziani erano padroni della maggior parte delle isole dell'Arcipelago di Naxos; i Genovesi possedevano Chio ed avevano colonie importanti sul litorale dell'Anatolia e nel Mar Nero. L'impero greco restaurato comprendeva soltanto tre gruppi di territori: in Asia, i possedimenti dell'antico impero di Nicea a sud di Costantinopoli; in Europa, la città di Costantinopoli con la Tracia ed una parte della Macedonia, di cui Tessalonica era la città principale; infine alcune isole nel Mar Egeo. Attorno a questo impero ormai mutilo, finanziariamente logoro e militarmente debole si stanziavano popoli considerati "barbari" dai bizantini, ma che, in realtà, erano in grado di contendere a Bisanzio l'egemonia che essa aveva posseduto in passato. Si trattava, nella penisola dei Balcani della Grande Serbia di Stefano Dusan, imperatore e grande condottiero militare; si trattava, soprattutto in Asia, dei Turchi, la cui minaccia si faceva sempre più grave. Per restaurare l'impero bizantino nella sua integrità e nel suo splendore di un tempo era necessario uno sforzo prodigioso. Michele VIII Paleologo, il primo imperatore della dinastia dei paleologi lo tentò: egli concepì il piano di riconquistare le province tolte all'impero riprendendole sia ai Greci che ai Latini (questi ultimi le avevano conquistate durante la Quarta Crociata nel 1204): rimetteva piede nella Morea franca, l'attuale Peloponneso (1261); strappava Giannina agli Epiroti (1265), una parte della Macedonia ai Bulgari (1264), varie isole dell'Arcipelago ai Veneziani; reprimeva la tracotanza dei Genovesi e rimetteva sotto l'autorità di un prelado greco le Chiese di Serbia e di Bulgaria (1272). Ma, egli, suscitò l'ostilità del papato e di Venezia che non rinunciavano all'idea di restaurare l'impero latino. Carlo d'Angiò, discendente

di una nobile famiglia francese che aveva preso parte al Quarta Crociata ed erede dell'impero latino, conquistò Corfù (1267), occupò Durazzo e la costa dell'Epiro (1272), assunse il titolo di re d'Albania e si alleò con tutti i nemici dell'impero bizantino, Bulgari, Serbi e con il Principe della grande Valacchia. Michele VIII Paleologo, con straordinaria abilità impedì la coalizione generale dell'Occidente contro il mondo bizantino. Approfittando delle inquietudini del papato che tendeva a limitare la potenza di Carlo d'Angiò ed assecondando il desiderio che i pontefici avevano sempre avuto di ristabilire sulla Chiesa greca l'autorità di Roma, Michele concluse con Gregorio X nel concilio di Lione (1274) l'accordo che sottometteva la Chiesa orientale al papato. In cambio Michele VIII ottenne l'assicurazione che non gli avrebbero conteso Costantinopoli e che in Oriente avrebbe potuto condurre la politica che più riteneva idonea per salvaguardare l'impero di Costantinopoli. Dal 1274 in poi egli apriva in Epiro l'offensiva contro le truppe angioine, interveniva in Tessaglia dove assediò Neopatrasso (1275), combatteva i Veneziani in Eubea (Negroponte per i Veneziani), spingeva la sua avanzata in Morea, che i crociati latini chiamavano Acaia, (1278). L'ostilità irriducibile dei Greci verso i Latini ostacolò queste abili combinazioni. Michele VIII aveva imposto con la forza l'unione al clero bizantino e provocò uno scisma all'interno della stessa Chiesa ortodossa. L'antagonismo fra i due mondi, che egli si era illuso di rappacificare, divenne più acuto e più grave. Nel frattempo Carlo d'Angiò non disarmava affatto: riorganizzò il suo dominio in Epiro (1278), riconquistò l'appoggio del papato e formò con Roma e Venezia una lega per ristabilire l'impero latino, alla quale, per odio contro Michele VIII, aderirono Serbi, Bulgari e Greci della Tessaglia e dell'Epiro. L'imperatore bizantino seppe far fronte ovunque. Sconfisse a Berat Carlo d'Angiò e spezzò

le ambizioni angioine suscitando i Vespri Siciliani (1282). Michele VIII esclusivamente preoccupato della sua politica verso i Latini, trascurò troppo, in Oriente, i Turchi che si facevano minacciosi in Asia Minore ed i Serbi che si stanziavano ormai stabilmente in zone sempre più vaste dell'Europa orientale. Inoltre l'agitazione religiosa scatenata all'interno dell'impero costituiva per la monarchia un'ulteriore causa di debolezza. Sotto i successori di Manuele VIII l'impero conobbe fasi alterne, ma la decadenza era ormai ineluttabile. Ciò divenne chiaro sotto suo figlio Andronico II (1282), sotto suo nipote Andronico III (1328-1341), ciò fu evidente sotto il lungo regno di Giovanni V (1341-1391), nonostante la direzione energica data agli affari dal sovrano eccezionale che fu l'usurpatore Giovanni VI Cantacuzeno (1341-1355). Di Manuele II (1391-1425), figlio di Giovanni V si è potuto dire che "in tempi migliori, egli avrebbe salvato l'impero, se l'impero avesse potuto essere salvato" Ma l'impero non poteva più essere salvato. Giovanni VIII (1425-1448) e Costantino Dragazèz (1448-1453) non poterono far fronte alla rovina imminente.

A.1.1) LE GUERRE CIVILI (1321-1354).

Di fronte ai pericoli esterni che minacciavano la monarchia sarebbe stato necessario che l'impero restasse unito. L'epoca dei Paleologi, al contrario, fu piena di discordie civili, Contro Andronico II si ribellò suo nipote, il futuro Andronico III, che il vecchio imperatore voleva spogliare dei suoi diritti legittimi al trono. E durante vari anni (1321-1328) la guerra, interrotta da tregue passeggere, sconvolse l'impero per sfociare infine nella presa di Costantinopoli da parte dei ribelli e nella caduta di Andronico II. Durante la reggenza di Anna di Savoia, madre di Giovanni V ancora minore, Giovanni Cantacuzeno si proclamò imperatore e nel corso di sei anni (1341-1347) il mondo greco si divise in due

partiti, con l'aristocrazia schierata a fianco dell'imperatore usurpatore e con il popolo che partecipava per la dinastia legittima, fino al giorno in cui la capitale cadde per tradimento nelle mani del pretendente. Durante il regno di Giovanni Cantacuzeno (1347/1355) gli intrighi di Giovanni V Paleologo turbarono costantemente la monarchia e determinarono una rivolta che portò alla deposizione del Cantacuzeno. Nel corso di tali lotte gli avversari chiamarono in loro aiuto tutti i nemici dell'impero, bulgari, serbi, turchi, pagando il loro concorso con sussidi e con cessioni territoriali. Alcuni antagonismi religiosi e sociali aggravavano ulteriormente le sorti dell'impero. Le classi subalterne insorgevano contro l'aristocrazia di sangue; per sette anni (1342/1349) Tessalonica, la seconda città dell'impero, fu sconvolta dagli Zeloti, che, con un termine contemporaneo, potremmo definire "rivoluzionari". La città macedone divenne uno stato indipendente riconoscendo Giovanni V Paleologo come legittimo imperatore, e costituì uno degli episodi più interessanti dell'impero greco nel XIV secolo; a stento Giovanni Cantacuzeno ristabilì il potere sulla città che gli si era schierata contro. Come è già stato accennato Michele VIII aveva creduto saggio avvicinarsi a Roma e ristabilire l'unione tra le chiese. L'antagonismo tra Latini e Greci si era intensificato e l'opposizione tra i partigiani e gli avversari dell'unione si era esasperata. Tale agitazione veniva alimentata da una polemica che trasformava qualsiasi simpatia per i latini in un vero tradimento dello stato bizantino. Questa fu la ragione del dibattito, in apparenza puramente teologico, che è stato definito "polemica dell'esicasmò" e che per ben dieci anni (1341/1351) turbò e divise l'impero. La mistica orientale, rappresentata dagli esicasti e dal loro difensore Gregorio Palamàs, ed il razionalismo latino, i cui propugnatori erano Baarlaam e Accindino, venivano a scontrarsi. La lotta ebbe subito

un risvolto politico poiché Cantacuzeno si schierava con i monaci esicasti del Monte Athos e Anna di Savoia, madre di Giovanni V Paleologo, con Baarlaam.

