



I.S.R.E.C. – Corso di formazione **Come educare alla pace parlando di guerre**
7-8 settembre 2026

Dalla trincea ai droni: le guerre della contemporaneità tra continuità e rottura

a cura di Cristina Bonelli

Sintesi da: Giovanni De Luna (UniTo)

Le guerre della contemporaneità tra continuità e rottura

Parole-chiave emerse dalla relazione:

- **bisogno di storia** in un tempo complesso e di difficile decifrazione, ma lo storico stesso è immerso in tale incertezza congiunturale;
- **fondamentale rottura/discontinuità: guerra simmetrica** (due stati-nazione, due bandiere, due eserciti, stessi principi/criteri militari e politici, nemici che si siederanno al tavolo della pace) **VS guerra asimmetrica** (diversi attori trasversali rispetto agli stati svuotati nella loro sovranità –dal basso: mercenari e gruppi terroristici, dall'alto: ONU/NATO; mezzi/criteri/principi non condivisi; combattuta ovunque nel mondo poiché la guerra oggi è un **fenomeno endemico** → oggi **pulviscolo di guerre** dove la pace non è prevista e la guerra ha subito una forte **privatizzazione**);
- tali modelli non sono però **mai esistiti nella loro purezza**: anche la 2GM è stata una guerra ibrida, così come l'attuale conflitto Russia-Ucraina → **svuotamento della dimensione statuale e mancanza di una leadership mondiale**;
- **empatia globale** (di specie) e possibile conseguente nuovo senso di **responsabilità individuale**: uniche speranze.

Il '900, secolo delle guerre

“Per me il Novecento è stato solo un secolo di massacri e di guerre” - E.J. Hobsbawm



Le tre principali: le due guerre mondiali e la guerra fredda. Le guerre, ciascuna con caratteristiche sue proprie, hanno segnato **svolte epocali**, cioè hanno avuto un **significato periodizzante**, e per più di un motivo:

- a) hanno **modificato i rapporti di forza su scala planetaria**, segnando il passaggio **dall'egemonia europea a quella americana**, e a una più forte **interdipendenza globale** tra le diverse parti del mondo;
- b) hanno concorso, in forme diverse – anche tragiche – all'**affermazione delle masse** sulla scena della storia.

La Prima Guerra Mondiale (1914-1918)



- **Spartiacque** nella storia mondiale → fine sistema-mondo dominato dall'Europa;
- Combattuta soprattutto in Europa → **guerra di posizione**, trincee e fanti-contadini, leva di massa;
- **10 milioni di morti** per carattere tecnologico della guerra e per l'ottusità degli alti comandi militari;
- **Guerra totale** per mobilitazione delle risorse materiali, morali e ideologiche → comune **ideologia nazionalista** su primato dello stato-nazione (mito della patria aggredita dal “secolare nemico”);
- **Conseguenze**: fine 4 imperi, USA prima potenza mondiale, rivoluzione d'Ottobre e nascita URSS, irruzione delle masse sulla scena politica.

Verdun, 1916



La Seconda Guerra Mondiale (1939-1945)

- **Guerra-lampo**; per cielo, per terre e per mare; su scala **realmente planetaria**;
- Non più alleanze tra stati ma **alleanze tra grandi ideologie di massa** contrapposte: nazi-fascismo + imperialismo giapponese VS alleanza antifascista (comunismo sovietico+liberal-democrazie);
- **50 milioni di morti**, per metà civili + milioni di mutilati, invalidi, profughi e apolidi;
- **Guerra totale** che può concludersi solo con annientamento di una delle due alleanze + **partecipazione dei civili**: Resistenze e guerre civili interne, bombardamenti a tappeto, guerre di sterminio (verso URSS), deportazioni e prigionieri-schiavi, genocidio degli Ebrei;
- **Conseguenze**: nuovo ordine internazionale (Yalta), sfere d'influenza USA-URSS e blocchi contrapposti, nascita ONU, accordi Bretton Woods e centralità economica americana (dollaro).

