

UN'EPICA SENZA INDIVIDUI? RACCONTO BELLICO E WARFARE POSTMODERNO

Marco Malvestio
Università degli Studi di Padova

RIASSUNTO: Questo articolo analizza l'assenza della rappresentazione diretta della guerra contemporanea nella narrativa del presente e la conseguente, apparente impossibilità di un'epica delle armi. A partire dalle specificità del warfare postmoderno, il saggio ricostruisce le trasformazioni dell'esperienza bellica dalla Seconda Guerra Mondiale a oggi, mostrando come tali mutamenti incidano sulle forme della rappresentazione. L'analisi prende in esame un ampio spettro mediale di figurazioni della guerra – dal documentario all'animazione giapponese, fino alla narrativa letteraria – soffermandosi in particolare sul racconto di Don DeLillo *Momenti di umanità nella terza guerra mondiale*.

PAROLE CHIAVE: Warfare postmoderno, narrativa contemporanea, Visual Studies, Don DeLillo, anime

ABSTRACT: This article examines the absence of direct representations of contemporary warfare in present-day fiction and the resulting, apparent impossibility of an epic of arms. Starting from the specific features of postmodern warfare, the essay traces the transformations of the experience of war from the Second World War to the present, showing how these changes affect representational forms. The analysis considers a broad medial spectrum of war representations – from documentary to Japanese animation and literary fiction – focusing in particular on Don DeLillo's short story *Human Moments in World War III*.

KEY-WORDS: Postmodern Warfare, Contemporary Fiction, Visual Studies, Don DeLillo, Anime

Quando ho ricevuto l'invito a partecipare a questo numero ho accettato con piacere e interesse, in osservanza a una consuetudine quasi decennale, ma allo stesso tempo ormai intermittente, con la narrativa contemporanea di argomento bellico. Eppure, il piacere si è anche immediatamente tramutato in imbarazzo nel momento in cui mi sono reso conto che non riuscivo a pensare a quasi nessun esempio, nella stretta contemporaneità, che potesse essermi utile per aderire all'argomento del numero, ossia la questione delle armi. Le armi, da tema centrale dell'epica, «espansione protesica e seconda pelle del guerriero», «oggetto privilegiato dell'ecfrasi», appendici «sature di destino e meravigliosamente performanti», «innesco dell'azione o anello di concatenazione del racconto», per citare il testo della call (anzi: della chiamata alle armi), sembrano essersi dileguate dal racconto bellico contemporaneo, così come sembra essere venuto significativamente meno, in relazione alla narrazione dei conflitti del ventunesimo secolo, il modo epico. Questi due elementi sono, a mio avviso, legati tra loro, e dipendono dai radicali cambiamenti subiti dal warfare dalla Seconda Guerra Mondiale a oggi, e insieme dalla crescente difficoltà della sua rappresentazione. Questo articolo intende dunque parlare proprio di questa assenza: dell'apparente impossibilità dell'epica, e nello specifico dell'epica delle armi, nella contemporaneità del warfare postmoderno.

Nel corso della storia umana, la battaglia ha sempre avuto, nell'esperienza di chi la vive e nel racconto che viene fatto successivamente, una dimensione di totalità e di fatalità: è «il luogo dell'estremo e dell'assoluto, un'esperienza del sacro sinistro (o di trasgressione) che potenzia a dismisura il senso dell'esistere e dell'esserci proprio là dove si sente battere più forte l'ala della morte».¹ Nella battaglia «la vita appare come aumentata e intensificata»;² è «il luogo di verità per eccellenza: una manifestazione piena e totale, una sovrabbondanza di vita scaturita dalla contiguità col suo contrario».³ La guerra, con la sua dimensione fatale e dunque piena di significato, si presenta come uno spazio opposto alla mancanza di forma, senso e direzione della vita ordinaria e civile, qualificandosi come «uno stato d'eccezione che permette di cogliere l'anima del mondo».⁴ Quanto, tuttavia,

¹ BARBIERI 2021: 76.

² *Ibidem*.

³ *Ivi*: 77.

⁴ *Ivi*: 78.

sono ancora valide queste osservazioni nel caso del warfare contemporaneo e del suo racconto? Quanto l'esperienza bellica ha a che fare ancora con un senso di fatalità e di immersione in uno spazio e un tempo pregni di senso?

L'evoluzione del warfare contemporaneo è stata ampiamente commentata da studiosi ed esperti negli ultimi trent'anni, anche se il risultato di queste discussioni è stato raramente recepito nei discorsi legati alla narrativa. Mary Kaldor parla di "nuove guerre" per descrivere un tipo di violenza politica che confonde però i confini tra guerra tra stati, crimine organizzato, e violazioni dei diritti umani;⁵ conflitti a bassa intensità e altamente tecnologizzati che però non escludono drammatiche forme di violenza. Le "vecchie" guerre erano combattute tra stati, dunque tra contendenti con mezzi simili, o (come nelle guerre civili o di indipendenza) entità che aspiravano ad esserlo. Le nuove, invece, hanno luogo tra le rovine di stati al tracollo (Somalia, Iraq, Siria), i cui confini cessano di avere il valore che avevano, simbolicamente e militarmente, nel warfare moderno, e ad esse non partecipano solo eserciti convenzionali ma anche milizie ed entità parastatali; mentre le battaglie in campo aperto sono sempre meno frequenti, e ad essere favorite sono azioni di violenza prima di tutto politica e simbolica, spesso rivolta contro i civili.⁶ Siamo nell'epoca, secondo la nota definizione di Chris Ables Gray, della guerra postmoderna:⁷ un tipo di conflitto essenzialmente asimmetrico, iper-tecnologico, e pesantemente mediatizzato. Si tratta di una evoluzione del warfare che caratterizza la seconda metà del Novecento (la Seconda Guerra Mondiale, in questo senso, è «l'ultima guerra moderna»),⁸ e che viene dunque letteralmente "dopo" il warfare moderno (quello affermatosi dal 1500 a oggi); ma anche uno che, come vedremo a breve, interagisce massicciamente con la mediatizzazione dello spazio pubblico commentata dai teorici del postmoderno.

