

SOCIETÀ IN CONFLITTO. PERCHÉ LE GUERRE DALL'ETÀ ANTICA A OGGI

RELATORI:
GASTONE BRECCIA
PAOLO GRILLO



1.1. Violenza organizzata intraspecifica

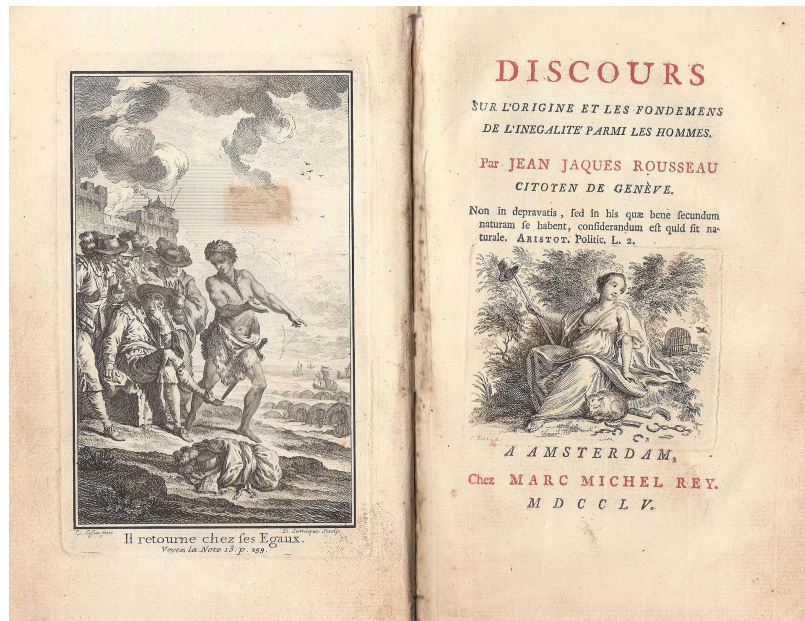


Il «Leviatano» e il «buon selvaggio»

Thomas Hobbes,
Leviathan, 1651



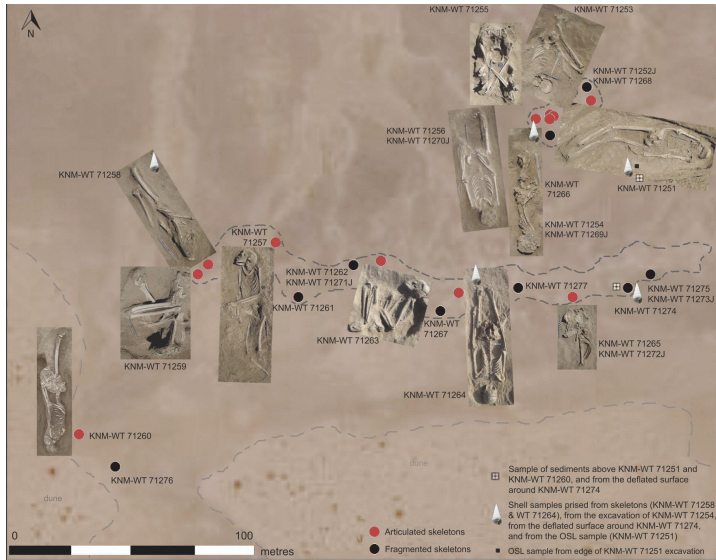
Jean-Jacques Rousseau,
Discours sur l'inégalité, 1755



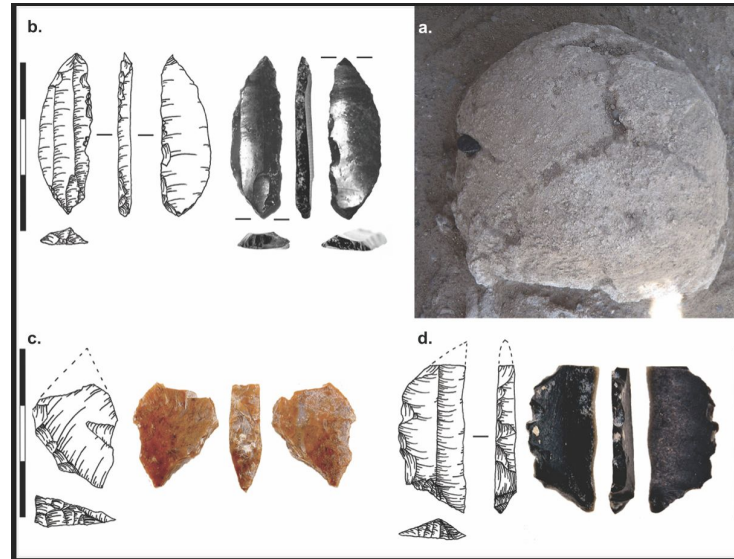
Scimmie assassine?

