La guerra e la battaglia : tra seduzione e morte

Autor(en): **Imberti, Marika**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Rivista militare della Svizzera italiana**

Band (Jahr): **76 (2004)**

Heft 6

PDF erstellt am: **27.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-283735

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

La guerra e la battaglia: tra seduzione e morte

Marika Imberti, USI master in scienze della comunicazione, major in formazione

L'immagine mitica della guerra

Il paradigma culturale in cui si coniugano guerra e visione(ovvero come la guerra è rappresentata nell'immaginario collettivo) si è modificato nel corso dei secoli. L'analisi di narrazioni che vertono su temi di guerra ne mostrano l'evoluzione.

Noi (occidente) pensiamo alla guerra come al momento decisivo, nel quale le controversie trovano finalmente risoluzione, dove il singolo ha l'opportunità di emergere e nel quale la vicenda umana trova il proprio senso entrando a far parte di un racconto memorabile. Così facendo, la visibilità fornisce alla guerra il criterio della sua motivazione, conduzione e legittimazione.

Il connubio guerra/visione, come precedentemente detto, a subito notevoli variazioni durante le differenti epoche storiche. Questo è fortemente riscontrabile esaminando testi letterari di periodi storici diversi. Dall'epica antica, quali ad esempio gli scritti riferiti a Giulio Cesare o a Carlo Magno fino a giungere a un tipo di letteratura romanzesca che narra le gesta di cavalieri diventati celebri, come narrato da Torquato Tasso nella *Gerusalemme Liberata*. Oggigiorno, invece, siamo confrontati con il frantumarsi della capacità di "fantasticare la guerra", poiché nell'era della televisione e di internet, il rapporto guerra/visione non ha più ragione di esistere, in quanto i media ci rendono partecipi del "tutto" e del "troppo" che ci impedisce di sognare ancora.

Anche i film di guerra, hanno smarrito la loro capacità di trasportare lo spettatore in una realtà "fantastica", in quanto cercano di rappresentare sempre più fedelmente la realtà che descrivono.

Nonostante ciò, quando siamo parte di un conflitto, pretendiamo che la realtà segua esattamente le trame di un film, visto al cinema, che ci è particolarmente piaciuto.

Viviamo in una società caratterizzata da continui e repentini cambiamenti che ci porta a condurre un'esistenza dai ritmi sempre più accelerati finché gli stessi divengono, a volte, insostenibili.

L'arte militare cambia…

Anche la guerra ha subito enormi stravolgimenti dal punto di vista "dell'arte militare", non tanto per i mezzi utilizzati che sono diventati via via più performanti, quanto per il "teorico" distacco che oggi si interpone tra i combattenti. Se una volta i soldati armati di gladio[1] si trovavano a combattere a pochi centimetri l'uno dall'altro, oggi a distanza di centinaia di chilometri, e per le armi nucleari a migliaia, premendo un semplice tasto è possibile uccidere milioni di persone senza essere confrontati con la realtà della morte in guerra. Queste situazioni sono, però, prive del sentimento essenziale che viene vissuto dai combattenti sul campo di battaglia: la paura.

Per quanto ad esempio un libro possa essere estremamente descrittivo e correlato da immagini anche cruenti, raramente è in grado di riprodurre e di trasmettere al lettore le sensazioni che un essere umano prova di fronte alla paura di morire o di uccidere. Senza l'esperienza della paura, contestualizzata anche da elementi quali il rumore della battaglia, gli odori, e quant'altro riferibile ai sensi, il materiale che l'industria mediatica ci propone è una parte irrisoria ed una verità stilizzata di ciò che prova realmente il soldato al fronte.