La domanda alla base di questo intervento è dunque la seguente: come reagiscono le forme della narrazione a un tipo di conflitto che si è evoluto fino a essere sempre più *non raccontabile*? A un conflitto globalizzato, asimmetrico, iper-tecnologico, i cui confini con le sue rappresentazioni mediali sono sempre più confusi? A un conflitto in cui la relazione

⁵ KALDOR 2012: 1. Ove non diversamente indicato, le traduzioni sono mie.

⁶ KALDOR - KARL - SAID 2007: 5-6.

⁷ GRAY 1997.

⁸ Ivi: 128.

tra armi e guerrieri è sempre più labile, in cui le armi acquistano autonomia e agentività mentre i guerrieri sembrano essere scomparsi dalla scena? Quando parliamo di narrazioni contemporanee della guerra non parliamo solo di un'epica senza armi, dunque, ma anche di un'epica senza individui – e anzi, come vedremo, le due cose vanno insieme. Questa duplice assenza è legata proprio all'evoluzione delle tecniche belliche e degli armamenti, e può datarsi già alla fine del ventesimo secolo; del resto, *Waging War Without Warriors?* era già il titolo eloquentemente interrogativo di un libro del 2002 di Christopher Cocker.

GUERRA GLOBALE, NEMICI INVISIBILI

La lontananza dell'*habitus* mentale occidentale dal fatto bellico è ormai ampiamente penetrata nel discorso pubblico. Sulle pagine di “la Repubblica”, uno dei principali quotidiani nazionali, il 4 marzo 2025 lo scrittore e critico letterario Antonio Scurati lamentava la scomparsa dello spirito guerriero dagli animi degli europei. Intitolato *Dove sono ormai i guerrieri d'Europa?*, il pezzo osservava che «noi europei d'Occidente di guerrieri non ne abbiamo, non lo siamo, non lo siamo più»: «per fare la guerra, anche soltanto una guerra difensiva, c'è bisogno di armi adeguate ma resta, ostinato, intrattabile, terribile, anche il bisogno di giovani uomini (e di donne, se volete) capaci, pronti e disposti ad usarle. Vale a dire di uomini risoluti a uccidere e a morire».⁹ L'articolo di Scurati è suonato a molti sinistro, in anni densi di catastrofi belliche e in cui si discute animatamente di riarmo europeo; così come sono stati trovati inappropriati i toni che parrebbero romanticizzare la guerra (anche con terminologie *d'antan* e piuttosto *kitsch*: «questa nostra terra è stato uno scoglio euroasiatico popolato di guerrieri feroci, formidabili, orgogliosi e vittoriosi»). Pure, tralasciando la dimensione “giornalistica” del contributo, quello che rileva è molto concreto, ossia che in Europa, e in generale in Occidente, sono assai pochi gli individui che sarebbero disponibili a morire per il proprio paese. Questo non dipende però da un impigritimento, se così si può dire, delle giovani generazioni, ma semmai da come la guerra è evoluta, e da come è stata combattuta, negli ultimi settant'anni. Le forme che la guerra ha preso in Occidente, in altre parole, sono tali da avere eliminato il più possibile il rischio di

⁹ SCURATI 2025.

vittime da parte dei paesi in grado di mobilitare il grado maggiore di know-how tecnologico. Fare la guerra non è più associato col morire; l'evoluzione delle tecniche belliche ha fatto sì che oggi per la maggior parte degli occidentali la battaglia non coincida più con uno scontro fisico ma con uno a distanza, e senza che l'avversario abbia veramente le capacità di colpire in profondità. Già in riferimento alla prima guerra del Golfo, per esempio, i giornali potevano rilevare che i duecentosettanta caduti americani erano un numero inferiore a quello che si sarebbe riscontrato se i soldati fossero stati a casa e morti in incidenti d'auto o domestici.¹⁰

Se non ci sono più guerrieri, insomma, è perché c'è la percezione che questi non siano più necessari a fare la guerra: che la guerra, ora, la facciano le macchine. La principale di queste macchine, il vero protagonista e l'epitome del warfare postmoderno e della sua assimettricità, è il drone. Definito ufficialmente dall'esercito americano come «veicolo terrestre, navale o aeronautico, controllato a distanza o in modo automatico»,¹¹ anche se ad esso associamo tendenzialmente quasi solo velivoli, in realtà il drone copre l'intera gamma di macchine automatizzate in grado di svolgere parte dei compiti dei soldati. Nelle parole di David Deptula, ufficiale dell'Air Force statunitense, il drone permette di soddisfare uno degli snodi fondamentali del potere imperiale: «proiettare forza senza emanare vulnerabilità». ¹² Il drone permette di agire lontano dai centri del potere, anche a migliaia di chilometri, e non espone l'esercito attaccante a perdite umane. Soprattutto, il drone opera un «tentativo di sradicamento di ogni reciprocità nell'esposizione alla violenza nelle ostilità», il che «riconfigura non solo la condotta materiale della violenza armata, tecnicamente, tatticamente, psichicamente, ma anche i principi tradizionali di un ethos militare ufficialmente fondato sul coraggio e lo spirito di sacrificio». ¹³ In altre parole, l'uso del drone fa venire del tutto meno quell'aspetto della battaglia come momento decisivo che rilevavamo poc'anzi, sia per chi lo usa, che non è più minimamente esposto a un pericolo mortale, sia per chi lo subisce, che si trova a

¹⁰ COKER 2001: 13.

¹¹ In CHAMAYOU 2014: 13. Sugli aspetti tecnici delle nuove tecnologie belliche si può vedere WATLING 2024.

¹² In CHAMAYOU 2014: 14.