A.1.2) GALLIPOLI (1354)

Intorno alla persona dell'imperatore legittimo, figlio di Anna di Savoia, si schierarono fin dall'inizio tutti i nemici di Cantacuzeno. Con una accorta manovra Cantacuzeno tentò di evitare il conflitto: il territorio sui Rodopi governato da Matteo Cantacuzeno venne trasferito ai Paleologhi, mentre Matteo otteneva un appannaggio ancora più importante con centro in Adrianopoli. Questo accordo non durò a lungo e cominciarono le ostilità nella forma insolita di una guerra tra il principato autonomo di Giovanni Paleologo quello di Matteo Cantacuzeno. Fornito di denaro veneziano, nell'autunno del 1352, alla testa di un piccolo esercito, Giovanni V irruppe nel territorio di Matteo. Non incontrò alcuna resistenza e la stessa Adrianopoli aprì le porte all'imperatore legittimo mentre Matteo si richiudeva nell'acropoli della città. Ma Giovanni Cantacuzeno accorse con truppe turche e la situazione fu rapidamente ristabilita. Adrianopoli e le altre città che avevano tradito Cantacuzeno dovettero subire per punizione un duro saccheggio da parte dei turchi. Il Paleologo chiese aiuto ai bulgari e ai serbi ed ottenne da Stefano Dusan, capo dei serbi, cui aveva inviato come ostaggio suo fratello, un esercito di quattromila cavalieri. Ma Orkhan, sultano dei turchi ottomani, non aveva abbandonato il suo amico Cantacuzeno e gli inviò un contingente di non meno di diecimila uomini sotto il comando di suo figlio Sulaiman. L'esito della lotta fra i due imperatori bizantini contendenti veniva affidato agli ottomani ed ai serbi. Ne uscì vittoriosa la superiore potenza dei turchi: mentre i bulgari si ritiravano all'avvicinarsi delle schiere turche, le truppe serbe ed i contingenti

greci di Giovanni V venivano duramente sconfitti presso Didimoteico (fine del 1352). Giovanni Cantacuzeno nominò suo figlio Matteo co-imperatore, mentre Giovanni V Paleologo non avrebbe più dovuto essere nominato nelle preghiere della chiesa e nelle acclamazioni delle feste pubbliche. Ma il trionfo della dinastia dei cantacuzeni non durò a lungo. Grazie ai turchi egli aveva vinto i suoi avversari, ma l'aiuto dei turchi era un'arma a doppio taglio. L'epoca delle incursioni turche condotte senza un piano si avvicinava alla fine ed aveva inizio l'epoca del definitivo insediamento degli ottomani in Europa. Nel 1354, dopo un terribile terremoto, il figlio di Orkhan, Sulaiman, prese possesso di Gallipoli. Invano Cantacuzeno offrì grandi somme in compenso dell'evacuazione della città occupata. Gli ottomani non restituirono la fortezza che offriva loro un'ottima base di operazioni per le ulteriori conquiste in Tracia. A Costantinopoli la popolazione era presa dal panico: si preparava il terreno per la caduta di Cantacuzeno. Intanto Giovanni V si era alleato con i genovesi, antichi nemici di Cantacuzeno, e gli riuscì di ottenere il loro favore. Un corsaro genovese, Francesco Gattilusio, proprietario di due galere sulle quali percorreva l'Egeo alla ricerca di bottino ed avventure, avrebbe dovuto ricondurre il Paleologo sul trono dei padri. In compenso di questo servizio, Giovanni V gli promise la mano di sua sorella Maria ed in dote l'isola di Lesbo, la più grande e la più importante delle isole che ancora restavano dell'impero. Nel novembre del 1354 i congiurati penetrarono in Costantinopoli. Giovanni Cantacuzeno venne costretto ad abdicare e prese l'abito monacale.

A.1.3 GIOVANNI VIII E L'OCCIDENTE.

Invece di contribuire alla difesa dell'impero, i Latini stabiliti in Oriente,

Veneziani e Genovesi, non avevano fatto che profittare della sua situazione critica ed ad accelerarne la rovina. Stabiliti a Galata, di fronte a Costantinopoli, insediati nelle coste dell'Asia Minore e nel Mar nero, i Genovesi, secondo l'espressione di uno storico greco "avevano chiuso ai Romei (i Bizantini) tutte le vie del commercio marittimo". I Veneziani, padroni dell'Arcipelago e ben presto rientrati a Costantinopoli ed a Tessalonica, non erano meno pericolosi. Il resto dell'Occidente non si curava affatto di Bisanzio. Vero è che la crociata del 1343 aveva riconquistato Smirne per alcuni anni e quella del 1366 aveva tolto per un momento Gallipoli ai turchi, per due anni di seguito (1397-1399) il maresciallo di Francia Boucicaut aveva difeso Costantinopoli dagli attacchi dei turchi, ma, in fondo, l'Occidente si interessava dell'impero Bizantino per sfruttarlo economicamente. Sotto la pressante minaccia dei Turchi, l'imperatore Giovanni VIII tentò, come già avevano fatto i suoi predecessori, la via delle trattative per l'unione delle Chiese, per procurarsi, a prezzo della sottomissione religiosa a Roma, l'aiuto dell'Occidente contro i Turchi. Già dopo l'assedio di Costantinopoli del 1422, quando era ancora erede al trono. egli aveva visitato le corti occidentali alla ricerca di aiuto. Alla fine ci si accordò per la convocazione di un Concilio in Italia, cui l'imperatore avrebbe dovuto partecipare personalmente. Il 24 novembre 1437 Giovanni VIII lasciò la sua patria per recarsi in Occidente, così come aveva già fatto suo padre quasi quarant'anni prima e suo nonno settant'anni prima. Nella primavera del 1438 egli giunse a Ferrara, dove il 9 aprile venne aperto il concilio durante il quale si ebbero violente polemiche: la maggioranza dei bizantini non intendeva annettersi alla Chiesa di Roma; il vescovo metropolitano di Costantinopoli, Marco Eugenio di Efeso, si opponeva all'unione delle due Chiese avendo inteso che non di

unione si sarebbe trattato, ma di sottomissione.

A.1.4 CADUTA DI COSTANTINOPOLI (1453)

Durante questi anni i turchi, approfittando della crisi profonda dell'impero bizantino i turchi avanzano verso Costantinopoli: irrompono in Bulgaria, sconfiggono la resistenza dello zar e lo costringono alla sottomissione (1388). Il principe Lazzaro, alleato dei bizantini, con le sue truppe serbe e bosniache, si fa incontro ai turchi a Kosovo Polje (il campo degli uccelli neri): all'inizio la fortuna sembra favorire i serbi; il sultano turco viene ucciso, ma sotto la guida del successore al trono Bayazid, le superiori forze ottomane, alla fine riportano la vittoria il 15 giugno 1389. Già gli Imperatori Manuele II e Giovanni VII, prima di Giovanni VIII, si rivolsero all'estero per chiedere aiuto: chiamarono in causa la Russia, il papa, il doge di Venezia e il re di Francia, all'Inghilterra ed all'Aragona. Il fatto che gli imperatori di Costantinopoli peregrinassero in cerca di aiuto sconvolge l'Occidente, uno storico inglese del tempo così interpreta i sentimenti ed i pensieri provocati dall'arrivo del Paleologo a Londra: "lo pensavo nel mio cuore quanto era crudele il fatto che questo grande principe cristiano fosse costretto dalle minacce degli infedeli a partire dal lontano Oriente per visitare le lontane isole dell'Occidente alla ricerca di aiuto contro gli infedeli: quella che era una principessa tra i pagani ed una regina tra le nazioni, ora deve servire". Il 28 luglio 1402 giunge una notizia liberatrice: le forze del sultano turco Bayazid sono sconfitte nella battaglia di Angora dal mongolo Timur (Tamerlano), il più grande sovrano mongolo dopo Genghiz khan ed uno dei più grandi conquistatori della storia mondiale. L'indebolimento degli ottomani porta alla guerra civile: i turchi sembrano sull'orlo del disfacimento, ma la vittoria nella lotta tra fratelli musulmani spetta a Maometto I che pone fine alla

