

Contro il nemico virale invisibile

Sebastián Moreno

Abstract. This article studies the discursivisation of the struggle of healthcare workers against the coronavirus, with a focus on those textual constructions that were shaped by the metaphor of war and, specifically, that depict moments of battle. For this purpose, we use inputs from socio-discursive semiotics of a structuralist matrix to study a set of visual texts in which a discursive figurativisation shaped by these contents appears. In addition, as a point for comparison, the article proposes other forms that this figurativisation could have taken, such as games and sporting competitions.

1. Introduzione

Nel febbraio 2022, quando il mondo si stava ancora riprendendo dal peggio della pandemia di Covid-19, l'invasione dell'Ucraina da parte della Russia ha scioccato il mondo e ha portato la deprecabile pratica della guerra sotto i riflettori globali. Come ogni pratica sociale, la guerra ha una dimensione discorsiva costitutiva e intrinseca che interessa ai semiologi e a coloro che studiano la discorsività sociale. Molti mesi dopo la ricomparsa e il riposizionamento della guerra nel regno della vita quotidiana – in particolare, attraverso la centralità che la discorsività politica e giornalistica ha dato alla questione – nell'ottobre 2023, il conflitto armato tra Israele e Hamas non ha fatto che amplificare e moltiplicare la discorsività della guerra in Occidente, che all'inizio del 2024 circola ampiamente nella semiosfera globale, in diversi media e spazi.

Nonostante la centralità che la discorsività bellica ha avuto dal febbraio 2022, in quanto ritagli enciclopedici – cioè non come pratiche appartenenti al regno della geopolitica e della difesa, ma come contenuti culturali – la guerra e le battaglie non sono state del tutto assenti negli anni precedenti al febbraio 2022. Questi frammenti enciclopedici sono stati utilizzati da diversi attori per dare un senso alla pandemia di Covid-19 e, nello specifico, alla lotta degli operatori sanitari, un gruppo specifico con una competenza specifica all'interno del collettivo umano, contro il virus. Nella trama narrativa articolata intorno alla pandemia (Moreno 2022), gli operatori sanitari hanno solitamente occupato il ruolo attanziale (Greimas, Courtés 2007, p. 18) di Aiutante collettivo del Soggetto umano nella sua lotta contro un Anti-Soggetto di natura biologica che era il SARS-CoV-2.

Questo articolo studia la messa in discorso della lotta degli operatori sanitari contro il coronavirus, con un focus sul discorso della guerra. In particolare, di seguito esamineremo alcuni testi – tutti di natura visiva – articolati come situazioni e momenti concreti di battaglia. Come vedremo, questo quadro narrativo dà luogo a processi di attoralizzazione che sono modellati da questi contenuti bellici, che si traducono, ad esempio, nella chiara identificazione di due avversari coinvolti nello scontro.

Nelle pagine che seguono, utilizzeremo gli input della semiotica socioculturale e discorsiva a matrice strutturale per studiare la figurativizzazione di questo tipo di contenuti. Postuleremo l'esistenza di una struttura narrativa alla base della pandemia di Covid-19, che propone una relazione conflittuale tra gli operatori sanitari e il coronavirus, con ciascuno che occupa uno specifico ruolo attanziale. Inoltre, utilizzeremo il principio di commutazione per contrapporre questa articolazione ad altri modi in cui questa relazione avversaria potrebbe essere stata costruita a livello figurativo, come i giochi e le competizioni sportive. Sebbene, come sosterremo, non sia necessario ricorrere al repertorio enciclopedico della guerra e della battaglia per dare un senso a una pandemia, questo fu un *topos* più che comune utilizzato durante la crisi da Covid-19 per dare un senso agli eventi esplosivi vissuti nel periodo.

2. Affrontare la pandemia di Covid-19 da una prospettiva semiotica

La pandemia di Covid-19 è stato un evento che, pur avendo origine nel dominio naturale – un virus per il quale non esiste antidoto circola in modo incontrollato e produce contagi in modo esponenziale – ha avuto un forte impatto sul piano sociale. Come può il semiologo studiare la dimensione discorsiva di una pandemia? Il primo passo necessario per poter lavorare consiste nel delimitare l’oggetto di studio, sia in termini temporali che qualitativi. Come propone Charles Rosenberg (1989, p. 2) in un articolo dedicato alle epidemie, esse “iniziano in un momento, si sviluppano in una fase limitata nello spazio e nella durata, seguono una linea narrativa di crescente tensione rivelatrice, progrediscono verso una crisi di carattere individuale e collettivo, e poi vanno alla deriva verso la chiusura”. Da una prospettiva semiotica, si può notare come il carattere esplosivo – contrapposto al cambiamento graduale (Lotman 1992) – sembri essere un aspetto costitutivo delle crisi di senso che un’epidemia e una pandemia generano.

