

Dal mito all'hashtag: la persistenza estetica della guerra tra narrazione, immagine e partecipazione digitale

Analisi comparativa dell'estetizzazione del conflitto tra mito, cinema e media digitali

Maria Pia Casula

m.casula55@outlook.it

Independent Researcher



189

Abstract

From Myth to Hashtag: The Aesthetic Persistence of War Between Narration, Image and Digital Participation.

This article examines how the aestheticization of war transforms across media, and what political work it performs in each context. Through comparative, semiotic analysis of three cases Homeric epic, Hollywood war cinema, and Zelensky's digital communication in the Russo-Ukrainian war the study asks not whether war is aestheticized, but how aesthetic strategies adapt to audiences, technologies, and power. The framework draws on Barthes's semiotics, Virilio and Debord's media theory, and Durand's theory of the imaginary. Aestheticization emerges as an adaptable cultural repertoire rather than a fixed structure: each medium reshapes inherited schemas of heroism to its moment. The article extends this to AI-generated representations, a phase where conflict is both more distant, artificially constructed, and more immediate, sensorially immersive. War's aesthetic appeal is not timeless but a cultural language needing renewal, with implications for the normalization of violence.

Keywords

Aesthetics of War | Myth | Cinema | Digital Media | Artificial intelligence

La guerra e l'eros sono le due fonti di
illusione tra gli uomini e la loro mescolanza è
la loro più grande impurità.

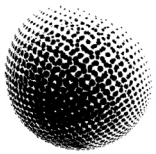
Simon Weil (1941-42)

Questo articolo affronta la seguente domanda di ricerca: come si trasforma l'estetizzazione della guerra passando da una forma mediatica all'altra, e cosa cambia in questo passaggio? Gli studiosi di questo argomento hanno da tempo osservato che la guerra raramente è rappresentata in modo neutrale; viene inquadrata, glorificata e le viene attribuito significato attraverso la narrazione e l'immagine. Ma osservare questo schema attraverso le epoche ci dice poco su come funzioni realmente. Le domande più interessanti si celano sotto la superficie: l'estetizzazione funziona diversamente in un'epopea orale rispetto a un film hollywoodiano?

Cosa cambia quando il pubblico può rispondere condividere e partecipare? E cosa rivelano queste trasformazioni sul rapporto tra estetica, politica e violenza in ogni epoca? Questo studio incorpora un'analisi comparativa e semiotica di tre contesti: epica omerica, cinema di guerra e comunicazione digitale contemporanea. La domanda centrale non è quindi se la guerra venga estetizzata, ma perché ogni epoca abbia bisogno di una propria versione di questa estetizzazione, e cosa questa necessità riveli sui rapporti di potere, consenso e violenza in ciascun contesto storico. I casi sono stati selezionati non perché dimostrino una tesi predeterminata, ma perché ciascuno rappresenta storicamente una modalità dominante di rappresentazione della guerra nella sua epoca, permettendoci di tracciare sia continuità che rotture. Trattando l'estetizzazione come un problema piuttosto che come una premessa, l'articolo mira a fornire una comprensione non solo che la guerra persiste come linguaggio culturale, ma di come quella lingua cambi quando deve parlare a pubblici diversi attraverso mezzi differenti. Infine, il caso Zelensky funge da esempio illustrativo dell'articolo, mostrando come codici epici e cinematografici vengano riattivati nella comunicazione politica digitale contemporanea. Lo studio identifica inoltre una nuova fase nella storia di questa estetizzazione: quella dell'intelligenza artificiale generativa, in cui il conflitto diventa simultaneamente più distante, perché artificialmente costruito, e più vicino, perché sensorialmente immersivo, una condizione in cui il dubbio sull'autenticità non interrompe l'effetto estetico, ma lo accompagna e lo normalizza. In termini di struttura, l'articolo analizza prima la dimensione epica del conflitto, poi esamina la rappresentazione cinematografica della guerra e infine si concentra sulle forme contemporanee di estetizzazione attraverso i media digitali.

1. Quadro teorico

Per approfondire la questione centrale, l'articolo si basa su tre tradizioni teoriche interconnesse. Innanzitutto, la teoria semiotica, in particolare il lavoro di Roland



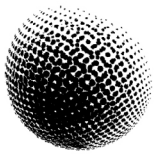
Barthes sul mito come discorso depoliticizzato, fornisce strumenti per comprendere come immagini e narrazioni trasformino eventi violenti in storie naturalizzate, apparentemente inevitabili (Huppertz, 2011). Quando la morte di un soldato diventa "sacrificio" o un attentato diventa "azione eroica", il significato non viene scoperto ma costruito, e la semiotica aiuta a spiegare come funziona questa costruzione. In secondo luogo, la teoria dei media critici, in particolare il lavoro di Paul Virilio sulla "logistica della percezione" e il concetto di spettacolo di Guy Debord, illumina come la visione stessa diventi un luogo di potere (Virilio, 1989; Debord, 2024). L'intuizione di Virilio che la guerra moderna riguarda tanto il vedere e l'essere visti quanto il combattimento fisico parla direttamente alla dimensione estetica che questo articolo traccia. Terzo, la teoria culturale sul mito e l'immaginario, attingendo alla comprensione di Gilbert Durand del mito come forza strutturante nella creazione collettiva del significato, collega le rappresentazioni contemporanee a schemi simbolici più profondi che precedono e sopravvivono a qualsiasi singolo mezzo (Durand, 1993). Queste tre lenti, usate insieme, permettono all'analisi di andare oltre la semplice osservazione. Le sezioni seguenti utilizzano questo quadro per esaminare i media epici, cinematografici e digitali non come oggetti separati, ma come luoghi in cui queste dinamiche interagiscono, mutano e rivelano qualcosa sul rapporto tra estetica, potere e violenza.

2. Metodologia di ricerca

191

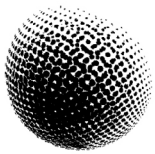
Questo articolo adotta un approccio comparativo e semiotico all'analisi visiva, attingendo a quadri consolidati per la ricerca di materiali visivi (Rose, 2022; Aiello, 2020). La prospettiva comparativa consente l'identificazione di continuità e rotture tra diversi contesti storici e mediatici, seguendo modelli di analisi comparativa dei media (Bros e Gatica-Perez, 2025). L'approccio semiotico si concentra su come il significato venga costruito attraverso immagini, linguaggio e simboli, impiegando strumenti provenienti dalla semiotica applicata (Siqueira e Braga, 2025) per esaminare i processi attraverso cui l'immaginario di guerra modella la percezione collettiva. L'analisi prosegue attraverso una lettura attenta di testi selezionati: l'Iliade come epica fondamentale, i principali film di guerra di Hollywood, con particolare attenzione a Top Gun come esempio cinematografico paradigmatico, e i contenuti Instagram di Zelensky insieme alla comunicazione digitale della NATO come casi contemporanei. I casi sono trattati con livelli di dettaglio differenti: l'epica omerica e il cinema fungono da contesti storici e teorici, mentre la comunicazione digitale di Zelensky e della NATO costituisce il nucleo analitico più ravvicinato. Questa asimmetria è intenzionale: i primi due casi forniscono il quadro comparativo, il terzo ne verifica l'applicazione nel presente.

3. Il richiamo psicologico della guerra: perché il conflitto affascina



Prima di esaminare forme mediatiche specifiche, questa sezione stabilisce le basi concettuali. Cosa intendiamo per "estetizzazione" della guerra, e perché il conflitto ha storicamente esercitato un'attrazione simbolica così potente? Quali strumenti ci aiutano ad analizzare come l'estetizzazione funzioni non solo come decorazione, ma come meccanismo per costruire significato e consenso? E come funzionano il mito e l'immaginario come strutture sottostanti che persistono attraverso diversi media?

