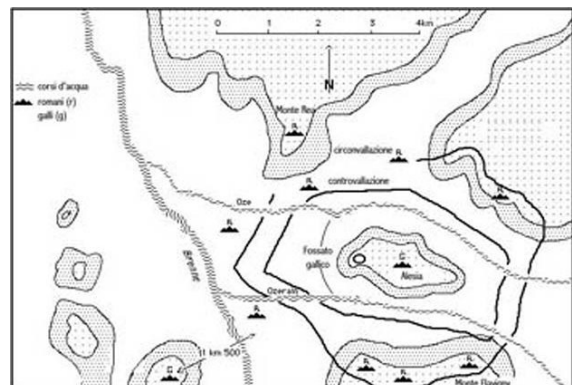


Umberto Maiorca

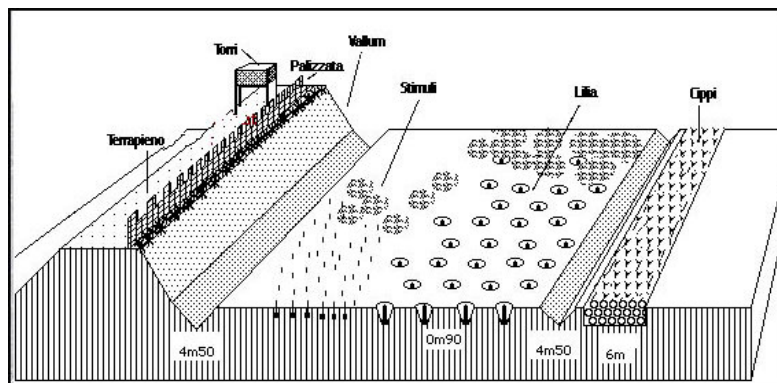
Battaglia di Alesia, settembre 52 a.C.

Caio Giulio Cesare ideò e condusse la conquista della Gallia secondo un piano ben preciso, nel quale «strategia e politica camminarono di pari passo». Grazie alle sue doti militari e di organizzatore, ma anche di fine politico, seppe concentrare le sue forze, peraltro ingenti e rinforzate da alleati barbari, in singoli scontri decisivi e venire così a capo dei nemici di turno. Nel corso della lunga «campagna di Gallia», la battaglia di Alesia segna il tramonto dei sogni d'indipendenza dei Galli e consacra definitivamente il genio politico-militare di Caio Giulio Cesare.

Il proconsole romano giunge in Gallia, regione compresa tra il fiume Reno e le catene montuose delle Alpi e dei Pirenei nel marzo del 58 a.C. per fronteggiare la minaccia dei Germani di Ariovisto e con l'intento, una volta ricacciato il pericolo al di là del Reno, di rimanere nella regione per dedicarsi alla conquista dell'intero territorio, considerato l'unico sistema per rendere sicuri i confini della provincia romana. Con un'abile politica di alleanze e una serie di scontri militari riesce a sottomettere le popolazioni barbariche dei Belgi, Veneti, Menapi, Treviri ed Eburoni. Alla scadenza del mandato, nel 54 a.C., Cesare se lo fa rinnovare per altri cinque anni dal senato romano, ma nel frattempo un nuovo personaggio è sorto per riunire le tribù galliche insofferenti verso il dominio romano: il giovanissimo e coraggioso re arverno Vercingetorige. Lo scoppio della guerra gallica coglie Cesare a Roma, dove si trova per controllare la situazione venutasi a creare con la morte del tribuno della plebe Clodio. Il condottiero romano torna in Gallia a marce forzate, valicando le Alpi e le Cévenne innevate, e si ricongiunge con le sue undici legioni, circa 70 mila uomini, riprendendo possesso delle città di Gergobina e Avarico (l'odierna Bourges). La campagna militare prende una piega inaspettata, e negativa, a Gergovia, la capitale degli Arverni, dove Cesare subisce la prima sconfitta in cinque anni, ad opera della furiosa carica di cavalleria guidata da Vercingetorige, lasciando sul campo 46 centurioni e 800 legionari. Compresa la gravità della situazione Cesare opta per una finta ritirata verso sud, nella Gallia Narbonese, con la speranza che i rivoltosi, lanciandosi all'inseguimento cadano in trappola. A tale scopo richiama il generale pompeiano Labieno dal nord, impegnato contro i Parisii e ingaggia la cavalleria mercenaria germanica, molto temuta dai Galli. Vercingetorige è consapevole della superiorità militare dei romani ed è, perciò, riluttante ad impegnarsi in uno scontro risolutore. Decide, quindi, di attuare una tattica di guerriglia, colpendo le linee di rifornimento, i carriaggi e le pattuglie di esploratori. Questa scelta, però, non è appoggiata dai suoi alleati e sottoposti che spingono per una battaglia in campo aperto, mossi anche dalla brama di fare bottino. Vercingetorige, alla fine, non può sottrarsi all'entusiasmo dei suoi guerrieri, cadendo nella trappola di Cesare. In campo aperto viene sconfitto dal quadrato dei legionari e costretto a rifugiarsi all'interno della città fortificata di Alesia.