6 giugno 1944, lo sbarco



Foto aerea della Task Force britannica nei pressi dell'isola di Wright in attesa dell'ordine di partenza per la Normandia

Paracadutista americano pronto al lancio il 6 giugno '44



Fanti statunitensi della prima ondata cercano di raggiungere Omaha Beach. Foto di Robert Capa

	1°GM	2° GM
ideologia	Il nazionalismo comune a tutti gli stati: aggressività imperialistica + razzismo + autoritarismo antidemocratico	Modelli ideologici alternativi e irriducibili e alleanza tra liberal-democrazia e comunismo VS nazifascismo
Anno cruciale	1917: rifiuto della guerra dei soldati e risposta autoritaria degli stati	1942-'43: prime vittorie alleate sui fronti asiatico, europeo e africano
conseguenze	Geopolitiche: fine Imperi e nascita nuovi stati + fine eurocentrismo; socioeconomiche: affermazione delle masse (guerra/morte di massa, guerra industriale, uso propaganda)	Geopolitiche: Europa distrutta e divisa, superpotenze e GF; socioeconomiche: affermazione delle masse (uso propaganda, armi distruzione di massa); inizio era nucleare
Tipo di guerra	Posizione, logoramento, trincea → es.VERDUN	Guerra-lampo, di movimento per cielo, terra, mare → es.SBARCO NORMANDIA
Tecnologia bellica	Mitragliatrice, obice, gas	Aeronautica, carri armati, sommergibili etc.
vittime	Soldati: il fante-contadino	Soldati + civili
fronti	Occidentale, orientale (1917), italiano (dal 1915)	Europeo, asiatico, africano

La Guerra Fredda (1945-1989/'91)



**Stato di tensione permanente (mai guerra diretta in Europa),
combattuta in vari modi:**

- **su scala europea:** alleanze politico-militari (NATO e Patto di Varsavia); **economia capitalista + politica liberal-democratica VS economia pianificata + sistema a guida comunista**; “mondo libero” VS “socialismo reale”; cortina di ferro e Muro di Berlino; Usa ricorre a **pressione indiretta** (piano Marshall + egemonia culturale), URSS ricorre a **forza militare** (Berlino 1948, Ungheria 1956, Muro 1961, Praga 1968, Polonia 1980) → l'Europa -pur così divisa- ha goduto (almeno in occidente) di un lungo periodo di **pace e prosperità** (da CEE a UE);
- **su scala mondiale;** nella **decolonizzazione** USA e URSS cercano di attrarre i nuovi stati entro la propria sfera d'influenza; nelle periferie del sistema-mondo, **guerre “calde”**: Corea (1950-'53), Cuba (1962), Vietnam (1964-1973), Afghanistan (1979-1988);

La Guerra Fredda (1945-1989/'91)

- **aspetto politico-ideologico:** fasi di **diversa intensità** (1° GF la più intensa, con purghe staliniane e maccartismo USA; distensione e coesistenza pacifica negli anni '50-'70; 2° GF nei primi anni '80 e infine 1985: ascesa di Gorbaciov con *Glasnost* e *Perestroika* e successiva implosione e fine dell'URSS nel 1991);
- **aspetto tecnologico-militare:** logica della **deterrenza** ed equilibrio del **terrore**, arsenali **nucleari**, **blocco di potere industriale-militare** ed esorbitanti spese militari;
- **conseguenze: mondo unipolare** dominato dall'impero americano ("fine della storia")? **disordine internazionale:** nuova guerra globale Nord-Sud? Oppure "scontro di civiltà" tra Occidente e Islam? Emergenza di nuove leadership mondiali (Cina, India)? O riemergenza di nuove dimensioni imperiali (Russia)?
- **XXI secolo** inaugurato dall'11 settembre 2001 → **moltiplicate le guerre e i conflitti**