La guerra prima della storia

Il massacro di Nataruk
(c. 12.000 BP)



Armi dell'Età della pietra dal sito di Nataruk



«*Rivalità, diffidenza, gloria*»

L'aggressività sociale secondo Thomas Hobbes

Nella natura umana troviamo tre principali cause di conflitto. In primo luogo, la rivalità; in secondo luogo, la diffidenza; in terzo luogo, la gloria. La prima causa spinge gli uomini all'aggressione per un guadagno materiale; la seconda, per la sicurezza; la terza, per la reputazione. Nel primo caso si usa la violenza per impadronirsi delle persone di altri uomini, delle loro mogli, dei loro figli e del loro bestiame; nel secondo per difenderli; nel terzo per delle sciocchezze, come una parola, un sorriso, un'opinione differente, o qualsiasi altro segno di scarsa considerazione, o direttamente rivolto verso le loro persone, o indirettamente verso i loro congiunti, i loro amici, la loro nazione, la loro professione o il loro nome.

Thomas Hobbes, *Leviathan*, c. XIII



Perché si fa la guerra

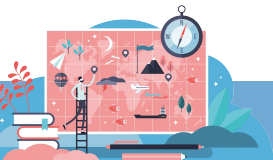
- Si combatte per appropriarsi di risorse la cui disponibilità è limitata, e di cui altri gruppi umani hanno necessità.
- Si combatte per la gloria e il prestigio, che consentono a chi li ottiene di assumere un ruolo-guida nella comunità a cui appartiene.
- Si combatte oggi per la paura, in futuro, di dover affrontare un nemico diventato troppo forte per essere sconfitto (la «trappola di Tucidide»).
- Si combatte per abitudine, per tradizione, per senso dell'onore, perché è stata la professione dei padri, perché non c'è altra scelta quando «il nemico è alle porte».
- «Tutte le nostre consuetudini sono adattate alla guerra. Il termine pace, per come viene normalmente utilizzato, non è altro che un nome: in verità ogni *polis*, per legge di natura, si trova perpetuamente in conflitto con tutte le altre»

(Platone, *Leggi*, 626a)



1.2. La Guerra prima del fuoco

Dalla guerra per bande all'impero di Roma



I caratteri della guerra «primitiva»

L'analisi di Harry H. Turney-High

Secondo Harry H. Turney-High (*Primitive War*, 1949), anche i guerrieri primitivi rispettano alcuni «**principi fondamentali**» dell'arte della guerra, ed anzi sono particolarmente abili nell'utilizzarli a proprio vantaggio: **mobilità, sorpresa**, raccolta di informazioni (***intelligence***), **sfruttamento delle caratteristiche del terreno**.

Al contrario, si mostrano di solito del tutto incapaci di provvedere alla propria sicurezza, di rispettare il principio della concentrazione della forza nel punto critico e di sfruttare la vittoria.

La guerra primitiva è in sostanza guerra per bande, che mette in risalto le qualità dei cacciatori, ma resta al di sotto dell'«**orizzonte militare**», definito dallo **schieramento in formazione**, dalla presenza di **capi riconosciuti** in gradi di dare ordini e dalla **disciplina** dei combattenti.

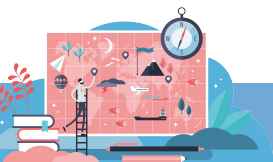


Guerra per bande

Un esempio dalla storia di Roma arcaica

Romolo [prepara l'assalto al palazzo di Amulio, re di Alba Longa] non con una schiera compatta di giovani – non aveva, infatti, forze sufficienti per un attacco in campo aperto – ma ordinando ai pastori di affluire per vie diverse alla reggia nel momento prefissato.