L'estetizzazione significa che la guerra raramente è stata percepita solo come distruttiva e tragica; accanto all'orrore, è stata spesso inquadrata come significativa, nobile o addirittura bella. Questa ambivalenza è stata evidenziata da diversi studiosi. Alessandro Baricco, nella sua rielaborazione dell'Iliade, afferma che la guerra può apparire affascinante e persino bella (Tramma, 2007). L'Iliade non si limita a raccontare la distruzione; eleva il conflitto a monumento letterario e simbolico che celebra le dimensioni eroiche e sacre della guerra. Secondo Baricco, l'Iliade è un'opera che "canta di un'umanità combattiva", destinata a durare proprio perché continua a esprimere "la bellezza solenne e l'emozione irrimediabile che la guerra è stata, e sarà sempre" (Baricco, 2004). Questa visione della guerra come qualcosa di bello piuttosto che semplicemente distruttivo non era unica del pubblico di Omero. Influenzò il modo in cui intere civiltà hanno inteso il conflitto. Nel mondo antico, la guerra rappresentava un'esperienza di intensità assoluta che rompeva la monotonia della vita quotidiana. Nonostante la sua natura infernale, la guerra appariva bella nella misura in cui trasformava l'esistenza ordinaria in una condizione eccezionale segnata dall'eroismo e dalla promessa di immortalità simbolica. Quando Ettore dichiara: "Sempre tra i primi a combattere, dove cadono gli eroi, lì mi troverai" (Iliade, VI, 441-442), racchiude il nucleo tragico ed estetico della guerra: la ricerca della gloria che trascende la paura della morte. La fascinazione per la guerra deriva non solo dalla violenza stessa, ma dalle narrazioni che la trasformano in mito. Come osserva Umberto Galimberti, la guerra spesso offre una nobile ragione per vivere a chi lotta per trovare uno scopo (Galimberti, 2003). La guerra può quindi funzionare come un dispositivo simbolico che riempie un vuoto esistenziale, fornendo direzione e giustificazione per l'azione. Chris Hedges descrive la guerra come una potente droga che produce dipendenza psicologica offrendo significato, appartenenza e un senso illusorio di elevazione morale (Hedges, 2002). In questo contesto, la guerra diventa un meccanismo di redenzione simbolica: fornisce struttura narrativa, scopo collettivo e un'esperienza di completezza raramente presente nella vita ordinaria. Ma questa dimensione psicologica, sebbene potente, è solo una parte della storia. Cosa succede quando la fascinazione individuale incontra la politica collettiva? Questa attrazione psicologica ha scopi politici concreti. Quando la guerra viene presentata come eroica o esteticamente coinvolgente, la violenza diventa leggibile, persino giustificabile. Il registro estetico non decora semplicemente il conflitto; riorganizza il modo in cui ci relazioniamo. Il significato non è mai neutro; esso indirizza l'attenzione, plasma le risposte emotive e influenza quali azioni sembrano ragionevoli o impensabili. È qui che l'estetizzazione rivela la sua funzione politica: trasformando la distruzione in narrazione, la sofferenza in sacrificio e la morte in gloria, costruisce il consenso. Il fascino descritto da Hedges diventa, in pratica, un meccanismo attraverso cui le società accettano ciò che altrimenti sarebbe insopportabile. Questa logica politica

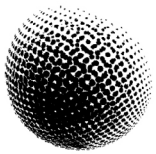


trasforma non solo il modo in cui vediamo la guerra, ma anche come la viviamo come qualcosa di separato dalla vita ordinaria. La guerra assume caratteristiche di evento liminale, uno spazio eccezionale dove i confini morali e civili sono temporaneamente sospesi. Autorizza la trasgressione, legittimando atti di violenza che altrimenti sarebbero proibiti. L'Iliade rimane non solo una poesia di violenza, ma una profonda riflessione sulla bellezza, la verità e l'esistenza umana nel suo modo più estremo. Quando Elena afferma: "Zeus ci impose un destino molto triste, affinché anche in futuro saremo famosi tra gli uomini a venire" (Iliade, VI, 357-358), rivela il legame tra mito, memoria e lingua. Il mito continua a collegare la guerra al significato anche nei contesti contemporanei. La guerra sopravvive non solo come realtà storica ma anche come forma narrativa, plasmando l'immaginazione collettiva e trasformando la violenza in linguaggio, memoria e identità in diversi contesti. L'estetizzazione eroica nell'epica orale non era ornamento, ma necessità politica: in società aristocratiche senza stato centralizzato, la glorificazione del guerriero costruiva gerarchie di legittimità e coesione collettiva attraverso la memoria condivisa. Non era quindi il poeta a scegliere di celebrare la guerra: era la struttura sociale a richiedere quella celebrazione come condizione della propria riproduzione.

La domanda non è allora solo come l'Iliade estetizzi la guerra, ma perché questa forma estetica, e non un'altra, si sia imposta come dominante in quel contesto. La risposta rinvia alla struttura aristocratica della società greca arcaica, in cui la gloria militare era il principale meccanismo di differenziazione sociale legittimo in assenza di istituzioni centralizzate. Questi esempi servono a mostrare che la fascinazione psicologica per la guerra non è mai separata dalle narrazioni che la alimentano. La sezione seguente introduce un quadro per comprendere come l'estetizzazione opera a livello di emozione e valore.

4. Strumenti analitici: ethos, pathos, adrenalina e la logica della glorificazione

La guerra, una volta vissuta, sopravvive attraverso il linguaggio, le immagini e le rappresentazioni simboliche. All'interno di questo contesto, emergono le componenti emotive di ethos, pathos e adrenalina, che costituiscono il nucleo antropologico ed estetico della fascinazione per la guerra. *L'ethos* si riferisce a valori associati al comportamento eroico, al coraggio, all'onore, alla lealtà e al sacrificio che plasmano il quadro morale attraverso cui il conflitto viene narrato e legittimato. *Il pathos* rappresenta la dimensione emotiva della guerra: paura, perdita, compassione, tragedia. Attraverso il pathos, la violenza viene elevata al sublime, trasformando la sofferenza in un'esperienza significativa. L'adrenalina completa la triade come intensificatore fisiologico del combattimento, amplificando la percezione e generando vitalità aumentata. Nonostante la trasformazione estetica, la realtà vissuta della guerra rimane segnata da devastazione e traumi. Eppure, nelle rappresentazioni pubbliche dominanti, dalle commemorazioni ufficiali ai media popolari, questa realtà è sistematicamente oscurata da processi di semplificazione, glorificazione e ricostruzione simbolica (UIA, s.d.). Questi processi rimodellano la

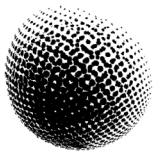


memoria per produrre narrazioni socialmente accettabili e politicamente funzionali. La violenza diventa spettacolo; la distruzione viene riformulata come necessità morale, dovere patriottico o sacrificio sacro. Concetti come "guerra santa" o "morte utile" esemplificano questa riformulazione simbolica (Mileschi, 2003).

La glorificazione consiste nell'attribuire onore a eventi che possono essere tragici o distruttivi (Merriam-Webster, s.d.). Powell (2014) descrive la glorificazione come la costruzione deliberata di immagini positive che nascondono la sofferenza, abbellendo la realtà e omettendo gli aspetti più inquietanti. Attraverso la rappresentazione selettiva, il dolore individuale viene cancellato e la distruzione di massa normalizzata. All'interno di questo quadro simbolico, la guerra diventa una struttura narrativa mitica. Ciò che si perde in questo processo non è casuale; è questo il punto. Questa cancellazione non è innocente. Quando il dolore individuale scompare, qualcosa di essenziale si perde: la capacità di registrare la guerra come tragedia piuttosto che come spettacolo. La madre in lutto, il corpo mutilato, il bambino silenziato, queste figure turbano la figura eroica. L'estetizzazione funziona liberando il quadro da tutto ciò che potrebbe interrompere ammirazione o consenso. Ecco perché la triade ethos/pathos/adrenalina conta politicamente: seleziona quali emozioni contano. Il coraggio rimane; il lutto è oscurato. L'eccitazione rimane; l'orrore è tagliato. Il quadro che rende la guerra bella la rende anche sopportabile, e la sopportabilità è di per sé un lavoro politico. Questo schema non è nuovo. Ha plasmato la rappresentazione bellica per secoli. La continuità di questa logica estetica attraverso le epoche suggerisce che la glorificazione non sia un'anomalia, ma una strategia culturale ricorrente, sebbene mai l'unica e sempre contestata da contro-narrazioni. Questo porta alla nostra domanda centrale: l'esaltazione estetica della guerra evidente nelle tradizioni mitologiche continua a operare nelle rappresentazioni mediatiche contemporanee? Ma perché questi schemi persistono così ostinatamente attraverso le diverse epoche? La risposta risiede in qualcosa di più profondo dei media o della politica: il substrato mitologico che plasma il modo in cui le culture immaginano il conflitto. Le due spiegazioni non si escludono: il substrato mitologico fornisce il repertorio simbolico disponibile, le strutture di potere selezionano quale attivare e in quale forma.