Guerra Fredda



Le guerre della contemporaneità

- **Quali?** dall'attentato dell'**11 settembre 2001**, la guerra in **Afghanistan** contro Bin Laden e i Talebani e poi la **2° guerra del Golfo** nel 2003 contro Saddam; ripresa di **conflitti mediorientali** (Iran-Israele, Israele-Siria, Israele-Hamas..) **e africani** (Mali, Etiopia, Nigeria, Burkina Faso, Chad, Sudan) e conflitto **russo-ucraino**....
- Il modello di **guerra simmetrica** (rispetto delle regole e i contendenti sullo stesso piano) → entra **in crisi già con la 2GM** dove il nemico è considerato un barbaro/inferiore da eliminare a cui non si attribuisce alcun onore, rispetto, regole condivise (guerre civili, guerre ai civili)
- **Guerra asimmetrica: scontro tra impari, senza alcun rispetto delle norme** perché i contendenti non si considerano sullo stesso piano → le prime furono le **guerre coloniali** (es.Libia, Etiopia) o le **guerre partigiane; strategie e tattiche non convenzionali** poiché i combattenti più deboli cercano strategie a sorpresa per compensare le proprie carenze quantitative e qualitative (terrorismo, nuove guerre tecnologiche...)

Approfondiamo la conoscenza storica: Gianluca Di Feo, *Il cielo sporco. Come la guerra dei droni e dell'AI cambierà il mondo, 2025*



- **Il drone:** 1964, l'ingegnere J. Clark realizza macchine “con tecnologia di manipolazione a distanza”, oggi è lo **strumento di guerra più economico, efficace, utile e pericoloso** per gli esseri umani → Ucraina, Gaza “la Terza guerra mondiale è già cominciata” (Papa Francesco)
- **Dominatore dei cieli** → dal **Predator**, primo aereo-spia senza pilota, **dopo 11sett.** viene armato di missili per individuare e uccidere i terroristi islamici → i robot combattenti nuovi protagonisti della guerra asimmetrica: non più lotta tra due combattenti ma **caccia con una preda che fugge e un mezzo meccanico che la insegue**
- **Libia, 2020:** un drone, dotato di **intelligenza artificiale**, attacca in modo **autonomo** e uccide un gruppo di miliziani → vede ciò che l'uomo non può vedere ed elabora la propria risposta bellica con una velocità che nessun combattente riuscirebbe a raggiungere, più nessuna catena decisionale → **la guerra cambia forma**

Approfondiamo la conoscenza storica: Gianluca Di Feo, *Il cielo sporco. Come la guerra dei droni e dell'AI cambierà il mondo, 2025*



- I droni sono **poco costosi**, poco visibili ai radar, possono schierarsi in **numero molto elevato** (“il cielo sporco”) per colpire soldati, civili, obiettivi sensibili (palazzi, fabbriche, uffici governativi..)
- La tecnologia e la produzione dei droni è alla portata di **start up**, piccole aziende fatte di giovani operatori, **makers**
- I droni guidati da AI, che fanno di testa propria infarciti di algoritmi e imparano mentre fanno, cosa sono dal pt di vista giuridico? Come si potrà mai processare un sistema di AI responsabile di crimini di guerra? Si potranno limitare gli algoritmi? Autonomi nel decidere chi e come uccidere, sono superiori all'uomo che li dovrebbe governare e sanzionare?

Approfondiamo la conoscenza storica: Gianluca Di Feo, *Il cielo sporco. Come la guerra dei droni e dell'AI cambierà il mondo, 2025*



- **Conseguenze:** 1. abolizione dell'idea di **campo di battaglia** diventato **trasparente** → le coordinate di **spazio/tempo** non sono più decisive (la distanza spaziale perde significato e il tempo è quello deciso dalla macchina); 2. **giovani combattenti**, senza nessun addestramento, possono munirsi e utilizzare i droni, quasi come un gioco; 3. sono diventati lo **strumento bellico low cost** della post-modernità dove il confine reale-virtuale non esiste più; 4. **è la macchina a uccidere** eliminando così ogni contatto ed empatia.
- Se l'AI dovesse raggiungere la catena di comando della guerra e del sistema nucleare, cosa potrebbe accadere? L'AI sta dilagando **senza alcun trattato** che ne definisca limiti e, senza regole, può portare alla distruzione: minaccia per deboli democrazia e promessa per le autocrazie.