Definire i limiti temporali della pandemia di nostro interesse è importante perché ci fornisce informazioni non solo sul quadro produttivo dei testi a cui ha dato origine, ma anche sul contesto mediatico e sulla circolazione discorsiva di questi testi. In questo senso, a differenza delle pandemie precedenti, quella che ci interessa qui si è verificata in un contesto di mediatizzazione profonda (*deep mediatization*) (Hepp 2019) oppure di ipermediatizzazione (Carlón 2020). La delimitazione temporale e la localizzazione della pandemia nel tempo sono due aspetti che permettono una prima delineazione dei contorni dell’oggetto di studio in questione. In termini temporali, possiamo localizzare la pandemia Covid-19 tra mercoledì 11 marzo 2020, giorno in cui l’Organizzazione Mondiale della Sanità ne dichiara l’inizio – o anche prima, nel dicembre 2019, quando compaiono le prime infezioni – e l’inizio del 2023, quando l’OMS dichiara che il livello non è più di emergenza.

Tuttavia, oltre alla temporalità, è fondamentale definire la pandemia in termini qualitativi, ad esempio come esperienza vissuta da chi l’ha sperimentata, sulla base di quella che Raymond Williams chiamerebbe una “struttura del sentire” (*structure of feeling*). Così, dobbiamo lavorare in modo comparativo e differenziale, caratterizzando la pandemia di nostro interesse in opposizione non solo ad altre pandemie, ma anche allo stato di normalità quotidiana vissuto al momento del suo scoppio. Per i semiotici, quindi, la pandemia di Covid-19 sarà uno stato o una modalità particolare, temporalmente delimitata e segmentata come una discontinuità rispetto alla continuità del quotidiano, che possiamo caratterizzare in base ad alcuni tratti differenziali che fungono come caratteristiche essenziali. Così, lo stato pandemico ha senso grazie all’opposizione e al confronto con il non-pandemico.

Lo stato pandemico viene quindi definito sulla base di un insieme di tratti differenziali, come, ad esempio, le pratiche a cui ha dato origine. Grazie al lavoro iniziato da autori come Jean-Marie Floch (1990) e proseguito da tanti semiologi, sappiamo che le pratiche possono significare, così come costruire effetti di senso legati a ciò che la realtà è in un dato momento. Durante la pandemia, pratiche come l’allontanamento sociale, il telelavoro, le nuove forme di salute e molte altre sono state costitutive della modalità pandemica.

Possiamo caratterizzare lo stato pandemico anche in base ai discorsi che nascono a seguito dell’emergenza sanitaria, sia in ambito scientifico, politico, filosofico o altro. Una pandemia è innanzitutto un evento che colpisce gli esseri umani e, quindi, un evento sociale. Come propone Eliseo Verón (1988), ogni fenomeno sociale ha una dimensione discorsiva, ed è di questa dimensione che si occupa la semiotica, interessata alla produzione, alla circolazione e al consumo di discorsi sociali. Questi discorsi nascono e circolano in diversi media, sia quelli tradizionali di massa sia quelli basati su Internet e sui *digital media*. A loro volta, essi tematizzano fenomeni diversi, tra cui la messa in scena della pandemia da parte dei media (Andacht 2020), l’umorismo (Fratlicelli 2020; Escudero Chauvel 2020), la costruzione del virus come entità biologica da parte degli scienziati (Manchia 2020; Moreno 2023), ecc.

Infine, quando si studia la pandemia Covid-19 da una prospettiva semiotica interessata al discorso, è interessante prestare attenzione alle metafore utilizzate per dare un senso a ciò che era nuovo per l’esperienza umana. Come vedremo nella prossima sezione, in questo campo si sono verificati fenomeni rilevanti e pertinenti per la semiotica, come, ad esempio, l’uso della metafora della guerra.

3. La metafora della guerra per fare senso della pandemia di Covid-19

Studiare la guerra e il discorso bellico da una prospettiva semiotica implica prestare attenzione a come certe pratiche reali, che hanno una concretezza reale nel mondo e che producono effetti e conseguenze sia nel mondo materiale che in quello simbolico, si materializzano in discorsi ed effetti di senso. Il bombardamento da parte di un attore A della sede di un attore B nel quadro di un conflitto bellico produce morti, feriti, lesioni e altri danni materiali, che modificano il mondo extradiscorsivo, ma è anche l'ancoraggio materiale di discorsi che producono effetti di verità.