5. Il substrato mitologico: perché i modelli persistono

Sebbene l'articolo metta in evidenza il rapporto tra l'uomo e la sfera delle immagini, concentrarsi principalmente su una lettura semiotica non può ignorare una riflessione sull'immaginario che permette a immagini, cinema, parole e mito di esercitare il loro potere simbolico. Quando pensiamo a guerra, azione o eroismo, il pensiero tende a tradursi spontaneamente in immagini: evocare valore si riferisce alla figura mitica di Achille (Arendt, 1958), mentre il cinema contemporaneo realizza le stesse immagini attraverso personaggi armati che ne riproducono le caratteristiche fondamentali. Le immagini, in questo senso, non si limitano a rappresentare la realtà, ma la attraversano e continuano ad agire nel tempo. In questa prospettiva, il mito assume un ruolo centrale nell'immaginazione. Come



osserva Gilbert Durand, non si tratta di una semplice finzione, ma di una struttura simbolica non riducibile, che funge da specchio e autoritratto della realtà, coinvolgendo il soggetto insieme ai segni attraverso cui interpreta il mondo (Durand, 1993). Il mito è una fonte creativa fondamentale nella costruzione del significato, poiché collega l'individuo e la dimensione collettiva, spesso dando forma a quello che appare come un orizzonte condiviso di significati, sebbene sempre parzialmente, selettivamente e da particolari posizioni culturali.

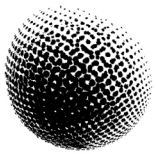
Questo potere simbolico, tuttavia, ha entrambi i sensi. Gli stessi miti che danno significato possono anche accecare. Proprio grazie alla sua forza generativa, il mito può alimentare processi di esaltazione che, nel caso delle immagini di guerra, tendono a semplificare la realtà attraverso chiare opposizioni amico e nemico, bene e male, oscurando altre dimensioni dell'esperienza, come la paura o la vulnerabilità.

L'immaginario di guerra, tuttavia, non si limita a una singola rappresentazione o simbolo; è articolato attraverso una pluralità di forme che attraversano mito, cinema e media contemporanei, spesso competendo tra loro per visibilità e legittimità. Non cambia con il cambiamento dei dispositivi, ma viene riarticolato mantenendo una grammatica simbolica riconoscibile, come dimostrano gli studi sulle culture della guerra e della pace (Boulding, 2000). In termini durandiani, le rappresentazioni della guerra analizzate appartengono sistematicamente al regime diurno dell'immaginario: la struttura eroica che contrappone luce e buio, eroe e nemico, sacrificio e gloria, si riproduce dall'epica omerica al cinema hollywoodiano fino alla comunicazione digitale di Zelensky. Ciò che cambia non è la struttura profonda, che Durand definirebbe invariante antropologica, ma il dispositivo attraverso cui viene attualizzata in ogni epoca (Durand, 1993). Rendere visibili queste dinamiche richiede un'analisi attenta. Ecco perché è necessaria una decostruzione semiotica delle rappresentazioni: analizzare immagini, narrazioni e linguaggi rende visibile il modo in cui le immagini della guerra continuano a produrre significato e consenso.

Questa operazione non mira a negare il potere simbolico del mito, ma a problematizzarlo, aprendo spazio a immaginari alternativi non basati sull'esaltazione del conflitto. Il mito fornisce la struttura profonda, ma ha bisogno di un mezzo per diventare visibile. Nel corso della storia, l'arte è stata quel mezzo.

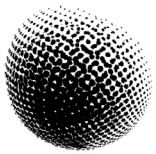
6. La guerra come rappresentazione estetica: dall'avanguardia alla società dello spettacolo

L'analisi ora si concentra su forme mediatiche specifiche. La questione non è semplicemente se la guerra venga estetizzata attraverso le epoche; numerose prove suggeriscono che lo sia, ma come il registro estetico si trasformi passando da un mezzo all'altro. Cosa rende possibile il cinema che la poesia orale non potrebbe? Cosa cambia quando l'immaginario di guerra entra nello spazio partecipativo dei social media? E cosa rivelano queste trasformazioni sul rapporto tra estetica, potere



e violenza in ogni momento storico? Le seguenti sottosezioni tracciano questa traiettoria attraverso tre casi paradigmatici: la celebrazione esplicita della guerra nell'avanguardia, gli spettacoli immersivi del cinema e la logica partecipativa delle piattaforme digitali. Ognuno rappresenta non solo una nuova tecnologia, ma una nuova relazione tra immagine e pubblico, e con essa nuove possibilità su come la guerra possa essere resa significativa, seducente e politicamente utile. L'estetizzazione della guerra trova espressione persistente nell'arte, che storicamente ha plasmato il modo in cui i conflitti vengono interpretati simbolicamente tra culture e periodi. La rappresentazione artistica attiva processi di riflessione e riconoscimento che funzionano come ponte tra l'esperienza vissuta e la sua rappresentabilità (Boccalon, 2025). La guerra appare come una costante antropologica: sebbene le sue forme e tecnologie si evolvano, la sua rappresentazione simbolica occupa un posto centrale nell'immaginario culturale. Nella società contemporanea, caratterizzata dalla simulazione e circolazione delle immagini, la guerra è concepita e comunicata principalmente attraverso la rappresentazione mediatica. Il conflitto si riduce progressivamente a immagine, segno e spettacolo, costruito attraverso una messa in scena mediatica attenta che ne amplifica la dimensione spettacolare (Caputo, 2022). La cultura di massa trasforma eventi violenti in narrazioni emotive. La tragedia diventa una narrazione visiva; il conflitto diventa comprensibile attraverso codici estetici che privilegiano impatto, immediatezza e riconoscibilità. Questa codificazione estetica trova espressione paradigmatica nei movimenti d'avanguardia dei primi del Novecento, in particolare nel Futurismo, che definiva la guerra come "l'igiene del mondo." La guerra non era più percepita come annientamento, ma come manifestazione del potere tecnologico e della vitalità collettiva. Il fascismo, in seguito, assorbì e radicalizzò questa visione, trasformando la guerra in un'esperienza estetica totale e in un'esaltazione sensoriale dell'azione, della velocità e della distruzione (Marinetti, 1915; Caputo, 2022).

La guerra divenne sia un ritorno a condizioni primitive sia un'estetica tragica del vivere e morire, dove la violenza veniva celebrata come forza creativa. Questa esplicita glorificazione non svanì quando i suoi sostenitori politici caddero. Semplicemente trovò nuove forme. Il passaggio dal futurismo al dopoguerra mostra che l'estetizzazione della guerra non dipende da un regime politico specifico, ma risponde a un bisogno strutturale delle società moderne: dare alla violenza collettiva una forma simbolica che la renda non solo sopportabile, ma desiderabile. Sebbene i regimi politici e i movimenti artistici che esplicitamente glorificavano la guerra siano scomparsi dopo la Seconda Guerra Mondiale, l'estetizzazione del conflitto non è scomparsa. Ha assunto nuove forme adattate agli ambienti mediatici contemporanei. L'apparato militare moderno non è più dotato solo di armi, ma di informazioni, immagini e intelligenza visiva, che Paul Virilio descrisse come "logistica della percezione" (Virilio, 1989). La guerra passa da un fenomeno prevalentemente fisico a fenomeno governato visivamente dai media attraverso strategie di visibilità e invisibilità. Le immagini televisive della guerra in Iraq del 2003 esemplificano questo cambiamento: eventi reali si sono trasformati in uno spettacolo mediatico continuo in cui narrazioni etiche e politiche di bene e male sono state costruite visivamente, legittimando sia il conflitto che i suoi esiti (Chouliaraki, 2006). La costruzione visiva

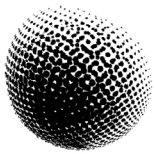


del conflitto non era quindi un effetto collaterale della copertura mediatica, ma una condizione necessaria del consenso: senza un'estetica della guerra riconoscibile e condivisibile, la mobilitazione politica sarebbe stata molto più difficile da ottenere. L'estetica della guerra si sviluppa sia come logistica che come linguaggio, intrecciando tecnologia, comunicazione e antropologia. La guerra non è più un singolo confronto, ma un fenomeno visivo e culturale stratificato, strutturato dalla persistente logica di amici e nemici. Ciò che emerge da questa evoluzione è un cambiamento fondamentale nel modo in cui la guerra viene vissuta: non come evento ma come immagine. Attraverso queste rappresentazioni, il conflitto acquisisce tratti di episodio distante, quasi romantico, entrando nella vita quotidiana come presenza mediata, sfumando i confini tra realtà e finzione (Bogdańska, 2014).