Anche se l'utilizzo delle innovazioni tecnologiche è di estrema importanza nell'ambito di un conflitto, sono sempre i singoli militi a dover sostenere il peso maggiore dei combattimenti, ad essere coinvolti negli scontri più sanguinosi e ravvicinati con il nemico. Un esempio eclatante ed attuale è rappresentato dalla IIª Guerra del Golfo[2]. Dopo circa due settimane la guerra è stata vinta grazie agli attacchi aerei e di artiglieria, ma adesso il delicato ed ingente lavoro di "pacificazione" è affidato al soldato di terra. A questo punto entra in gioco l'addestramento del cittadino per trasformarlo in soldato, del civile che deve diventare militare senza commettere gli eccessi che lo condurrebbero alla follia e ad atti contrari al comune senso di giustizia e di rispetto nei confronti dell'integrità e della vita dei nemici[3].

L'idea della guerra, la rappresentazione mitica che il civile racchiude nel suo bagaglio culturale quando si arruola nelle forze armate è il fondamentale pre-requisito per trasformarlo in una "macchina da guerra", ed è per questo che, spesso, dalle autorità stesse sono state sponsorizzate e publicizzate le prodezze di guerra con film e documentari, come Rambo e Apocaliypse Now.

I media ci bombardano con affermazioni riguardanti i conflitti armati in corso di svolgimento, mascherando le reali cause della guerra; servendosi di fantomatiche motivazioni come ad esempio la catalogazione dei conflitti tramite stereotipi quali: guerra di religione, guerra etnica, guerra ideologica, …

Si evidenzia il parallelismo storico con ciò che i romani chiamavano *casus belli* e che era fondamentale per poter muovere contro un nemico ottenendo l'approvazione della propria popolazione. Spesso, però, le cause dello scoppio di una guerra risiedono in una forma sempre crescente di avidità e risultano essere il frutto di pianificazioni a tavolino curate nei minimi dettagli da "soggetti" che sfruttano le definizioni mitiche quali, molto esemplare oggi, guerra di religione, per assolvere ai loro interessi che nulla hanno a che vedere con il *casus belli* palesato[4].

Chris Hedges nell'opera intitolata *Il fascino oscuro della guerra*[5] descrive il potere esercitato dal mito sui singoli individui: «(…) la forza del mito è che ci permette di dare un senso al caos ed alla morte violenta. Offre una giustificazione a ciò che spesso non è altro che l'assoluta crudeltà e stupidità umana.»

Il mito quindi è lo strumento di cui ci serviamo per oltrepassare indenni, una realtà che mostra i nostri peggiori fallimenti.

La guerra vista attraverso un obiettivo fotografico

Vero è, che i due conflitti mondiali scoppiati nella prima metà del XX secolo hanno coinvolto un numero enorme di persone, tale da far sì che gli orrori e gli accadimenti dei combattimenti rimanessero impressi in ogni cittadino al termine della guerra. Il ricordo o l'espressione delle battaglie si sono modificati al termine della seconda Guerra Mondiale, quando letteratura e cinema hanno iniziato a narrare la cronaca di quei giorni fra finzione e realtà.

Nel corso del XX secolo, affiancata alla produzione cartacea, vi è anche una forte produzione cinematografica nel quale il tema della guerra riveste un'enorme importanza. La guerra è divenuta, infatti, uno dei soggetti preferiti da diversi autori e registi che hanno ricevuto il plauso del grande pubblico. Le case cinematografiche hanno ricavato notevoli profitti servendosi di stereotipi e di romanzi dai quali hanno tratto lo spunto necessario per realizzare pellicole, che ne hanno consacrato la leadership a livello mondiale. Il fascino esercitato dalla guerra e venduto attraverso le pagine di opere celebri, si spiega nel fatto che i protagonisti di questi avvenimenti storici vengono dipinti come eroi, come gli eroi di cappa e spada dei romanzi ottocenteschi. Ora l'eroe è il signor *Qualunque*, che vestendo i panni del soldato può raggiungere la gloria e quindi ricevere gli onori della sua nazione.

