fuori collana

The Donald, facite ammuina

Antonio Cantaro
12 Giugno 2026

Ho chiesto, ieri sera, dopo il Tg, all' intelligenza artificiale di spiegarmi la "guerra lampo" di Trump in Iran. Mi ha risposto, non tanto metaforicamente, così: «*Facite ammuina* (fate confusione). Una leggenda, un falso storico, ne attribuisce l'origine a un fantomatico regolamento militare del Regno delle due Sicilie del 1841. Questo bizzarro ordine militare imponeva all' equipaggio di scambiarsi continuamente di posto (da poppa a prua, da sopra a sotto) in modo da creare il massimo scompiglio possibile in caso di ispezione, facendo sembrare la nave in piena attività».

Ho dato immediatamente un titolo alla tempestiva e puntuale risposta di IA: *The Donald, Il Re del Regno delle due Sicilie*. Non completamente soddisfatto ho aggiunto questa mattina, intorno a mezzogiorno, un mio personale commento, estratto da un mio recente contributo intitolato *Il benpensante, il giocatore e l'Ayatollah* e cortesemente ospitato dalla Rivista *La Fionda*.

«Niente migliora tutto peggiora, disse il benpensante. Tutto accelera, rispose il giocatore. Ma come, disse il benpensante, non vedi che non ci sono più nemmeno le guerre di una volta, le guerre legali, le guerre giuste. L'unica virtù è la vittoria per annientamento, rispose il giocatore (…).

E, in verità, in Iran, "l'America aveva già "vinto" nell'ottobre del 2011. *Battlefield 3, il videogioco*. Un'operazione militare motivata da un'imminente minaccia nucleare in cui il giocatore assume il ruolo di un soldato inviato a disinnescare una crisi che potrebbe scatenare una vera e propria esplosione nella regione. Lo scenario è quello di un attacco aereo all'aeroporto Mehrabad di Teheran, di operazioni con veicoli blindati, di aerei da combattimento statunitensi nelle strade

dell'Iran. Dal 2011 milioni di giocatori, non solo in America, hanno trascorso ore a vincere in Iran, bombardando Mehrabad e neutralizzando la minaccia nucleare. Una finzione che stabilisce un orizzonte di "prove" che mostra l'intervento in Iran come fattibile, legittimo nella sua forma narrativa e spettacolare nei suoi effetti. Vittorioso, virtuoso.

Battlefield 3 non aveva, ovviamente, previsto gli attacchi del giugno 2025 né l'Operazione Furia Epica (*Epic Fury*) iniziata il febbraio 2026. Ma aveva, come altri videogiochi, contribuito a creare il mondo iperreale in cui questi attacchi erano diventati concepibili, ancor prima che Netanyahu e Trump li nominassero come attuali. Videogiochi che non si accontentavano più di riflettere la geopolitica, ma partecipavano alla sua costruzione culturale generando le insicurezze (*Il caos nel Regno*) che giustificavano le "azioni di sicurezza" fuori da qualsivoglia finzione di regola ed etica universalistica (Il *Regno del caos*).

È in questo humus che fin dall'inizio dell'operazione congiunta con Israele, Trump mette in scena uno "spettacolo della guerra virtuosa" basato sulle convenzioni dei videogiochi, appropriandosi di una grammatica visiva comprensibile a milioni di videogiocatori e integrandola pienamente nel proprio progetto politico. Ben oltre la guerra "pulita", chirurgica, controllata a distanza, filmata dal cielo, un edificio che crolla silenziosamente, un commento della CNN dall'alto, come era accaduto nelle precedenti Guerre del Golfo quando la potenza americana si preoccupava ancora di evitare un vocabolario troppo duro per non urtare l'opinione pubblica. Magari puntava a spaventare il nemico (*Desert storm*), ma sottolineava ancora lo scopo strategico e 'morale' della guerra (*Enduring Freedom, Infinite Justice*).

Un video diffuso dalla Casa Bianca il 22 giugno 2025 va chiaramente oltre questo codice. Il punto di vista è soggettivo, il montaggio è serrato, un film di guerra, una sequenza da videogioco militare sparatutto in prima persona. È come in *Battlefield* o *Call of Duty* in cui il giocatore richiede un attacco aereo e la bomba richiesta è una bomba a guida di massa (*MGB*). Una serie di uccisioni (*killstreak*) ove la ricompensa, assegnata al giocatore che mette a segno diverse eliminazioni consecutive, è la sanzione del dominio assoluto. Quando viene richiesta la *MGB,* la partita finisce, la squadra avversaria non può che subire la sconfitta da parte di un "uomo stoico, offensivo, leale, immune a dubbi morali.

Sono sostanzialmente le parole che Trump rivolge al nemico iraniano 'creato' dai videogiochi di guerra di ultima generazione (e dal *Military-Industrial-Media-*

Entertainment Network), ove il Medio Oriente è rappresentato come zona di guerra permanente, popolato invariabilmente da nemici stereotipati e senza volto da eliminare (deserto, città araba, uomo islamico) e il soldato americano, come il suo comandante in capo, unica bussola morale capace di trasformare, senza compromessi, la violazione delle regole in atto politico a fronte di democrazie liberali incapaci di proteggere le proprie popolazioni. Non c'è bisogno che la guerra sia "giusta": la guerra è l'unica risposta disponibile, meccanicamente, strutturalmente, ineluttabilmente. Una guerra virtuosa la cui unica misura è la sua sproporzione e decisività: una deontologia della spettacolare superiorità tecnologica degli armamenti spinta, grazie all'uso di algoritmi, a estremi futuristici e assunta a orizzonte escatologico».

Ma non sempre si può vincere, bisogna saper perdere. Alla Trump, in modo spettacolare, anche nella sconfitta. *Facite ammuina,* è da qualche settimana l'ordine mediatico-militare di *The Donald*, il Re del Regno delle due Sicilie.

"Perfetto!", è stato il commento dell'intelligenza artificiale. Ma l'ironia deve a questo punto – si è fatto già pomeriggio – cedere la parola al riconoscimento che le realtà storiche eccedono il linguaggio della previsione e reclamano quello dell'attesa. L'Iran ha sempre civilizzato i propri conquistatori. Ha assorbito l'Islam trasformandolo in una raffinata metafisica filosofica; ha assorbito i mongoli trasformandoli in mecenati dell'arte e dell'architettura. Non è una garanzia questa. È una costellazione, un *pattern* che si è ripetuto abbastanza da diventare quasi strutturale, pur restando nella sua essenza contingente. L'attuale aggressione, nel tentativo di risolvere il "problema iraniano", potrebbe finire per generare l'ennesima metamorfosi di questa civiltà camaleontica: uno Stato che può usare le macerie del bombardamento come fondamenta di un nuovo ordine asiatico, che parla il linguaggio della modernità nucleare con l'accento arcaico dei sovrani guerrieri di Persepoli (Martone, 2026). Un videogioco dall' esito capovolto rispetto a Battlefield 3. Ma statene certi *The Donald il giocatore*, almeno sino alle elezioni di *midterm*, continuerà a ordinare *facite ammuina* (fate confusione), come il Re del Regno delle due Sicilie.