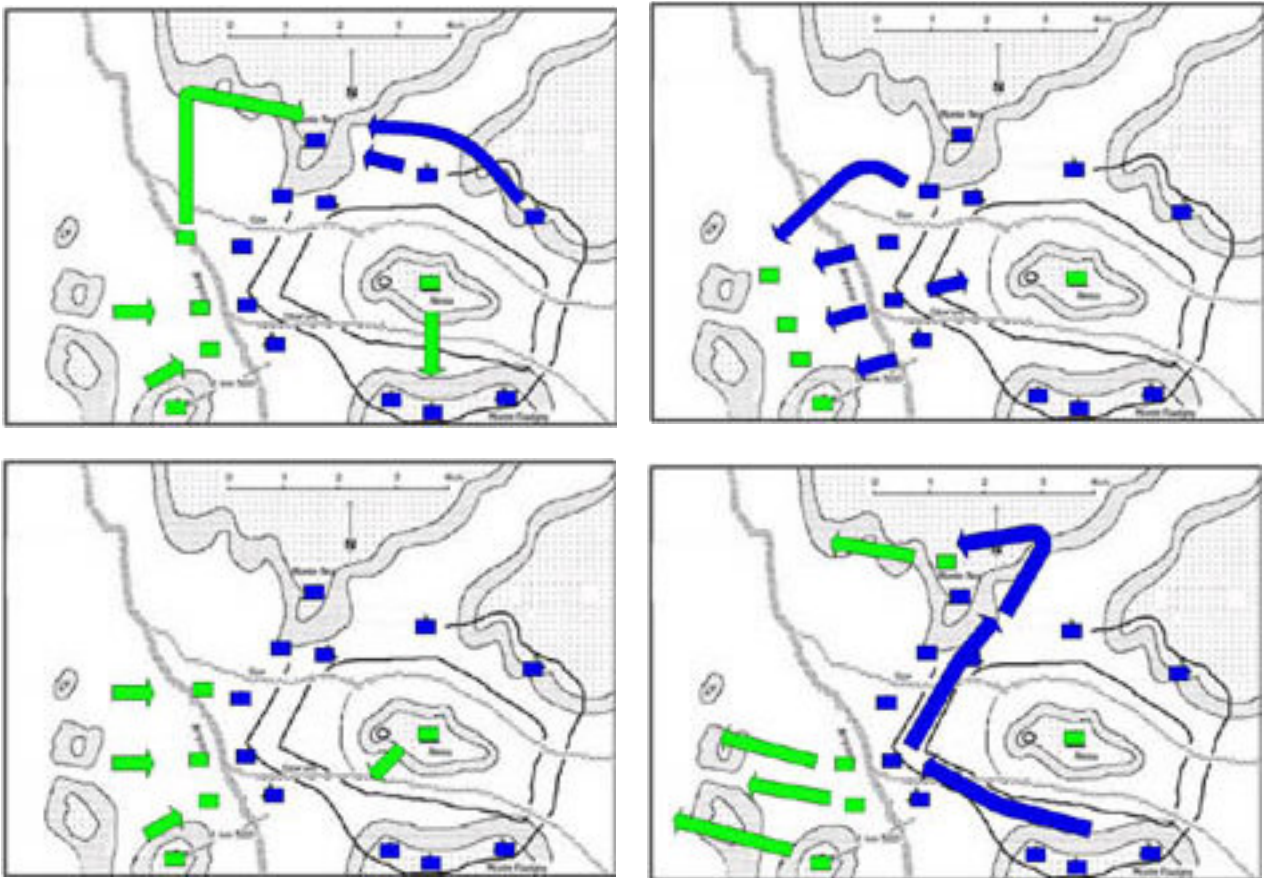
Corrispondente all'odierno Mont Auxois, ad est del centro francese di Alise-Sainte-Reine, vicino Digione, nella Côte d'Or, situata sulla sommità di un altipiano, lambita da due corsi d'acqua, con tre colline di eguale altezza a nord, est, sud e una larga pianura (Plan des Laumes) ad ovest, la città di Alesia era tutt'altro che imprendibile, soprattutto per un esercito come quello romano, perfettamente organizzato e all'avanguardia nell'arte della poliorcetica (arte di condurre assedi). Non potendola conquistare con un assalto diretto Cesare decide di cingere d'assedio la città. Vercingetorice, chiuso dentro con la fanteria (20 mila uomini) e la cavalleria, fa scavare un fossato appena fuori la cinta muraria per impedire l'assalto dalla pianura e mette in atto anche una sortita contro gli alleati Germani che si conclude, però, con un grave scacco per i Galli. Respinto il primo attacco Cesare appronta una serie di fortificazioni imponenti, costituita da un doppio anello di trincee attorno alla città, con 23 ridotte e 8 accampamenti di cavalleria e fanteria. Per prima cosa fa scavare un fossato di 6 metri di larghezza alla base occidentale della collina, da fiume a fiume, per ripararsi da altre eventuali sortite dalla città. Subito a ridosso del primo fossato i legionari scavano due trincee larghe 4,5 metri, all'interno delle quali viene deviata l'acqua dei due fiumi. Dietro questa linea di difesa si innalza un terrapieno a