È facilmente immaginabile che il telespettatore posto dinnanzi ad uno schermo televisivo mostrante un combattimento intessuto da trame di patriottismo ed eroicità, venga coinvolto nel conflitto virtuale e assuma inconsciamente le caratteristiche del protagonista. Il pericolo risiede nel fatto che la guerra attraverso la fantasia o le immagini su cellulosa, possa mostrarsi molto diversa da come è in realtà; creando, quindi, un giudizio, un'opinione ed un commento del pubblico alterati.

Per l'analisi di esempi concreti mi sono basata principalmente sulla guerra del Vietnam paragonando in seguito le reazioni di allora con quelle di guerre antecedenti e posteriori[6].

La visione di due celebri film sulla guerra del Vietnam: Berretti Verdi, film con John Wayne degli anni 60 e Platoon di Oliver Stone, degli anni novanta evidenzia quanto precedentemente esposto.

Nel primo l'eroe è l'immacolato cow boy John Wayne che trasmette allo spettatore l'ideale dell'eroe classico, vincitore di tutte le battaglie; il secondo, invece, rappresenta l'eroe fragile, colui che parte per la guerra con le sue paure, i suoi dubbi e scopre che il fronte è il riflesso di un altro mondo, di un'altra vita.

Lo spettatore segue rapito entrambi i film ed in entrambi si immedesima nei personaggi principali. Personaggi dalle opposte caratteristiche, ma accomunati dal rientro a casa al termine della guerra.

Realtà mitica vs realtà corporea

Lawrence LeShan nel libro intitolato *The Psychology of War* traccia una netta distinzione tra realtà mitica e realtà corporea. La realtà corporea mostra gli avvenimenti nella loro verità più assoluta. Il soldato impegnato al fronte si rende immediatamente conto che una visione mitica del conflitto equivale a morte certa. Quando la guerra perde la sua patina mitica agli occhi del grande pubblico, la stessa ha segnato la sua fine nella sconfitta. Ancora una volta il Vietnam offre un'ottima opportunità di riflessione in merito. L'uccisione di soldati americani, giovani soldati, veniva trasmessa alle famiglie americane durante l'ora di cena aumentando il risentimento latente nell'essere umano contro la guerra ed i suoi orrori; facendo nascere, sempre più apertamente, un fronte contrario alle battaglie e accrescendo la propensione per una pace immediata. Nel concetto di guerra mitica l'uomo attribuisce agli episodi che accadono significati che questi episodi in realtà non hanno. Una terribile disfatta può essere analizzata come un indice di futura e significativa vittoria. Le caratteristiche proprie dell'essere umano vengono sradicate dalla figura dei nostri nemici, che assumono in questo modo il ruolo di oggetti demoniaci su cui riversare i sentimenti più negativi, al fine di annientarli. ■

Note

1 Il gladio era la corta spada utilizzata dai soldati romani.

2 Nell'ultimo anno si è sempre maggiormente utilizzato il termine IIª Guerra del Golfo riferito alla guerra ora in svolgimento in Iraq. La prima guerra del Golfo è il conflitto combattuto nel 1991 dall'ONU con comando americano per liberare il Kuwait occupato da Saddam Hussein.

3 Emblematico il caso della prigione di Abu Ghraib in Iraq dove i soldati americani, tra cui una donna, torturavano i prigionieri.

4 Esempio contemporaneo è la IIª Guerra del Golfo. Il *casus belli* è rappresentato dall'inosservanza delle risoluzione del Consiglio di Sicurezza dell'ONU riguardante l'ispezione per la verifica della proliferazione di armi di distruzione di massa. Armi chimiche, biologiche o nucleari. La causa reale della guerra, invece, è da ricercare nelle materie prime di cui è ricco il sottosuolo iracheno (petrolio e gas naturale), nonché della posizione strategica che occupa nel Medio Oriente. Michael Moore: Ma coma ha ridotto questo paese?

5 Chris Hedges: Il fascino oscuro della guerra, p. 25.

6 Karnow Stanley: Storia della guerra del Vietnam.