guerra civile: sono poste le premesse per la nuova ascesa della potenza ottomana. Tutti i popoli slavi si alleano con Costantinopoli: l'eroico voivoda di Transilvania consegue splendide vittorie sui Turchi in Serbia e Valacchia che suscitano nuove speranza. Il papa fa appello ai popoli cristiani perché organizzino una crociata. Il re d'Ungheria raccoglie un esercito di venticinquemila uomini guidati da re Ladislao II che riuniva le corone di Polonia e d'Ungheria. A nulla servono alcune vittorie degli alleati di Costantinopoli: i primi giorni di aprile del 1453 Maometto II (il conquistatore) raduna il suo possente esercito sotto le mura di Costantinopoli. Nell'assedio i Turchi usano una nuova arma in una misura mai vista prima: "i cannoni decisero di tutto" secondo le parole di un contemporaneo. L'attacco viene diretto contro le mura settentrionali della città, soprattutto contro la porta Pempton, il punto debole della difesa bizantina. I bizantini sbarrano il Corno d'Oro con una catena che nonostante gli sforzi i turchi non riescono ad spezzare. Scoppia una battaglia navale in cui la flotta bizantina riporta la vittoria: il mondo cristiano è entusiasta. Maometto II ricorre alla sua riserva, le schiere di Giannizzeri, l'esercito formato dagli orfani dei nemici uccisi in battaglia, allevati sin da piccoli alla difesa esclusiva della persona del sultano. Dopo una serie di tentativi i Giannizzeri scalano le mura di Costantinopoli: Bizanzio, "la seconda Roma" cade in mano turca: il concetto di impero ortodosso viene ereditato dai popoli alleati e Mosca diviene "terza Roma" ma, secondo i libri delle profezie "una quarta non vi sarà".

A.2 GLI INIZI DELL'IMPERO OTTOMANO

Il primo capo storico degli Ottomani che si conosca è Mashud III, seguito da Othman

(1299- 1326). Quest'ultimo, durante i ventisette anni del suo regno, favorito dalla crisi interna dell'impero di Bisanzio, estese notevolmente il proprio regno. Nel 1301 vinse i bizantini a Nicomedia; nel 1308 tolse loro i castelli di difesa della frontiera di Nicea, infine nel 1325 occupò Brussa accerchiandola sulla costa dal Mar Nero e dal Mar di Marmara. Durante lo stesso anno salì al trono il figlio Orkhan che sbaragliò le truppe imperiali a Maltapè (1329), tolse loro Nicea (1329) e Nicomedia (1337). In questo periodo gli Ottomani riuscirono ad impadronirsi di ciò che rimaneva dell'emirato selgiuchide senza spargere sangue, come se essi stessi, in quanto turchi e musulmani, fossero i naturali successori dei Selgiuchidi. Con Orkhan il principato, che ormai si stendeva per tutta la costa del Mar di Marmara, con accesso ai Dardanelli e per la maggior parte della costa settentrionale dell'Egeo fino a Pergamo, cominciò ad avere un proprio assetto governativo, costituito da quattro province. La struttura tribale dei secoli precedenti fu eliminata per lasciare spazio ad un modello statale. L'accresciuta potenza del principato ottomano, la vastità dei suoi territori moltiplicarono i centri del potere: Orkhan nominò proprio consigliere il fratello 'Alà ad -Din 'Ali Pascià, che fu il primo ad avere questo titolo. A lui si deve il conio della moneta e l'introduzione del copricapo nazionale (un berretto di feltro bianco con nappa pendente sulla schiena).

A.2.1. LA CONQUISTA DI ADRIANOPOLI (1361)

Quando nel 1359 Orkhan morì, gli successe il secondogenito (albero genealogico o lista dei re ottomani) Murad, poiché il primogenito era morto. Con le popolazioni di origine turca ebbe un atteggiamento conciliante, in linea con la tradizione: portò avanti un'abile politica di

matrimoni con i principi delle popolazioni turche. Non appena fu salito al trono inviò una spedizione contro la Penisola Balcanica (che i turchi chiamavano "Rum eli": la terra dei romani; i bizantini infatti si definivano "romani", usando un termine greco che tradotto in italiano suona come "romei"). Situata sulla strada che conduce da Costantinopoli al Danubio vi era Adrianopoli, una antica e bellissima città che faceva parte dell'impero bizantino; fu occupata dagli Ottomani nel 1360. La notizia giunse a Venezia il 14 marzo del 1361: fu il momento in cui l'Occidente prese coscienza della potenza ottomana. Adrianopoli (Edirne per i Bizantini), conquistata nel 1365 divenne poi la sede della corte di Murad, inferiore, come importanza, soltanto a Brussa, la capitale dello stato ottomano. Da Edirne partirono spedizioni contro i Balcani e si conclusero solamente nel 1370. Parte della Tracia, dall'Egeo al Mar Nero, era in mano turca: Costantinopoli era circondata dai turchi, tagliata fuori dall'Europa. Murad non si faceva più chiamare "bey" (principe), ma "sultano" e questo titolo gli venne riconosciuto dall'imperatore di Bisanzio e dallo zar di Bulgaria, ormai obbligati a riconoscere la potenza ottomana. I cronisti ottomani, ormai parlavano di Murad come "hudavenkar": sovrano assoluto. Il primo contrasto in tanta magnificenza fu dato dai Serbi, costretti a scendere in guerra a Cronomen presso il fiume Marizza che sfocia nel Mar Egeo, ma furono sconfitti: basti citare il nome che le cronache turche imposero al luogo: "Sirf Sindigi": distruzione dei Serbi. Dopo questa vittoria Murad si dedicò alla suddivisione delle terre conquistate e, per ciò che concerne l'esercito, rafforzò la fanteria istituita da Orkhan con i prigionieri di guerra.

A.2.2 LA PRIMA SCONFITTA DEGLI OTTOMANI

Sul versante balcanico la potenza di Murad fu ostacolata da una coalizione tra Bulgaria e Serbia. La battaglia decisiva avvenne in Serbia il 15 giugno 1389 a Kossovo-Polje (Campo degli Uccelli Neri); i turchi vinsero, ma Murad perse la vita. Gli successe al trono il figlio Bayazid che compì il primo atto di sopraffazione nei confronti del fratello: lo uccise. E' da questo momento che ha inizio la consuetudine di eliminare i fratelli del sultano. La tradizione turca prevedeva che anche i secondo geniti e gli altri fratelli godessero dei privilegi della sovranità, associati al fratello salito al trono in qualità di consiglieri o "visir". La politica di Bayazid fu di intensa affermazione: a lungo le cronache occidentali descrivono la presunta crudeltà di questo capo. Fu così che sottomise il popolo dei Karamani (anch'essi di origine turca) e nel 1394 chiese al califfo del Cairo il titolo di sultano, che gli venne conferito. Bayazid fu il primo sultano (titolo che ricorda quello di imperatore) riconosciuto anche in occidente. La sua attività inces- 7 sante gli fece meritare il titolo di "Yldirim" (fulmine). Lo zar di Bulgaria attaccò i territori a nord dell'Anatolia, immediatamente Yldirim corse sul fronte settentrionale annettendosi la Bulgaria. Nel 1393, gli Ottomani tentano contemporaneamente l'assedio di Costantinopoli e l'attacco all'Ungheria. Quest'ultima venne vinta nel 1396. L'assedio di Costantinopoli venne troncato non per opera dei crociati, ma dai contingenti militari comandati da Tamerlano. Dopo aver soggiogato tutta la Persia, Tamerlano avanzò sino al territorio degli Ottomani e da Baghdad diede inizio nel 1400 ai massacri dei cristiani che tanto lo resero famoso in occidente. Nel 1402, l'esercito mongolo avanzò un attacco; il 20 luglio gli ottomani furono vinti. Si tramanda che Bayazid fu costretto ad accompagnare Tamerlano (Timurlenk, cioè Timur lo

zoppo) nel suo viaggio di trionfo chiuso in una gabbia. L'umiliazione portò Bayazid al suicidio. La fine del sultano significò il crollo temporaneo degli Ottomani, profondamente radicati alla figura assolutistica del loro capo, ma le strutture dello stato erano salde e la situazione economica favorevole.