parete verticale, per rendere impossibile la scalata, e sulla sommità è costruita una palizzata con merli e camminamenti, per un totale di 7 metri di altezza. Lungo il perimetro del vallo trincerato viene eretta, ogni venticinque metri, una torre che ospita macchine da guerra leggere (scorpioni e catapulte), mentre pali aguzzi, conficcati nel terreno proteggono lo spalto. Approfittando dell'oscurità e delle opere non ancora concluse Vercingetorice lascia uscire la cavalleria con il compito di disturbare le azioni dei romani e raccogliere un'armata di appoggio. Di fronte alla possibilità che messaggeri avrebbero fatto convergere su Alesia gli aiuti, chiudendolo tra due eserciti, gli assediati e l'esercito di soccorso, Cesare, resosi conto del pericolo e dell'esiguità delle sue forze per proteggere l'intero perimetro, decide un'ulteriore serie di fortificazioni. Ai lavori di controvallazione vengono aggiunti quelli di circonvallazione che corrono paralleli e speculari ai primi, con il fronte difensivo rivolto verso l'esterno. Di fronte alle fortificazioni sono collocati ostacoli e trabocchetti antiuomo: quindici file di tronchi con i rami intrecciati e pungenti (cippi); otto file di pali aguzzi e nascosti da cespugli (gigli); una fascia di pioli muniti di punte di ferro (stimuli). Al termine dei lavori, dopo cinque settimane, il vallo interno si estende per 17 chilometri, mentre la circonvallazione ne misura 21. Cesare, a questo punto, è pronto a dare battaglia.