La trasformazione dell'orrore in bellezza costituisce un meccanismo centrale attraverso cui la guerra è resa accettabile, persino ammirevole. Questo processo, radicato in lunghe tradizioni culturali, riflette una risposta esteticamente orientata alla morte sul campo di battaglia e contribuisce alla costruzione di ideali militaristici basati su sacrificio, eroismo e disciplina. L'identità individuale viene progressivamente cancellata: le vittime ridotte a figure anonime, corpi senza nome o nemici disumanizzati rappresentati come oggetti piuttosto che come persone (Bogdańska, 2014). L'estetica della guerra opera come una potente forma di mediazione simbolica, rimodellando la violenza in un linguaggio visivo che sostiene il consenso collettivo e il distacco emotivo. Nessun luogo rende questa trasformazione più evidente che nel cinema, il mezzo che ha perfezionato la guerra come spettacolo.

7. Il cinema come spazio per la glorificazione e la spettacolarizzazione della guerra

Cosa rende possibile il cinema che le forme precedenti non potevano? Il cinema non è semplicemente un nuovo modo di mostrare la guerra; è un nuovo modo di viverla. Dove l'Iliade si affidava all'immaginazione degli ascoltatori per evocare la battaglia, il cinema pone le immagini direttamente davanti agli occhi. Questo passaggio dall'immaginazione allo spettacolo ha delle conseguenze. Rispetto all'epica orale, il cinema introduce una differenza cruciale: il pubblico non deve più immaginare la guerra, la vede. Questa trasformazione non è solo tecnologica, cambia il rapporto tra emozione e distanza critica, rendendo l'estetizzazione più immediata ma anche più difficile da riconoscere come costruzione. All'inizio del ventesimo secolo, la guerra subì una profonda trasformazione nella rappresentazione visiva. Durante quella che fu chiamata la "guerra della luce" (1904), emerse una nuova concezione tecnologica del conflitto attraverso armi luminose e dispositivi ottici, segnando un'epoca in cui la percezione visiva divenne parte integrante della strategia militare (Virilio, 1989). Queste innovazioni erano legate alla cronofotografia, che ricostruiva il movimento del campo di battaglia attraverso sequenze fotografiche, anticipando una nuova estetica della documentazione di guerra. Con la Prima Guerra Mondiale, questa trasformazione si intensificò. Gli eventi militari venivano filmati direttamente, trasformando la guerra in un teatro visivo dove il combattimento non

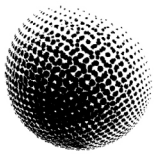


solo veniva combattuto, ma osservato, inquadrato e narrato. La visibilità e l'invisibilità divennero elementi strategici. Il ventesimo secolo diede il via alla guerra come spettacolo permanente, dove gli schermi sostituirono progressivamente il campo di battaglia fisico, rimodellando il rapporto tra percezione, potere e violenza (Virilio, 1989). Successivamente, durante la Seconda Guerra Mondiale, la rappresentazione si estese anche ai domini radiotelegrafico e audiovisivo.

L'attenzione si spostò non solo sui protagonisti narrativi, ma anche sullo spazio visivo circostante e sulla relazione simbolica tra eroe e antagonista. L'inquadratura cinematografica emerse come un elemento decisivo capace di rivelare o nascondere le dinamiche di combattimento e la narrazione ideologica. Questa evoluzione tecnologica ebbe conseguenze culturali. Il cinema non mostrava la guerra in modo diverso; ha insegnato al pubblico come sentirsi a riguardo. Il cinema divenne un potente mediatore tra l'esperienza pubblica e quella bellica, plasmando la comprensione popolare accanto al giornalismo e alla fotografia. Gli studiosi hanno dimostrato come i film di guerra rafforzino i valori eroici costruendo narrazioni volte a generare sostegno pubblico e legittimare decisioni politiche (Esmeralda Z. & Sabbar, 2017). Dopo il Vietnam e la Guerra Fredda, la necessità di interrogare le convenzioni visive delle narrazioni di guerra riemerse con rinnovata urgenza (McCosker, 2005).

La Prima Guerra del Golfo esemplifica questa evoluzione. La sua rappresentazione mediatica era caratterizzata da distanza e censura, con le immagini della sofferenza escluse per costruire un'estetica di pulizia visiva. Durante la Seconda Guerra del Golfo, le immagini di morte civile entrarono più direttamente in vista, generando una produzione cinematografica che contrastava nettamente con il servizio televisivo più dolce degli anni '90. Hollywood sottolineava la vulnerabilità fisica del combattimento, trasformando la guerra in un'esperienza visiva immersiva (McCosker, 2005). La scelta non era esteticamente neutra: spostare l'attenzione sulla vulnerabilità del soldato significava riformulare la questione politica in termini emotivi, sostituendo la domanda sulla legittimità della guerra con quella sulla solidarietà verso chi combatte. Queste scelte rappresentative si sommarono a qualcosa di più grande: l'emergere della guerra come un genere cinematografico distinto con le proprie convenzioni. Il film di guerra si affermò come un genere posizionato tra realismo e finzione, documentazione e spettacolo, con una posizione negoziata in modo diverso tra i cinema nazionali e i momenti storici. Questa ambiguità ha una doppia funzione: trasmettere autenticità costruendo al contempo la mitologia eroica. Hollywood rispose alla crescente domanda di immagini di guerra, trasformando la violenza in intrattenimento e la sofferenza in forma estetica.

Il pubblico, osservando da una distanza sicura, ha trovato nel cinema un modo per vivere la dimensione epica della guerra senza conseguenze reali. I film di propaganda avevano già plasmato la cultura del pathos durante la Prima Guerra Mondiale. La nozione di "body vision" di Rutherford Hannay descrive la modalità visiva tattile e affettiva che produce empatia e adesione emotiva (Stojanova, 2017). Gli spettatori si identificano con figure eroiche, interiorizzando narrazioni di coraggio e opposizione morale. Ma questo potere di commuovere il pubblico ha un prezzo. Il cinema di guerra hollywoodiano si sviluppa in precisi momenti di crisi del consenso,



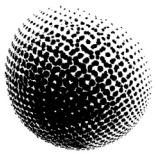
dopo il Vietnam, dopo l'11 settembre, quando lo Stato aveva bisogno di rilegittimare l'uso della forza davanti a un pubblico sempre più scettico. Questo non è casuale: non è il medium a determinare l'estetica, ma la struttura del potere in ogni epoca a selezionare quale linguaggio visivo sia più utile. L'estetica non accompagnava la politica: la produceva.

Eppure, il trattamento estetico della guerra solleva questioni etiche. Le strutture della trama, le colonne sonore e lo sviluppo dei personaggi spesso trasformano il conflitto in uno spettacolo epico dove l'eroismo prevale sull'orrore. Film come *Top Gun* (1986), *Black Hawk Down* (2001) e *Salvare il soldato Ryan* (1998) esemplificano questa logica. Attraverso colonne sonore enfatiche ed effetti sofisticati, generano esperienze sensoriali intense che desensibilizzano gli spettatori coinvolgendoli emotivamente nella glorificazione. *Top Gun* celebra paradigmaticamente il potere tecnologico e sensoriale della guerra. Scatti dinamici, fotografie saturate e colonna sonora riconoscibile si combinano per produrre immagini eroiche. La guerra è privata di conseguenze materiali, trasformata in uno spettacolo coreografato. Il corpo del pilota da combattimento diventa un'icona estetica di maestria. Come osserva Virilio, "la visione diventa un'arma": la percezione militarizzata, la guerra trasformata in totale esperienza estetica. *Top Gun* si allinea con la "società dello spettacolo" di Debord, il potere espresso attraverso l'immaginazione, rendendo la guerra non solo visibile ma anche seducente (Gök & Türker, 2024). Questo non significa che il pubblico sia passivo o ingannato. Significa piuttosto che l'estetica crea le condizioni in cui certi significati appaiono naturali e altri impensabili, rendendo la critica non impossibile, ma culturalmente più costosa. Non è irrilevante che *Top Gun* sia stato realizzato con la collaborazione diretta del Dipartimento della Difesa americano, che impose modifiche alla sceneggiatura in cambio dell'accesso alle attrezzature militari (Suid, 2002).

