

**Carte Semiotiche 2023**

## **Scene della nostalgia**



la casa  
USHER

Carte Semiotiche  
*Annali 9*

# Carte Semiotiche

Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Annali 9 - Giugno 2023

## Scene della nostalgia

A cura di  
Mario Panico

SCRITTI DI  
BOERO, BUSI RIZZI, DE LUCA,  
LOBACCARO, MORENO, PEZZINI, PILUSO, POLIDORO,  
PONZO, PORTELLO, POZZATO

la casa  
USHER

Carte Semiotiche  
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Fondata da Omar Calabrese  
Serie Annali 9 - Giugno 2023

*Direttore responsabile*  
Lucia Corrain

*Redazione*  
Manuel Brouillon Lozano  
Stefano Jacoviello  
Valentina Manchia  
Angela Mengoni  
Miriam Rejas del Pino (Segretaria di redazione)  
Mirco Vannoni (Segretario di redazione)  
Francesco Zucconi

CROSS - Centro interuniversitario di Ricerca "Omar Calabrese"  
in Semiotica e Teoria dell'Immagine  
(*Alma Mater Studiorum* – Università di Bologna, Campus di Ravenna,  
Università di Siena, Università Iuav di Venezia)  
SEDE Università degli Studi di Siena  
Via Roma, 56  
53100 Siena

*Copertina*  
Colleen Corradi Brannigan, *Maurilia*, 40 x 30 cm, 1999.  
Tutti i diritti e il copyright per la pubblicazione dell'immagine  
sono di Colleen Corradi Brannigan.  
ISSN: 2281-0757

© 2023 by VoLo publisher srl  
via Ricasoli 32  
50122 Firenze  
Tel. +39/055/2302873  
info@volopublisher.com  
www.lacasausher.it

Carte Semiotiche  
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Fondata da Omar Calabrese

*Comitato scientifico*

Maria Cristina Addis	Università di Siena
Luca Acquarelli	Université de Lyon
Emmanuel Alloa	Universität St. Gallen
Denis Bertrand	Université Paris 8
Maurizio Bettini	Università di Siena
Giovanni Careri	EHESS-CEHTA Paris
Francesco Casetti	Yale University
Lucia Corrain	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Georges Didi-Huberman	EHESS-CEHTA Paris
Umberto Eco †	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Ruggero Eugeni	Università Cattolica di Milano
Paolo Fabbri †	Università LUISS di Roma
Peter Louis Galison	Harvard University
Stefano Jacoviello	Università di Siena
Tarcisio Lancioni	Università di Siena
Eric Landowski	CNRS - Sciences Po Paris
Massimo Leone	Università di Torino
Anna Maria Lorusso	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Jorge Lozano †	Universidad Complutense de Madrid
Gianfranco Marrone	Università di Palermo
Francesco Marsciani	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Angela Mengoni	Università Iuav di Venezia
W.J.T. Mitchell	University of Chicago
Pietro Montani	Università Roma Sapienza
Ana Claudia Mei Alves de Oliveira	PUC - Universidade de São Paulo
Isabella Pezzini	Università Roma Sapienza
Andrea Pinotti	Università Statale di Milano
Wolfram Pichler	Universität Wien
Bertrand Pré vost	Université Michel de Montaigne Bordeaux 3
François Rastier	CNRS Paris
Carlo Severi	EHESS Paris
Antonio Somaini	Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3
Victor Stoichita	Université de Fribourg
Felix Thürlemann	Universität Konstanz
Luca Venzi	Università di Siena
Patrizia Violi	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Ugo Volli	Università di Torino
Santos Zunzunegui	Universidad del País Vasco - Bilbao

«Carte Semiotiche», fin dalla sua nascita nel 1984 per iniziativa di Omar Calabrese, si propone di gettare uno sguardo, il più possibile coerente e coeso, su ciò che avviene nella realtà contemporanea, traguardandone gli aspetti più originali e innovativi, senza dimenticare il necessario confronto con il nostro passato prossimo e remoto. È con lo stesso spirito che ne prendo ora la direzione, nella consapevolezza che la semiotica continui a rappresentare un banco di prova indispensabile per meglio vedere e comprendere ciò che si muove intorno a noi e per mantenere vivo e vivace un dialogo fra studiosi di ambiti disciplinari anche diversi.

Nello spirito del suo fondatore, al fianco del quale ho lungamente collaborato, ritengo un mio preciso dovere garantire la continuità e il rigore scientifico di una rivista che si può considerare, a pieno titolo, ormai storicamente consolidata nel campo degli studi semiotici. La rivista, inoltre, è l'organo di riferimento del CROSS, il centro di ricerca interuniversitario intitolato a Omar Calabrese.