Gli assediati, nel frattempo, si trovano a corto di viveri e decidono di far uscire dalla città donne e bambini, ma Cesare, ben sapendo che in città avrebbero consumato il cibo dei difensori, così come quello degli assediati, non acconsente a che oltrepassino il vallo romano, condannandoli a morire di stenti tra i due contendenti. Il giorno dopo si affaccia sulle colline di sud-ovest l'esercito di soccorso. I Galli erano riusciti a raccogliere 240 mila fanti e 8 mila cavalieri (in gran parte Edui, Arverni e i loro alleati e vassalli). Li guida l'atrebade Commio, coadiuvato dagli edui Viridomaro ed Eporedorige e dal cugino di Vercingetorice, Vercassivellauno. La vera battaglia di Alesia durerà tre giorni, con assalti e contrattacchi furiosi, costringendo i romani a presidiare con piccoli distaccamenti di coorti le torri, con la speranza che le trappole bastino a contenere gli assalitori e le

riserve per tamponare nei punti più a rischio. I Galli, però, non riuscirono mai a coordinare gli attacchi o a utilizzare tutta la forza del numero: questa fu la loro debolezza che significò la sconfitta. Rincuorati dall'arrivo degli aiuti, gli uomini di Vercingetorige tentano una nuova sortita lungo la direttrice della pianura, ma vengono bloccati dal fossato e dalle difese e trappole; all'esterno i galli assalgono i campi romani in pianura. Lo schieramento di Commio presenta davanti la cavalleria, mescolata con la fanteria leggera e gli arcieri, mentre dietro avanza la fanteria pesante. Cesare risponde con un movimento avvolgente della cavalleria, mentre la fanteria doveva evitare che i Galli di Alesia si congiungessero con Commio. La battaglia durò fino al tramonto e si decise quando la cavalleria germanica riuscì a prendere sul fianco sinistro i Galli, costringendoli a fuggire sin dentro il proprio campo. Le fanterie uscite dalla città, invece, dopo aver cercato inutilmente di superare gli ostacoli antiuomo e le coorti romane, rifluiscono in essa. Dopo questo primo scontro Commio decide di modificare la sua tattica, attaccando le fortificazioni di notte, con il lancio di giavellotti, sassi e proiettili vari. Gli attaccanti avrebbero potuto vedere i difensori, illuminati dai fuochi degli accampamenti, e avvicinarsi senza essere visti. Il piano pose non pochi problemi ai romani, ma racchiudeva due difetti: un attacco al buio non avrebbe consentito ai Galli di vedere le trappole e, inoltre, non fu possibile avvisare Vercingetorige del tentativo. Molti assalitori, infatti, finiscono infilzati dalle trappole senza riuscire ad avvicinare le mura e quando dalla città si rendono conto dell'attacco, questo era finito. Le linee romane avevano resistito un'altra volta senza particolare impegno. Visto l'insuccesso Commio ordina di ispezionare tutto il terreno antistante il vallo protettivo romano. Oltre l'individuazione delle trappole viene scoperta un'interruzione lungo il sistema difensivo, a nord di Alesia, ai piedi del monte Rea che aveva impedito il congiungimento delle fortificazioni. Per risolvere il problema Cesare vi ha posto un castrum fortificato ed un accampamento di cavalleria. Lì si sarebbe tentato l'assalto decisivo. Commio ordina a Vercassivellauno e a 60 mila uomini di raggiungere il luogo e attendere l'inizio alla battaglia. Il contingente gallico si avvicina alle fortificazioni romane con una marcia notturna di sette ore e dopo cinque di riposo è pronto all'assalto. La cavalleria gallica inizia a compiere azioni dimostrative lungo tutta la linea romana costringendo Cesare ad estendere le sue truppe, mentre dalla città Vercingetorige si tiene pronto con i suoi uomini, armati di stuoie e fascine per riempire i fossati, a dare l'assalto al monte Flavigny. La battaglia ha inizio a mezzogiorno. A nord i Galli riescono a colmare i fossati e disattivare le trappole, dando l'assalto alle mura difese da due legioni comandate da Gaio Antistio Regino e Gaio Caninio Rebilo. Vercingetorige conduce i suoi uomini contro le mura a sud, in un punto dal quale Cesare aveva distolto truppe, ritenendolo inespugnabile. Con l'ausilio di scale e rampini i Galli di Alesia raggiungono gli spalti e dopo un furioso corpo a corpo si impadroniscono delle mura. Da ogni parte iniziano a giungere a Cesare richieste di rinforzi da parte dei tribuni, in special modo dal Rea e dal Flavigny. Cesare invia Labieno e sei coorti a difesa dell'accampamento sul monte Rea, mentre sul Flavigny si reca lui stesso. Con l'arrivo di Cesare con quattro coorti fresche, nonostante gli sforzi di Vercingetorige, lo scontro depose nettamente a favore del primo e i Galli devono riprendere la via di Alesia. Intanto sul monte Rea la situazione si sta facendo grave. Labieno, infatti, ha via via richiamato circa 33 coorti per respingere gli uomini di Vercassivellauno senza riuscirci e richiede a Cesare nuovi rinforzi o il permesso di iniziare la ritirata per scaglioni. Chiusa la partita sul Flavigny, Cesare si dirige personalmente con altre truppe verso l'accampamento di Labieno, ma prima ordina alla cavalleria germanica di percorrere tutto il sistema fortificato, di aggirare il Rea e di attaccare alle spalle i Galli. Giunto sul posto con una marcia accelerata Cesare si unisce al combattimento, senza poter lanciare i giavellotti per il rischio di colpire i suoi legionari, tanto sono mischiate le linee. Sono ormai le cinque del pomeriggio, la mischia è furiosa, legionari romani e guerrieri gallici sono al corpo a corpo all'interno del fortilizio, quando all'improvviso da nord appare la cavalleria germanica che piomba sul nemico, mettendolo in fuga. Il panico si diffonde tra i Galli: Vercingetorige rientra ad Alesia, gli uomini di Vercassivellauno (che viene fatto prigioniero) si danno alla fuga, Commio ordina la ritirata generale e l'esercito di soccorso si scioglie definitivamente. Il giorno dopo Vercingetorige comprende che non è più in grado di dare battaglia, getta le armi ai piedi di Cesare e si arrende. Così Cesare racconta quei giorni di gloria, ma che avrebbero potuto essere la sua tomba, fisica e politica: "I