Tito Livio, *Ab Urbe condita*, 1.5.7



La guerra «classica»

Venti secoli di ferro

A partire dal III millennio a.C., gli esseri umani hanno imparato a fare la guerra in maniera sempre più sofisticata: a intervalli regolari, a distanza di alcuni secoli, si sono aggiunte innovazioni importanti – fortificazioni più evolute, falangi di fanteria, archi compositi, macchine d'assedio, carri da combattimento, cavalleria – finché le armi in ferro hanno sostituito quelle in bronzo. Poi, attorno alla metà del primo millennio, a.C., l'evoluzione si è fermata.

Da quel momento la guerra è stata una costante delle società umane, ma per circa due millenni è rimasta simile a se stessa. Molti storici militari concordano sul fatto che un esercito del 500 a.C., ben addestrato e con comandanti competenti, avrebbe potuto tranquillamente affrontare (e sconfiggere) un esercito del XV secolo di simili dimensioni.

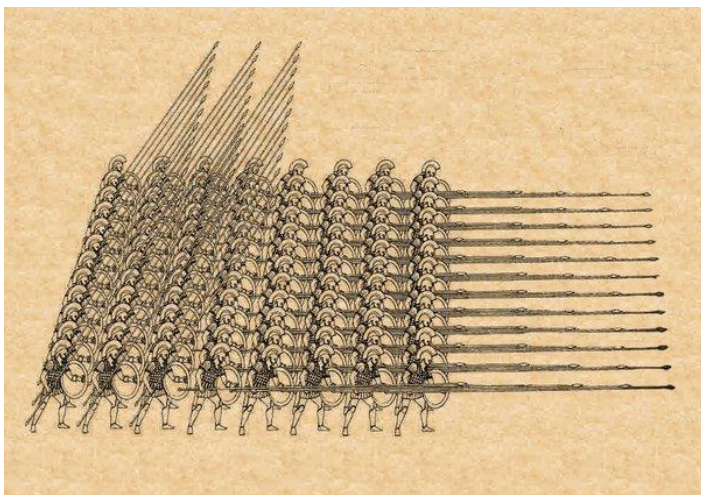
Gwynne Dyer, *The Shortest History of War*, 2021



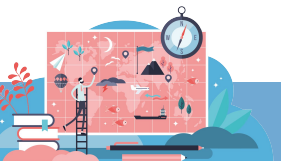
Venti secoli di ferro

Continuità e limiti della guerra classica

Un *syntagma* della falange macedone,
IV secolo a.C.



Svizzeri e lanzichenecci in
combattimento, XV sec.



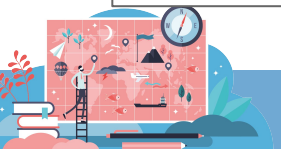
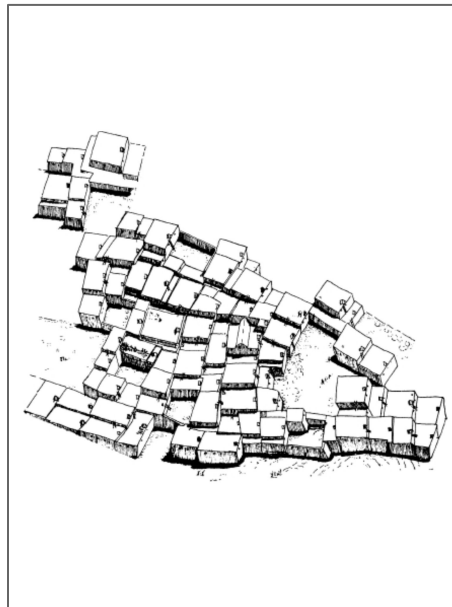
I. Le origini

La guerra «spontanea»

Cacciatori e guerrieri



Le prime fortificazioni



II. I primi eserciti

La prima falange
(c. 2500 a.C.)

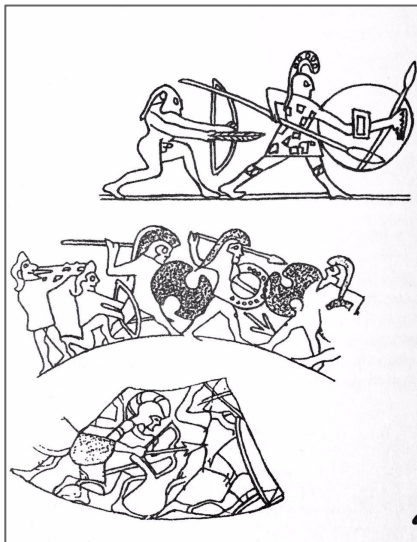


Un ariete pesante assiro
(VIII sec. a.C.)