Non è obiettivo di questo articolo studiare la semiotica della guerra, ma semplicemente sottolineare che il discorso bellico è un tipo di discorso e quindi ha alcune caratteristiche distintive che permettono di distinguerlo dagli altri discorsi. Inoltre, è importante segnalare che, in quanto forza produttiva, il discorso bellico si cristallizza in alcuni conglomerati significativi – testi – che permettono al semiologo accedere a questa matrice produttiva (Verón 1988; Angenot 2010; Marrone 2001).

Fin dall'inizio della pandemia Covid-19, la metafora della guerra è stata utilizzata per spiegare la situazione nuova e sconosciuta. In una prima fase, l'umanità era in guerra contro un nemico invisibile e microscopico, che iniziò rapidamente a essere costruito discorsivamente come un mostro con intenzioni morali malvagie (Moreno 2020). In un secondo momento, gli operatori sanitari, in quanto membri del collettivo umano con una competenza specifica che abilita una performance, sono stati trasformati in eroi – e anche in *supereroi* – dotati di alcuni valori archetipici nella loro instancabile lotta contro il virus (Moreno 2021). La metafora della guerra è stata quindi una risorsa che ha mediato l'attribuzione di senso alla nuova situazione.

Le metafore hanno svolto un ruolo importante nella definizione della situazione legata alla pandemia (Abdel-Raheem 2021; Semino 2021). Come proposto da Elena Semino (2021, p. 54), “la metafora implica il parlare e, potenzialmente, il pensare a una cosa in termini di un'altra, dove le due cose sono diverse ma si possono percepire alcune somiglianze o corrispondenze tra loro”. Durante la pandemia di Covid-19, concetti come quelli di catastrofe (Žižek 2020) e crisi (Dagatti 2021) sono stati utilizzati per fare senso della situazione. Ma sono state utilizzate anche immagini legate a disastri naturali (Harari 2020), incendi (Semino 2021), tsunami e onde (Martín Cuadrado 2023, p. 29). Tuttavia, la metafora più diffusa è stata quella della guerra (Marino 2021; Benzi, Novarese 2022; Castro Seixas 2021; Panzeri, Di Paola, Domaneschi 2021; Pérez Tornero, Marín Lladó, Cervi 2021; Battistelli 2020; Cassandro 2020). Ad esempio, l'ex presidente della Banca Centrale Europea Mario Draghi (2020) utilizzò la metafora nel titolo di un suo articolo pubblicato sul Financial Times: “We face a war against coronavirus and must mobilise accordingly”¹. Come conseguenza di questo spostamento discorsivo, si sono rapidamente diffusi immaginari strutturati intorno all'idea di “prima linea”, “soldati”, “sconfiggere il virus”, “combattere” ed essere “adeguatamente equipaggiati”, tutti sostenuti dal discorso bellico utilizzato per fare senso della pandemia (Martín Cuadrado 2023, pp. 28-29).

In termini narrativi, questi codici culturali sembrano evidenti nel tematizzare la lotta dell'umanità contro il coronavirus nel discorso, non solo perché esso è un luogo comune nel campo della salute – si parla di “sconfiggere una malattia”, di “lottare”, di “essere forti”, di “resistere”, ecc. – ma anche perché i suoi effetti performativi nel campo delle emozioni sono evidenti. Tuttavia, un confronto tra due attori non si traduce necessariamente in una lotta o in una guerra. Altre pratiche culturali potrebbero essere utilizzate come metafore per spiegare tale confronto, come giochi come gli scacchi, il gioco della corda, il braccio di ferro o una partita di calcio o altri sport (Joubert, Wassermann 2020). Tuttavia, il caso degli scacchi si distingue per l'assenza della componente fisica e per la presenza centrale dell'intelletto e della strategia, due elementi totalmente assenti nella SARS-CoV-2, che non ha alcuna capacità intenzionale, sebbene sia dotata di agency (Chávez Herrera 2023). Gli altri due giochi, invece, hanno una componente corporea legata alla forza fisica, ma si tratta pur sempre di pratiche regolate, a differenza dell'“invasione” della SARS-CoV-2. Ciò che sembra mancare è una componente di violenza fisica, che definisce la pratica della guerra.

¹ “Siamo di fronte a una guerra contro il coronavirus e dobbiamo mobilitarci di conseguenza” (traduzione dell'autore).