A.2.3 MAOMETTO II

Quella compiuta ad opera di Tamerlano fu l'unica sconfitta degli Ottomani. I successori di Bayazid, Maometto I e Murad II, assediaron per l'ennesima volta Costantinopoli. Murad II, a Varna, inflisse una memorabile sconfitta ai crociati. A Murad II, seguendo il principio dell'ereditarietà dinastica, successe il figlio Maometto II. Il giovane sultano aveva ventidue anni quando progettò di coronare le gesta dei suoi antenati ponendo fine all'impero bizantino, ridotto ormai alla sola città di Costantinopoli. L'ultimo imperatore di Costantinopoli, Costantino XI Tragazes, cercò di realizzare l'unione tra le chiese di Bisanzio e di Roma (1452), sperando di potersi così procurare l'aiuto dell'occidente. Soltanto il genovese Giovanni Giustiniani si presentò con un gruppo di concittadini per prestare aiuto ai bizantini assediati. Agli inizi del 1453, quando tutti i preparativi furono ultimati, iniziò l'accerchiamento di Costantinopoli da terra e da mare. Il 24 maggio del 1453 fu dato l'assalto alla città; il 29 maggio riuscivano a penetrare attraverso una breccia aperta nelle mura dall'artiglieria. Costantino XI, che per ironia della sorte portava lo stesso nome del primo imperatore di Costantinopoli, cadde combattendo coraggiosamente. Dopo la conquista, la città fu saccheggiata e depredata per tre giorni. Poi, il sultano Maometto, "il conquistatore", come fu chiamato da allora in poi, fece la sua entrata trionfale a Costantinopoli e recitò le

preghiere del venerdì in Santa Sofia. Dopo la conquista del 1453, sotto i sultani del secolo seguente, Costantinopoli sperimentò un'era di prosperità come capitale, ma di fede musulmana e non più cristiana.

B -L'AREA GEOGRAFICA: I POPOLI

B.1 I Bizantini

I Bizantini denominavano se stessi Romani, alla greca Romèi, poiché avevano "ereditato" il concetto di impero assoluto dall'antica Roma. Nell'aspetto esteriore i Bizantini si distinguevano dai Romani per la barba. L'abitudine di portare la barba cominciò a generalizzarsi dal VII secolo ed era oggetto di derisione da parte dei latini che visitavano Bisanzio. Costantinopoli, rifondata nel 330 da Costantino, sul sito dell'antica Bisanzio, in prossimità della frontiera persiana, fu una delle più grandi metropoli degli imperi sedentari e capitale dello stato Bizantino. I Bizantini la chiamavano "regina delle città" ed "occhio dell'universo" ; dover abbandonare Costantinopoli aveva il sapore dell'esilio, la cacciata in un mondo nel quale regnava l'ignoranza e mancava il bene. Questa città, che prima della caduta coincideva con l'impero stesso, aveva un eccezionale livello demografico, sostenuto mediante privilegi fiscali, distribuzione gratuite di viveri, ma soprattutto dalle attività economiche. Artigiani e commercianti, organizzati in corporazioni disciplinate dalle legge e sotto il controllo del prefetto (eparco), dovevano, con i loro prodotti rispondere ad una domanda molto forte provocata dai mezzi finanziari a disposizione del ceto degli impiegati dei ministeri (sékreta), dal folto numero di

monaci e monache e alto clero, dalla corte del Patriarca, dalle famiglie dell'ordine senatorio ed infine dal personale della corte che viveva attorno al basileus (imperatore), nel grande palazzo. L'imperatore, "legge vigente", teoricamente scelto da Dio, di fatto si impone per un pronunciamento dell'esercito e tende a far succedere un consanguineo: nelle crisi famigliari prevalgono ufficiali anche di grado non elevato. Durante le udienze ufficiali l'imperatore sedeva su un trono a due posti: nei giorni feriali sedeva sul trono di destra e nei giorni festivi su quello di sinistra, lasciando libero quello di destra per Cristo, simbolicamente rappresentato da una croce che veniva posta sul trono. L'imperatore era trattato come una entità cosmica e veniva spesso chiamato "sole". Nel corso delle cerimonie l'imperatore prendeva posto tra due colonne o in una nicchia, come una statua; egli non stava mai allo stesso livello degli altri, ma sempre in posizione elevata. L'oro e soprattutto la porpora erano il simbolo della grandezza dell'imperatore; egli sedeva su cuscini di porpora, firmava con inchiostro rosso ed egli solamente poteva indossare calzari di porpora. La sua giornata era regolata da un severo cerimoniale di ingressi ed uscite dalla sala del trono: egli doveva mostrarsi al balcone in determinati giorni, passeggiare sulla strada principale di Costantinopoli, presenziare alle cerimonie religiose celebrate nella basilica di Santa Sofia. I ministeri della capitale sono sottoposti al *magisterofficiorum* che controlla l'intera amministrazione attraverso 1.000 *agentes in rebus* (ispettori); da lui dipende il servizio postale (*cursus publicus*). Le grandi città sono governate da prefetti senza funzioni militari, ma con compiti di polizia urbana, direttamente responsabili presso l'imperatore. L'attività legislativa dipende dal *quaestor sacri palatii* (questore del sacro palazzo) mentre il prefetto del pretorio rimane a capo dell'amministrazione provinciale. L'esercito

è composto di truppe stanziali, alle frontiere, nei castelli e città. Esistono anche truppe di manovra, i comitatentes e corpi di foederati (alleati) stipendiati dall'imperatore che contengono la pressione dei popoli migranti introducendone una parte legalmente nell'impero; mentre i privati sono in grado di fornirsi di truppe di mercenari dette bucellarii. La buona organizzazione del fisco ed il gettito di imposta fondiaria consentiva all'imperatore di intrattenere mercenari alle sue dirette dipendenze (tågmeta) come truppe per la guerra campale. Esisteva un'ottima flotta, fornita dell'arma del "fuoco greco" una sostanza incendiaria, lanciata con sifoni, per secoli monopolio dei bizantini. La numerosa schiera dei personaggi alle dipendenze dello stato bizantino passava il tempo libero in fastose processioni imperiali, cerimonie del culto di alta suggestività, conferenze, oppure, per i meno esigenti, esistevano i mimi, i bagni pubblici promiscui annessi anche a chiese, palestre, taverne, di cui gli imperatori si preoccupano di disciplinare l'orario di apertura per non distogliere troppo la gente dal lavoro. Ma lo svago più ambito sono i giochi dell'anfiteatro, soprattutto le corse dei carri, i cui tifosi, organizzati in quattro fazioni: Azzurri, Verdi, Bianchi, Rossi pongono seri problemi di ordine pubblico e servono, a volte, da milizie armate al soldo dei potenti. La definizione tradizionale della dolce vita era: "La caccia, i bagni, il gioco, il piacere, questa è vita".

B.2 Gli Ottomani

La prima famiglia turca ad instaurarsi in Anatolia occidentale fu quella dei Germiyan. I principi di Germiyan stabilirono la loro residenza a Kütahiya (Cotyaenum), ma la loro area di azione era molto più vasta ed alcuni principati si raggrupparono spontaneamente attorno a questo nucleo

potente. La fondazione di questi principati avvenne per opera di "guerrieri sacri" i Ghazy, i animati dallo Jihād (guerra santa). Agli inizi del XIV secolo l'Anatolia era quindi divisa in piccoli stati: ad occidente i principati dei guerrieri sacri, a Sud-Est lo stato karamano, a Nord-Est la regione amministrata dal governo mongolo. L'unico elemento unificatore dei principati turchi era l'akhis: un sistema di confraternite in cui dominava la legge della Futuwwa (cavalleria) descritta dal viaggiatore arabo-spagnolo Ibn Battutah. Il principio che guidava l'akhis era la carità che si manifestava con la generosità e l'ospitalità. L'akhis, come associazione sociale oltre che politica, aiutava gli oppressi contro i tiranni, legandosi profondamente ai ghazi. L'origine degli Ottomani si perde nella leggenda; i cronisti di epoca moderna fecero risalire l'origine degli Ottomani al mitico capo Oghuz Khan. Il cambio di dinastia tra selgiuchidi ed ottomani avvenne per opera del sultano Alà ad Din Kay qubad III che conferì ufficialmente le insegne della sovranità: stendardi e tamburi ad Othman nell'anno 1299. L'organizzazione dell'esercito prevedeva il reclutamento della fanteria (yaya) e di una cavalleria (sipahi) scelta tra i soldati più vicini al sovrano; questi ricevevano come feudo pezzi di terra conquistata. I feudi vennero successivamente divisi in vasti (zi'amet) e piccoli (timar). Sotto il sultanato di Orkhan furono create istituzioni originali, quali la leva del devscirne. Venivano reclutati giovani, di preferenza contadini cristiani, dai villaggi greci e slavi; dopo avere abbracciato la fede islamica, con solenni festeggiamenti venivano mandati in Anatolia per assuefarsi alla lingua ed ai costumi turchi, entravano quindi a far parte del corpo dei "giannizzeri" (yenicéri=giovani). Essi vivevano in comune, obbligati al celibato, con un forte senso di casta. Interessante rilevare, per quanto possibile, l'aspetto psicologico del fenomeno: sradicati dal proprio sistema