III. «Uomini coperti di bronzo»

Opliti arcaici
(VII sec.a.C.)

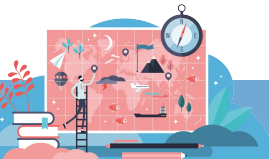


«Lo scudo si appoggi allo scudo...»



Lo scontro delle falangi

Olpe Chigi, c. 650 a.C.



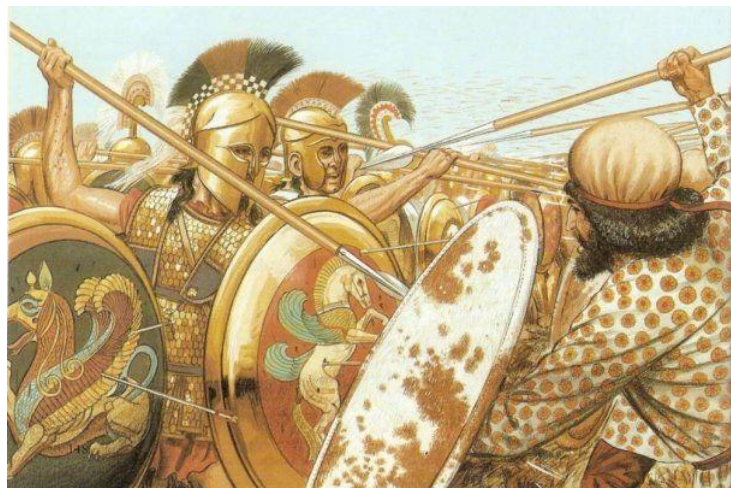
INSEGNARE GEOSTORIA



DEASCUOLA

Dilettanti o professionisti?

*«I Maratonòmachi forti come
querce...»*



Il terrore dei loro nemici...

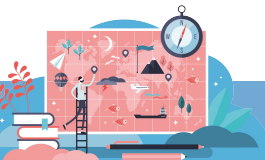


Guerra e politica

Presso i Greci, la più antica forma di costituzione politica, dopo la monarchia, fu creata da chi realmente combatteva: in origine i cavalieri, perché la forza degli eserciti era tutta nella cavalleria, visto che **senza una formazione ordinata la fanteria pesante è del tutto inutile**, e la scienza e i sistemi che hanno a che fare con la tattica non esistevano ancora tra gli uomini dei tempi antichi.

Ma **quando gli Stati crebbero, e chi portava l'armatura pesante divenne più forte, più persone entrarono a far parte del governo**. Di qui ebbero origine quelli che noi chiamiamo governi costituzionali, e gli antichi chiamavano *democrazie*.