Lucia Corrain

# Sommario

## Scene della nostalgia

*a cura di*  
*Mario Panico*

---

Nostalgie: una introduzione <i>Mario Panico</i>	11
Nostalgiche ironie in <i>Midnight in Paris</i> di Woody Allen <i>Isabella Pezzini</i>	21
Nostalgie seriali: Il fantastico scenario della <i>Fantastica signora Maisel</i> <i>Maria Pia Pozzato</i>	30
Da <i>Top Gun</i> a <i>Top Gun: Maverick</i> : Intertestualità e ipertestualità al servizio della nostalgia <i>Piero Polidoro</i>	44
Come d'incanto: Il nostalgico ritorno del futuro negli immaginari premediati <i>Francesco Piluso</i>	57
La nostalgie au futur: <i>Autour de La vie des objets</i> de Mohamed El Khatib <i>Valeria De Luca</i>	73
Effetto di passato: Strategie cognitive ed estetiche della nostalgia nel fumetto contemporaneo <i>Giorgio Busi Rizzi</i>	88
Odisseo e la nostalgia del divenire <i>Luigi Lobaccaro</i>	104
<i>The Room of the Saint: Museums and the Management of Nostalgia</i> <i>Jenny Ponzio</i>	117
La nuova nostalgia della letteratura ebraica <i>Mauro Portello</i>	129

---

Saudade: A Central Passion in the Discursive Construction of Portuguese National Identity <i>Sebastián Moreno Barreneche</i>	141
Nostalgic Advertising: Exploring the Dialogue Between Semiotics and Nostalgia Marketing <i>Marianna Boero</i>	153
Bibliografia	162
Abstract	175
Biografie delle autrici e degli autori	180

## **Scene della nostalgia**

# Da *Top Gun* a *Top Gun: Maverick* Intertestualità e ipertestualità al servizio della nostalgia Piero Polidoro

I can't say whether I prefer this one to the 1986 movie. I was 11 when I watched that one: two years younger than my eldest son and two older than my daughter (who were in the theatre with me and my wife today). Although I was already interested in anything flying, *Top Gun* was the spark that ignited my passion for military aviation. Hence, any comparison between the two, would be senseless and probably unfair. Still, what I can say is that, despite my initial skepticism, I loved "*Top Gun: Maverick*" more than I expected and I will probably watch it again (multiple times). I feel the need! (Cenciotti 2022).

---

## 1. Una dialettica nostalgia

Questo articolo è un tributo a un film iconico degli anni Ottanta, ma, soprattutto, un tentativo di identificare i meccanismi attraverso i quali la nostalgia che ruota attorno a un classico cinematografico può essere gestita e costruita da un suo seguito. Gli studi su nostalgia e audiovisivo si sono finora in gran parte concentrati sugli *heritage drama* o su testi considerati "nostalgici" perché ricostruiscono un'epoca passata considerata in qualche modo desiderabile dal pubblico (cfr. Baruah 2017; Byrne 2014; Flynn, Mackay 2021; Polidoro 2016; Niemeyer 2014). Si tratta, a mio avviso, di un approccio limitativo al concetto di nostalgia applicato ai media, per due ragioni. La prima è che riduce la nostalgia al rimpianto verso un tempo, sempre passato. In altre sedi (cfr. Polidoro 2017, 2020a) ho già fatto mia l'idea che la nostalgia sia l'effetto di una più generale ricerca di un Oggetto di valore che non è necessariamente collocato nel passato (si può provare nostalgia per il mondo possibile di un film o romanzo di fantascienza) e non appartiene necessariamente alla dimensione temporale; la nostalgia nasce d'altronde come un sentimento del luogo e, andando oltre, la definirei più in generale un sentimento "dell'altrove". Per questo ho anche proposto (cfr. Polidoro 2020a), oltre a quelli già presenti in letteratura, due obiettivi verso i quali si può rivolgere la nostalgia: il *mondo ben ordinato* (cioè la rappresentazione di società in cui valori e ruoli sono definiti in modo chiaro e rassicurante) e la *festa mobile* (cioè una comunità basata sui rapporti personali e su un continuo flusso vitale di eventi). La seconda ragione per cui a mio avviso l'approccio tradizionale degli studi mediiali alla nostalgia è limitativo è che considera solo un tipo di nostalgia. Sempre in altra sede (cfr. Polidoro 2017) ho proposto alcune distinzioni, nella speranza che possano essere utili a chiarire maggiormente il quadro. Innanzitutto c'è una differenza fra la nostalgia *rappresentata in un testo* e la nostalgia come *effetto prodotto da un testo*. Nel caso sia prodotta da un testo, è possibile fare due ulteriori distinzioni. Possiamo infatti avere una nostalgia come *effetto testuale*: produrre nostalgia è parte dell'*intentio operis* del testo, che è adatto a generarla nel pubblico. D'altro canto la nostalgia può essere anche un *effetto circostanziale*, derivante «non tanto dalla struttura testuale, ma delle circostanze di enunciazione, cioè dalla situazione in cui viene fruito il testo e da quello che lo spettatore sa delle circostanze di enunciazione originarie del testo stesso. È l'effetto nostalgia o *vintage* che deriva