In termini affettivi, mentre pratiche regolamentate come gli scacchi e il braccio di ferro possono suscitare emozioni come il sostegno e l'eccitazione, quella della guerra genera anche paura e disperazione. C'è un aspetto implicito legato all'efficacia semiotica dell'uso della metafora della guerra: se l'obiettivo è far seguire un protocollo e certe regole, è meglio usare contenuti più forti ed emotivi. Si sono così stabilite una serie di corrispondenze strutturali tra "i domini concettuali della GUERRA e del PANDEMICO, come ad esempio tra il virus e il nemico, gli operatori sanitari e un esercito, i malati o i morti con le vittime, l'eliminazione del virus e la vittoria" (Semino 2021, p. 51).

L'uso di metafore e di altri immaginari legati alla guerra e alle invasioni ha fatto emergere l'identità eroica degli operatori sanitari, assiologizzata euforicamente, in contrapposizione a quella del virus, assiologizzata disforicamente. Si è così configurata una struttura narrativa moralizzata, articolata su due valori: i buoni e i cattivi. Con essi sono stati definiti anche i ruoli degli attori, articolati in un'opposizione tra Soggetto e Aiutante da un lato e Anti-Soggetto dall'altro.

Evidentemente, sebbene il frame della guerra serva a dare un senso alla nuova situazione, non è del tutto appropriato perché non si tratta di un conflitto tra esseri umani, cioè tra agenti dotati di intenzionalità e capacità strategica. Per Annamaria Testa (2020), è importante fare attenzione quando si scelgono le parole per riferirsi a situazioni come la pandemia, perché hanno un impatto sul modo in cui gli eventi vengono percepiti. Per l'autrice, l'uso della metafora della guerra ha connotazioni specifiche, legate a significati che non si allineano con quelli della pandemia. Così, mentre l'essenza semantica della guerra è strutturata intorno al concetto di divisione, quella della pandemia è – o dovrebbe essere, secondo l'autrice – articolata intorno all'idea di solidarietà. Inoltre, Testa sostiene che la pandemia di Covid-19 non è stata una guerra perché non c'era alcun nemico, dato che, per essere un'entità biologica parassitaria, "il virus non ci odia. Non sa nemmeno che esistiamo. Anzi, non sa nulla né di noi né di se stesso". Per Testa, il rischio di usare la metafora della guerra è che può aprire la porta ad azioni autoritarie.

A sua volta, Umberto Eco (2012, p. 18) sembra aver individuato questo elemento nel suo studio sulla costruzione del nemico, quando sostiene che senza la guerra, "un governo non potrebbe neppure stabilire la sfera della propria legittimità" perché essa "assicura l'equilibrio tra le classi e permette di collocare e sfruttare gli elementi antisociali". Secondo l'autore, "per fare la guerra ci vuole un nemico con cui guerreggiare", e aggiunge che "la ineluttabilità della guerra corrisponde alla ineluttabilità dell'individuazione e della costruzione del nemico". Dato che il frame della guerra richiede l'esistenza (se non altro nel discorso) di un nemico, l'egemonia della narrativa di guerra durante la pandemia ha dato origine alla costruzione della SARS-CoV-2 come un nemico. Se le identità sono segmentate e dotate di senso relazionalmente – cioè costruite attraverso lo stabilimento di confini tra unità di significato considerate diverse e che acquistano valore attraverso questa opposizione – allora, in termini narrativi, al coronavirus è stata data vita discorsiva sottolineando la minaccia che rappresentava per il benessere umano. Attraverso la mediazione della metafora della guerra, il virus è diventato il nemico con cui l'uomo deve combattere collettivamente.

4. La discorsivizzazione della lotta degli operatori sanitari contro il coronavirus

Dopo aver individuato il campo di problemi che ci interessano in queste pagine, procediamo ora allo studio dell'oggetto empirico. Durante la pandemia, intorno all'emergenza sanitaria sono stati creati innumerevoli testi di diversa natura. Indipendentemente dalla loro sostanza (verbale, visiva, ecc.), molti di essi sono stati modellati dalla metafora della guerra. Nella narrazione egemonica, il coronavirus è stato rappresentato come una sorta di "invasore indesiderato" – una dinamica simile alla trama del film *Alien* di Ridley Scott (Andacht 2020) – che l'umanità, rappresentata come attore collettivo, omogeneo e unitario, deve combattere e sconfiggere. Ad esempio, il fumetto uruguayano *Coco e Fran contro il coronavirus*, creato da Nicolás Peruzzo e Alejandro Rodríguez Juele (2020) e rivolto a un pubblico di bambini, racconta il tentativo del coronavirus di invadere il regno umano. Tuttavia, questa guerra non è una guerra standard, tra schieramenti di esseri umani, ma contro una creatura biologica, costruita discorsivamente come mostruosa e malvagia (Moreno 2020).