Aristotele, *Politica*, 1297b

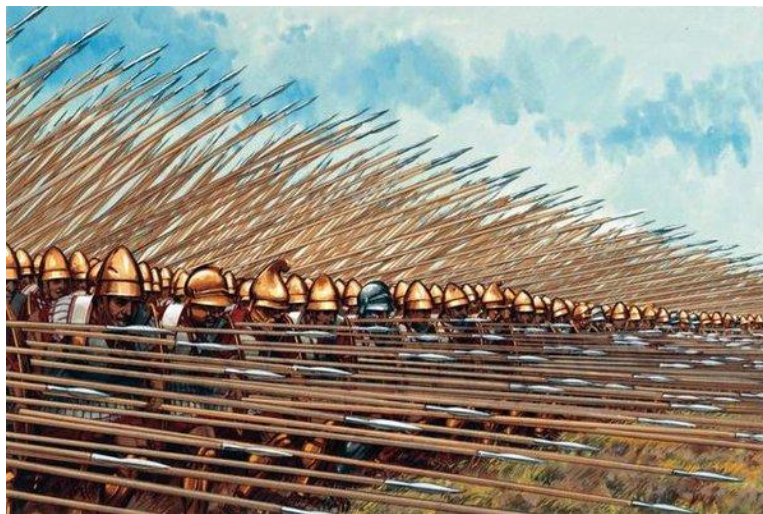


IV. Alessandro

*Alessandro a Issò
(333 a.C.)*



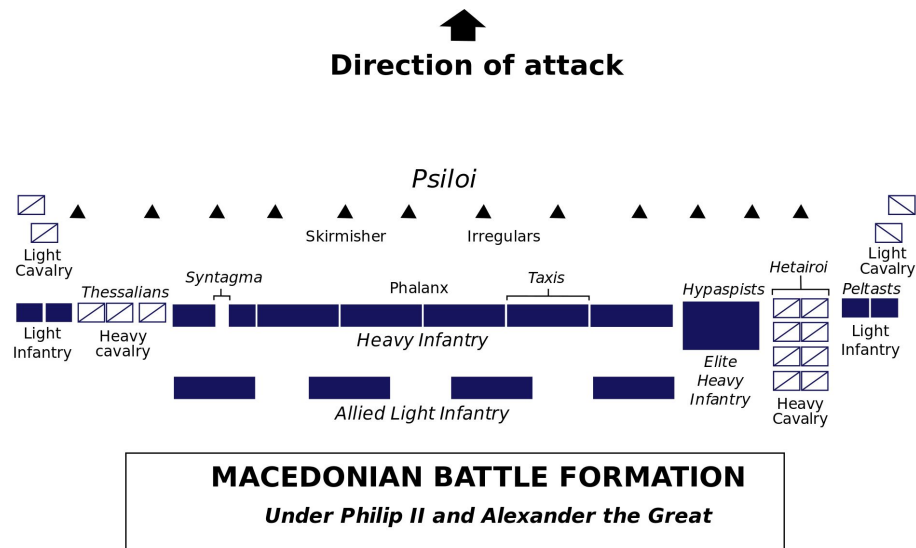
Invincibili...



Un esercito composito

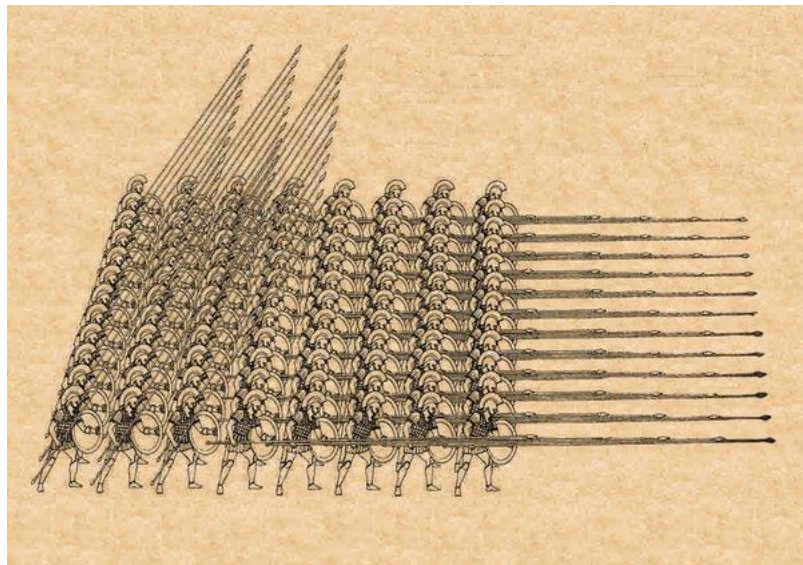
L'esercito sviluppato da Filippo II di Macedonia poco dopo il 350 a.C., ed ereditato da suo figlio Alessandro nel 336 a.C., era il più complesso mai sceso in campo fino ad allora.

Accanto alla cavalleria pesante degli *eteri* (i «compagni», l'«arma risolutiva») e alla falange, infatti, trovavano posto altri reparti di specialisti sia a piedi sia a cavallo, ciascuno con un proprio ruolo specifico.



La falange macedone

Benché non fosse l'«arma risolutiva» dell'esercito macedone, la falange (formata dai *pezeteri*, i «compagni a piedi») è passata alla storia come il nerbo dell'esercito di Filippo e Alessandro. La sua funzione era di «bloccare» il nemico; doveva essere protetta sui fianchi e alle spalle, ma sulla fronte era praticamente invulnerabile (e inarrestabile).