¹³ Ivi: 18.

combattere contro entità non-umane contro cui cade ogni dimensione di riconoscimento e reciprocità. Non solo postmoderno: Coker ha parlato di «warfare postumano». ¹⁴

Cambia anche il tipo di guerra che il drone può condurre, una che, in linea con quanto osserva Kaldor, non è più basata sulla conquista di territorio ma sulla distruzione di bersagli mirati: non più un duello, come per Clausewitz, il paradigma della guerra «diviene quello di un cacciatore che bracca una preda che fugge o che si nasconde». ¹⁵ Questo ha diverse conseguenze. La prima e più ovvia è che, benché la virtù “chirurgica” del drone sia solitamente lodata, il suo utilizzo è tutt’altro che tale; pure senza creare una linea del fronte e un’area di occupazione, il drone, fondandosi insieme su informazioni di intelligence e calcoli probabilistici, moltiplica il numero di vittime civili, come dimostra incessantemente la storia degli interventi statunitensi in Medio Oriente degli ultimi vent’anni. ¹⁶

L’altro aspetto notevole è che questa forma di *power projection* pressoché illimitata fa venire meno i confini tradizionali dell’azione bellica: la guerra diventa globale non nella misura in cui lo sono state le due guerre mondiali, ma nel senso che una potenza imperiale è in grado di colpire virtualmente ogni parte del globo senza bisogno di muovere truppe. ¹⁷ Nei giorni in cui ho cominciato la stesura di questo contributo, questo si è potuto vedere limpidamente: tre stati (Israele, Iran, Stati Uniti) possono essere in guerra senza alcun bisogno di mettere sul campo truppe umane, ma affidandosi esclusivamente a droni e aviazione. Il potere imperiale «diventa [...] stratosferico» e «modifica il suo rapporto con lo spazio»: il controllo territoriale diretto non è più l’obiettivo della guerra e del combattimento, ma lo sono l’individuazione e la distruzione di obiettivi. ¹⁸ Questo cambiamento è riflesso anche nelle insegne delle unità militari: agli animali o ai simboli che le caratterizzavano, ora si è sostituita spesso l’immagine del globo (figura 1). Come scrive Chris Ables Gray, il messaggio che questi simboli intendono trasmettere è chiaro: «la guerra è globale, la militarizzazione è globale, il nostro raggio d’azione è globale». ¹⁹

¹⁴ COKER 2004: 80-109.

¹⁵ CHAMAYOU 2014: 32.

¹⁶ Ivi: 45.

¹⁷ Ivi: 47.

¹⁸ Ivi: 48.

¹⁹ GRAY 1997: 17.

Questa dimensione della proiezione di potenza dissolve i confini statali, nel momento in cui si configura «un diritto d'intrusione o di sconfinamento universale che autorizza di fatto a correre dietro alla preda ovunque essa si rifugi, liberi di calpestare quel principio di integrità territoriale che caratterizza classicamente la sovranità statale».²⁰ Naturalmente, la globalizzazione del conflitto pone dei problemi molto concreti anche in termini di rappresentabilità: in che modo si può raccontare qualcosa che avviene su una scala geografica e culturale illimitata?



Fig. 1. Il simbolo del Joint Special Operation Command dell'esercito statunitense, con il suo misto di dettagli tradizionali (le spade) e immaginario della globalizzazione.

Anche in conflitti convenzionali questa nuova direzione dello sforzo bellico è pienamente evidente. Se pensiamo all'invasione russa dell'Ucraina, il più grande conflitto terrestre combattuto su suolo europeo negli ultimi ottant'anni, ossia dalla Seconda Guerra Mon-

²⁰ CHAMAYOU 2014: 48.

diale, siamo di fronte a forme di guerra convenzionale che però stanno accanto ad altre profondamente innovative. Peraltro, l'effetto di *déjà-vu* che ci suscita la guerra in Ucraina viene dal fatto che è combattuta negli stessi luoghi della Seconda Guerra Mondiale, appunto «l'ultima guerra moderna», il che ci porta a conflare questo conflitto e quello: come sottolinea il meme in cui una moglie dice al marito «la Russia inizia la sua offensiva estiva nella regione di Kursk» e questi strappa la pagina del calendario che dal 2025 si rivela essere il giugno 1943. Eppure, anche questo conflitto di fatto si gioca quasi interamente sulla disponibilità di droni, con ondate di fanteria fatte detonare dal bombardamento di UAV. Se pensiamo alle azioni memorabili del conflitto, non ci vengono in mente gli assalti via terra dei soldati russi contro le postazioni ucraine (con cifre da Prima, più che da Seconda, Guerra Mondiale: milleduecento caduti al giorno secondo alcune stime) o alle azioni eroiche e cavalleresche di alcuni isolati guerrieri ucraini, ma a momenti spettacolari che identificano chiaramente la natura di guerra non già del domani ma del presente. È il caso dell'Operazione Ragnatela, ossia la distruzione di una parte consistente della flotta di bombardieri russi tramite l'uso di droni trasportati in profondità nel territorio nemico nascosti nei camion: non più guerrieri che si sfidano tra loro, non più soldati che imbracciano le armi uno contro l'altro, ma armi che si annientano da sole, strumenti che distruggono strumenti.

Non sono soltanto i droni ad avere sostituito i guerrieri nel warfare contemporaneo: questi sono stati rimpiazzati anche da *conceiti*. Il ventunesimo secolo si è aperto con la “guerra al terrore”, che, come ha scritto W.J.T. Mitchell, «sembrava promettere una scorta senza fine di guerrieri senza volto, ammassati per combattimenti interminabili»: un tipo di guerra in cui il nemico non è qualcuno, ma qualcosa, e per di più qualcosa di astratto.²¹ Nelle guerre combattute dagli occidentali negli ultimi vent'anni sono venute meno le figure stesse dei contendenti, con i soldati euro-americani sostituiti dalle macchine, quelli nemici tramutati in obiettivi distanti, emanazioni senza volto di un concetto vago – “il terrore”. L'ultima figura di leader nemico tradizionale, il capo dittatoriale di una potenza straniera, Saddam Hussein (che non a caso «si dipingeva come il classico signore della guerra arabo, brandendo armi nei ritratti e nei monumenti»),²² dunque risultando appropriato per l'iconografia di antagonista che gli statunitensi cercavano) non ha trovato sostituti in anni

²¹ MITCHELL 2011: 1-2. Si veda anche COKER 2007.