sociale e culturale i giannizzeri venivano a costituire il corpo più solidale al sultano. La solidarietà verticale aprì a taluni la via delle più alte cariche. Il corpo dei giannizzeri fu più volte incrementato e sotto il sultanato di Murad non venne più contrapposto ai popoli vinti, ma alla aristocrazia turca musulmana nel caso tentasse di moderare il potere dispotico del sultano. Il sultano, in qualità di rappresentante o, come fu chiamato, "l'ombra di Dio sulla terra" tendeva a perpetuare l'immagine dell'assolutismo sacro. In questo ambito egli diveniva anche il solo ed unico custode della legge. Erano previsti controlli al sovrano in campo religioso-legale tramite gli ulema, persone che per la loro dottrina erano considerate guide spirituali della comunità, ma gli ulema non costituivano categoria indipendente; erano nominati dal sovrano stesso e irreggimentati in un sistema gerarchico con alla testa un capo detto sceikhulislam. Il potere assoluto del sultano era quindi socialmente riconosciuto e, per l'ideologia ottomana, non era atto di sopraffazione. I sudditi erano servi del sultano come di Allah; al sultano non veniva chiesto di motivare il suo agire: le sue azioni erano imprevedibili e poteva a suo piacimento distribuire premi o castighi. La jihad poneva, comunque, degli obblighi precisi al sultano che non doveva abbandonare il trono per altri motivi 9 che non fossero la morte. A questo punto gli succedeva il primogenito e non prima. Le strutture sociali ed economiche che regolavano la vita del sultanato erano molto salde e tendenzialmente si perpetuarono nei secoli. Artigiani e bottegai erano riuniti in corporazioni con capi elettivi responsabili verso il sultano; esse avevano propri ordinamenti disciplinari e tecnici rivolti a garantire la bontà dei prodotti e ad evitare la frode e perseguivano anche scopi assistenziali e di educazione. Un meccanismo di straordinaria efficacia era rivolto alla preparazione dei mezzi per le campagne militari. In effetti, la pratica della

guerra santa sotto un profilo appare quale adempimento di un precetto religioso, sotto un altro profilo invece quale una sorta di industria della guerra la quale per mezzo dei bottini e dei tributi di paesi assoggettati assicurava enormi profitti ai sultani. Gli Ottomani, sebbene musulmani, conservarono, anche dopo la conquista di Costantinopoli, aspetti preesistenti la cultura islamica: i riti sciamanici furono conservati, soprattutto quelli che prevedevano l'uso di sostanze allucinogene ed inebrianti quali l'oppio erano diffusi tra gli Ottomani. Gli occidentali attribuivano questo costume alla natura melanconica dei turchi: una sorta di rimedio contro le tristezze.

B.3 I Mongoli

Più volte nella storia i Mongoli intrapresero grandiose migrazioni spingendosi fino all'Europa, come accadde nel V secolo con l'invasione degli Avari e degli Unni e nel XIII secolo con le conquiste del gran khan Genghiz. In Asia compirono molte conquiste che portarono alla completa occupazione della Cina ed alla distruzione del califfato abbaside. Uno dei successori di Genghiz, il khan Hulagu, diede inizio ad una dinastia mongolica che si islamizzò e conobbe periodi di grande splendore. Nel secolo XIV il khan Tamerlano riuscì a riunificare una parte dei territori già appartenenti all'impero di Genghiz, fondando il nuovo impero dei Timuridi, che ebbe come centro Samarcanda. L'amministrazione generale era affidata a visir indigeni di ogni origine e religione. Il comando dell'esercito e le decisioni politiche erano di competenza del sovrano, assistito dall'assemblea dei notabili mongoli, il qur'ltai, in cui si applica la Legge, yasa, di Genghiz Khan. Novità soprattutto formali hanno colpito i contemporanei: i diplomi, yarliḡ, la placa

metallica , paiza, che si dava ai titolari di un comando (= tamgha). Dapprima tutte le conquiste locali si regolavano con la forza, ma con il progredire della stabilizzazione fu necessario un'amministrazione regolare. Le conquiste permisero al regime di costituire un esteso demanio di stato le cui risorse alimentavano un esercito il cui soldo era agli inizi pagato in natura o in danaro senza concessioni di "feudi" che vennero introdotte solamente nel XIII secolo. Ai Mongoli si attribuisce il merito di avere consentito l'instaurarsi di relazioni commerciali dirette da un capo all'altro dell'Asia. La loro tolleranza in materia di religione permise alla Chiesa di Roma di stabilire per un certo tempo alcuni episcopati missionari dal Mar Nero alla Cina, ed ai mercanti italiani di penetrare, sia passando per la Crimea ed il basso Volga, sia per Trebisonda fino in India ed in Cina. L'Islamismo conquistò i Mongoli sotto forme particolarmente sommarie ed intransigenti. Questa fase coincise con il regno di Timur i-Leng (lo Zoppo), colui che, ancor più di Genghiz Khan doveva lasciare dietro di sé la fama di grande condottiero e massacratore unendo le tradizioni mongole alle virtù dell'Islam per portare alla conquista del mondo. Negli ultimi anni del XIV secolo egli sparse il terrore e la morte dalla Russia centrale all'India settentrionale, dai confini della Cina alla Siria e all'Asia Minore. Le sue imprese colpirono l'immaginazione del mondo e di lui parlò l'ambasciatore spagnolo cristiano Clavijo. Dovunque le distruzioni diedero un forte impulso alle autonomie turcomanne (guerrieri nomadi) e, dopo la morte di Tamerlano, la potenza dei suoi discendenti decadde rapidamente. Tuttavia i Timuridi, subirono l'impronta della cultura persiana. Esistono bellissime opere di architettura in questo periodo, come il mausoleo di Tamerlano con la cupola azzurra a Samarcanda. Le stirpi mongole non possedevano, comunque, una cultura complessa ed in generale il livello culturale

della popolazione era basso; per questo motivo l'assunzione della cultura e delle lingue dei popoli conquistati costituì un aspetto caratterizzante dei governi mongoli. Inoltre i Mongoli, nemmeno al culmine della loro potenza e con l'aiuto dei loro "cugini" cinesi, riuscirono a fare concorrenza al monopolio quasi completo dell'Egitto nel commercio fra Oceano Indiano e Mediterraneo. In Asia Minore i Mongoli avevano imposto un protettorato ed il loro regime accentuò l'influenza persiana già tanto profonda. Agli inizi di questo protettorato venne fondato l'ordine dei dervisci (= sufi) detti mevlevi o "volteggiatori" (danzatori) che esiste tuttora ed il cui fondatore scrisse in persiano alcuni tra i più importanti poemi mistici della letteratura universale. Esistevano altri regimi mongoli; quello dell'Orda d'Oro sarebbe durato localmente nelle regioni del Basso Volga fino al XVI secolo. In questo caso l'elemento mongolo scomparve a tal punto davanti a quello turco che il termine "tartaro", in origine sinonimo di "mongolo" designa oggi popolazioni di razza e lingua turca.