Approfondiamo la conoscenza storica: Alessandro Arduino, *La guerra è cambiata. Droni, IA e mercenari*, 2026



- Le nuove tecnologie danno l'illusione di conflitti asettici, scientifici e a rapida conclusione, MA: 1.la guerra non sarà mia breve, 2.mai economica e 3.mai senza vittime.
- **Guerre in Ucraina e in Medio Oriente:** il campo di battaglia diventa del tutto **trasparente**: satelliti, droni, palloni areostatici e armi autonome trasformano ogni opportunità in un bersaglio → il ritmo della guerra diventa **iperrapido** e spinge l'uomo al limite della sua capacità di adattamento → **camuffamento e mascheramento** condotti all'estremo per sfuggire a uno sguardo multispettrale
- Le guerre iniziano sempre con la promessa di un *Blitzkrieg*, guerra lampo, e poi si tramutano in **carneficine decennali** → quale futuro /tendenze delle attuali guerre? 1.Ritorno dei **mercenari**, 2.promesse illusorie di **tecnologie** capaci di vittorie rapide e decisive, 3.nuove guerre di **logoramento**, 4.**strategie ibride** (controllo dei social media per propaganda e disinformazione, distorsione della realtà)

Approfondiamo la conoscenza storica: Alessandro Arduino, *La guerra è cambiata. Droni, IA e mercenari*, 2026



- Epoca di profondi cambiamenti, **era del magma**, fluida e instabile, servono nuovi paradigmi: guerre e conflitti interni in netta crescita dal 2020 + frizione Cina-USA, **guerre ad alta intensità + guerre dimenticate** e metastatizzate sempre più diffuse (Afghanistan, Yemen, Siria, Libia, Congo, Sudan, Iran etc)
- La guerra da sempre serve a **vendere armi**: non più carissime ad alto contenuto tecnologico ma mezzi economici di produzione di massa (droni) → il marchio “**testato in battaglia**” è oro per il mercato delle armi (**guerre come laboratori** dove cresce il mercato della guerra e morte/violenza sono dati da analizzare/migliorare/vendere) → nuovi signori della guerra (Palantir, Anduril) e **business ibrido della guerra** (Amazon fornisce infrastrutture, Google dati, Musk connessioni satellitari) → **nuovo complesso militare-industriale**: non più fabbriche che producono armi per governi che le comprano, ma **compagnie militari private e aziende** che operano come eserciti paralleli con accesso diretto al potere politico

Approfondiamo la conoscenza storica: Alessandro Arduino, *La guerra è cambiata. Droni, IA e mercenari*, 2026



- Guerra fatta di **IA letali e superiorità tecnologica militare**: **Palantir** fornisce tecnologie di punta per **elaborazione/gestione di dati**, per condividere le informazioni in tempo reale collegando le basi USA ai campi di battaglia → **algoritmi** che assorbono dati, apprendono in tempo reale, supportano decisioni operative, mirano e sparano, in un **flusso continuo di dati** → **la guerra non sarà mai breve, a buon mercato e priva di vittime**: nessuna tregua, nessun risparmio, solo consumo (umano, bellico, finanziario)
- **Droni: economici, semplici, versatili, occhio** perennemente aperto sul campo di battaglia, simbolo e sintesi di una nuova epoca di cui ridefinisce i parametri etici, politici e strategici/tattici → **guerra radiocomandata a distanza fatta da macchine autonome** → ma: come proteggere la popolazione civile? Come coniugare la loro rapida evoluzione con la lentezza dei sistemi legislativi? Come controllare l'ampia accessibilità da parte di attori non statali? Poi: la promessa di guerra a rischio zero abbassa la soglia di ingaggio...