---

dalla riproposizione di serie di successo del passato» (Polidoro 2017: 77). Chiariti questi elementi, vorrei ora proporre il caso che analizzerò: il rapporto fra il film *Top Gun* del 1986 (USA, regia di Tony Scott) e *Top Gun: Maverick* (da ora *Maverick*), il suo seguito del 2022 (USA, regia di Joseph Kosinski). Quando uscì e negli anni immediatamente successivi, *Top Gun* ebbe un successo enorme. Il film era costato 15 milioni di dollari, ma fra Stati Uniti e resto del mondo ha guadagnato da allora 357 milioni di dollari (e bisogna considerare che all'epoca non venne distribuito nei paesi del blocco sovietico); fu il film più visto negli USA nel 1986 e la sua colonna sonora la più venduta. Ma il suo successo non fu solo commerciale: come ha scritto Meredith Jordan (2022: 11), «*Top Gun's* impact on culture is undeniable. It is credited with helping turn the tide of anti-military sentiment in the post-Vietnam era. Dialogue from the movie dropped into the public lexicon and remains there today. The movie was credited with the boom in sales of white T-shirts and bomber jackets, which has never really fallen back». Questa influenza non si è spenta con il tempo. Ancora oggi esistono milioni di fan (che in questo articolo, ogni tanto, chiamerò *veterani*, contrappo-ndendoli a coloro – i *neofiti* – che si sono avvicinati a questo *franchise* guardando *Maverick*), gruppi su Facebook e il 13 maggio (giorno dell'uscita del film nelle sale) si festeggia il “Top Gun Day”. Si comprende bene, quindi, come, dopo ben trentasei anni e diversi ritardi dovuti anche alla pandemia da Covid, l'arrivo del *sequel* abbia generato tanta attesa, molte aspettative e qualche timore. La mia tesi sarà che di fronte alla possibilità di fare un seguito che fosse una sostanziale ripetizione degli schemi e delle situazioni del film originario, gli autori hanno deciso di produrre un film con caratteristiche narrative nuove, ma senza rinunciare alla creazione di un effetto nostalgico, che i fan di *Top Gun* si aspettavano e probabilmente bramavano. Cercherò di comprendere come possa essere alimentata e costruita la nostalgia per il film originario nel tessuto di un altro film. Per farlo dovrò prima dimostrare che i due film sono effettivamente diversi dal punto di vista narrativo; e poi dovrò mostrare i meccanismi *intertestuali* (e, come vedremo, *ipertestuali*) attraverso i quali è stato possibile realizzare questo delicato equilibrio.

## 2. Analisi narrativa<sup>1</sup>

Un'analisi comparata di *Top Gun* e *Maverick* richiederebbe un intero articolo. Per questo, mi limiterò ad alcune considerazioni che sono utili a comprendere le differenze fra i due film. E tralascierò, sempre per motivi di spazio, la linea narrativa romantica (quella della relazione, rispettivamente, con Charlotte “Charlie” Blackwood e con Penny Benjamin), che è chiaramente secondaria rispetto a quella bellica. Dal punto di vista strutturale, *Top Gun* e *Maverick* appartengono a due diversi sottogeneri del film di guerra. Il primo mette in scena un lungo addestramento che culmina con un'improvvisa missione; il secondo, invece, parte con l'assegnazione di una missione molto precisa, prosegue con la preparazione e l'attuazione di un piano dettagliato e si chiude con la fuga dell'Eroe, resa necessaria dal fallimento di una parte del piano. Anche le strutture narrative (intese da un punto di vista greimasiano) mostrano molte differenze. In estrema sintesi, *Top Gun* presenta inizialmente un Soggetto (*Maverick*) con un Programma narrativo molto preciso e chiaramente enunciato (dimostrare di essere il miglior pilota) e un Anti-Soggetto (Iceman), che compete

per lo stesso Oggetto di valore (il trofeo Top Gun). Fra Maverick e Iceman c'è una perfetta opposizione: esplicitamente individualista uno, portavoce (più o meno convintamente) delle istanze del gruppo l'altro; istintivo e insofferente alle regole Maverick (d'altronde il suo nome di battaglia può essere tradotto con "cane sciolto"), freddo e metodico l'"uomo di ghiaccio".

In realtà emerge progressivamente, insieme al tema della "famiglia" (il navigatore Goose, da un lato; i genitori di Maverick dall'altro), quello che è il vero Programma narrativo di Maverick: dimostrare di essere un pilota bravo quanto il padre, morto in combattimento durante la guerra del Vietnam; meglio ancora, riscattare attraverso la sua bravura la memoria del padre. Per questo Maverick «vola contro un fantasma», come dice Goose; e per questo non riesce a soddisfare la richiesta dei suoi compagni, che è quella di fare parte di un gruppo. La situazione precipita quando, durante un incidente, Goose muore, facendo piombare Maverick in un profondo senso di colpa e in una crisi di fiducia. Il colloquio con il comandante della Top Gun, Viper, che gli svela che il padre morì solo perché – pur colpito – decise di restare in volo e salvare altri compagni, e il combattimento finale hanno la doppia funzione di ridare a Maverick la fiducia in sé e, soprattutto, fargli capire che deve volare per i compagni e non per se stesso (o contro se stesso). Il bagno di folla finale per il festeggiamento della vittoria mostra figurativamente questo suo ricongiungimento con il gruppo. Da un altro punto di vista possiamo dire che il combattimento è la prova decisiva al termine di un processo di lenta acquisizione di competenza. Quale competenza? Non certo il saper fare o il poter fare, che tutti riconoscono a Maverick. Ma una modalizzazione secondo il volere, cioè la ricerca di una motivazione personale.