B.4 I Serbi

Nel XII secolo, approfittando delle lotte tra Ungheresi e Bizantini, su iniziativa dei capi locali della famiglia dei Nemanja, ebbe inizio la storia dello Stato serbo, che si estese su Dioclea, il 10 retroterra di Ragusa e la Macedonia. Sotto i sovrani della dinastia dei Nemanja si tese a dare una struttura centralizzata allo Stato, basato su l'aristocrazia terriera. Il re governava la Serbia propriamente detta (Raska), ossia i paesi dell'interno, ampiamente estesa alle province greche strappate a Bisanzio, ed una parte del litorale adriatico, spezzettato in province di cui una, la Dioclea (costa del Montenegro), era affidata all'erede al trono, che era, al tempo stesso co-sovrano. A

differenza dei sovrani russi e bulgari, il re non aveva residenza fissa; non esisteva una vera capitale, ma dimore provvisorie estive ed invernali (castelli e conventi), sparse da una estremità all'altra del regno. Lo stato serbo toccò il suo vertice con lo zar Dusan (1331- 1353) che si fece chiamare "imperatore dei greci e dei serbi" e sottomise alla sua autorità Albania, Tessaglia, Macedonia ed Epiro. Dusan introdusse a corte e nell'amministrazione titoli, funzioni e cerimoniali bizantini; governò con l'aiuto di alti funzionari, di kenz (conti), che rappresentavano il re anche nei villaggi, e di Diete (Zbor), dove sedevano i rappresentanti della nobiltà e del clero serbi e greci. I documenti erano redatti in serbo, in greco ed in latino. Questo serbo (dialetto stokavo) era allora la lingua diplomatica dei Balcani. Sotto il regno di Dusan fu stabilito un Codice di pace e giustizia, i cui duecento articoli fissavano le strutture della società feudale, i privilegi ecclesiastici ed i doveri della nobiltà e dei contadini in stato di dipendenza, la gerarchia delle punizioni per i crimini ed i delitti. Il Dusanov Zakonic (Codice di Dusan) è una fonte preziosa per chi voglia conoscere le caratteristiche della società serba alla vigilia dell'invasione ottomana. L'autorità regale si esercitava non soltanto attraverso un'amministrazione laica, ma anche attraverso la Chiesa serba, divenuta Chiesa indipendente nazionale da Roma dopo il XIII secolo. Un'intensa rete di chiese e di conventi, molti dei quali erano stati fondati dai sovrani, copriva il paese. I conventi, di grandi dimensioni, proprietari di ricchi possedimenti, divennero, nel secolo XIV, importanti signorie. I re della Serbia sono stati grandi costruttori di Chiese perché residenza regale e monastero si confondevano in una duplice funzione, politica e religiosa. Il fondatore della dinastia dei Nemanja divenne monaco, regnò sotto il nome di Sava e fece costruire i conventi di Studenica e di Chilandari (sul monte Athos). La popolazione serba era

composta quasi interamente da agricoltori ed allevatori, gli uni e gli altri dipendenti da magnati ai quali il re distribuiva possedimenti come ricompensa dei loro servizi. Ma gli allevatori valacchi, avendo una loro organizzazione particolare, godevano una vita più libera ed erano soggetti ad un minor numero di obbligazioni. Diversa era la situazione dei contadini, dei quali una minoranza era in stato di servitù mentre la maggior parte possedeva un piccolo patrimonio gravato da canoni ed era costretta a fornire corvées al signore due giorni alla settimana. Più pesanti ancora erano, forse, le corvées per i lavori pubblici, imposte da un'amministrazione regale, le cui risorse consistevano soprattutto in regalie sulle miniere e sugli scambi, e che fondava la sicurezza del paese sulla manutenzione di fortezze e di strade.

B.5 I Veneziani ed i Genovesi

La provincia imperiale di "Venetia et Histria", all'estremità settentrionale del mare adriatico, era antica quanto l'impero romano ed all'impero romano (bizantino) rimase legata fino a quando l'impero stesso non cadde. Genova, fondata dai Liguri nel 205 a.C. fu sempre alleata dell'impero romano. Il mare fu per entrambe le città la fonte di ricchezza e sul mare fondarono il loro monopolio commerciale e le loro flotte navali parteciparono alle guerre per difendere questo monopolio. Genova dalla prima metà del XIV secolo era amministrata dal governo dei "Dogi perpetui", il primo dei quali fu Simone Boccanegra. Le famiglie nobiliari però, sebbene escluse dal dogato, parteciparono alla vita politica di Genova favorendo l'influenza francese. Venezia, dopo la IV Crociata costituì un impero coloniale nella penisola balcanica e nell'Egeo e che diede luogo a numerose battaglie navali con

alterna fortuna. Il governo veneziano, oligarchico, era ristretto ad un esiguo numero di famiglie che facevano riferimento al "Maggior Consiglio". Il potere quindi veniva esercitato da quest'organo e dal "Consiglio dei Pregadi" o Senato, che nominava i propri rappresentanti nel "Consiglio Minore" che, con il doge, formava la Signoria di Venezia, depositaria del potere esecutivo. Il Consiglio dei Dieci fu l'organo che vigilava sulla costituzione, pronto a reprimere ogni attentato contro di essa. Da parte di nobili locali furono fatti tentativi di tramutare questo governo in signoria, appoggiandosi al popolo minuto, ma fallirono. Alle soglie del XV secolo i mercanti italiani realizzarono un'espansione commerciale che si irradiava in ogni parte d'Europa, sulle coste dell'Africa mediterranea e nel Medio Oriente. Gli esempi più cospicui sono rappresentati da Genova e da Venezia: la città ligure più aperta verso Ovest, la città lagunare con una forte propensione verso il mondo germanico, di cui per molto tempo costituì il punto di contatto con il Mediterraneo. Il più grande impulso il commercio italiano lo ricevette dalla assoluta preponderanza nei traffici con l'Oriente. I mercanti genovesi e veneziani acquistavano i preziosi prodotti orientali a Costantinopoli, in Asia minore, nei porti del Mar Nero, in Siria, in Egitto, e li rivendevano in madrepatria e nei centri commerciali d'Europa. Non c'era scalo marittimo nel Mediterraneo o mercato continentale che i mercanti, riuniti in corporazioni, non frequentassero, come non c'era prodotto che non commerciassero: spezie, seta, cotone, coloranti, legname, grani, frutta, schiavi originari dell'Asia centrale e del Caucaso (richiesti questi ultimi soprattutto in Egitto) costituivano le maggiori voci d'entrata per le due Repubbliche. Genovesi e Veneziani commerciavano grosso modo gli stessi prodotti, ma taluni furono da loro monopolizzati. Venezia si impadronì del commercio del pepe, droga ampiamente

usata in Europa per svariati impieghi, non ultimo nei procedimenti di conservazioni delle carni. Genova si appropriò del commercio dell'allume, sostanza indispensabile nell'industria laniera per il duraturo fissaggio delle tinte e nell'industria conciaria per l'indurimento delle pelli. Nei cantieri liguri e lagunari si costruivano navi di sempre maggiore stazza, che per il loro elevato costo necessitavano di una larga disponibilità di capitali i quali sarebbero stati recuperati sia attraverso i "noli", sia attraverso le operazioni commerciali rese possibili dalle merci trasportate. Disporre di navi da carico di elevato tonnellaggio divenne molto importante quando il commercio marittimo, non tralasciando il traffico delle spezie, si orientò verso le merci pesanti e di scarso valore, quali lana, cotone, vini e grano. Le galere a remi, le cocche a vela con unico timone di poppa, le orche giunsero allora a sopportare carichi talvolta vicini alle cento tonnellate. La protezione dei trasporti in un periodo in cui si esercitava la pirateria comportava la disponibilità di sicuri punti di attracco, non molto lontani gli uni dagli altri, l'abilità marittimo-militare del capitano e dell'equipaggio, la difesa offerta dall'apparato pubblico ai propri marinai e mercanti. Venezia organizzò viaggi di galere, o mude, navigli equipaggiati per la difesa militare, che una o due volte all'anno si dirigevano verso i tre approdi commerciali di maggiore importanza del Mediterraneo orientale: Costantinopoli ed il Mar Nero, Beirut ed Alessandria.

C - LA SIMULAZIONE GIOCATATA

Chi ha familiarità con le simulazioni riconoscerà nelle pagine seguenti il sistema di gioco di Diplomacy della Avalon Hill, che è conosciuto anche in Italia da una ristretta cerchia di appassionati: ci è sembrato il migliore per questo periodo storico.