²² MITCHELL 2011: 3.

successivi alla sua cattura. Il vero volto della “guerra al terrore”, Osama bin Laden, non era il capo di una nazione ma di un'organizzazione criminale, non un dittatore asserragliato nei suoi palazzi ma un civile nascosto in un'abitazione privata. Naturalmente il terrore, proprio come il drone, è globale: il terrorismo sfugge alle maglie di controllo degli apparati statali, le sue forme di reclutamento hanno sede online, il suo raggio d'azione è ovunque e non distingue tra obbiettivi militari e civili. Allo stesso tempo, il terrorismo è una forma di guerra che non si fonda sui tradizionali capisaldi dell'arte militare (il controllo di territorio, la distruzione di forze nemiche) ma su azioni simboliche di violenza, che mirano prima di tutto a causare un effetto psicologico.²³

Eppure, paradossalmente, il terrorista può apparire come l'ultimo guerriero in senso tradizionale: e nello specifico il kamikaze, l'unico ad avere un rapporto veramente stretto con la propria arma, che porta addosso e che lo uccide, in opposizione alla dimensione alienata del guerriero occidentale:

il kamikaze implica la fusione completa del corpo del combattente con la sua arma, il drone sancisce la loro separazione radicale. Il kamikaze dice ‘il mio corpo è un'arma’, il drone afferma ‘la mia arma è senza corpo’. Nel primo caso è implicata la morte del soggetto agente, nel secondo, invece, è esclusa nel modo più assoluto. Come i kamikaze sono gli uomini della morte certa, i piloti di droni sono gli uomini della morte impossibile.²⁴

La contraddizione tra questi due movimenti si ritrova già in un film come *Il dottor Stranamore* di Stanley Kubrick (1964), nelle due scene culminanti del finale: quella in cui il maggiore Kong, improvvisatosi pilota suicida, si lancia verso la base sovietica cavalcando la bomba, riattivando tramite essa uno spirito di guerra tradizionale, di rapporto intimo con l'oggetto di distruzione; e, per contro, la discussione nella stanza della guerra, in cui il presidente, i generali e il dottore rivelano il tramonto definitivo di quella forma di guerra, confrontandosi sulla percezione astratta della deterrenza e dimensione automatica e meccanizzata dell'ordigno “fine-di-mondo”, che non ha nemmeno più bisogno dell'intervento

²³ Ivi: 20-22.

²⁴ CHAMAYOU 2014: 81. Un ulteriore corollario potrebbe essere quello di un'altra peculiare forma di terrorista, ossia il *mass shooter*: chi è rimasto ad avere un reale rapporto con le armi al di fuori dei fanatici delle armi da fuoco, dunque civili che si atteggiavano da *cosplayer* dei militari?

umano per attivarsi. La chiusa del film sancisce il trionfo di questo secondo modello, e la fine del primo. Trent'anni dopo, questa dicotomia non sarebbe più apparsa reale solo per le logiche della deterrenza atomica, ma anche per la guerra di tutti i giorni, con la differenza che è quasi impossibile immaginare altri maggiori Kong negli eserciti occidentali, mentre questi abbondano dall'altra parte dello scontro asimmetrico, tra quelle forze terroriste e insurrezionaliste che fanno proprie le armi del bombardamento suicida.

LA GUERRA NON STA AVENDO LUOGO

Abbiamo detto che il warfare postmoderno non è tale solo per come si colloca rispetto ai modi moderni di fare la guerra, ma anche per come echeggia le teorizzazioni tardo-novecentesche del postmoderno e del postmodernismo come sistemi culturali che confondono sempre i confini tra realtà e finzione, tra gli eventi e la loro mediatizzazione, operando al tempo stesso una critica di questa confusione.²⁵ Commentando la prima guerra del Golfo, e in particolare la copertura *live* effettuatane dalla CNN, Jean Baudrillard poteva dire, paradossalmente, che questa non stava avendo luogo: che, in altre parole, il simulacro della guerra si era sostituito alla guerra stessa; che la guerra era stata incorporata nel sistema mediatico ed era indistinguibile dai prodotti di intrattenimento e finzione che caratterizzano l'incessante flusso informazionale dei media contemporanei. «I media promuovono la guerra, la guerra promuove i media, e la pubblicità compete con la guerra»,²⁶ scriveva Baudrillard per commentare una forma di warfare che si era fatta «promozionale, speculativa, virtuale»²⁷ e che non corrisponde più alla formula di Clausewitz per cui la guerra sarebbe la prosecuzione della politica con altri mezzi, bensì «*l'assenza di politica perseguita con altri mezzi*».²⁸ E Clausewitz, come nota Christopher Coker, «non avrebbe capito questo mondo. Per lui aveva importanza la fisica, ma il cyberspazio non è costretto dalle leggi della fisica. Il nuovo spazio digitale è 'oltre' lo spazio che la fisica descrive».²⁹

²⁵ GRAY 1997: 22.

²⁶ BAUDRILLARD 1995: 31.

²⁷ Ivi: 30.

²⁸ *Ibidem*. In corsivo nel testo originale.

²⁹ COKER 2002: 183.

Benché Baudrillard non lo amasse (pur venendo citato nel primo), una serie di film come *Matrix* riproduce perfettamente la centralità del virtuale nel warfare contemporaneo. All'interno di questa tetralogia di fantascienza ritroviamo lo sviluppo di un'epica, ossia lo scontro tra la civiltà umana e quella delle macchine, che nel culmine del terzo film ripercorre le modalità tradizionali del racconto di guerra hollywoodiano: l'assalto, da parte dell'orda di droni (e dunque perfetti nemici senza volto, coerenti tanto con gli ideali della "guerra al terrore" quanto con l'uso sempre più massiccio di UAV da parte dell'esercito americano), alla città di Zion, e l'eroica resistenza dei suoi abitanti. Questa resistenza è fatta da persone in carne e ossa, armate di armi "analogiche", anche corazzate da esoscheletri metallici. E tuttavia, non è certo a Zion che si giocano le sorti dell'umanità: lo scontro cruciale si svolge semmai entro il perimetro virtuale di *Matrix*, da cui le armi sono completamente assenti, o meglio, onnipresenti ma indifferenti, pronte a essere "downloadate" nella coscienza degli individui nella matrice come lo è la conoscenza delle arti marziali. *Matrix* rappresenta perfettamente un tipo di warfare in cui il virtuale ha il predominio sul reale, e in cui il valore dell'informazione viene prima della prestanta del guerriero e del coraggio individuale.