Nel secondo film, infatti, troviamo un Maverick che, seppur sempre spavaldo e irrequieto, mette avanti ai suoi interessi quelli del gruppo (nonostante l'opposizione dell'ammiraglio Cain, decide di testare il prototipo Starbird per salvare il lavoro della sua squadra). L'incarico ricevuto (addestrare un gruppo di piloti per una missione quasi impossibile) e il fatto che dovrà confrontarsi con Rooster, il figlio di Goose, gli danno due programmi narrativi: 1) istruire i piloti in modo che compiano la missione e tornino vivi a casa; 2) ricostruire il rapporto con Rooster, che lo accusa di aver ostacolato la sua carriera (e, meno esplicitamente, di aver causato la morte del padre). Il primo programma narrativo riuscirà, nonostante i suoi superiori, che qui fungono spesso da Opponent o Anti-Soggetti, mentre in *Top Gun* erano sempre Aiutanti. Il secondo programma è più complesso, perché si scontra con una reciproca sfiducia: di Maverick nei confronti della maturità di Rooster (a cui cerca di insegnare a seguire l'istinto e a non pensare troppo); di Rooster nei confronti di Maverick (per i motivi già indicati), e anche di se stesso. La scelta di Maverick di portare Rooster con sé come gregario (*wingman*) e gli sviluppi della missione permetteranno all'uno e all'altro di realizzare i loro programmi narrativi e di riappacificarsi.

Come si può vedere da questa rapida sintesi, i due film presentano strutture narrative diverse: sono diversi i programmi narrativi, gli oggetti di valore, gli schemi di contrapposizione (Opponent e Anti-soggetti). In *Maverick*, inoltre, non abbiamo più un unico punto di vista, ma due percorsi narrativi (quello di Maverick e quello di Rooster) che procedono in parallelo, con quasi eguale rilievo, fin dall'inizio.

### 3. Intertestualità e ipertestualità: alcuni concetti

Il quadro teorico a cui farò riferimento è quello delineato da Gérard Genette in *Palinsesti*. Genette allarga il campo rispetto al concetto di *intertestualità*, introdotto alla fine degli anni Sessanta da Julia Kristeva (1969). Lo studioso francese, infatti, identifica nella *transtestualità* un aspetto fondamentale della testualità. La transtestualità consiste nel fatto che ogni testo è in relazione ad altri testi; le relazioni possono però essere di tipo diverso e ciò ci permette di articolare la transtestualità in cinque fenomeni distinti ma non escludentesi: la *paratestualità* (il rapporto del testo con titoli, sottotitoli, prefazioni, note, illustrazioni, ecc.), la *metatestualità* (il commento di un testo a un altro testo), l'*architestualità* (l'appartenenza di un testo a un genere) e, infine, l'*intertestualità* e l'*ipertestualità*. Qual è la differenza fra queste ultime due (con l'intertestualità – più nota – che spesso ingloba l'ipertestualità)? Genette ammette di avere una concezione restrittiva dell'intertestualità, che definisce come «una relazione di copresenza fra due o più testi, vale a dire, eideticamente e come avviene nella maggior parte dei casi, come la presenza effettiva di un testo in un altro» (Genette 1982 [1997]: 4). Le forme che può prendere l'intertestualità sono per esempio quelle della *citazione* (riportare esplicitamente – con l'ausilio di marcatori come le virgolette – un testo all'interno di un altro testo), del *plagio* (dove, rispetto alla citazione, i marcatori espliciti vengono nascosti o rimossi), dell'*allusione* (meno esplicita e meno letterale della citazione, cioè «un enunciato la cui piena intelligenza presuppone la percezione di un rapporto con un altro enunciato al quale rinvia necessariamente l'una o l'altra delle sue inflessioni, altrimenti inaccettabile», *ibidem*). L'ipertestualità ha invece un respiro più ampio. Genette la definisce innanzitutto come «ogni relazione che unisca un testo B (che chiamerò *ipertesto*) a un testo anteriore A (che chiamerò, naturalmente, *ipotesto*), sul quale esso si innesta in una maniera che non è quella del commento» (Genette 1982 [1997]: 7-8). A ulteriore chiarimento, Genette aggiunge poco dopo che l'ipertesto è «qualsiasi testo derivato da un testo anteriore tramite una trasformazione semplice (d'ora in poi diremo solo *trasformazione*), o tramite una trasformazione indiretta, che diremo *imitazione*» (Genette 1982 [1997]: 10).

Genette ci fornisce dunque una visione sistematica e alcune categorie che possono essere utili nell'analisi che sto per svolgere. Bisogna però tener conto del fatto che si tratta di concetti e strumenti sviluppati in ambito letterario e, dunque, pensati per il linguaggio verbale, che ha molte differenze rispetto a quello audiovisivo. A mero titolo di esempio, i marcatori che ci permettono di identificare una citazione rispetto a un plagio (le virgolette) o la letterarietà che consente di distinguere una citazione da un'allusione non sempre hanno un equivalente chiaro in un film.

Pur consapevole di queste limitazioni, nei prossimi paragrafi userò alcuni di questi concetti (e loro specificazioni) per distinguere diversi modi in cui *Maverick* sviluppa relazioni intertestuali e ipertestuali con *Top Gun*.

### 4. Citazioni e allusioni

Una prima categoria di esempi appartiene chiaramente all'ambito dell'intertestualità, perché possono essere considerati citazioni o allusioni. Una citazione pura è la parte iniziale dei titoli di testa (M-Sq0), su fondo nero, quasi del tutto

equivalente a quella del 1986. Altre citazioni pure sono alcuni flashback, di cui parleremo dopo.

Nella maggior parte dei casi appartengono a questa categoria elementi di taglio inferiore a quello della sequenza: sono singole battute, elementi sonori (per esempio poche note dal tema di *Top Gun*) o figure, cioè elementi della scena.

