

ISRAELE-USA VS IRAN

Medio Oriente, è guerra (anche) di immagini e propaganda

ATTUALITÀ

11_04_2026

**Nicola
Scopelliti**



In Medio Oriente, il conflitto ha smesso di somigliare a qualcosa di riconoscibile. Non è più soltanto una guerra tra eserciti e comandi militari. È uno scontro totale che si muove su due piani intrecciati, quello delle armi e quello delle immagini. Nei cieli si decidono le

sorti della guerra: l'aeronautica effettua attacchi con una precisione sempre maggiore, cancella interi villaggi, mentre i droni sorvegliano e attaccano in modo continuo, freddo, automatizzato. A terra restano macerie e vittime, in un conflitto dal costo umano devastante. La potenza di fuoco non si è ridotta: si è trasformata, diventando più rapida, più capillare, più difficile da fermare. Ma il fronte non è solo quello visibile. Lo scontro si sposta, si amplia, invade un altro spazio: quello digitale. Sugli schermi di milioni di persone, ogni contenuto diventa un vettore di guerra. Messaggi, video, dichiarazioni si trasformano in proiettili simbolici che attraversano confini, colpiscono percezioni, modellano opinioni. Il confronto tra Stati Uniti-Israele e Iran assume i contorni di una guerra senza precedenti: costruita per essere osservata e condivisa in tempo reale. Non è più soltanto una guerra combattuta: è una guerra esposta, narrata, amplificata fino a diventare un flusso straripante.

Sotto i cieli illuminati di Tel Aviv e Teheran, tra scie luminose e sistemi di difesa in azione, la dimensione bellica sembra arretrare. I leader parlano per immagini. Slogan. Scelte mirate. Usano un linguaggio minaccioso e irrispettoso, fuori da ogni canone diplomatico. Ogni uscita pubblica è calibrata: conta solo la circolazione dei messaggi. Le operazioni militari vengono immediatamente tradotte in comunicati brevi e pilotati, adattate ai tempi brevi delle piattaforme, ridotte a sequenze che devono colpire in pochi secondi. Intanto la tragedia umana scorre accanto, compressa tra contenuti pubblicitari e distrazioni quotidiane, mentre l'opinione pubblica oscilla tra paure e assuefazione. Il risultato è un ecosistema caotico in cui la verità perde consistenza. Non scompare, ma viene sommersa, distorta, frammentata. Gli algoritmi selezionano ciò che funziona: rabbia, indignazione, semplificazione. Washington e Gerusalemme da una parte, Teheran dall'altra: attori di uno scontro che si gioca anche come rappresentazione. Il sangue è reale, ma il racconto è filtrato, adattato, costruito per essere consumato senza pause. La guerra smette di essere un evento straordinario e diventa una presenza costante, normalizzata.

Quando i canali ufficiali diffondono immagini in alta definizione - navi colpite, caccia abbattuti, edifici che collassano - il confine tra documentazione e spettacolarizzazione si assottiglia fino a sparire. Non è più solo informazione: è una regia implicita, una selezione accurata di ciò che deve essere visto e di come dev'essere percepito. L'impatto visivo diventa centrale, la forma prevale sul contesto. Il rischio non è soltanto manipolare, ma assuefare: trasformare l'eccezionale in *routine* visiva. Dietro ogni sequenza nitida, però, resta ciò che non entra nell'inquadratura: corpi martoriati, ferite, caos, paura. La distanza tra chi guarda e chi vive il conflitto si allarga, ma non per questo diventa più neutrale. Al contrario, viene riempita da narrazioni che cercano di

guidare l'interpretazione, di orientare il giudizio, di semplificare ciò che è irriducibilmente complesso.

Ogni immagine è pensata per essere condivisa, commentata, rilanciata. Le piattaforme premiano ciò che genera reazione, e la guerra, con la sua carica emotiva, diventa materia perfetta. Ogni interazione contribuisce ad amplificare il messaggio, indipendentemente dalla sua accuratezza o dal suo contesto. Il pubblico, immerso in questo flusso dirompente, assume un ruolo ambiguo. Non è solo spettatore, ma parte integrante della diffusione. Accoglie le notizie e condivide, spesso senza il tempo o gli strumenti per verificare. La sequenza degli eventi si appiattisce: tutto accade nello stesso spazio, con la stessa urgenza apparente. Un bombardamento, una dichiarazione politica, un video virale finiscono sullo stesso piano, indistinguibili per ritmo e formato.

Intanto, sul terreno, la guerra continua nella sua forma più crudele:

infrastrutture colpite, rotte energetiche compromesse, mercati in tensione, migliaia di vite spezzate. Lo Stretto di Hormuz diventa un nodo strategico, il prezzo del petrolio un indicatore immediato delle conseguenze globali. Anche il linguaggio cambia. Le operazioni militari vengono nominate in modo evocativo, quasi cinematografico, come se dovessero già contenere la propria narrazione. Le immagini vengono montate, accompagnate, rese coerenti con un messaggio preciso. Non è solo comunicazione: è una costruzione di senso in tempo reale, adattata ai meccanismi delle piattaforme. Qui si crea il cortocircuito più evidente. Mentre i responsabili politici si muovono tra strategie, deterrenza e rischio di allargamento del conflitto, nello spazio digitale tutto si riduce a opposizioni nette, a schieramenti rigidi. La complessità viene sacrificata in favore della leggibilità immediata. Non ci sono sfumature, ma versioni contrapposte che competono tra loro per accalappiare attenzione e consenso.

La guerra, così, cambia natura. Non è più soltanto combattuta e raccontata: è progettata anche per la sua circolazione. Ogni immagine, ogni dichiarazione, ogni sequenza entra in un sistema che ne amplifica la portata e ne modifica la percezione. Il rischio più profondo non è solo la disinformazione, ma la progressiva perdita di sensibilità e assuefazione. Quando tutto diventa visibile, nulla sembra più davvero eccezionale e drammatico. E mentre scorre questo flusso continuo di disinformazione, la distanza tra realtà e rappresentazione diventa sempre più difficile da colmare. Sul campo si muore, si soffre, si perde. Sugli schermi si osserva, si reagisce, si passa oltre. La simultaneità crea un'illusione di partecipazione che non corrisponde a una reale comprensione. Il problema è percettivo. Confondere la guerra con il suo racconto significa accettare una versione ridotta, filtrata, spesso funzionale a interessi specifici: la

vecchia e consolidata propaganda è qui, ancora presente, nella contemporaneità. Significa adattarsi a un linguaggio che privilegia l'impatto sulla comprensione, la velocità sulla profondità.

È qui che si misura la posta in gioco. Non solo negli equilibri geopolitici o nelle conseguenze economiche, ma nella capacità collettiva di distinguere tra realtà e rappresentazione. Perché la guerra, quella reale, non è la sequenza di un videogioco né un flusso da aggiornare: è un'esperienza che lascia segni concreti, irreversibili. Eppure, nel modo in cui viene oggi mostrata e consumata, rischia di diventare altro: una sequenza temporale senza fine, in cui tutto scorre, tutto si mescola, e nulla sembra fermarsi abbastanza a lungo da essere davvero compreso.