Approfondiamo la conoscenza storica: Alessandro Arduino, *La guerra è cambiata. Droni, IA e mercenari*, 2026



- **Dinamica ipocrita** dei governi tra necessità di limitare l'uso di armi autonome e finanziamento alla ricerca, così come accade per l'impiego dei mercenari vietato ma sempre più usato
- **Operazione Tela di ragno, Kiev**: asimmetria dei costi dei droni, nessun luogo risulta più sicuro e la logistica si trasforma in arma (Israele), **nuova grammatica della guerra** che rende necessaria la tattica antidrone (abbatterli, disturbare i segnali) → guerra infinita
- **IA → guerra tecnologica** per minimizzare le perdite e compensare la mancanza di veterani con la superiorità tecnologica → **sistema automatizzato**= sistema che segue regole rigide e prevedibili VS **sistema autonomo**=non solo esegue ma: osserva, raccoglie dati, analizza, decide → la macchina agisce perché così ha stabilito un algoritmo e così suggeriscono i dati raccolti dai sensori. **Se l'IA sbaglia e uccide civili, che succede?** Nell'attuale contesto di **ipervelocità**, il dubbio umano è percepito come un ostacolo

Approfondiamo la conoscenza storica: Alessandro Arduino, *La guerra è cambiata. Droni, IA e mercenari*, 2026



- Possiamo accettare che delle macchine conducano operazioni militari, valutando danni collaterali come uccidere civili innocenti, senza che nessun umano sia coinvolto più nella catena decisionale?
- **IA**: intelligenza non umana né animale, ma **cosa nuova, diversa**, pericolosa; vietarla in ambito bellico è un'illusione ma l'IA -che può essere efficace- può essere **giusta**? Può distinguere bene e male? Se sbaglia, chi è **responsabile** (azienda, programmatore, comandante, soldato, governo..)? Quale **quota di errore** si può considerare accettabile? → la guerra non è più tra uomini, ma tra macchine: l'uomo, che ruolo ha? Solo di **bersaglio, posta in gioco**?
- **Metadati** = i “dati sui dati” per identificare ed eliminare obiettivi, sono **frammenti di tempo e luogo** (inviati dalle truppe al fronte tramite social e mail) che forniscono info per tracciare presenze di individui o mezzi e ordinare attacchi di precisione → **l'algoritmo** divora, calcola, traccia, predice...

Approfondiamo la conoscenza storica: Alessandro Arduino, *La guerra è cambiata. Droni, IA e mercenari*, 2026



- **Ucraina, Gruppo Wagner** = strumento utile e brutale guidato da Prigozin che all'improvviso si volge contro Putin → suo aereo esplode in volo → **mercenari a pagamento**, colonne portanti della nuova guerra, che possono diventare assai pericolosi (lo Stato li disprezza ma ne ha bisogno come arma tattica in luoghi dove lo Stato non vuole apparire, e li usa) → dove ci sono mercenari ci sono **guerre senza fine** (Africa: la Wagner operava in Libia, Sudan, Siria etc)
- Oggi, il **mito dei mercenari** (2° professione più vecchia al mondo) si nutre di nuovi condottieri (Sadat, battaglione turco) → **la guerra dura di più e la violenza diventa mestiere e industria**, saranno guerre instabili e con violenze fuori da ogni regola → in una guerra delegata ai privati, a chi spetta la responsabilità? Per mercenari devastati da disturbi post-traumatici, colmi di rabbia e violenza, quale futuro?

Approfondiamo la conoscenza storica: Alessandro Arduino, *La guerra è cambiata. Droni, IA e mercenari, 2026*