nemici muovono alla battaglia. Alzatosi un grido dall'una e dall'altra parte, un altro ne risponde alla palizzata e da tutte le trincee. I nostri, abbandonati i giavellotti, vengono alle spade; ma ecco, si vede alle spalle del nemico la nostra cavalleria e poi nuove coorti che sopraggiungono. I nemici volgono le spalle, ma vengono a trovarsi a faccia a faccia coi cavalieri. Avviene una strage. Sedulio, duce e principe dei lemovici, cade ucciso; Vercassivellauno, viene preso prigioniero mentre si prepara a fuggire, si portano a Cesare settantaquattro bandiere galliche. Ben pochi dei nemici, da un numero così grande, riescono a salvarsi dentro gli accampamenti. Gli assediati, allora, vedendo la strage e la fuga dei commilitoni, perduta ogni speranza di salvarsi, fanno ritirare dalle fortificazioni i difensori. A questa notizia, succede una fuga generale ed improvvisa nel campo dei galli. Che se i legionari non si fossero trovati sfiniti dal continuo accorrere qua e là in aiuto, e dalla fatica di tutta quella giornata, si sarebbe potuto annientare del tutto il nemico”¹.



Ma una sconfitta di Cesare quale ripercussioni avrebbe avuto nella storia romana e in quella europea? Quale sarebbe stato il corso dei secoli a venire? Proviamo a dare una risposta, ben consapevoli che l'esercizio della storia virtuale “può portarci a dubitare di certezze ben radicate. Può indicare svolte determinanti. Mostrare che piccoli avvenimenti o decisioni prese in una frazione di secondo avrebbero potuto causare ripercussioni non meno decisive dei grandi fatti della storia”².

Prima di tutto possiamo ragionevolmente pensare che Cesare non sarebbe uscito vivo dalla battaglia. Senza più l'alleato-nemico, Pompeo sarebbe rimasto padrone di Roma, mantenendo, certamente in vita il Senato e proseguendo in quella politica che contraddistinse il suo primato cittadino. D'altro canto non è pensabile neppure che i romani lasciassero impunita una sconfitta del genere e non tentassero, quantomeno, di riprendersi le insegne delle legioni (come accadde contro i

¹ Cesare, *De bello gallico*, Utet, Torino, 1975.

² Cowley R., *La storia fatta con i se*, Rizzoli, Milano, 2001, p. 7.
Plutarco, *Vite parallele, Alessandro e Cesare*, Bur, Milano, 1997.

Germani di Arminio o i Parti che sconfissero Crasso). Una nuova spedizione e, forse, la conquista della Gallia si sarebbe verificata; ma contro un popolo che aveva trovato unità in un giovane re che aveva sconfitto i romani. Quante energie avrebbero dovuto impegnare i romani per arrivare ad affacciarsi sulla Manica? Per non parlare proprio dello sbarco sull'isola britannica. Questo non sarebbe mai avvenuto e la storia dell'isola sarebbe notevolmente diversa. Basterebbe pensare alla leggenda di re Artù (probabilmente il comandante dei soldati britanno-romani che nel 517 respinse l'invasione sassone dell'isola), ma anche al fiorire del monachesimo irlandese e l'esperienza di san Colombano che tanta parte ha avuto nella vita medievale europea). Senza dimenticare che la storia stessa della Francia sarebbe stata radicalmente alterata.

Dopo la vittoria Cesare e aver ridotto i Galli alla docilità, seguirono opere di civilizzazione ingenti. Acquedotti, fogne, coltivazioni e, soprattutto, generi di lusso. Senza la colonizzazione romana la Gallia sarebbe rimasta una terra incolta, percorsa da mandrie di cavalli e orde di guerrieri. Ma spingendosi ancora più avanti. Una Gallia non romanizzata non avrebbe mai accettato il cristianesimo e Carlo Martello non avrebbe fermato i musulmani a Poitiers. La cultura e la rinascita carolingia sarebbe rimasta lettera morta in un'Europa inesistente. Per concludere basta ricordare che dopo nove secoli dalla caduta di Roma, l'Europa venne percorsa da quel fermento culturale, politico e artistico che conosciamo come Rinascimento. La riscoperta dei testi dell'antichità classica, delle opere dei poeti e degli scrittori latini avvenne in quei paesi che avevano conservato una memoria dell'impero romano: Italia, Inghilterra e Francia. Con la sconfitta di Cesare ad Alesia, forse, tutto questo non sarebbe mai avvenuto.