Nel warfare postmoderno, l'informazione (o *intelligence*) «è il singolo fattore militare più importante».³⁰ L'importanza dell'informazione in ambito bellico è amplificata dall'ubiquità dei media contemporanei. In una «cultura della partecipazione»³¹ in cui i singoli utenti hanno la capacità di promuovere determinate notizie e narrazioni, i processi di disinformazione e propaganda trasformano quelli che prima erano i riceventi di informazioni in loro amplificatori. La sentenza baudrillardiana diventa sinistramente attuale nel momento in cui si parla correntemente di "warfare memetico" – ossia dell'uso di meme, frammenti di cultura umoristica online, per colonizzare lo spazio informativo del nemico.³² La nostra stessa esperienza della guerra è profondamente diversa da quella di chi, in passato, leggeva i bollettini o i quotidiani, o visionava i telegiornali. Le notizie sulle guerre in corso arrivano alla maggior parte della popolazione mondiale tramite social media: dunque la copertura del fronte viene annegata in un fluire incessante di informazioni, seg-

³⁰ GRAY 1997: 22.

³¹ JENKINS 2006.

³² MUNK 2023.

menti di scontri o massacri che compaiono senza soluzione di continuità insieme a ricette, aggiornamenti sulla vita delle star, meme, novità sportive, consigli per gli acquisti; e viene rilanciata dagli utenti stessi, tramite *like* e condivisioni, in questo flusso incessante, e magari insieme a informazioni false sui conflitti.

Allo stesso tempo, la diffusione dei social media fa sì che la copertura dei conflitti sia affidata spesso alla “presa diretta” dello smartphone o di telecamere indossabili: lo sguardo globale, disumano e “stratosferico” del drone viene affiancato da quello di prima persona, quasi da *found footage*, che circola online.³³ Sempre il drone è portatore di un’ulteriore forma di alienazione nel warfare contemporaneo. Controllato da distante, pilotato a computer da migliaia di chilometri dal luogo dove agisce, il drone assume una dimensione pienamente virtuale per il suo pilota, rendendogli indistinguibile il momento della battaglia da quello videoludico – mentre il videogioco diventa, accanto ai tradizionali wargame, parte integrante della preparazione alla guerra.³⁴ Le immagini della guerra non sono dunque più quelle edulcorate e retoriche del giornalismo e della propaganda, ma ora astrazioni di macchine, che attutiscono il trauma dell’atto bellico attraverso i loro tecnicismi, ora sguardi in prima persona ottenuti tramite fotocamere e *body cam*, simili in tutto e per tutto a quelle che potremmo produrre noi coi nostri device, e che dunque a loro volta trasformano la copertura mediatica della guerra da evento eccezionale a qualcosa di insopportabilmente triviale e quotidiano.

COMPENSARE UN’ASSENZA

In una monografia del 2021 riflettevo sull’uso della Seconda Guerra Mondiale nella *fiction* come strategia compensativa verso quello che Baudrillard aveva definito lo «sciopero degli eventi»,³⁵ e verso la non-narrabilità del warfare contemporaneo.³⁶ Nel ragionare più specificamente sul tema delle armi, vorrei riaggiornare questa riflessione. In *The Conflict Revisited*, notavo che il racconto della Seconda Guerra Mondiale era così diffuso nel ro-

³³ ANTICHI - DONGHI - PREVITALI 2025: 13-14. Si veda anche PREVITALI 2021.

³⁴ CREVELD 2013: 230-269.

³⁵ BAUDRILLARD 1993.

³⁶ MALVESTIO 2021.

manzo contemporaneo (e non solo) perché i conflitti contemporanei non offrivano quella dimensione di comprensibilità e raccontabilità che “l’ultima guerra moderna” riusciva invece a presentare. I principali testi in esame erano *2666* di Roberto Bolaño (2004), *Europe Central* di William T. Vollmann (2005), *Le benevole* di Jonathan Littell (2006), e *La strada stretta verso il profondo Nord* di Richard Flanagan (2013). Se ripenso al corpus che avevo indagato, tuttavia, mi accorgo che pur essendo incentrato sul racconto della guerra, era quasi completamente assente da esso invece il tema delle armi. Raccontare la guerra sembra equivalere, in questi narratori, al raccontarla da distante: è quello che avviene nella “overture” di *Europe Central*, *Acciaio in movimento*, e in maniera ancora più macroscopica in un’altra opera di Bolaño, *Il terzo Reich* (2010), in cui la Seconda Guerra Mondiale è rappresentata sotto forma di gioco da tavolo, echeggiando a un tempo la riflessione sulla virtualità del warfare contemporaneo e l’uso del gioco come preparazione al conflitto. Queste scelte riflettono la tensione verso la globalità del warfare contemporaneo, e insieme la dimensione “stratosferica” del potere imperiale.

Un ulteriore elemento da rilevare è che il racconto della Seconda Guerra Mondiale è prevalentemente (anche, ma quasi sempre solo) il racconto dell’Olocausto: in scena non ci sono più i guerrieri, dunque, ma le vittime o più raramente (come ne *Le benevole*) i carnefici. Questo è legato a diversi fenomeni del presente: a una tendenza, nel discorso pubblico, a dare particolare risalto alla condizione vittimaria;³⁷ al particolare trattamento memoriale riservato all’Olocausto, e allo sviluppo di quella che Marianne Hirsch ha definito post-memoria, ossia una memorializzazione di secondo grado, in cui le generazioni successive ereditano e incorporano nella propria identità i traumi delle precedenti.³⁸ Sarebbe ingenuo tuttavia non legare questa tendenza alla rappresentazione della vittima in contesto bellico, invece che al racconto dell’eroe, all’invisibilità dei guerrieri nel warfare contemporaneo. Anche pensando all’ultimo conflitto di tipo moderno fatichiamo a visualizzare figure di guerrieri e a identificarci con la loro esperienza, soprattutto entro le coordinate di un conflitto manifestamente più violento di quelli del presente e astratto dalla retorica della guerra “chirurgica” e “umanitaria”. Insomma, questa difficoltà a immaginare guerrieri e armi va messa in relazione con l’iconografia delle guerre contemporanee e la loro enfasi su

³⁷ GIGLIOLI 2014.