- **Mercenari cibernetici:** scandagliano il globo alla ricerca di **falle nei software**, confezionano **truffe di phishing** per assorbire segreti militari -industriali, generano **deepfake** per ribaltare i fatti realmente accaduti sul campo di battaglia → **cyberwarfare**, nel nuovo complesso militare -industriale il **cyberspazio** è uno dei pilastri portanti (obiettivi di: sorveglianza, sabotaggio, spionaggio, depistaggio, propaganda etc)
- Il futuro della guerra: droni e IA hanno cambiato la guerra, ma **conflitti ibridi** (carri armati necessari) → sempre più **conflitti urbani**, nelle metropoli su civili con strategia di assedio (Gaza) e **nuove resistenze** (tunnel, fogne, fango) → campo di battaglia cambia: adattarsi /celarsi è sopravvivere → **tramonto della Pax americana** e **illusoria promessa di invulnerabilità delle armi ipertecnologiche** ma guerra è oggi un abisso **senza forme precise** capace di mutare i teatri di scontro divenuti laboratori per l'industria bellica per cui la vera ricchezza –e la stessa guerra- è nei dati... In tutto questo ci muoviamo come **sonnambuli inerti e ciechi** di fronte alla realtà

Quali nemici della pace?



- **Contro la pace:** singola guerra? Singoli nemici? O invece un **apparato di potere** in gran parte **invisibile**? → intreccio tra **interessi militari, finanziari, industriali e politici** (industria della difesa, apparati di sicurezza, finanza, think tank, politica e informazione/propaganda si sono sempre più cristallizzati e rafforzati) che produce sempre nuovi nemici e nuovi conflitti
- Dal mondo unipolare a un **sistema multipolare ad alta instabilità** → la pace non produce interessi economici, la guerra sì --> una crisi prolungata/indefinita genera miliardi e sempre nuovi contratti
- La **vera sfida** si pone tra la necessità di costruire un equilibrio multipolare e gli interessi di questo apparato militare-economico-finanziario che prospera in un mondo di guerra permanente → il **mondo multipolare** è oggi una realtà da governare tramite **diplomazia o egemonia?**

Finalità e obiettivi delle proposte didattiche



Finalità preliminari:

- in negativo: uscire da uno studio della storia intesa solo come narrazione puramente mnemonica -così fastidiosa per gli studenti;
- in positivo: saldare lo studio dei processi storici con l'attualità del tempo presente;
- nel metodo: utilizzare un andamento circolare (**presente -passato-presente**) che assegna al docente il ruolo di guida /tutor del processo formativo e connette la didattica della storia con l'immaginario storico delle nuove generazioni.

Obiettivi formativi e di competenza



- Comprendere la **rilevanza del tema della guerra** per educare al rifiuto della guerra, ai diritti umani e alla pace (art.11 Costituzione); indagare sul senso (=come e perché) del ritorno della guerra e delle guerre oggi;
- utilizzare una **didattica per competenze** nella ricostruzione dei conflitti novecenteschi e post-novecenteschi: **ricerca, analisi e schedatura** di documenti/**fonti** anche digitali; **analisi e confronto di fonti di diversa tipologia** e analisi di **varia storiografia** per misurare continuità /discontinuità interpretative; attività cooperativa di **discussione e rielaborazione dei concetti e categorie** per misurarne la criticità e l'attualità;
- si potranno proporre **percorsi di ricerca disciplinari e/o interdisciplinari** (storia e memoria, letterature, lingue, cinema, fumetti, videogames), con un approccio di **World History** e/o di **Digital History** in una didattica attiva e cooperativa.

Come educare alla pace parlando di guerre



- Spunti didattici dalla relazione di G. MAZZA:
- Mostrare la diverse (ma anche simili) **propagande di guerra**: quali **giustificazioni, atteggiamenti e argomenti** hanno sostenuto le ragioni della guerra nel tempo? Analizzare il sistema di comunicazione nelle **forme di continuità** che inseriscono quel sistema nella società civile: quali espressioni, slogan, argomenti, atteggiamenti, modelli etc tornano oggi?
- Mostrare anche **l'equivoco** di sopravvalutare il sistema dei media ritenendolo autosufficiente: la propaganda “non ha il mondo in pugno” e i media non si impongono mai integralmente, gli individui non sono materia passiva perché **non c'è poster, messaggio o slogan che regga davanti alla realtà della storia**: la contrarietà popolare alla guerra rinasce sempre → quindi **andare alla realtà, verità della guerra** (anche nell'OGGI)