La seconda sequenza di *Maverick* (M-Sq2) è una vera collezione di queste citazioni: mentre Maverick si prepara nell'hangar in cui sembra vivere, vediamo molte foto e oggetti che vengono direttamente dal primo film. Alcune foto erano tali anche in *Top Gun* (la foto di Maverick sulle spalle del padre, Duke, davanti a un F-4; Maverick e Goose in T-shirt abbracciati sul ponte della portaerei; Duke Mitchell e Viper da giovani); altre sono istantanee tratte da fotogrammi, come per esempio il bacio fra Goose e la moglie Carole o, più tardi (M-Sq10s1) la stretta di mano fra Maverick e Iceman dopo il combattimento finale contro i MiG. Fra gli oggetti basterebbe citare il giubbotto di pelle Schott e la moto Kawasaki GPZ900R, che erano, rispettivamente, una caratteristica e un attributo imprescindibili nell'iconografia di Maverick.

Sono citazioni anche battute riprese direttamente dal primo film, come il "Make us proud" che l'ammiraglio "Warlock" Bates dice a Maverick prima della missione (M-Sq36s2), usando le stesse parole che il comandante del gruppo aereo (CAG) "Stinger" Jardian rivolge ai piloti di *Top Gun* prima del combattimento finale (T-Sq38). Altre battute possono essere considerate, in base alla definizione genettiana, allusioni. In uno dei voli di addestramento di *Maverick* (M-Sq13) Hangman abbandona il suo gregario (*wingman*) per affrontare direttamente Maverick, che commenta «Leaving your wingman. There's a strategy I haven't seen in a while». La battuta, altrimenti quasi incomprensibile, va riferita al fatto che era proprio al giovane Maverick che veniva rinfacciato di disinteressarsi dei compagni per ingaggiare scontri diretti con gli avversari.

La funzione di questi elementi è molteplice. In primo luogo sono ammiccamenti a chi, negli anni, ha visto e rivisto *Top Gun*: citazioni e allusioni che ci permettono di riconoscere, riportano alla memoria, riannodano un filo, ci fanno sentire parte di un pubblico affezionato che comprende il messaggio nascosto. Sono tracce sparse, che parlano a diversi livelli di pubblico. Alcuni riferimenti sono talmente chiari da essere colti anche da chi non ha mai visto *Top Gun* (chiunque abbia vissuto negli anni Ottanta ha fatto propria l'equivalenza fra il film e il giubbino Schott). Altri possono essere colti dagli spettatori più attenti, come per esempio il ripetersi, durante il combattimento con Rooster (M-Sq14s1) e quello reale contro il secondo nemico nel canale (M-Sq44s1), della "manovra iconica" di Maverick, cioè il *pitch pulse* in cui un aereo inseguito rallenta cabrando e si fa superare («I'm gonna hit the breaks, he'll fly right by»; T-Sq8s1; T-Sq39s2)<sup>2</sup>. Alcuni di questi elementi sono infine rivolti solo ai veri fan, i più affezionati, quello che hanno visto e rivisto *Top Gun* decine di volte. Alcuni dettagli nell'hangar (come lo stemma del VF-1, l'inesistente reparto a cui appartengono Maverick e Goose) fanno parte di questo sotto-gruppo di citazioni e allusioni. E nei giorni successivi alle prime visioni di *Maverick* al cinema, i veterani di *Top Gun* già si dividevano fra i semplici fan e i veri esperti, quelli che alla comparsa di Penny avevano immediatamente capito che si trattava di Penny Benjamin, la mitica "figlia dell'ammiraglio" che nel film del 1986 era stata citata, *en passant*, due volte (T-Sq3s3; T-Sq25). Una seconda funzione di questi elementi è sempre rivolta agli spettatori veterani ed è quella di colmare le lacune, cioè dare qualche traccia di cosa è accaduto nei

più di tre decenni passati dal primo film: già nella scena dell'hangar riusciamo a cogliere, dal mosaico di foto e oggetti, che Maverick è stato in molti reparti diversi ed è diventato un pilota collaudatore.

Infine, una terza funzione è rivolta ai neofiti: quelle che per i veterani sono citazioni, per i neofiti sono elementi oscuri ma chiaramente presentati dal testo come pertinenti e sui quali, quindi, si comincia a concentrare l'attenzione, in attesa di un progressivo svelamento del loro significato e del loro ruolo nella trama.

Vorrei citare qui un altro elemento importante, anche se non rientrerebbe propriamente nel caso della citazione e dell'allusione (se non in senso generico e poco tecnico), ma è accomunato ai casi appena visti dalla capacità di ricreare in *Maverick* una certa "aria di famiglia" per i fan di *Top Gun*. Si tratta della predilezione per la cosiddetta "magic hour", uno stilema che contraddistingueva fortemente il primo film ed era una sorta di firma del suo regista, Tony Scott. «Scott's love for the 'magic hour,' the time just after sunrise and before sunset, would be something many people remembered about Scott decades later. 'He wanted to know where the sun would be on every location' [...] Non-filmakers recognize the time of day as twilight or gloaming, while camera people think of it more technically, for the brief time natural light is diffused evenly» (Jordan 2022: 22). Scott aveva usato questo tipo di luce già nello spot del 1984 *Nothing on Earth Comes Close*, in cui proponeva un parallelo fra una Saab 900 e un jet JA-37 Viggen, anch'esso prodotto dalla casa svedese. La "magic hour" divenne, insieme a un intenso uso dei filtri, la firma di Tony Scott (sono evidenti anche in altri suoi film, come per esempio *Beverly Hills Cop 2*); in *Maverick* il regista Joseph Kosinski ha ripreso fortemente questo stilema e le scene girate in una luce crepuscolare sono frequenti.