In termini testuali, il discorso della guerra si attualizza e si concretizza in momenti e situazioni di battaglia, che funzionano come cristallizzazioni del discorso della guerra. È questo fenomeno che ci

interessa studiare in queste pagine, e non specificamente il discorso della guerra come forza produttiva con specifici effetti di senso. Per questo motivo, la maggioranza dei testi inclusi in questa sezione presentano situazioni di conflitto, la maggior parte delle quali (anche se non esclusivamente, come vedremo in seguito) in situazioni di violenza fisica. La figura 1 mostra un murale in Portogallo, realizzato dall'artista urbano MrDHeo, in cui si vede il momento in cui un operatore sanitario – che possiamo riconoscere come membro di questa identità collettiva grazie alla sua uniforme, indipendentemente dalla sua identità personale – colpisce con un palo, che sembra una mazza da baseball, una figura che, per le sue caratteristiche fisiche – una forma sferica con le spine che danno il nome al virus – possiamo riconoscere come il coronavirus, che in questo schema narrativo occupa il ruolo di Anti-Soggetto e, quindi, di nemico.

In termini plastici, la battaglia è visivamente strutturata su un asse orizzontale, in cui le due metà del murale sono occupate da ciascuno degli avversari, come spesso accade nei videogiochi di combattimento come *Mortal Kombat* o *Street Fighter*, tra tanti altri. In questo senso, l'articolazione visiva del murale contribuisce a rafforzare il contenuto enciclopedico del confronto tra due personaggi nemici.



Fig. 1 – Murale di MrDheo in Vila Nova da Gaia, Portogallo. Fonte: immagine per gentile concessione dell'artista.

Anche la figura 2 presenta una situazione di combattimento tra due attori, anche se ora la sua concretizzazione visiva è meno realistica della precedente, non solo perché la figura antropomorfa, situata a sinistra, che sta colpendo il coronavirus è più astratta e indossa una maschera e un mantello, ma anche perché il virus, situato a destra, è rappresentato come se avesse caratteristiche antropomorfe, con un volto (occhi, bocca, denti). Come nell'immagine precedente, ci troviamo nel momento dell'azione di violenza fisica: in questa, il personaggio umano sembra aver colpito o stare per colpire il virus, il cui volto denota un'emozione concreta (un'attribuzione irrealistica, poiché il virus è incapace di provare o esprimere emozioni). Questa emozione rafforza l'idea del confronto tra due attori che, nel loro scontro, sentono qualcosa. Inoltre, la postura della figura umana sembra, con la sua postura, volare. Questo aggiunge un livello di senso anch'esso irrealistico e fantastico, specificamente legato al mondo dei supereroi (in isotopia con il mantello).



Fig. 2 – Murale in Supetar, isola di Brac, Croazia. Fonte: fotografia scattata dall'autore.



Fig. 3 – Murale in Kazakistan, Fonte: Cohen (2020).

Nella figura 3, che ci presenta un murale situato in Kazakistan, vediamo una terza situazione di confronto. A differenza delle due immagini precedenti, in questo caso prima il momento del colpo fisico. In questo murale, il virus è raffigurato secondo il modello 3D standard creato dal CDC degli Stati Uniti (cioè senza alcuna caratteristica antropomorfa oppure alcuna emozione), mentre la figura umana ha una tuta protettiva e dei guanti. Inoltre, il personaggio umano ha l'emblema della bandiera del Paese sul petto, in una disposizione che ricorda gli emblemi di supereroi come Superman o Batman. La posizione serve ad anticipare il movimento che seguirà, mentre il suo pugno sembra essere carico di energia (in giallo). Dal canto suo, a differenza delle due immagini precedenti, il virus appare ora collettivamente, con tre unità, e non come un'unità (anche se nella figura 2 l'unità principale, con un volto, è accompagnata da alcune unità più piccole).

Queste tre immagini mostrano situazioni di attacco, in cui l'attore umano (un singolo attore che funziona come un'unità che sta al posto di un gruppo, che rappresenta) cerca attivamente di danneggiare il virus. Inutile dire che questa situazione è più metaforica che realistica, poiché, data la sua composizione, il virus è impossibile da colpire da un umano. Tuttavia, vediamo come i tre dipinti murali analizzati abbiano senso e siano facilmente interpretabili a partire dall'applicazione del discorso bellico al contesto pandemico.



Fig. 4 – Murale in Jakarta, Indonesia. Fonte: Marcus (2021).



Fig. 5 – Dipinto di Felix e Leon per Sara Roloff. Fonte: House of European History.