Come educare alla pace parlando di guerre



- Spunti didattici dalla relazione di A. BRUSA:
- Passare **dal racconto bellico del manuale** (racconto *dall'alto*, fatto di strategie, cause/effetti, movimenti/battaglie e politica) ad **altri racconti esperienziali** (*dal basso*: le microstorie narrative della letteratura, del cinema, dei *graphic novel*, dei videogiochi, delle serie TV che dicono la guerra terribile, esistenziale e traumatica) per **concettualizzare la “cultura” creata dalla guerra**: i suoi modelli ricorrenti, le sue categorie/parole-chiave, le sue regole/grammatica che si regge sull'ordine della “brutalizzazione della società” → cogliere **la verità/realtà della guerra** per capire la distanza tra chi sta in guerra e chi sta in pace

Come educare alla pace parlando di guerre



- Spunti didattici dalla relazione di C. NUBOLA:
- Cosa succede **durante** la guerra? Cosa e come **si vive, si sente** la guerra? Cosa lascia **l'esperienza della guerra** nel corpo e nell'anima?
- Spiegare e approfondire la **storia sociale** della guerra → l'EU nel '45: "naufraghi nella tempesta della pace" → distruzione delle risorse materiali e umane, città devastate, occupazioni, vendette trasversali e violenze, profughi, memorie divise e difficili riconciliazioni...
- **Disarticolare e smontare il pt di vista militare: dall'idea della guerra dall'alto, pensata come necessaria (sicurezza, difesa etc) al comprendere -dal basso/vivendola- la tragica realtà/inutilità della guerra** → es: il caso delle donne, mostrando la tragicità assurda della violenza bellicista, disarticola il pt di vista maschile

Come educare alla pace parlando di guerre



- Spunti didattici dagli interventi di **P. BERSANI**:
- Il grande **paradosso della guerra**: la **coazione a ripetere**. Un mondo senza guerra è utopia, non-luogo nella realtà? la storia può dirci qualcosa rispetto ai fattori di rischio che avvicinano e preparano la guerra? C'è una responsabilità di chi vince e dell'Occidente? C'è un rapporto tra nuovi paradigmi tecnologici e politica di potenza? Le opinioni pubbliche: in che modo influenzano e direzionano verso o contro la guerra?
- “La storia è maestra ma non ha scolari” (A.Gramsci): in che modo portare scolari alla storia? → utilizzo del **testo finzionale**: un **racconto** in cui il biografico (autobiografico) gioca un ruolo di primo piano e chiama il lettore a **sentire la condizione umana** di vittima, straniero, emarginato, guerra etc → **valore didattico dell'esperienza biografica**

Film, serie tv, *Graphic Novel*



- Il testo finzionale permette di sviluppare il discorso sull'**identità**, ossia sulla **memoria**, individuale e collettiva, e sulla **testimonianza**
- **Opportunità didattica** del testo di finzione: è strumento diverso dal manuale, permette attualizzazioni, discussioni, lavori di gruppo e attività laboratoriali (**analisi dei generi, recensioni, rifacimenti, contaminazioni creative, riproduzioni** etc e incontra l'interesse degli studenti e la loro attiva partecipazione)
- Esempi: film, serie TV, Graphic Novel...

Film, serie tv, *Graphic Novel*



- **Il film di guerra:** racconto di *una* vicenda, *una* storia, *un* luogo e *specifici* personaggi... Mette **in crisi la Storia con la maiuscola**, generale e universale → smontaggio, decostruzione per evidenziare la molteplicità dei soggetti, dei tempi/spazi, dei pt di vista, chiama al **decentramento** e al **coinvolgimento** cognitivo e morale, creando **immedesimazione ed empatia**... Es: ***Orizzonti di gloria***, di S. Kubrick, 1958 e ***Uomini contro***, di F. Rosi, 1970 → comparare i due film come documenti ma soprattutto fonti del proprio tempo (vedi scheda)
- **La serie TV: *Peaky Blinders***, di S. Knight, 2013, autorialità nel genere; ambientazione storica: Birmingham del primo dopoguerra, saga della famiglia Shelby, dove i personaggi (di approfondito spessore psicologico) fanno i conti con i traumi della guerra appena conclusa: non le trincee sono i luoghi del dolore e della violenza, ma **è il dopoguerra il luogo del lungo trauma** (*brutalizzazione* della società europea)