³⁸ HIRSCH 2012.

uno statuto vittimario: le immagini più celebri della seconda guerra del Golfo non sono quelle, novecentesche, delle statue abbattute o delle guerriglie urbane, ma semmai quelle delle torture inflitte dall'esercito americano ai civili irakeni nel carcere di Abu Ghraib.³⁹

È semmai in alcuni generi specifici che possiamo ritrovare ancora un'epica delle armi, e in particolare in quelli, come il fantasy, che dall'epica stessa prendono le mosse. Se leggiamo *Il signore degli anelli* (1955) ci troveremo davanti a interi arsenali di armi (non ultimo l'Unico Anello, che è il motore stesso del racconto) dotate di nome e caratteristiche individuali, la cui esistenza è legata a doppio filo al destino dell'eroe; e così nel fantasy successivo a Tolkien, come *La spada di Shannara* di Terry Brooks (1977), il cui titolo identifica chiaramente, come per Tolkien, un'arma specifica (come, del resto, il "trono di spade" delle *Cronache del ghiaccio e del fuoco* di George R.R. Martin, spade che non stanno tanto o solo per la guerra quanto per la complessa rete politica che intesse nei volumi della serie). Ma questa dimensione sopravvive appunto perché questi testi (e Tolkien in particolare) sono "modellati" sul racconto epico e cavalleresco: è una sopravvivenza residuale, ed è anzi eloquente che si verifichi solo in generi che si separano così decisamente dal campo editoriale della letteratura *mainstream* (nelle sezioni di *Europe Central* che si rifanno massicciamente al repertorio dell'epica germanica, come *Quando Parsifal uccise il Cavaliere Rosso e Il sonnambulo*, rimane quasi assente ogni riferimento alle armi). Similmente, la presenza delle armi con una funzione ancora consona al modello epico all'interno di videogiochi e giochi di ruolo di ambientazione fantasy dipende dalla loro funzione di strumenti ludici e di avanzamento della trama ben più di quanto rifletta la reale presenza di armi nel discorso pubblico occidentale. Le armi nel fantasy, in altre parole, si danno precisamente come anacronismo, come reazione a un'assenza.

Una forma diffusa di rappresentazione delle armi si ritrova sempre in un ambito a sé stante del panorama culturale ed editoriale, ossia nel manga e nell'anime giapponesi. Come nel fantasy, genere a cui del resto molti manga e anime appartengono, si tratta di forme di rappresentazione iper-compensative, in cui le armi acquisiscono centralità ed eccezionalità proprio in virtù di un'assenza delle stesse nel mondo contemporaneo. In *Berserk*, saga *dark fantasy* creata da Miura Kentarō, in pubblicazione dal 1989, il protagonista Gatsu gira per un mondo medievaleggiante popolato da nemici e mostri in cerca di vendet-

³⁹ MITCHELL 2011: 112-113.

ta. Gatsu brandisce una spada di dimensioni gigantesche, che solo lui è in grado di maneggiare: una spada tanto parossisticamente fuori misura da non sembrare nemmeno più una spada ma una tavola. Al netto della rappresentazione “occidentalista” del medioevo, *Berserk* (ma con lui numerosi altri esempi, come *Bleach*, 2001-2016) è notevole per l'enfasi che viene posta sull'arma individuale, le cui dimensioni spropositate, irreali, riflettono proprio l'assenza di armi consuete dal “fare la guerra” contemporaneo. In questo senso, occorre rilevare che queste rappresentazioni hanno luogo nei prodotti culturali di un paese che non ha, sostanzialmente, un esercito da quasi settant'anni, e in cui le armi private hanno una diffusione quasi nulla (l'arma con cui è stato ucciso l'ex primo ministro Shinzo Abe, per esempio, era fabbricata in casa); la lettura di questi fenomeni non potrà collocarsi troppo distante dall'ossessione marziale di un autore come Mishima Yukio.

Similmente, è interessante rilevare come il Giappone abbia prodotto un tipo di rappresentazione bellica in cui l'arma non è più solo centrale, ma è parte del corpo, insieme arma e armatura: parlo del genere cosiddetto *mecha*, che include titoli storici come *Mazinger Z* (1972-1974).⁴⁰ In *Neon Genesis Evangelion*, l'innovazione tecnologica si mescola a una tensione *bio-punk*, in cui gli Eva (questo il nome dei robot) sono in rapporto con la coscienza di chi li pilota. L'arma funziona dunque insieme come contenimento del corpo adolescente (perché tali sono in *Evangelion* i piloti) e come sua espansione, in una rielaborazione dei tropi classici dell'armatura del guerriero che la trasformano però, da oggetto difensivo, in strumento per agire nel mondo. Allo stesso tempo, tuttavia, il *mecha* riflette una tipologia di guerra che non è guerra davvero, in cui la prima persona del guerriero è solo marginalmente messa in mezzo. Come recitava una pubblicità di *Iron Soldier*, un videogioco della Atari del 1994, «La guerra è l'inferno, a meno che tu non sia dentro un robot di dodici metri con un lanciamissili (in quel caso è piuttosto figa)» (figura 2). Per quanto possa essere legato all'individualità del protagonista, il *mecha* incorpora gli elementi centrali del warfare postmoderno come esperienza di derealizzazione e alienazione: «potere incredibile, morte senza sangue, *embodiment* meccanizzato, vite multiple».⁴¹ Un'altra figura, in altre parole, per il drone.

⁴⁰ Su cui si veda NAPIER 2005: 85-102.

⁴¹ In GRAY 1997: 190.

WAR IS HELL

unless you're in a 40-ft. robot
with a rocket launcher
(then it's kinda cool)



If you don't like the city you're in, use your rocket launcher to level it.



Riddle the Gauntlet helicopters with a couple hundred rounds from your 75mm assault rifle.



The best thing about the 3D cityscapes and texture-mapped skyscrapers is watching a grenade blow them up.



It's an enemy mech on patrol. If you don't look out, he'll recycle a few of your body parts.

No wonder people hate war. You spend days stuck in a trench with nothing more than a wimpy rifle and a bad haircut. Luckily, when you play Iron Soldier on the 64-bit Atari Jaguar, you're not the average grunt. You're the most awesome combat machine ever assembled. Your mission: help the resistance annihilate the evil Iron Fist Enterprises and their army of mechanical soldiers. Your battlefield: 16 different cityscapes. Your arsenal: a stolen 40-ft. robot with enough artillery to wipe out New York City. Use a chainsaw to slice through bridges, a rocket launcher to blow away tanks, and a cruise missile to level entire city blocks. Forget about giving peace a chance. Climb into an Iron Soldier and let the property damage begin.





The scenery may change, but your objective won't. Destroy the enemy.



When you weigh 40 tons, one foot stomp can turn a Brassard Tank into scrap metal.