Sempre inquadrata in un tipo di discorso di guerra, la figura 4 presenta una situazione di battaglia, solo che in questa il personaggio umano, anch'esso situato a sinistra, non sta attaccando, ma si sta difendendo con l'aiuto di uno scudo, che ferma le diverse unità di SARS-CoV-2, situate sulla destra dell'immagine, che cercano di raggiungerlo. Anche in questo caso sono state utilizzate le stesse risorse delle immagini

Fin qui abbiamo analizzato alcune immagini che tematizzano la pandemia in termini di situazioni e momenti di battaglia, che concretizzano attraverso eventi specifici, fissati in un determinato momento, un discorso bellico utilizzato per dare senso all'emergenza sanitaria. Tuttavia, come già detto, altri discorsi avrebbero potuto essere, e di fatto sono stati, utilizzati a questo scopo.

Nella figura 7 vediamo un murale situato in Brasile, in cui è presente anche un'organizzazione orizzontale che ci permette di identificare due squadre, che si fronteggiano. Da un lato vediamo due operatori sanitari, un uomo e una donna, che possiamo riconoscere come tali dall'abbigliamento e dall'uso di maschere. Dall'altra parte, uno di fronte all'altro, abbiamo un personaggio che rimanda all'allora presidente del Brasile, Jair Bolsonaro, riconoscibile per la sua somiglianza iconica con il presidente e per la fascia presidenziale che indossa, e uno che, un misto tra Hulk e Shrek, di colore verde, sembra rimandarci alla SARS-CoV-2.

L'aspetto interessante di questo murale è che, invece di basarsi sul discorso della guerra, si basa sul discorso delle competizioni sportive regolamentate. Queste, a differenza di giochi come gli scacchi, prevedono un confronto basato sull'abilità fisica, che segue alcune regole chiare in base alle quali è possibile vincere o perdere. Nell'immagine vediamo i due schieramenti contrapposti che giocano alla corda e il testo "Da che lato stai?" invita il destinatario a posizionarsi su uno dei due lati.

Qualcosa di simile si verifica nella figura 8, dove vediamo un corpo che rappresenta un giocatore di calcio in piedi su un pallone a forma di coronavirus, in prossimità di calciare un rigore in porta in cui il portiere è un operatore sanitario. L'idea del confronto è presente anche qui, ma in modo diverso rispetto alle situazioni di guerra e battaglia.

Riprendendo una distinzione stabilita dalla politologa Chantal Mouffe (2005), possiamo parlare di un tipo *agonistico* e di un tipo *antagonistico* di confronto con l'avversario. Mentre nel primo caso l'altro è concepito come un rivale legittimo, da sconfiggere nel contesto di una competizione (sia essa sportiva, politica, ecc.) ma con il quale si può coesistere, nel secondo il rivale è considerato un nemico che deve essere annientato. Vediamo come queste due articolazioni siano alla base dei diversi tipi di confronto che sono stati utilizzati per dare un senso alla pandemia. Sebbene le loro logiche articolatorie siano diverse, entrambe si basano sull'idea di un conflitto tra gli attori coinvolti.



Fig. 8 – Immagine “COVID-19”, creata da Rico e pubblicata su Daily Maverick, il 23 marzo 2020. Fonte: Joubert e Wasserman (2020, p. 16).

5. Conclusioni

Quello che si può constatare nei testi visivi studiati nella sezione precedente è che la *metafora* della guerra, ampiamente utilizzata per rendere conto del rapporto tra gli esseri umani e il coronavirus, ha dato luogo a una produzione articolata intorno al *discorso* della guerra, che in diversi casi ha assunto la forma di una figuratività che coinvolge situazioni e momenti di battaglia. In queste situazioni e momenti di battaglia, possiamo vedere chiaramente il funzionamento della cultura in termini di semiosfera e della codifica contingente – basata sull’abitudine – a cui dà luogo.

In primo luogo, possiamo notare come i diversi testi analizzati si articolino attorno a un asse semantico che sembrerebbe ovvio in termini di discorso bellico e che si struttura sulla base dell’opposizione /attacco/ - /difesa/. Sono queste due azioni che ci permettono di identificare quello che vediamo come un momento di battaglia. Vediamo quindi il discorso della guerra in azione, come quello che dà forma ai murali analizzati.