C.1 La mappa e il materiale

La mappa di gioco rappresenta, in modo schematizzato, ma fedele, la situazione dell'area intorno a Bisanzio nel 1360 (periodo della conquista di Adrianopoli (Cfr. A.2.1); però le delimitazioni delle aree di terra rispecchiano i confini, mentre la delimitazione delle aree di mare serve solo ai fini del gioco, per il movimento delle flotte. Inoltre per alcune aree si è preferito optare per il nome del popolo occupante (selgiuchidi, turcomanni) in mancanza di un riferimento geografico altrettanto preciso per noi occidentali; quanto ai colori, indicano le aree di influenza dei popoli considerati e, in giallo, i non belligeranti. Sono indicate con un circolo le rispettive "capitali", tranne per Genova (fuori mappa) per cui si è indicata la base di Smirne, queste non hanno comunque rilevanza ai fini del gioco. Ogni giocatore dispone poi di una serie di contrassegni per la sua fazione, colorati come il suo territorio, e distinti in due tipi a seconda che si tratti di flotta o armata (vedi fig.C.1): A= armata; F= flotta

C.2 Preparazione al gioco

Si può giocare da un minimo di due giocatori ad un massimo di 6: in queste

regole generali considereremo lo scenario con 6 giocatori, rimandando all'appendice D.1 per quelli con meno di 6 giocatori.

La mappa viene ovviamente posta al centro del tavolo, in posizione visibile a tutti i giocatori, i quali ricevono anche una copia del foglio degli ordini e una copia della mappa diplomatica.

In quest'ultima è riportata in scala ridotta la mappa del gioco e l'elenco, in ordine alfabetico dei territori, con una casella, accanto ad ognuno di essi, in cui ogni giocatore trascriverà l'appartenenza (indicandola con la lettera iniziale B,O,M,S,G,V) al termine di ogni turno di gioco.

C.2.1 Scelta dello scenario e delle fazioni

La scelta dello scenario va fatta solo se si è in meno di 6 (cfr.D.1); per le fazioni si pongono rovesciati 6 contrassegni diversi di armata o flotta e ciascun giocatore guiderà il popolo del colore pescato. Ciascun giocatore inizia ponendo sulla mappa due contrassegni del tipo e nelle aree indicate nella tabella seguente:

REGIONE	NAZIONE	UNITA'
Acaia	Indipendente	
Albania	Intransitabile	
Armenia	Ottomani	F
Astrakan	Mongoli	A
Bisanzio	Bizantini	A
Bosnia	Serbi	A
Bulgaria	Indip.	
Creta	Veneziani	F
Crimea	Mongoli	A
Croazia	Indip.	
Georgia	Mongoli	
Karaman	Indip	
Lituania	Intransitabile	
Mamelucchi	Intransitabile	
Moldavia	Indipendente	
Nord Egeo	Genovesi	F
Napoli	Indip	
Pergamo	Ottomani	A

Polonia	Intransitabile	
Sud Egeo	Veneziani	F
Selgiuchidi	Indip	
Serbia	Serbi	
Smirne	Genovesi	A
Tessaglia	Serbi	
Tessalonica	Serbi	F
Trebisonda	Bizantini	F
Turcomanni	Indip	
Ungheria	indip	
Valacchia	indip	

come si vede c'è chi ha due armate chi due flotte chi una flotta ed un'armata (dipende dalla configurazione del territorio)

Scopo del gioco e' muovere le proprie truppe conquistando territori avversari o neutrali (sono i 25 elencati nella mappa diplomatica) fino a raggiungere le condizioni per la vittoria: in questo scenario 12 in tutto.

Per fare questo occorreranno diversi turni di gioco, capacità di gestire al meglio gli spostamenti delle proprie truppe e abilità diplomatica (vedi C.3.2) Va sottolineato ulteriormente che questo gioco non prevede l'uso dei dadi e l'esito (buono o cattivo) va attribuito unicamente alle proprie capacità.

C.2.2 Compilazione del foglio degli ordini

Come già ricordato, il gioco si articola in turni (ognuno dei quali simula un periodo di 5 anni) e, per ogni turno serve un nuovo foglio degli ordini (sarà opportuno fotocopiarne una buona scorta). Iniziando dall'alto si scriverà il numero progressivo del turno di gioco e l'anno (al primo turno il 1360, al secondo il 1365 e così via); a sinistra andranno i primi due possedimenti di ogni giocatore (ad esempio per Bisanzio: 1-Bisanzio, 2-Trebisonda) e, alla fine del turno, si aggiungeranno quelli eventualmente conquistati e si toglieranno quelli perduti (vedi C.3.4). In basso si

scriverà il nome della potenza e quello del giocatore e il resto del foglio serve per indicare il movimento effettuato (vedi C.3.1). Va notato che ogni turno si compone di due fasi identiche come procedura, ma distinte come risultati: infatti solo gli spostamenti realmente avvenuti al termine della fase II, valgono per l'acquisizione dei territori (ad esempio se Bisanzio con la sua armata di Trebisonda occupa, al termine della fase I, Karaman e, con la stessa armata, al termine della fase II i Turcomanni, solo quest'ultimo possedimento gli sarà riconosciuto) Dalle NOTE, del foglio degli ordini, si ricavano i possibili movimenti: ogni spostamento può essere solo ad una regione adiacente (M= muove verso), ma non è detto che quello che segretamente si scrive possa poi venire fatto (vedi C.3.4); muovere non è obbligatorio (S = sta ferma o A = appoggia) vedi C.3.1.

C.3 Sequenze di gioco

Come si è accennato, il gioco si articola in fasi che vanno compiute simultaneamente e segretamente (eccetto la risoluzione dei conflitti) da ciascun giocatore dopo aver preso eventualmente accordi con gli altri. E' molto importante, pertanto, trascrivere esattamente sul foglio degli ordini ciò che si intende fare, perché, a dispetto di ogni accordo, vale solo quanto scritto (inutile sottolineare la perfidia, e il realismo, di questa regola).

C.3.1 fase militare

In questa fase si pianifica la propria strategia, tenendo presente che le armate possono muovere solo sulla terra (nella regione adiacente) e le flotte in mare o in una regione che dia sul mare (da notare quindi che una flotta che entri a Smirne dal

Mar Nero non può uscirne sull'Egeo il turno successivo, ma deve passare per Pergamo). Dal momento che si può muovere in una regione adiacente solo se libera, se si vuole avere qualche probabilità in più converrà farsi "appoggiare" da un'altra unità: questa può essere dello stesso o di un altro giocatore, non importa, purché possa raggiungere fisicamente il territorio conteso con la sua mossa (supponiamo, ad esempio, che bizantini, genovesi e ottomani vogliano occupare, ciascuno con la sua flotta, il Mar di Marmara: se non realizzano alleanze nessuno dei tre potrà muovere in esso). Una flotta che è già in mare può anche trasportare una (ed una sola, non importa di quale nazionalità) armata da una regione prospiciente su quel mare ad un'altra qualsiasi pure prospiciente, in una mossa, scrivendo sul foglio di ordini T nella casella C riservata al tipo di mossa.

C.3.2 Fase diplomatica

Come si vede è indispensabile per ogni giocatore, se non si vuole trovare impossibilitato a muovere, realizzare delle alleanze: per questo, utilizzando la mappa in scala, ciascuno cercherà, appartandosi con i possibili alleati lontano da orecchie indiscrete, di concordare le mosse in modo da trarne reciproco vantaggio. Inutile sottolineare che non si è tenuti a rispettare gli accordi presi, ma in tal caso è meglio essere sicuri di potersi difendere dalle inevitabili rappresaglie; (è' utile ricordare ancora una volta che i conti si fanno al termine della Fase II di ogni turno.)

C.3.3 Trascrizione degli ordini

Per meglio chiarire il meccanismo utilizziamo l'esempio di cui alla fig.C.2, che

simula le mosse del primo turno da parte del giocatore Serbo:

turno I

possedimenti

Bosnia	Armata	Muove	Croazia
Tessalonica	Flotta	Muove	Bisanzio

Come si vede, nella prima colonna sono elencati i territori in suo possesso all' inizio del gioco (elencati nella tabella sopra); poi i movimenti della prima fase: Armata dalla Bosnia alla Croazia, Flotta da Tessalonica a Bisanzio;

fase II

Armata	Croazia	Sta	Croazia
Flotta	Tessalonica	Muove	Tessaglia

nella seconda fase l'armata sta ferma (per non perdere il diritto alla Croazia) e la flotta (non avendo potuto occupare Bisanzio, nella fase I, perché contesa da un altro giocatore, cfr.C.3.4) si dirige sulla Tessaglia (mossa possibile perché sullo stesso tratto di mare).