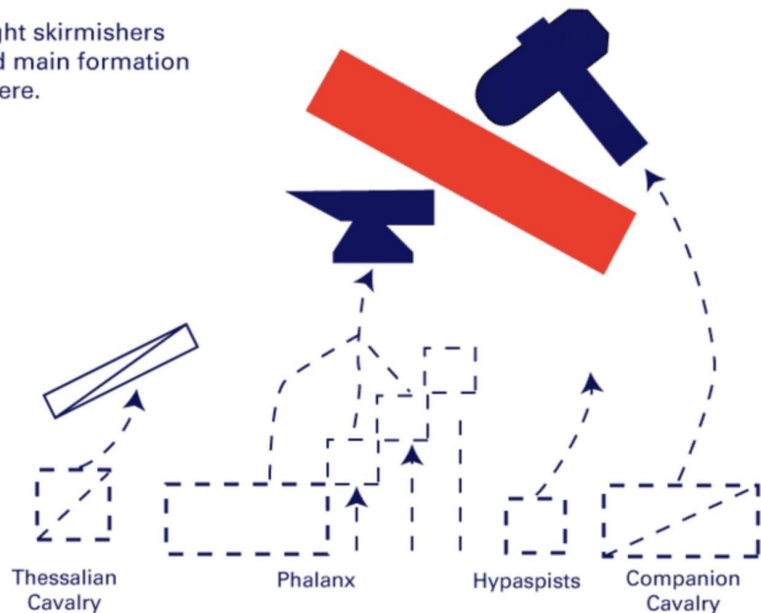
La tattica di Alessandro

«Incudine e martello»: armi combinate nel IV secolo a.C.

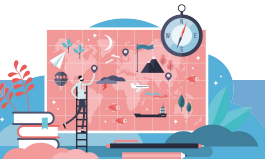
Alessandro applicò nelle sue principali battaglie campali una tattica che è stata definita *Hammer and Anvil*, «incudine e martello».

La falange, schierata al centro, aveva la funzione di impegnare frontalmente il grosso dell'esercito nemico (l'**incudine**); la cavalleria dei «compagni», schierata all'ala destra, dopo aver sfondato le linee avversarie convergeva a sinistra schiacciando una parte delle forze nemiche contro la falange (il colpo del **martello**).

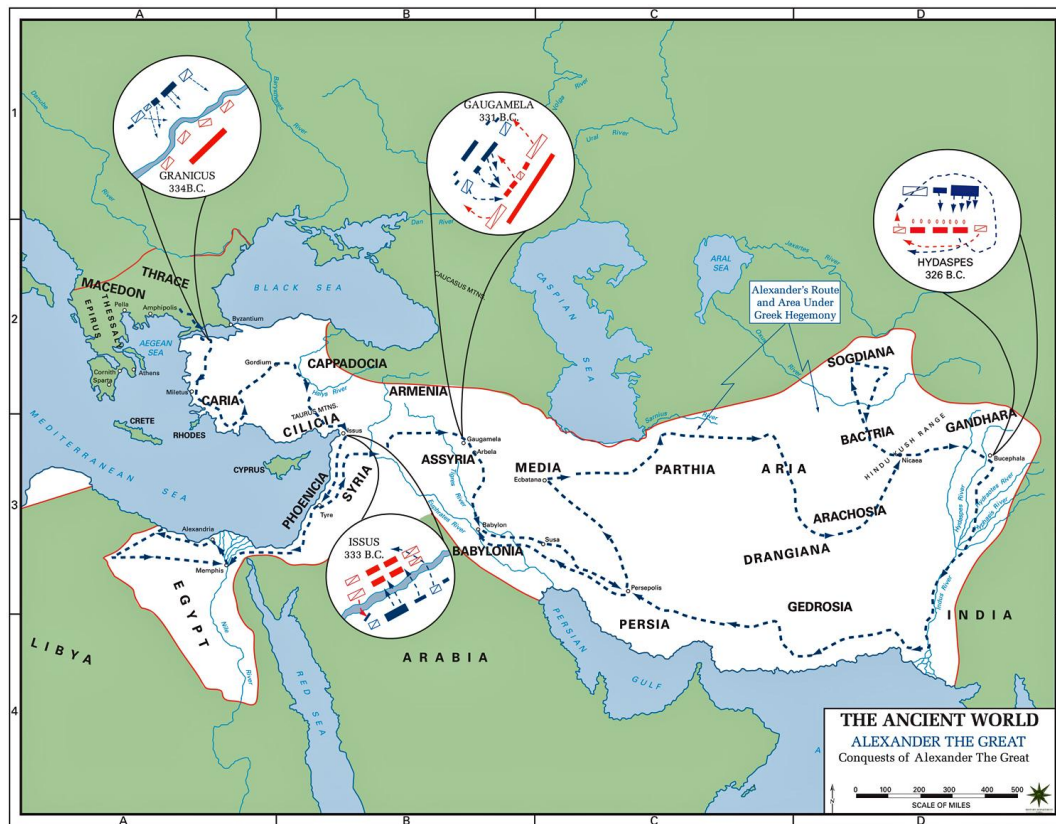
Note: Light skirmishers preceded main formation shown here.