L'estetica eroica non era solo una scelta narrativa: era anche il prodotto di un interesse economico e istituzionale preciso, che mostra come l'estetizzazione della guerra non sia solo un fenomeno culturale ma anche economico e politico. Questo intreccio tra industria, istituzioni militari e produzione culturale costituisce una delle forze storiche che determinano quale grammatica estetica si affermi in ogni epoca. Il caso *Top Gun* non è un'anomalia: è la forma più visibile di un meccanismo che opera sistematicamente.

In ogni epoca analizzata, la grammatica estetica dominante non è emersa spontaneamente dalla cultura, ma è stata selezionata e sostenuta da interessi economici, militari e politici precisi: la struttura aristocratica greca che richiedeva la glorificazione del guerriero come condizione della propria coesione, lo Stato novecentesco che finanziava e censurava la produzione cinematografica nei momenti di crisi del consenso, l'industria dell'intrattenimento che monetizza il conflitto trasformandolo in genere di massa. Il registro estetico non galleggia sopra queste strutture: ne è il prodotto, e a sua volta le legittima. Il meccanismo è sempre lo stesso: chi controlla finanziamenti, distribuzione e accesso alle risorse determina quali rappresentazioni della guerra diventano visibili e quali restano marginali.

Il cinema funziona come un luogo cruciale dove si produce, si riproduce e si legittima la spettacolarizzazione della guerra. È qui che la guerra sopravvive come



costruzione visiva e simbolica. Un esempio lampante è rappresentato dal presidente Bush nel 2003, che si presentò vestito con una tuta da pilota e occhiali da sole, che ricordavano direttamente l'estetica di Top Gun (Boje, 2003). Il fatto che un presidente si vestisse da pilota di film non è solo anedddotico. Segnala qualcosa sul rapporto tra potere politico e cultura visiva alla fine del ventesimo secolo: la legittimità stessa era diventata cinematografica.

Governare significava apparire, e apparire significava prendere in prestito dal vocabolario visivo di cui i cittadini già si fidavano. La tuta da volo di Bush non diceva nulla sulla sua competenza come comandante in capo, ma diceva tutto sul tipo di autorità che voleva proiettare, l'autorità dell'eroe che agisce mentre gli altri osservano. Questo momento condensa una verità più ampia: quando il cinema aveva completamente sviluppato la sua estetica bellica, la leadership politica non poteva più permettersi di ignorarla. Lo spettacolo era diventato il palcoscenico su cui il potere esercitava la sua legittimità. Eppure, anche questo momento ora sembra la fine di un'epoca.

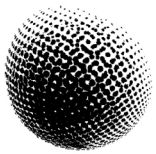
Lo schermo stava per rimpicciolirsi, e con esso il rapporto tra pubblico e immagine sarebbe cambiato di nuovo. Eppure, se il cinema offriva uno spettacolo controllato, spettatori nell'oscurità, che guardavano una narrazione finita, il passaggio ai media digitali cambia questo rapporto. Cosa cambia quando il pubblico non si limita più a guardare ma partecipa? Quando arrivano immagini di guerra tramite un feed, accompagnate da like e commenti? I codici estetici persistono, ma la funzione si trasforma. Il cinema offriva degli eroi da ammirare da lontano; le piattaforme digitali ci invitano a sentirci al loro fianco. Lo schermo diventa più piccolo, la connessione più intima, il confine tra spettatore e partecipante si sfoca.

Questo cambiamento inquadra l'analisi della comunicazione visiva di Zelensky.

Per vedere come sarà questa nuova relazione, basta osservare come un leader in tempo di guerra comunica oggi.

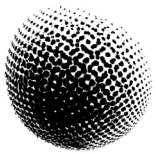
8. La costruzione estetica della guerra nel discorso visivo di Volodymyr Zelensky

All'interno di un ambiente mediatico iperconnesso, la guerra acquisisce un nuovo spazio simbolico: non più solo un evento militare o geopolitico, ma un prodotto comunicativo plasmato da media spettacolari. La domanda non è solo come Zelensky estetizzi la guerra, ma perché questa forma specifica di autenticità digitale sia diventata necessaria in questo momento storico. La risposta rinvia a una crisi strutturale della legittimità politica: in un'epoca in cui qualsiasi immagine può essere smentita in tempo reale, la spontaneità costruita diventa il registro più efficace. Se il cinema dava la guerra come spettacolo e richiedeva una sala, un proiettore e un pubblico disposto a sospendere l'incredulità, il digitale elimina queste mediazioni. L'estetizzazione non scompare: si fa più sottile, più personale e strutturalmente più difficile da mettere in discussione proprio perché sembra spontanea. Il passaggio dall'uscita cinematografica al feed Instagram non è solo un cambiamento di



piattaforma, ma un cambiamento fondamentale nel rapporto tra leader, immagine e pubblico. Esaminare la comunicazione visiva di Zelensky durante la guerra russo-ucraina offre un modo per osservare questa trasformazione. La sua immagine prende in prestito dai codici cinematografici ma fa qualcosa che il cinema non potrebbe fare: invita alla partecipazione, mette in atto l'intimità e si sviluppa in tempo reale. La questione non è se Zelensky estetizza la guerra; è chiaro che lo fa, ma che tipo di estetizzazione è questa, e cosa rivela su come il potere politico oggi opera attraverso le immagini. I due esempi che seguono sono stati scelti perché fotografano due momenti della stessa strategia: l'urgenza dell'inizio e la ritualità della resistenza consolidata. La grammatica eroica rimane la stessa, ma il registro cambia.

La guerra tra Russia e Ucraina, iniziata a febbraio 2022, rappresenta un caso emblematico di convergenza tra politica, immagine e comunicazione digitale. La strategia comunicativa di Zelensky si basa fortemente sulle piattaforme digitali, trasformando la leadership politica in una narrazione visiva globale. Instagram consente una comunicazione diretta con pubblici nazionali e internazionali. Attraverso video, immagini e messaggi, Zelensky combina informazioni, coinvolgimento emotivo e mobilitazione. I social network diventano un'estensione del campo di battaglia, dove la lotta simbolica si svolge parallelamente alle operazioni militari. Zelensky appare contemporaneamente come statista, protettore dei civili e partecipante ai rischi condivisi. Questa rappresentazione è caratterizzata da un'estetica deliberata di autenticità: abbigliamento informale, sguardo diretto e video autoregistrati trasmettono vicinanza e impegno. Col tempo, questa strategia si è evoluta da uno stile spontaneo a una più raffinata "iper-leadership", dove l'appeal emotivo e la coerenza narrativa sono accuratamente calibrati (Plazas Olmedo & López Rabadán, 2023). Queste strategie assumono una forma concreta in immagini specifiche che hanno circolato a livello globale. Un esempio paradigmatico: il video su Instagram del 25 febbraio 2022, che mostra Zelensky che cammina per le strade di Kiev con membri del governo. Il video, girato con un dispositivo amatoriale in formato paesaggio, utilizza una mediazione tecnica minima (Zelensky, 2022). Da una prospettiva semiotica, l'inquadratura ravvicinata e il tono conversazionale generano autenticità. L'illuminazione naturale notturna e l'abbigliamento militare rafforzano il codice visivo di responsabilità e resistenza. Il messaggio ripetitivo ("siamo qui", "siamo a Kiev") svolge una funzione rituale paragonabile a formule epiche. Simbolicamente, questa scena ricorda una narrazione epica. Proprio come Ettore si rivolge alla comunità dalle mura di Troia, Zelensky si posiziona davanti alla città assediata, incarnando la leadership attraverso la presenza fisica. I segni visivi, verbali e gestuali trasformano il video in un atto estetico. La presenza del leader diventa un'immagine di resistenza, rafforzando la guerra come esperienza significativa condivisa piuttosto che come evento lontano. Questo schema di leadership visiva si è solo intensificato con il proseguire della guerra. Ciò che rende questo caso teoricamente rilevante non è solo che Zelensky usi l'estetica, ogni leader lo fa, ma che lo faccia in un contesto in cui il pubblico può verificare, contraddire e riformulare le immagini in tempo reale. Questa condizione non elimina la funzione di legittimazione dell'estetica, ma la rende strutturalmente più fragile e più urgente.