C.3.4 RISOLUZIONE DEI CONFLITTI

Abbiamo visto, all'esempio precedente, come la flotta Serba di Tessalonica non avesse potuto raggiungere Bisanzio per la regola generale che qui formuliamo: per poter occupare una regione adiacente (e transitabile) questa non deve contenere altre unità, sia proprie sia avversarie o alleate. In altre parole ogni regione può contenere solo UNA unità per volta (il che significa che, se si vuole sostituire una propria unità con un'altra bisogna farle ruotare: ad es. A Serbia M Tessalonica solo se F Tessalonica M Tessaglia o altrove). Conseguenza di questa regola è che, se , per qualsiasi motivo, la meta finale risulta occupata, anche i movimenti ad essa collegati non si effettuano. Analoga impossibilità si ha nel caso di una regione che risulti libera, ma che sia contesa tra due unità (anche se alleate o

dello stesso giocatore: ad es. A serba in Tessaglia Muove su Acaia e, contemporaneamente, F veneziana Muove su Acaia, entrambe rimangono nella regione di partenza. Stando così le cose, come è possibile allora occupare una regione? Utilizzando la manovra di appoggiare verso: ad es., nella situazione precedente, l' armata serba può prender l'Acaia se si fa appoggiare verso l'Acaia medesima da una propria flotta posta in una regione adiacente a quella da conquistare.(nel nostro caso, il mar Mediterraneo o il mar di Creta). N.B. Il Mar di Marmara (tra Pergamo e Bisanzio) costituisce anch'esso una regione, anche se non e' conteggiabile ai fini della vittoria. Proseguendo nell'analisi delle regole è evidente che, in caso di forze pari (attacco con appoggio contro attacco con appoggio) si ricade nella regola precedente con un nulla di fatto. E' evidente a questo punto l'importanza di concludere alleanze per sbloccare situazioni di stallo.

C.3.4.1 Regole di ritirata

Un' unità costretta da forze superiori ad abbandonare il territorio si deve ritirare, al termine della fase di combattimento, in una regione adiacente (terrestre se Armata; terrestre sul mare o in mare se Flotta) purché libera; nel caso questo non fosse possibile viene sciolta e tolta dal gioco. Valgono anche in questo caso le regole di concorrenza: due unità entrambe in rotta verso la stessa regione, non possono occuparla e vengono rimosse entrambe. N.B. I movimenti di ritirata non vanno scritti, ma si risolvono al termine dei combattimenti.

C.3.5 VERIFICA DELLE CONDIZIONI PER LA VITTORIA

Al termine della seconda fase di un turno i giocatori controllano se sui territori controllati all'inizio (prima colonna del foglio degli ordini) non ci sono unità di altre nazioni (anche alleate) e cancellano quelle così occupate dalla propria lista. Passano poi a controllare quali nuove regioni le loro unità controllano e le aggiungono (purché comprese nell' elenco in fondo alla mappa diplomatica; può essere utile anche aggiornare la situazione degli altri compilando gli appositi riquadri, sulla mappa diplomatica. Vince il primo giocatore che raggiunge il controllo su 12 regioni, ma , se questo non avviene, ogni giocatore aggiunge (o toglie) tante armate o flotte alle proprie unità, fino ad eguagliare il numero dei territori controllati Ad esempio il giocatore Serbo all'inizio del gioco ha solo due unità, pur controllando 4 regioni, quindi, se la sua posizione è invariata, al termine della seconda fase del primo turno, egli ha diritto a due ulteriori unità.

C.3.5.1 Posizionamento delle nuove unità

Le nuove unità devono essere costituite prioritariamente in madrepatria (aree inizialmente controllate); se però tali territori sono occupati (in possesso di altri giocatori o c'è già una propria unità) si possono costituire (con i soliti limiti del territorio: armate su terra e flotte su mare o terre sul mare) nella più vicina zona controllata. A questo punto si prende un nuovo foglio di ordini (conservando il precedente) si trascrivono i nuovi territori, si aggiorna il turno (+1 , II) e l'anno (+ 5, 1365) e si ricomincia dalla fase militare.

D APPENDICI

- R. Portal, Gli slavi, Roma 1965
- D. Obolensky, Il commonwealth bizantino, Bari 1974
- AA.VV., I giochi di simulazione nella scuola, Zanichelli, Bologna, 1987

D. 1 Gli scenari

Con 5 giocatori: si esclude Venezia, i cui territori diventano disponibili per essere conquistati.

Con 4 giocatori: si esclude Venezia e i Mongoli, i cui territori diventano disponibili per essere conquistati.

Con 3 giocatori: si esclude Venezia, Genova e i Mongoli, i cui territori diventano disponibili per essere conquistati.

Con 2 giocatori: giocano Bizantini contro Ottomani, gli altri territori diventano disponibili per essere conquistati.

D. 2 MATERIALE ICONOGRAFICO

Comprende: La mappa/piano di gioco a colori, i counters, la mappa diplomatica; il foglio degli ordini.

D. 3 BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE –

- G. Ostrogorsky, Storia dell'impero bizantino, Torino 1968
- D. M. Nicol, Venezia e Bisanzio, Milano 1990
- C. Cahen, L'islamismo I, dalle origini all'inizio dell'impero ottomano, Milano 1969
- F. Babinger, Maometto il conquistatore e il suo tempo, Torino, 1967
- Pertusi, La caduta di Costantinopoli, Milano 1976
- S. Runciman, La caduta di Costantinopoli, Milano 1968

IL CONCETTO DI SHARETEXT Questa pubblicazione è distribuita gratuitamente e può essere ulteriormente fotocopiata e distribuita, purché (il concetto deriva dalla stessa modalità dello shareware in informatica) integralmente e citandone la provenienza: questo per favorire la libera circolazione di idee ed esperienze.

Ai fini pratici, a questa edizione manca solo il materiale iconografico (cfr.D 2), che sarà inviato, gratuitamente, via mail in formato PDF, solo a quanti lo richiederanno espressamente a pgiatti@tiscali.it

BISANZIO: PRESENTAZIONE	I
STRUTTURA DEL LIBRO	I
IL GIOCO	I
GLI AUTORI	II
A) LE VICENDE STORICO-POLITICHE	1
A.1) BISANZIO SOTTO LA DINASTIA DEI PALEOLOGI	1
A.1.1) LE GUERRE CIVILI (1321-1354)	2
A.1.2) GALLIPOLI (1354)	3
A.2) GLI INIZI DELL'IMPERO OTTOMANO	5
A.2.1) LA CONQUISTA DI ADRIANOPOLI (1361)	6
A.2.2) LA PRIMA SCONFITTA DEGLI OTTOMANI	7
A.2.3) MAOMETTO II	7
B -L'AREA GEOGRAFICA: I POPOLI.....	8
B.1 I Bizantini.....	8
B.2 Gli Ottomani	9
B.3 I Mongoli.....	10
B.4 I Serbi.....	11
B.5 I Veneziani ed i Genovesi	12
C - LA SIMULAZIONE GIOCATA	14
C.1 La mappa e il materiale	14
C.2 Preparazione al gioco.....	14
C.2.1 Scelta dello scenario e delle fazioni.....	14
C.2.2 Compilazione del foglio degli ordini	15
C.3 Sequenze di gioco	15
C.3.1 fase militare.....	15
C.3.2 Fase diplomatica.....	16
C.3.3 Trascrizione degli ordini	16
C.3.4 RISOLUZIONE DEI CONFLITTI	16
C.3.4.1 Regole di ritirata	17
C.3.5 VERIFICA DELLE CONDIZIONI PER LA VITTORIA	17
C.3.5.1 Posizionamento delle nuove unità.....	17
D APPENDICI.....	18
D. 1 Gli scenari	18
D. 2 MATERIALE ICONOGRAFICO.....	18
D. 3 BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE -.....	18