ATARI MADE IN THE USA

Game tips and hints: 1-900-237-ATARI, 95¢ per minute. If you are under 18, be sure to get a parent's permission before calling. A touch-tone telephone is required. USA only. Atari Jaguar information is available in the Atari Gaming Forum on CompuServe. Type GO JAGUAR to access this area 24 hours a day. Atari, the Atari logo, Jaguar, the Jaguar logo, Iron Soldier and the Iron Soldier logo are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. Actual screens may vary. Copyright 1994, Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302. All rights reserved.

Fig. 2. Pubblicità di Iron Soldier, videogioco del 1994 della Atari. La disacalia recita: «Non è strano che la gente odi la guerra. Passi le giornate in trincea con un fucile da quattro soldi e un brutto taglio di capelli. Per fortuna, quando giochi a Iron Soldier sull'Atari Jaguar a 64 bit, non sei il solito soldato semplice. Sei la più fantastica macchina da guerra mai assemblata». Negli anni immediatamente successivi alla prima guerra del Golfo, questa pubblicità incorpora perfettamente la nozione di guerra asimmetrica e tecnologica: fare la guerra non vuol dire più fare il soldato e stare in trincea, ma muoversi nella realtà attraverso le macchine.

Descrizioni più accurate della guerra contemporanea e del suo rapporto alienato con le armi si trovano in ben altre tipologie testuali che si interfacciano non con visioni anacronistiche dell'atto bellico quanto con la sua realtà attuale. Un testo paradigmatico (un aggettivo abusato sarebbe "profetico") che descrive con sorprendente precisione la forma che la guerra ha preso nel ventunesimo secolo è *Momenti di umanità nella terza guerra mondiale*, uscito nel 1983 su *Ganta* e poi raccolto in volume ne *L'angelo Esmeralda* (2011). Il racconto ha per protagonisti due astronauti, il narratore e il suo collega Vollmer, che orbitano intorno alla Terra come parte di una missione militare. Il racconto di DeLillo rende bene l'insieme di alienazione e distanza che caratterizza la guerra contemporanea. La parola del titolo, "umanità", è paradossale, perché tutto quanto riguarda l'atto bellico, nel racconto, è profondamente *disumano*, anzi, *de-umanizzato*. Lo sguardo di cui godono i protagonisti è quello globale e derealizzante del potere imperiale, che annienta le differenze: «A duecentoventi chilometri vediamo le scie delle navi e gli aeroporti più grandi. Gli iceberg, i fulmini, le dune di sabbia. Gli indico le colate di lava e gli occhi dei cicloni. Gli spiego che quella striscia argentata al largo dell'Irlanda è una chiazza di petrolio». ⁴² Nel warfare contemporaneo non esistono i campi di battaglia o i luoghi, ma solo una totalità indistinta che somiglia più all'alternarsi delle immagini in un documentario naturalistico che alla realtà.

Benché il narratore cerchi «di non pensare ai massimi sistemi, di non cedere a vaghe astrazioni», a volte è costretto a farlo: «l'orbita terrestre spinge l'essere umano ad assecondare le sue inclinazioni filosofiche». ⁴³ La distanza fa sì che vedano il pianeta nella sua interezza, e che dunque siano portati «ad abbandonarsi a meditazioni profonde sulla condizione umana e cose simili». ⁴⁴ Si tratta, in altre parole, di un complesso processo di de-realizzazione, di distanziamento dalla realtà e dagli individui che la popolano, che è intrinseco al fare la guerra contemporaneo:

Si avverte un senso di *universalità*, sorvolando i continenti, osservando i confini del mondo – una curva netta, come disegnata da un compasso – e pensando che appena dietro

⁴² DELILLO 2013: 27. Sul racconto si veda anche COKER, 2002: 160-161.

⁴³ DELILLO 2013: 28.

⁴⁴ *Ibidem*.

l'orizzonte c'è il crepuscolo dell'Atlantico, ci sono i sedimenti fluviali e le foreste di alghe, una catena di isole che brilla nel mare scuro.⁴⁵

Questo senso di universalità è lo stesso che traspare nella nuova simbologia bellica della globalità, nella comparsa di globi terrestri e reticolati di paralleli e meridiani nelle insegne degli eserciti imperiali: la guerra si è fatta senza confini, il potere è pronto a proiettarsi ovunque.

Conseguentemente, per i protagonisti, la Terra sotto di loro non è uno spazio reale, ma «solo paesaggi»; la loro vita nella stazione, per converso, ben lungi dal rappresentare l'eccezionalità dello stato bellico, li rende «due coinquilini che si trovano in una contingenza improbabile».⁴⁶ La distanza annienta la guerra: si può persino essere felici, o dire di esserlo, come se non ci si trovasse in guerra affatto. Il guerriero occidentale contemporaneo è un guerriero per cui non esiste la linea del fronte, ma che vive lo sforzo bellico da migliaia di chilometri di distanza, sospeso in un vuoto che nel racconto è quello siderale ma nella realtà è quello digitale. Come ha scritto Christopher Coker, Vollmer è la figura del guerriero contemporaneo: uno privo di emozioni, distaccato dalla realtà bellica, incapace di isolare chiaramente lo scopo delle proprie azioni.⁴⁷

L'altro aspetto cruciale è che da questo racconto di guerra mancano completamente le armi. Non è un caso che lo scopo principale della missione sia «racogliere informazioni»: «seguendo tranquilli la nostra orbita riusciamo a penetrare nell'intimo delle attività superficiali di luoghi dove nessuno è mai stato prima».⁴⁸ E tuttavia, l'occhio che guarda a queste truppe è disumanizzato, i dettagli che si affollano nel racconto del narratore non fanno vedere nulla di umano, ma semmai una sequela di elementi lontanissimi tra loro, capaci di assommarsi a un significato solo nella computazione elettronica, non nell'esperienza individuale: «C'è una massa di stratocumoli verso il mare. Bagliore del sole e corrente litoranea. Vedo fioriture di plancton in un blu di Persia così intenso da sembrare un'estasi animale [...]. Man mano che le caratteristiche superficiali si dispiegano io le enu-

⁴⁵ *Ibidem.*

⁴⁶ *Ibidem.*

⁴⁷ COKER 2014: 21-23.