##### 5. Riferimenti ipertestuali senza trasformazioni narrative

Una seconda categoria ci porta dal livello dei singoli elementi a quello delle sequenze. Si tratta cioè di sequenze di *Maverick* che riprendono sequenze di *Top Gun*, preservandone in tutto o in parte il significato e applicando opportune trasformazioni.

Si tratta ovviamente di questioni di sfumature e non si può fare una vera e propria scala, ma cercherò di proporle secondo un ordine crescente di trasformazione. Ci sono, innanzitutto, sequenze che dal punto di vista cinematografico (montaggio, fotografia, ecc.) costituiscono un richiamo molto forte al film del 1986 e, nell'economia generale del testo, assumono più o meno la stessa funzione.

È il caso della presentazione degli attori e dei loro ruoli, all'inizio dei titoli di coda (T-Sq44 e M-Sq50). Oppure del volo radente alla torre: un momento iconico di *Top Gun*, presente sia nella prima parte (T-Sq8s2) che alla fine (T-Sq39s3), a sanzionare la vittoria sul nemico e la nuova intesa con Iceman; sempre per sanzionare la vittoria – e riaffermare la continua sfida alle autorità di Maverick – il passaggio radente viene ripetuto in M-Sq45.

Altro caso è quello del festeggiamento finale della vittoria sul ponte di volo (T-Sq40 e M-Sq46), che ha la funzione di sanzione e di soluzione dei conflitti (fra Maverick e Iceman in *Top Gun* e, con una duplicazione, fra Rooster e Hangman e fra Maverick e Rooster in *Maverick*).

Continuando, troviamo le due brevi sequenze T-Sq4 e M-Sq9: appena assegnato alla *Top Gun*, Maverick (con occhiali da sole e senza casco) ingaggia in piena

“magic hour” una immaginaria gara con i jet che atterrano e decollano sulla pista di Miramar. È la sua personale celebrazione di una vita fatta di avventura e velocità, fissata definitivamente in una battuta di *Top Gun* «I feel the need... the need for speed», (T-Sq21), diventata addirittura idiomatica nell'inglese americano<sup>3</sup>.

Sempre la moto è protagonista di altre due brevi sequenze: in T-Sq26 e M-Sq25 Maverick e la sua compagna (rispettivamente Charlie e Penny) fanno un giro in moto. In entrambi i casi il giro avviene fra il tramonto e la sera, dopo un momento euforico (il pomeriggio al Kansas City Bar e la partita di “dogfight football” sulla spiaggia) e, soprattutto, dal punto di vista della trama sottolinea un punto di maturazione della linea narrativa romantica.

Sia nel caso dell'arrivo alla base di Miramar che del giro in moto con la partner, le sequenze iper- e ipo-testuali sono equivalenti, anche se quelle in *Maverick* sono certamente più brevi e hanno un numero ridotto di inquadrature (una sola per M-Sq25). Si tratta di quella che Genette (1982 [1997]: 272) avrebbe chiamato «trasformazioni quantitative» («e quindi *a priori* puramente formali e senza incidenza sul contenuto») di *riduzione*; più precisamente, il procedimento seguito è quello della *concisione*, «che si prefigge di abbreviare un testo senza sopprimere alcuna parte tematicamente significativa, ma riscrivendolo in uno stile più stringato e producendo quindi a nuove spese un nuovo testo che potrebbe anche non conservare una sola parola dell'originale» (Genette 1982 [1997]: 280-281).

Oltre alla riduzione, c'è anche almeno un caso di *amplificazione*, cioè di estensione tematica e/o di espansione stilistica (Genette 1982 [1997]: 316). Si tratta del rapporto che lega le sequenze iniziali, T-Sq1 e M-Sq1, ambientate durante la “magic hour” sul ponte di volo ed entrambe rappresentanti operazioni di atterraggio e decollo degli aerei. La sovrapposizione fra le immagini, la colonna sonora e il montaggio (che pure in *Maverick* è leggermente più serrato) è quasi perfetta, al di là di ovvie differenze e del fatto che M-Sq1 duri circa un minuto in meno<sup>4</sup>. Ci sono però due piccole differenze, che mi permettono di parlare di una estensione tematica e stilistica. La prima, appena accennata ma presente, è una maggiore insistenza su dettagli tecnici: ci sono diverse inquadrature dedicate a particolari, come il dispositivo di aggancio fra il carrello anteriore degli aerei e la catapulta, oppure il punto di vista dall'interno della “bubble” (il centro di controllo annesso nel ponte di volo), o, ancora, una maggiore attenzione rispetto a *Top Gun* per i movimenti e i dettagli del cavo di arresto, al quale gli aerei in atterraggio si agganciano per frenare la loro corsa. Sono tutti elementi che sembrano voler specificare, spiegare maggiormente alcuni aspetti rispetto al primo film. Ma, soprattutto, una differenza è rilevante: mentre la sequenza di *Top Gun* era chiusa da un semplice stacco e la colonna sonora proseguiva nella sequenza successiva, suggerendo continuità narrativa, in *Maverick* la canzone *Danger Zone* viene progressivamente sfumata e l'ultima inquadratura si chiude con una dissolvenza al nero. L'effetto è di una forte discontinuità rispetto alla successiva sequenza che vede Maverick nel deserto (come a dire che il tempo è passato e ora la situazione è cambiata) e dà a quell'inizio il sapore di un flash-back. Un flash-back non diegetico, ma rivolto alle circostanze enunciative, perché funzionale al ricordo dello spettatore e non alla storia.