Film, serie tv, *Graphic Novel*



- **La Graphic Novel: J. Sacco, *Palestina***, Oscar INK; opera cruda che racconta la testimonianza dell'autore in Cisgiordania e nella Striscia di Gaza all'inizio degli anni '90 → per focalizzare l'attenzione sul conflitto arabo-israeliano in un'opera di *graphic-journalism*, dal pt di vista occidentale
- **Il video-gioco: *Twilight Struggle***, versione digitale (2016) di un gioco da tavolo strategico (2005, GMT Games) che riproduce il cinquantennio della GF, narrando le vicende storiche nel loro contesto globale (gioco dinamico con molteplicità di azioni e diversi teatri di scontro); ***Labyrinth. Guerra al terrore*** (2010, GMT Games), video-gioco centrato sulla guerra asimmetrica dei terroristi islamici contro l'occidente a partire dal 2001.

GN, qualche esempio



Autore-titolo	argomento	Uso didattico
J. Sacco, <i>La grande guerra</i> , 2015, Rizzoli Lizard	Illustrazione in b/n di 7 mt della battaglia della Somme (1916) + fascicolo-note dell'autore alle diverse tavole	Secondaria inf. – sup. 1° GM, opera panoramica muta, dettagliatissima, varie possibilità didattiche (narrazioni, disegni..)
Gipi, <i>Una storia</i> , 2013, Fandango	Due storie: quella di uno scrittore che vede la sua vita a pezzi e quella del suo antenato soldato della 1 GM	Secondaria inf. – sup. Presente-passato, 1°GM, vita di trincea, diari/lettere e disegno
J. Sacco, <i>Palestina</i> , Oscar INK	Opera cruda che racconta la testimonianza dell'autore in Cisgiordania e nella Striscia di Gaza all'inizio degli anni '90	Secondaria inf. – sup. Per focalizzare l'attenzione sul conflitto arabo-israeliano in un'opera di <i>graphic-journalism</i> , dal pt di vista occidentale

GN, qualche esempio



Autore-titolo	argomento	Uso didattico
Rutu Modan, <i>Il passato è passato</i> , Coconino Press	Fumettista israeliana, raccolta di racconti tra osservazione e surrealismo per raccontare un paese sospeso tra Europa e Medio Oriente	Secondaria inf. – sup. Infermieri, cantautori, kamikaze, killer in situazioni che possono accadere solo in Israele: per misurarne la complessità sociale
Mohammad Sabaaneh, <i>Racconto Palestina</i> , Mesogea	Sabaaneh si pone l'ambizione di raccogliere le memorie intergenerazionali del proprio popolo raccontando la Palestina dal suo pt di vista	Secondaria inf. – sup. Presente-passato; per dare voce a chi si percepisce ostaggio e non vorrebbe fuggire, ma invece restare e resistere
Maximilien Le Roy, <i>Saltare il muro</i> , 001 Edizioni	Un giovane fumettista francese racconta la vita di un giovane palestinese incontrato nella isolata Striscia di Gaza	Secondaria inf. – sup. Per focalizzare l'attenzione sulla vita “al di là” del muro-prigione sognando di valicare la barriera per scoprire il mondo al di fuori.

Bibliografia utilizzata

- Gianluca Di Feo, *Il cielo sporco. Come la guerra dei droni e dell'IA cambierà il mondo*, Guanda, Milano, 2025
- Alessandro Arduino, *La guerra è cambiata. Droni, IA e mercenari*, Einaudi, Torino, 2026
- Alessandro Colombo, *Il suicidio della pace. Perché l'ordine internazionale liberale ha fallito (1989-2024)*, Cortina, Milano, 2025