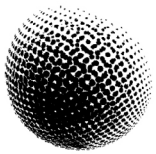
Un esempio più recente: il post di Zelensky del 12 dicembre 2024 in cui consegna medaglie ai militari, illuminato da una luce soffusa. Immagini significative lo mostrano con un telefono, che si autoregistra annunciando la riconquista territoriale. Composizione visiva, primo piano di Zelensky, abbigliamento militare, pugno alzato, enfatizzano forza, vittoria e resistenza. La comunicazione diventa epica: il conflitto rappresentato come un evento eroico, il leader emerge come simbolo di coraggio. Questo rimodella la posizione del pubblico. Quando un leader compie eroismo in tempo reale, gli spettatori guardano una storia di cui sono invitati a sentirsi parte. Il selfie con i soldati, i video notturni dalla strada, la cerimonia di premiazione filmata su telefono, ogni formato dice: sei qui con me. Questa non è la distanza del cinema, ma l'intimità del feed. E l'intimità abbassa la guardia, sostituendo la distanza critica con la vicinanza emotiva, rendendo più difficile mettere in discussione strategie o costi. Niente di tutto questo è accidentale. Ogni elemento è accuratamente orchestrato. Nonostante l'apparente semplicità, questi video sono costruiti con cura secondo i principi cinematografici. Illuminazione, movimento della macchina da presa, montaggio e sottotitoli contribuiscono a una narrazione visiva coerente che genera empatia e partecipazione (Plazas Olmedo & López Rabadán, 2023). La guerra funziona non solo come contesto comunicativo, ma anche come nucleo narrativo.

Il discorso visivo di Zelensky mobilita *ethos*, *pathos* e identificazione collettiva, trasformando la leadership politica in una mediazione estetica capace di legittimare il potere. La specificità del contesto digitale non è solo tecnologica: emerge in un'epoca in cui la legittimità politica si costruisce in tempo reale, davanti a un pubblico globale che può dissentire con un clic. L'estetizzazione digitale risponde a questa fragilità del consenso con l'intimità, la partecipazione e l'autenticità, strumenti retorici nuovi per un problema antico.

Questa fusione di autenticità, eroismo e partecipazione si discosta dalla rappresentazione cinematografica in due modi. Innanzitutto, dove il cinema offriva narrazioni finite con eroi completi, l'immagine di Zelensky si dispiega in tempo reale. In secondo luogo, le piattaforme digitali permettono ai leader di parlare direttamente, senza mediazione in studio. L'immagine sembra personale, intima, eppure questa spontaneità è essa stessa una costruzione, calibrata per produrre autenticità. Ciò che emerge è una nuova modalità di estetizzazione: prendere in prestito codici cinematografici abbandonando la distanza cinematografica, sostituire l'eroe epico con un leader accessibile, la grande narrazione con la storia che si sviluppa, lo spettacolo con il selfie. La guerra diventa non qualcosa da osservare da lontano, ma qualcosa a cui partecipare, apprezzare e condividere di volta in volta. L'Instagram di Zelensky rappresenta una versione dell'estetizzazione digitale. Ma la partecipazione alle immagini di guerra non si limita più a seguire un leader, coinvolge direttamente milioni di utenti.

9. Guerra estetizzata in un solo clic

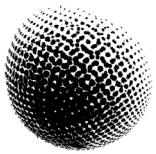
Ogni mezzo considera il pubblico in modo diverso. Gli ascoltatori dell'Iliade si radunarono per ascoltare la storia completa. Gli spettatori del cinema sedevano



nell'oscurità, guardando immagini che non potevano toccare. I social media introducono qualcos'altro: uno spazio dove la guerra non solo viene vista, ma condivisa, commentata e diffusa. Questa sezione chiede cosa cambia quando l'estetizzazione diventa partecipativa. Le piattaforme digitali trasformano gli individui in testimoni permanenti, coinvolti nella continua circolazione del conflitto. La guerra diventa una costruzione simbolica condivisa: un'esperienza che sfuma il confine tra realtà e rappresentazione, anche se la confusione non è mai totale, la violenza materiale interrompe continuamente il quadro digitale. La glorificazione si adatta ai ritmi della comunicazione digitale. Attraverso immagini, brevi video e formati testuali, la guerra viene narrata secondo codici di immediatezza e impatto emotivo che caratterizzano i social network. Instagram, X e TikTok amplificano la dimensione spettacolare, favorendo rappresentazioni visivamente suggestive facilmente condivisibili e che generano un'identificazione rapida. Gli algoritmi delle piattaforme premiano i contenuti ad alto impatto emotivo, selezionando quale immagine della guerra circola e quale scompare, si tratta della stessa logica del Dipartimento della Difesa con Top Gun, ma gestita da interessi commerciali anziché militari. Un esempio rivelatore: il tweet della NATO del 23 febbraio 2023, che si riferisce al conflitto russo-ucraino: "L'Ucraina ospita una delle grandi epopee di questo secolo" (NATO, 23 febbraio 2023). Il termine "epopea", tradizionalmente associato alla poesia eroica, reintroduce un quadro narrativo classico all'interno di un contesto digitale.

Il conflitto è presentato come una storia di eroismo e chiarezza morale, riecheggiando il mito pur adottando la brevità del linguaggio dei social media. Il tweet richiama personaggi della cultura popolare: "Siamo Harry Potter e William Wallace, Inna V e Han Solo; stiamo scappando da Shawshank e facendo esplodere la Morte Nera; stiamo combattendo con Yarkon Hen e sfidando Thanos." Questa strategia intertestuale fonde la comunicazione politica con universi fittizi familiari a un pubblico globale. Questo riferimento giocoso alla cultura popolare ha implicazioni serie. La guerra viene tradotta in una costellazione narrativa di eroi e antagonisti riconoscibili, dove la sofferenza e l'ambiguità morale sono relegate sullo sfondo. Questa cancellazione non è neutra. Quando il conflitto viene narrato attraverso il linguaggio di Harry Potter e Star Wars, la complessità svanisce. Non c'è spazio per civili intrappolati tra fronti, soldati che sono anche vittime o soluzioni politiche che richiedono compromesso. La struttura eroica richiede linee chiare, e linee chiare producono nemici chiari.

Questo è il pericolo politico dell'estetizzazione in forma digitale: non rende semplicemente la guerra guardabile; rende certi esiti impensabili. Una guerra presentata come epica non può finire con una negoziazione; le epiche finiscono con la vittoria. Un leader inquadrato come eroe non può essere messo in discussione, gli eroi vengono seguiti. Il registro estetico non accompagna solo la guerra; scrive possibili finali. Cosa significa descrivere il conflitto che coinvolge uccisioni forzate come "epico"? Prendendo in prestito dal linguaggio dell'intrattenimento, le narrazioni digitali rischiano di trasformare la guerra in uno spettacolo consumabile, con violenza estetizzata e distaccata dalle conseguenze materiali. Le conseguenze vanno oltre il modo in cui immaginiamo la guerra, fino a come viviamo il nostro ruolo in essa. Nei social media, la guerra è sempre più percepita come un'esperienza gloriosa