Inoltre, possiamo distinguere chiaramente gli attori coinvolti nella battaglia grazie a tracce differenziali che ne permettono il loro riconoscimento. Sebbene la lotta tra l’umanità e il coronavirus possa essere tematizzata in modo astratto o attraverso immagini in cui la componente simbolica è centrale, ciò che vediamo negli esempi studiati nella sezione precedente è la preferenza per un tipo di creazione testuale supportata da una strategia di iconizzazione, in modo che non ci siano dubbi sul fatto che la battaglia sia tra questi due attori. Questa strategia di iconizzazione comporta un uso di tratti differenziali nella creazione dei personaggi che rimandano rapidamente ad essi.

In terzo luogo, questi attori sono plasmati da assiologie, che nei testi studiati appaiono codificate da isotopie legate ai campi semantici di /eroe-Bene/ e /cattivo-Male/. Questi valori assiologici danno forma alla attorializzazione e abilitano alcune possibilità mentre ne disincentivano altre. Pertanto, possiamo aspettare di trovare un uso delle risorse tipicamente associate ai cattivi (cipiglio, denti affilati, ecc.) per creare il virus, ma non gli eroi della salute. Lo stesso non vale per l’azione che il personaggio svolge nella battaglia: come possiamo vedere, gli eroi della salute compaiono sia in situazioni di attacco che di difesa. In ogni caso, grazie alle nostre conoscenze enciclopediche, sappiamo che l’attacco degli operatori sanitari è giustificato, perché è per autodifesa. Non c’è quindi margine per interpretare ciò che vediamo in un murale in cui un operatore sanitario attacca la SARS-CoV-2 come un atto ingiusto, che potrebbe esprimere il valore di /cattivo-Male/.

Infine, vediamo come le immagini qui studiate (forse a causa della sua natura fissa, che non permette sviluppare momenti successivi) tendono a presentare il momento della battaglia nella sua durata, e non il suo preludio oppure le sue conseguenze. Resta aperta l’interessante questione del valore culturale e degli effetti pragmatici di questa scelta.

In sintesi, possiamo vedere come lo studio di altri campi discorsivi (come quello associato alla pandemia di Covid-19) serva anche come punto di accesso per rendere conto della discorsività della guerra e della battaglia.

Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Abdel-Raheem, A., 2021, "Where Covid metaphors come from: reconsidering context and modality in metaphor", in *Social Semiotics*, vol. 33 (5), pp. 1-40.
- Andacht, F., 2020, "The manifold media representation of COVID-19: from helpless cuteness to uncanny threat", in *Degres*, pp. 182-183.
- Angenot, M., 2010, *El discurso social*, Buenos Aires, Siglo XXI.
- Battistelli, F., 2020, "Coronavirus: metafore di guerra e confusione di concetti", in *MicroMega*, 24 marzo 2020, archivio.micromega.net/coronavirus-metafore-di-guerra-e-confusione-di-concetti.
- Benzi, M., Novarese, M., 2022, "Metaphors we Lie by: our 'War' against COVID-19", in *History and Philosophy of the Life Sciences*, 44(18), pp. 1-22.
- Carlón, M., 2020, *Circulación del sentido y construcción de colectivos en una sociedad hipermediatizada*, San Luis, Universidad Nacional de San Luis.
- Cassandro, D., 2020, "Siamo in guerra! Il coronavirus e le sue metafore", *Internazionale*, 22 marzo 2020, www.internazionale.it/opinione/daniele-cassandro/2020/03/22/coronavirus-metafore-guerra.
- Castro Seixas, E., 2021, "War Metaphors in Political Communication on Covid-19", in *Frontiers in Sociology*, 5, pp. 1-11.
- Chávez Herrera, E., 2021, "El virus como algo o alguien. La representación discursiva del virus como un agente", in *Pensamiento al Margen*, special issue, pp. 20-33.
- Cohen, A., 2020, "COVID-19 pandemic puts Asia's resilience to the test", in *Atlantic Council*, 04/05/2020, www.atlanticcouncil.org/blogs/new-atlanticist/Covid-19-pandemic-puts-central-asias-resilience-to-the-test.
- Dagatti, M., 2021, "El sentido en trance. Usos y desusos del lenguaje durante la pandemia", in *Pensamiento al Margen*, special issue, pp. 34-42.
- Draghi, M., 2020, "We face a war against coronavirus and must mobilise accordingly", *Financial Times*, 25 marzo 2020, www.ft.com/content/c6d2de3a-6ec5-11ea-89df-41bea055720b.
- Eco, U., 2012, *Costruire il nemico ed altri scritti occasionali*, Milano, Bompiani.
- Escudero Chauvel, L., 2020, "Antropología del meme Covid-19", in *Revista Chilena de Semiótica*, 14, pp. 6-24.
- Floch, J.-M., 1990, *Sémiotique, marketing et communication*, Paris, PUF.
- Fratlicelli, D., 2022, "Memes y pandemia. Una discusión sobre sus modelos de estudio", in *Revista Chilena de Semiótica*, 17, pp. 129-150.
- Greimas, A. J., Courtés, J., 1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette; trad. it. *Semiótica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Mondadori 2007.
- Hammad, M., 2021, "La pandémie est une affaire d'espace", in *E|C*, n. 31, a cura di I. Pezzini, R. Bertolotti, pp. 66-73.
- Harari, Y. N., 2020, "The world after coronavirus", *Financial Times*, 20 marzo 2020, www.ft.com/content/19d90308-6858-11ea-a3c9-1fe6fedcca75.
- Hepp, A., 2019, *Deep Mediatization*, London, Routledge.
- Joubert, M., e Wasserman, H., 2020, "Spikey blobs with evil grins: understanding portrayals of the coronavirus in South African newspaper cartoons in relation to the public communication of science", in *Journal of Science Communication*, 19(7).
- Lotman, J. M., 1992, *Kul'tura i vzryv*, Moskva, Gnosis; trad. it. *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità e imprevedibilità*, Milano, Feltrinelli 1993; nuova ed. Milano, Mimesis 2022.
- Manchia, V., 2020, "Mappare il virus. Strategie e pratiche di visualizzazione dei dati legate al fenomeno COVID-19", in *Ocula*, 21, pp. 1-20.
- Marcus, M. B., 2021, "The Art of a Pandemic. COVID-19 street art from around the globe", *Think Global Health*, 5 novembre, www.thinkglobalhealth.org/article/art-pandemic.
- Marino, G., 2021, "Metafora della guerra e guerra alla metafora. Una polemica di prospettiva", in *Visual Cultural Studies*, 2, pp. 61-76.
- Marrone, G., 2001, *Corpi sociali*, Torino, Einaudi.
- Martín Cuadrado, C., 2023, "De coronaboda a zoompleños. Una aproximación a las aportaciones léxicas surgidas a raíz de la COVID-19", in *Revista sobre investigaciones léxicas*, 6(1), pp. 7-38.
- Moreno, S., 2020, "From a Biological Entity to a Social Monster. A Semiotic Construction of the Coronavirus during the COVID-19 Pandemic", in *Fuori Luogo*, 7(1), pp. 105-115.
- Moreno, S., 2021, "Los héroes de la pandemia: la construcción discursiva del colectivo de 'los trabajadores sanitarios' durante la crisis del COVID-19", in *CS*, 33, pp. 75-101.
- Moreno, S., 2022, "Healthcare workers Vs. Coronavirus: A semiotic study of the Hero-Villain narrative articulation of the Covid-19 pandemic", in *Punctum*, 8(2), pp. 33-60.



- Moreno, S., 2023, “Nomear o desconhecido e fazer visível o invisível. Uma abordagem semiótica da discursivização científica do SARS-CoV-2”, in *Eikon*, 14, pp. 12-19.
- Mouffe, C., 2005, *On the political*, London, Routledge.
- Panzeri, F., Di Paola, S., Domaneschi, F., 2021, “Does the COVID-19 war metaphor influence reasoning” in *Plos One*, 16(4), pp. 1-20.
- Pérez Tornero, J. M., Marín Lladó, C., Cervi, L., 2021, “Pandemia y guerra: narrativas de crisis y liderazgo. Análisis de las estrategias discursivas presidenciales en el inicio de la pandemia del COVID-19”, in *Revista Latina de Comunicación Social*, 79, pp. 1-21.
- Peruzzo, N., Rodríguez Juele, A., 2020, *Coco y Fran contra el coronavirus*, Montevideo, Bandas Educativas/Instituto Clemente Estable, www.comicbacterias.com/wp-content/uploads/2020/05/Coco-y-Fran-contra-el-Coronavirus.pdf.
- Rosenberg, C., 1989, “What is an Epidemic? AIDS in Historical Perspective”, in *Daedalus*, 118(2), pp. 1-17.
- Semino, E., 2021, “Not Soldiers but Fire-Fighters’ – Metaphors and Covid-19”, in *Health Communication*, 36(1), pp. 50-58.
- Testa, A., 2020, “Smettiamo di dire che è una guerra”, *Internazionale*, 30 marzo, www.internazionale.it/opinione/annamaria-testa/2020/03/30/metafora-guerra-coronavirus.
- Verón, E., 1988, *La semiosis social*, Barcellona, Gedisa.
- Žižek, S., 2020, *Pandemic! Covid-19 shakes the world*, New York/Londra, OR Books.