⁴⁸ DELILLO 2013: 27-28.

mero ad alta voce». ⁴⁹ In questa raccolta di dati e informazioni l'occhio umano si perde, sostituito da quello della macchina, e con esso si perde la capacità di dare senso al mondo; nell'atto bellico contemporaneo, la guerra può dunque non apparire più come quel momento di eccezionalità che abbiamo illustrato all'inizio di questo contributo, bensì un "momento di umanità", una routine noiosa per tecnici che si avvicinano a macchine che li separano, anziché avvicinarli, dal significato dell'esperienza.

Queste pagine hanno offerto una riflessione senz'altro rapsodica sul tema delle armi nel racconto bellico contemporaneo: eppure ritengo di avere individuato alcuni nuclei da cui potrebbe essere condotta un'analisi più ampia. Il conflitto contemporaneo è profondamente diverso rispetto alle modalità della guerra moderna e premoderna, e questo lo ha reso progressivamente più difficile da raccontare: o meglio, raccontare con successo una guerra contemporanea significa, come in DeLillo, confrontarsi con la noia, la routine e l'inerzia, la mancanza di significato invece della pregnanza del momento culminante. Contro questa realtà le forme dell'immaginazione mettono in atto una serie di processi compensativi, ora attraverso uno sforzo immaginativo (quello del fantasy e di manga e anime), ora spostando il focus del racconto della guerra dal guerriero alla vittima. In questo contesto si situa anche la scomparsa delle armi dal racconto, o meglio la loro sostituzione con armi che non hanno più i connotati di quelli dell'epica tradizionale. Nel panorama confuso e in evoluzione della narrativa contemporanea, queste tendenze mi sembrano perdurare.

⁴⁹ Ivi: 36.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA PRIMARIA

DELILLO 2013 = Don DeLillo, *L'angelo Esmeralda*, trad. it. di Federica Aceto, Torino, Einaudi, 2013 (ed. or. New York, Scribner, 2011).

BIBLIOGRAFIA SECONDARIA

ANTICHI - DONGHI - PREVITALI 2025 = Samuel Antichi - Lorenzo Donghi - Giuseppe Previtali, *Introduzione. Guardare i conflitti del XXI secolo: immagini, sguardi, retoriche*, in *Re-immaginare la guerra. Rimediazioni audiovisive dei conflitti contemporanei*, a cura di Samuel Antichi - Lorenzo Donghi - Giuseppe Previtali, Cosenza, Luigi Pellegrini Editore, 2025.

BARBIERI 2021 = Alvaro Barbieri, *Vivere per morire o morire per vivere: l'archetipo della morte precoce nelle tradizioni eroiche*, in «AOQU», II, 1 (2021), 75-91.

BAUDRILLARD 1993 = Jean Baudrillard, *L'illusione della fine o lo sciopero degli eventi*, trad. it. di Alessandro Serra, Milano, Anabasi, 1993 (ed. or. Paris, Éditions Galilée, 1992).

BAUDRILLARD 1995 = Jean Baudrillard, *The Gulf War Did Not Take Place*, trad. ing. Paul Patton, Bloomington, Indiana University press, 1995 (ed. or. Paris, Éditions Galilée, 1991).

CHAMAYOU 2014 = Grégoire Chamayou, *Teoria del drone. Principi filosofici del diritto di uccidere*, trad. it. di Marcello Tarì, Bologna, DeriveApprodi, 2014 (ed. or. Paris, La Fabrique Éditions, 2013).

COKER 2001 = Christopher Coker, *Humane Warfare*, New York, Routledge, 2001.

COKER 2002 = Christopher Coker, *Waging War Without Warriors? The Changing Culture of Military Conflict*, Boulder, CO, Lynne Rienner Publishers, 2002.

- COKER 2004 = Christopher Coker, *The Future of War. The Re-enchantment of War in the Twenty-First Century*, Hoboken, NJ, Blackwell, 2004.
- COKER 2007 = Christopher Coker, *The Warrior Ethos. Military Culture and the War on Terror*, New York, Routledge, 2007.
- COKER 2008 = Christopher Coker, *Ethics and War in the 21st Century*, New York, Routledge, 2008.
- COKER 2014 = Christopher Coker, *Men at War. What Fiction Tells Us About Conflict, from The Iliad to Catch-22*, Oxford, Oxford University Press, 2014.
- CREVELD 2013 = Martin van Creveld, *Wargames. From Gladiators to Gigabytes*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013.
- GIGLIOLI 2014 = Daniele Giglioli, *Critica della vittima*, Milano, Nottetempo, 2014.
- GRAY 1997 = Chris Ables Gray, *Postmodern War. The New Politics of Conflict*, New York, The Guilford Press, 1997.
- HIRSCH 2012 = Marianne Hirsch, *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*, New York, Columbia University Press, 2012.
- JENKINS 2006 = Henry Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006.
- KALDOR 2012 = Mary Kaldor, *Old and New Wars. Organised Violence in a Global Era*, Cambridge, Polity, 2012.
- KALDOR - KARL - SAID 2007 = Mary Kaldor - Terry Lynn Karl - Yahia Said, *Introduction*, in *Oil Wars*, ed. by Mary Kaldor - Terry Lynn Karl - Yahia Said, London, Pluto Press, 2007.
- MALVESTIO 2021 = Marco Malvestio, *The Conflict Revisited. The Second World War in Post-Postmodern Fiction*, Oxford, Peter Lang, 2021.
- MITCHELL 2011 = W.J.T. Mitchell, *Cloning War. The War of Images, 9/11 to the Present*, Chicago, The University of Chicago Press, 2011.
- MUNK 2023 = Tine Munk, *Memetic War. Online Resistance in Ukraine*, New York, Routledge, 2023.
- NAPIER 2005 = Susan J. Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Londra, Palgrave, 2005.

PREVITALI 2020 = Giuseppe Previtali, *L'ultimo tabù. Filmare la morte fra spettacolarizzazione e politica dello sguardo*, Sesto San Giovanni, Meltemi, 2020.

SCURATI 2025 = Antonio Scurati, *Dove sono ormai i guerrieri d'Europa?*, in «La Repubblica», 4 marzo 2025.

WATLING 2024 = Jack Watling, *The Arms of the Future. Technology and Close Combat in the Twenty-First Century*, Londra, Bloomsbury Academic, 2024.