HAMMER AND ANVIL TACTICS OF THE MACEDONIAN ARMY



Le conquiste di Alessandro

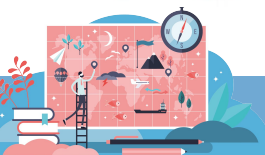


V. I figli di Marte

*Due legionari repubblicani
(III sec. a.C.)*

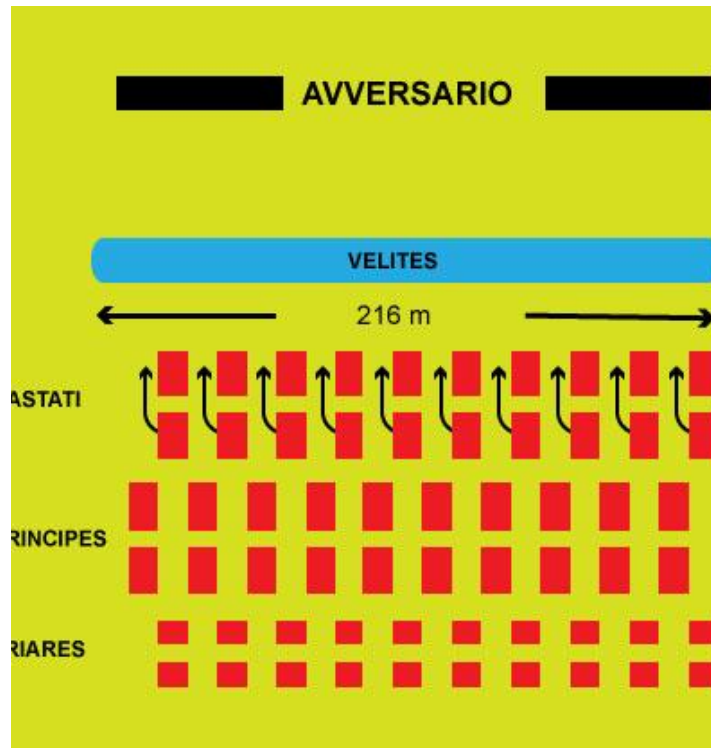


*Una centuria imperiale
(I sec. AD)*



La tattica della legione manipolare

Tre *ordines* schierati inizialmente «a scacchiera» (o meglio a *quincunx*, «come il numero 5 sul dado»); i primi due (*hastati* e *principes*), armati di pila e gladio e destinati ad attaccare in successione; il terzo (*triarii*) armato di lancia da urto (*hasta*) e destinato invece alla difesa statica in caso di estrema difficoltà. Non ancora risolto il problema del «riempimento» degli intervalli tra i manipoli prima dell'urto.



L'arte romana della guerra, I

I Romani affrontano le battaglie con la massima calma; nessuno scompiglio li fa uscire dalla formazione abituale, nessuna paura li vince, nessuna fatica li abbatte, e ne consegue sempre la vittoria...

Non sbaglierebbe chi chiamasse le loro manovre battaglie senza spargimento di sangue, e le loro battaglie esercitazioni cruente.

Giuseppe Flavio, *Guerra giudaica*, 3.73-75



La migliore fanteria del mondo

Due legionari all'attacco: il primo, a destra, si appresta a colpire usando il gladio per penetrare nella guardia del nemico, mentre il compagno lo protegge tenendo lo scudo sollevato sopra la sua spalla sinistra.