Ci sono però casi in cui la trasformazione è più avanzata. M-Sq12, per esempio, condensa aspetti di due sequenze di *Top Gun*: T-Sq5 e T-Sq7s1. Dalla prima (il primo brief, in cui vengono introdotti Iceman, Jester, Viper e gli altri piloti) riprende il discorso iniziale (Warlock ripete anche la frase che era stata usata da

Viper: «the elite, the best of the best»), gli sguardi antagonisti fra piloti, la postura provocatoria di un potenziale anti-Soggetto (Iceman che gioca con la penna in *Top Gun*, Hangman che ostenta uno stuzzicadenti in *Maverick*). Dalla seconda si riprende lo sconforto dei piloti che scoprono di essere partiti con il piede sbagliato con il loro istruttore (Maverick che ha cercato di sedurre Charlie la sera prima, Hangman e gli altri che hanno buttato fuori dal locale Maverick). I personaggi e i ruoli cambiano, due sequenze vengono riassunte in una, ma lo schema resta sostanzialmente analogo. In termini genetiani assistiamo qui a diverse trasformazioni sovrapposte. Il passaggio da due sequenze a una è certamente un caso di *riduzione* e, più precisamente, di *condensazione*; spingendomi ancora più in là, potrei dire che, nella classificazione di Genette, si avvicina al tipo del *digest*, che è una forma di riduzione dell'ipotesto ancora più rielaborata e autonoma del riassunto. D'altra parte, a questa riduzione si aggiungono trasformazioni più avanzate, come quella dell'inversione del ruolo di Maverick (da allievo a istruttore, da personaggio in imbarazzo a personaggio che mette in imbarazzo), che potrebbero essere considerate trasposizioni diegetiche e/o pragmatiche.

Ancora più spinta (e quasi a cavallo della prossima categoria che descriverò) è la trasformazione che lega T-Sq25 a M-Sq11. Nella prima assistiamo a un momento euforico, un pomeriggio fra amici (Maverick, Goose, Carol e Charlie) al Kansas City Bar, durante il quale i quattro suonano al pianoforte e cantano *Great Balls of Fire* di Jerry Lee Lewis. M-Sq11 è una sequenza molto più complessa e ricca (serve anche alla presentazione di quasi tutti i personaggi), ma nella parte finale vede Rooster (il figlio di Goose) suonare la stessa canzone, con un abbigliamento equivalente a quello che aveva il padre nella sequenza ipotestuale (occhiali da sole, T-shirt e camicia a fantasia aperta). Qui abbiamo quella che Genette (1982 [1997]: 334) avrebbe probabilmente definito una *transmodalizzazione intramodale*. La transmodalizzazione è un «qualsiasi tipo di trasformazione apportata al modo di rappresentazione caratteristico dell'ipotesto»; se è intramodale ciò avviene all'interno dello stesso genere. Nello specifico, questa transmodalizzazione avviene secondo il *modo-prospettiva*, cioè ha un impatto sul punto di vista narrativo. Non tanto perché questo venga modificato, ma perché se ne aggiunge un secondo, tanto che – portando oltre le classificazioni di Genette – potremmo parlare di una *bifocalizzazione*. Al punto di vista euforico e ludico di Rooster, che coincide con quello collettivo della sequenza ipotestuale, si aggiunge quello ora disforico del “vecchio” Maverick, messo di fronte ai suoi ricordi più tristi (la morte di Goose a bordo dell'aereo che lui stava pilotando). Il contrasto fra i due punti di vista è sottolineato da un montaggio incrociato, da un sistema semisimbolico che contrappone i toni caldi dell'interno con quelli freddi dell'esterno (da cui Maverick sta guardando) e dall'interpolazione di inquadrature analettiche da *Top Gun* (questa sì una vera e propria citazione), che hanno la doppia funzione di riportare alla memoria degli spettatori veterani il dramma al centro del primo film e di spiegarlo sinteticamente ai neofiti<sup>5</sup>.

#### 6. Riferimenti ipertestuali con trasformazioni narrative

La terza categoria, alla quale si avvicinava già M-Sq11, è costituita da quelle sequenze di *Maverick* che sembrano riprendere scene equivalenti di *Top Gun*, ma ne modificano completamente il senso narrativo.