e condivisibile. Le immagini circolano con slogan, hashtag e cornici simboliche che incoraggiano l'allineamento emotivo piuttosto che la distanza critica. L'estetica della guerra opera attraverso l'immediatezza e la ripetizione, rafforzando l'immaginazione collettiva dove il conflitto appare come destino, performance e necessità morale. Dall'Iliade a Zelensky fino alla narrazione digitale, la guerra si conferma come linguaggio estetico e simbolico, ma questa grammatica non si è ancora fermata. Il suo fascino persiste perché le immagini mantengono la distanza, permettendo che la violenza venga vista e condivisa senza essere pienamente affrontata. I social media non eliminano l'antica logica della glorificazione, ma ne trasformano la natura. Dove il cinema offriva uno spettacolo controllato e Zelensky una testimonianza intima, le piattaforme introducono qualcosa di nuovo: la guerra come flusso di contenuti partecipativi. La differenza sta nel modo in cui il significato viene prodotto. Le immagini circolano attraverso le reti, accumulando like, retweet e commenti che influenzano la visibilità. Un singolo post può essere incorniciato e riformulato da migliaia, ogni interazione aggiunge interpretazione. La guerra diventa non solo una narrazione consumata, ma una costruita collettivamente in tempo reale. Questo introduce un paradosso: più partecipiamo alla condivisione di immagini di guerra, aggiungiamo hashtag, esprimiamo solidarietà, più ci immergiamo nella sua logica estetica. Non siamo più pubblici ma attori dello spettacolo, complici della trasformazione che traccia l'articolo. L'hashtag non sostituisce il mito; diventa la sua forma contemporanea, scritta non da poeti ma da milioni di persone che scorrono, cliccano, sentono. Ciò che rivela è che l'antica logica della glorificazione non è scomparsa. Ha semplicemente trovato nuovi autori, cioè noi. In termini durandiani, l'hashtag è il nuovo dispositivo attraverso cui l'immaginario bellico si attualizza e si trasmette collettivamente, riproducendo le stesse strutture simboliche dell'eroismo che Omero affidava alla performance orale (Durand, 1993). Questa logica partecipativa trova oggi un ulteriore sviluppo con l'emergere dell'intelligenza artificiale generativa come nuovo attore nella produzione dell'immaginario bellico. In questo contesto le tecnologie digitali e l'intelligenza artificiale producono rappresentazioni del conflitto visivamente realistiche ma orientate all'intensificazione emotiva: immagini e suoni generati algebricamente riprendono e amplificano la tradizione estetica della forza e della bellezza bellica, traducendola in un racconto sensorialmente immersivo che si avvicina al reale più di qualsiasi medium precedente. Ciò che rende questo fenomeno particolarmente rilevante non è solo la falsificazione in sé, ma la sua accettazione consapevole: la logica algebrica delle piattaforme crea le condizioni in cui il dubbio sulla rappresentazione, 'questa immagine mostra davvero quello che è successo?', non interrompe la circolazione dell'immagine ma la accompagna, normalizzando una soglia sempre più bassa tra reale e simulato (Chesney e Citron, 2019). Si apre così una nuova fase nella storia della rappresentazione della guerra: il conflitto diventa al tempo stesso più distante, perché mediato da una costruzione artificiale che non rinvia ad alcun evento accaduto, e più vicino, perché quella costruzione parla direttamente alle emozioni con una precisione sensoriale inedita. In questa sovrapposizione tra realtà e messa in scena, l'immaginario epico contemporaneo si consolida ulteriormente: l'estetizzazione non è mera ornamentazione, ma un dispositivo politico e culturale

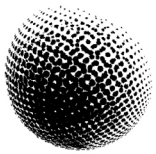
che plasma la percezione collettiva e contribuisce alla legittimazione della violenza attraverso nuovi linguaggi, anche quando quella violenza non è mai avvenuta.

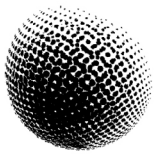
Conclusione

Questo articolo ha tracciato la rappresentazione della guerra attraverso l'epica, il cinema e i media digitali, e ne risulta che non si tratta di una semplice storia di continuità, ma di qualcosa di più stratificato. Sì, gli elementi persistono: la cornice eroica, la seduzione visiva, la trasformazione della violenza in significato. Ma la persistenza non è la stessa cosa della monotonia. Ogni mezzo rimodella ciò che eredita, e questa rimodellazione conta. L'estetizzazione dell'Iliade servì una cultura di narrazione orale e aristocrazia guerriera; il cinema serviva un pubblico di massa e progetti nazionalisti; i media digitali servono un mondo di partecipazione, influenza e visibilità algoritmica. La grammatica può essere riconoscibile, ma le sue funzioni cambiano. Queste trasformazioni non sono casuali né puramente tecnologiche. Ogni riconfigurazione dell'estetica bellica risponde a condizioni storiche specifiche: l'epica omerica nasce in società aristocratiche dove la glorificazione del guerriero è necessità politica in assenza di stato centralizzato; il cinema hollywoodiano si sviluppa in momenti precisi di crisi del consenso, quando lo Stato ha bisogno di rilegittimare l'uso della forza; la comunicazione digitale emerge in un'epoca in cui la legittimità politica si costruisce in tempo reale davanti a un pubblico globale capace di dissentire con un clic. Non è il medium a determinare l'estetica: è la struttura del potere in ogni epoca a selezionare quale medium e quale grammatica siano più utili.

Ciò suggerisce che l'estetizzazione della guerra sia meglio intesa non come una singola struttura persistente, ma come un repertorio, un insieme di strategie simboliche che ogni epoca adatta ai propri bisogni e tecnologie. Il repertorio persiste, ma le sue esecuzioni variano. Ciò che l'Iliade fa con onore e gloria, il cinema lo fa con lo spettacolo e l'immersione, e i media digitali con l'intimità e la partecipazione. Ogni versione oscura la violenza a modo suo, costruisce il consenso attraverso i propri meccanismi e apre possibilità di resistenza che le forme precedenti non avrebbero mai potuto immaginare. Questo quadro ci aiuta a vedere il modello più ampio senza semplificarlo eccessivamente. Tutto ciò non nega che l'estetizzazione continui a plasmare il modo in cui la guerra viene percepita e legittimata.

Ma l'analisi qui proposta porta a una conclusione più sfumata: l'attrattiva estetica della guerra non è un'essenza senza tempo che sopravvive immutata, ma un linguaggio culturale che deve essere costantemente rinnovato. Ogni nuovo mezzo non si limita a ripetere vecchi schemi; li traduce, e la traduzione comporta sempre perdita, guadagno e trasformazione. Capire questo ci permette di porci domande migliori: non solo "la guerra persiste come estetica?" ma "come fa ogni epoca a rendere la guerra bella a modo suo, e cosa ci chiede questa bellezza?" Nel panorama mediatico odierno, la guerra non si combatte più solo attraverso strategie militari; viene condivisa, commentata e trasformata in uno spettacolo mediatico. Questa trasformazione fonde l'estetica eroica con la logica delle immagini, rendendo la guerra globale, immediata, partecipativa e ambigua. Ciò che cambia non è la





sostanza simbolica, ma il linguaggio. Dalla narrazione orale allo spettacolo cinematografico fino alle forme digitali interattive, il conflitto viene continuamente riarticolato attraverso codici estetici che cercano identificazione e consenso. Le implicazioni per il modo in cui viviamo con le immagini di conflitto sono profonde. La guerra contemporanea si costruisce attraverso immagini pensate per generare appartenenza piuttosto che distanza, coinvolgimento emotivo piuttosto che distacco critico. L'immagine diventa uno strumento di potere, capace di plasmare la percezione e trasformare la violenza in un linguaggio visivo accettabile.

La spettacolarizzazione rivela una tensione persistente tra realtà e rappresentazione. Esperienza vissuta e narrazione mediata si sovrappongono, sfumando dolore e performance, tragedia e narrazione.

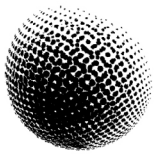
Comprendere la metamorfosi estetica della guerra significa leggere la storia umana attraverso i suoi dispositivi simbolici: mito, arte, propaganda, cinema e media digitali. Ogni epoca produce la propria immagine di conflitto, eppure tutte condividono l'impulso di dare alla violenza una forma visiva e narrativa, trasformandola in linguaggio, memoria e identità. La guerra sopravvive non solo come fenomeno politico o militare, ma anche come forma estetica di potere, continuamente rimodellata dai media attraverso cui è rappresentata. Tracciando la continuità tra rappresentazione epica, cinema e partecipazione digitale, questo studio suggerisce che la guerra non è stata superata nella sua dimensione simbolica. Continua a rigenerarsi attraverso i linguaggi visivi e narrativi del presente.

I casi analizzati suggeriscono che l'estetizzazione operi come un repertorio simbolico adattabile, non come una struttura immutabile. Ciò che cambia passando dall'epica al cinema al digitale non è la funzione dell'estetizzazione, costruire consenso e legittimare la violenza, ma il rapporto tra immagine e pubblico: da ascoltatori passivi a spettatori immersivi a partecipanti attivi. Questa trasformazione del pubblico è la vera discontinuità che l'analisi ha tracciato. A questo si aggiunge un contributo che distingue questo studio dalla letteratura precedente sull'estetizzazione bellica: l'identificazione di una fase inedita, quella delle rappresentazioni generate dall'intelligenza artificiale, in cui la logica del repertorio raggiunge il suo punto estremo. Se ogni medium precedente estetizzava eventi reali, l'IA estetizza eventi che non sono mai accaduti, eppure continua a produrre consenso, emozione e identificazione. Questo non è solo un problema tecnico di autenticità: è una trasformazione strutturale nel rapporto tra immagine, violenza e percezione collettiva, con implicazioni che la ricerca futura dovrà affrontare in modo sistematico.