Un esercito di formiche

Uno dei vantaggi decisivi dell'esercito romano sui suoi avversari era la capacità di dominare e trasformare il territorio: non solo gli accampamenti, costruiti ogni giorno (e talvolta trasformati in veri e propri insediamenti permanenti), ma opere di drenaggio delle paludi, disboscamenti, costruzione di strade e ponti...

L'antropizzazione del paesaggio fu una delle armi decisive del dominio romano.



inventa Britannia et subacta

Non teniamo sotto controllo il territorio nemico soltanto a parole, o grazie alla fama delle nostre imprese militari, ma con gli accampamenti e le armi. La Britannia è ormai esplorata e sottomessa.

Tacito, Agricola, 33.4



L'arte romana della guerra, II

Jamais nation ne prépara la guerre avec tant de prudence et ne la fit avec tant d'audace...

Montesquieu, *Considérations sur les causes de la grandeur des Romains*, 1734



Le piccole guerre del grande impero

Una metopa del *Tropaeum Traiani* di Adamclisi (Romania): un legionario avanza in un bosco, superando il cadavere di un compagno, mentre un arciere nemico lo prende di mira nascosto tra i rami di un albero. Legionari e *auxilia* si trovarono spesso impegnati in campagne di «controguerriglia» alle frontiere dell'impero.



Ubi solitudinem faciunt, pacem appellant

«Noi, estremi abitatori della terra e della libertà, siamo stati difesi fino ad oggi in questo luogo nascosto. [...]

Ma i Romani, predatori del mondo, dopo aver tutto devastato, non trovando più terre hanno preso a setacciare il mare. [...]

Impero è il nome ingannatore che danno a furti, massacri e rapimenti: creano la desolazione e la chiamano pace!»

Tacito, *Agricola*, 30.4-7



Perché studiare la guerra?

- Imparare a fare la guerra
- I grandi uomini
- Ideologia e nazionalismo
- “L’arte occidentale della guerra”
- La guerra come esperienza umana
- La guerra come fattore politico e sociale



Statua ottocentesca di Vercingetorice in Alvernia



Il passato per il presente: la guerra o le guerre?

- L'impero romano: guerre per il prestigio, guerre per il potere
- I barbari: guerra, bottino e coesione sociale
- Guerre imperiali: sottomettere e dominare. I mongoli
- Guerre sante? Arabi, crociati e... ancora mongoli?
- Guerre per le risorse: l'epoca degli imperialismi



Un dettaglio della Colonna Traiana

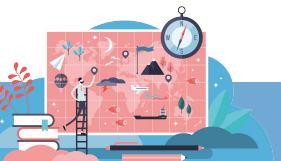


Una storia della pace?

- Pace come assenza di guerra
- Parole di pace
- Come si mantiene la pace



Ambrogio Lorenzetti, Siena, Palazzo pubblico,
Il buon governo: in primo piano "La pace"



Grazie!

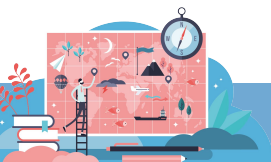
Spazio alle domande



Spunti tratti da Spazi Geostorici

Consulta la [scheda sul sito](#)

Contatta il tuo agente di zona:
<https://deascuola.it/rete-commerciale/>



INSEGNARE GEOSTORIA

Videolezioni di questo ciclo

<https://formazione.deascuola.it/insegnare-geostoria/>



Offerta Formativa ▾

Per i nostri docenti

Aree Tematiche

Ci presentiamo

Comitato Scientifico e Formatori

Manuali

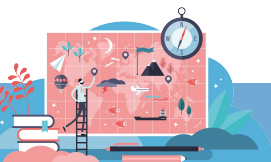
Insegnare Geostoria

nella Scuola secondaria di Secondo grado



CICLO DI APPUNTAMENTI GRATUITI PER I DOCENTI DI **GEOSTORIA** DELLA SCUOLA SECONDARIA DI **SECONDO GRADO**

Spunti e suggerimenti per affrontare i temi di attualità in classe e indicazioni su nuove metodologie per coinvolgere e motivare studentesse e studenti.



INSEGNARE GEOSTORIA