Il contributo teorico di quest'opera consiste nel mettere in relazione tradizioni di studio spesso considerate separatamente: epica, cinema di guerra e comunicazione digitale, evidenziando la continuità dei codici estetici attraverso cui la guerra è simbolicamente rappresentata e legittimata in ogni epoca. Dal punto di vista degli studi sui media, le piattaforme digitali non introducono una rottura radicale con le precedenti forme di rappresentazione della guerra, ma accelerano e condensano i loro meccanismi estetici, intensificando il coinvolgimento emotivo e la partecipazione simbolica. Per gli studi sulla pace, questo approccio suggerisce la necessità di considerare le dimensioni simboliche e visive del conflitto come elementi centrali

nella costruzione del consenso e nella normalizzazione della violenza, ampliando il focus oltre le semplici dinamiche politiche e militari. Dimensioni economiche, come l'industria dell'intrattenimento che monetizza le narrazioni belliche, e dimensioni sociali, come la costruzione dell'identità nazionale attraverso il nemico, restano sullo sfondo di questa analisi e costituiscono direzioni di sviluppo per ricerche future. Una maggiore consapevolezza dei dispositivi estetici attraverso cui la guerra è narrata e condivisa può essere un primo passo per decostruire le logiche simboliche che facilitano la sua accettazione sociale, aprendo spazi per una riflessione critica sulle forme contemporanee di legittimazione della violenza.

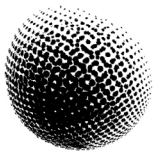
Tutto ciò non significa che l'analisi sia completa. Il presente studio si è concentrato su casi emblematici e non pretende di esaurire la varietà delle rappresentazioni contemporanee del conflitto. Ricerche future potrebbero estendere l'analisi a contesti non occidentali o a forme emergenti di mediazione algoritmica, approfondendo il ruolo delle piattaforme nella produzione e circolazione di immagini di guerra. In questo senso, una consapevolezza critica dell'estetica della guerra rappresenta anche una potenziale base per una cultura della pace capace di mettere in discussione e decostruire le narrazioni visive della violenza.



Bibliography

- Aiello G. (2020), "Visual semiotics: Key concepts and new directions", in Pauwels L., Mannay D. (eds.), *The SAGE Handbook of Visual Research Methods*, Los Angeles, SAGE, 367-380.
- Arendt H. (1958), *The Human Condition*, Chicago, University of Chicago Press.
- Armitage J. (2011), *Virilio Now*, Cambridge, Polity Press.
- Autieri L., Di Gesù M., Tedesco S. (a cura di) (2015), *Cultura in guerra. Dibattiti, protagonisti, nazionalismi (1870-1922)*, Roma, Carocci.
- Boccalon R. (2025), "Ecce Homo. Riflessioni sulla guerra, la mente e l'arte", *Psicoanalisi e Sociale*, 13 febbraio.
- Bogdańska O. (2014), "Terrible Beauty: Aesthetics of Death in Polish and Japanese War Literature", *IAFOR Journal of Literature & Librarianship*, 3(1): 93-113.
- Boje, D. M. (2003). Bush come Top Gun: decostruzione delle immagini teatrali visive. *Journal of organizational change. Management*
- Bottici C. (2014), *Imaginal Politics: Images beyond Imagination and the Imaginary*, New York, Columbia University Press.
- Boulding E. (2000), *Cultures of Peace: The Hidden Side of History*, Syracuse, NY, Syracuse University Press.
- Bros V., Gatica-Perez D. (2025), "Decoding Community Proximity Discourse: A Mixed-Methods Comparative Analysis of Online Local and National Newspapers in Romandy, Switzerland", *PLOS ONE*, 20(8): e0328059.
- Campbell R. (2018), "Drone Film Theory: The Immanentisation of Kinocentrism", *Media Theory*, 2(2): 52-78.
- Caputo R. (2022), "L'estetizzazione della guerra", *La Città Futura*, 15 luglio.
- Chesney R., Citron D. K. (2019), "Deep Fakes: A Looming Challenge for Privacy, Democracy, and National Security", *California Law Review*, 107(6): 1753-1820.
- Chouliaraki L. (2006), "The Aestheticization of Suffering on Television", *Visual Communication*, 5(3): 261-285.
- Cubitt S. (2014), *The Practice of Light: A Genealogy of Visual Technologies from Prints to Pixels*, Cambridge, MA, MIT Press.





- Debord G. (2024), *The Society of the Spectacle* (trad. K. Knabb), Oakland, CA, PM Press.
- Durand G. (1993), "The Implication of the Imaginary and Societies", *Current Sociology*, 41(2): 17-32.
- Galimberti U. (2003), "A chi piace la guerra", *La Repubblica*, 24 gennaio.
- Gök A., Türker G. (2024), "Eğlence olarak savaş ve savaşın estetize edilmesi" [La guerra come intrattenimento e l'estetizzazione della guerra: impatto dei film a tema bellico], *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(1): 1-19.
- Hedges C. (2002), *War Is a Force That Gives Us Meaning*, New York, PublicAffairs.
- Huppertz D. J. (2011), "Roland Barthes, Mythologies", *Design and Culture*, 3(1): 85-100.
- La Rocca D. (ed.) (2014), *The Philosophy of War Films*, Lexington, KY, University Press of Kentucky.
- Locicero, G. D. (2010). La politica vettoriale e l'estetica della scomparsa.
- Marinetti F. T. (1915), *Guerra sola igiene del mondo*, Milano, Edizioni Futuriste di "Poesia".
- McCosker A. (2005), "Suffering with Honour: The Visual Brutality of Realism in the Combat Film", *Scope*, (2).
- McSilvan (2022), "La nuova estetica della guerra", *Code Red*, 23 aprile.
- Merriam-Webster (s.d.), "Glorification", Merriam-Webster Dictionary.
- Mileschi C. (2003), "La guerra è uno scontro di energie spirituali: estetica ed estetizzazione della guerra in Carlo Emilio Gadda", *Bollettino '900*, (1).
- NATO [@NATO] (2023), "Ukraine is hosting one of the great epics of this century" [Tweet], X, 23 febbraio.
- Nelson J. S. (2005), "Political Rhetorics for Film: Argument through Experience in War Movies", *Poroi*, 4(2).
- Plazas-Olmedo M., López-Rabadán P. (2023), "Selfies and Speeches of a President at War: Volodymyr Zelensky's Strategy of Spectacularization on Instagram", *Media and Communication*, 11(2): 188-202.
- Powell L. (2014), "Glorification of the Military in Popular Culture and the Media", in

Forte M. C. (ed.), *Good Intentions: Norms and Practices of Imperial Humanitarianism*, Montréal, Alert Press, 167-184.

Rose G. (2022), *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*, Londra, SAGE.

Sabbar S., Emamzadeh Z. (2017), "How Can Cinema Justify Wars? A Qualitative Study on War Justification in American Cinema", *Journal of Politics and Law*, 10(1): 18-29.

Siqueira, L. C., & Braga, M. D. C. (2025). Metodo per analizzare rappresentazioni grafiche basate su elementi verbali. Infodesign (2017)

Stojanova C. (2017), "The Great War: Cinema, Propaganda, and the Emancipation of Film Language", *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 14: 131-156.

Suid L. H. (2002), *Guts and Glory: The Making of the American Military Image in Film*, Lexington, KY, University Press of Kentucky.

Tramma S. (2007), "Educare alla guerra, educare alla pace", in Tramma S. (a cura di), *Pace e guerra. Questioni culturali e dimensioni educative*, Milano, Guerini Studio, 87-114.

Unione delle Associazioni Internazionali (UIA) (s.d.), "Glorificazione della guerra", in *Enciclopedia dei Problemi Mondiali e del Potenziale Umano*.

Virilio P. (1989), *War and Cinema: The Logistics of Perception* (trad. P. Camiller), Londra, Verso.

Wunenburger J.-J. (2007), *La vita delle immagini*, Milano, Mimesis.

Zelensky, V. [@zelenskyofficial]. (2022, 25 febbraio). [Video Instagram]. Instagram.