Un esempio è M-Sq8s2, in cui la reprimenda dell'ammiraglio Cain ricorda molto

quella di Stinger in T-Sq3s3. Entrambi sottolineano la cattiva condotta di Maverick e ciononostante sono artefici della Manipolazione, inviandolo alla Top Gun (anche se Stinger è un Destinante propriamente detto, mentre Cain è solo un delegato del vero Destinante – Iceman – visto che si limita a riferire, controvoiglia, l'ordine). Eppure, nonostante queste analogie, la due sequenze hanno un senso completamente diverso. Davanti a Stinger, Maverick era un giovane pilota, spavaldo e con la tendenza all'insubordinazione, ma affiancato dall'amico Goose e stimato al punto da essere selezionato per la Top Gun. Cain, invece, sembra disprezzare Maverick; il tono dell'intera scena è disforico e l'ammiraglio dice chiaramente a Maverick – a nome dell'intera US Navy – che ha fatto il suo tempo. Per Cain il futuro è rappresentato dai droni, che non dormono, non mangiano e non disobbediscono. «All you did is buy some time for those men out there. The future is coming, and you are not in it [...] The end is inevitable Maverick. Your kind is headed for extinction». Ora, è vero che Maverick risponde «Maybe so, Sir. But not today», ma è altrettanto vero che entrambi sanno che l'ammiraglio ha probabilmente ragione. Mentre nel film del 1986 la tecnologia restava sempre sullo sfondo e al massimo era aiutante del Soggetto, qui sostituisce l'uomo e leva spazio al suo eroismo: un tema che nel cinema occidentale si è fatto progressivamente strada negli ultimi venti o trent'anni ed è molto evidente, per esempio, nella saga di Jason Bourne e nel James Bond di Daniel Craig (cfr. Polidoro 2020b). A differenza di *Top Gun*, quindi, *Maverick* ci presenta un eroe che appartiene a una specie in via di estinzione, che è nella fase terminativa dell'epoca che rappresenta (quella di una narrazione cavalleresca e umana dell'azione militare), per la quale lo spettatore prova nostalgia.

Altre due sequenze legate sono T-Sq28, in cui Viper fa visita a Maverick dopo l'incidente mortale di Goose e lo esorta ad andare avanti («You gotta let him go»), e M-Sq29, in cui, dopo che l'aereo di Phoenix e Bob è precipitato, Maverick comunica a Rooster che fortunatamente i due si sono salvati. Il parallelismo è rafforzato dal fatto che Maverick riprende quasi letteralmente («Fly long enough, it'll happen») una frase di Viper («If you fly jets long enough, something like this happens»). Ma anche qui le analogie sono solo superficiali. Nella scena di *Top Gun* Viper era un Aiutante, riconosciuto, di Maverick; qui, invece, assistiamo all'ennesimo scontro in cui Rooster rinfaccia a Maverick la morte del padre e di aver ostacolato la sua carriera, mentre Maverick lo richiama a essere più istintivo in volo e a pensare di meno («Trust your instincts. Don't think, just do!»).

Ma questo meccanismo di analogia superficiale a fronte di una profonda differenza narrativa è ancora più evidente nel confronto fra T-Sq14 e M-Sq24s4. Nella prima, una delle più note del film, Maverick, Goose, Iceman e Slider giocano a beach volley, ovviamente in spiaggia e a torso nudo, sulle note di *Playing with the boys* di Kenny Loggins. Nella seconda siamo sempre sulla spiaggia e sempre con una colonna sonora di richiamo (*I ain't worried* degli One Republic): tutti i piloti e i navigatori stanno giocando, insieme a Maverick, a “dogfight football”. In entrambi i casi le sequenze ritraggono un momento ludico, in un'ambientazione simile e con un tono leggero. Ma il senso della scena è completamente diverso. In *Top Gun* si trattava di uno svago privato fra equipaggi antagonisti; qui, invece, è un momento (anche se inconsapevole) dell'addestramento. Lì la sequenza metteva in evidenza il profondo individualismo di Maverick che, nonostante la richiesta insistente di Goose, non resta per lo spareggio ma scappa per andare a cena da Charlie; qui, invece, il senso è esattamente l'opposto: come Maverick spiega

all'ammiraglio "Cyclone" Simpson, lo sport serve a mettere in secondo piano gli individualismi e a rafforzare lo spirito di squadra, tanto che le squadre hanno dimenticato abbastanza presto di tenere il punteggio (altro che spareggio...).

Uno spazio maggiore meriterebbe, poi, l'analisi delle sequenze di chiusura. Qui basti osservare che il rientro a casa (cioè a Miramar) dell'Eroe era rappresentato in una breve sequenza (T-Sq43) in cui Maverick torna al Kansas City Bar e si ricongiunge con Charlie, chiudendo positivamente anche la linea narrativa romantica. In M-Sq47 Maverick ripete la stessa mossa, ritornando nel bar di Penny, ma non la trova. La soluzione è quantomeno sospesa. Tutte le linee si ricongiungeranno nella sequenza successiva (M-Sq48), ambientata nell'hangar di Maverick: qui si vedono Maverick e Rooster intenti a fare manutenzione al P-51 di Maverick, come se fossero padre e figlio; e l'arrivo di Penny viene anticipato da quello della figlia, Amelia. Mentre Maverick e Penny escono per fare un volo con il P-51, il film si chiude con Rooster che guarda con un sorriso le foto affiancate di Maverick con lui e con il padre, in un ideale passaggio del testimone. La semplice conclusione romantica di *Top Gun* si trasforma in qualcosa di più complesso e articolato, con un doppio impegno familiare di Maverick, ormai pienamente maturo, nei confronti di Rooster e di Penny e Amelia.

### 7. La metatestualità della scena con Iceman

Una riflessione a parte va dedicata a M-Sq23, in cui Maverick va a trovare il suo vecchio antagonista Iceman, ora diventato comandante della flotta del Pacifico e suo grande amico (oltre che angelo custode). Si tratta di una sequenza particolare, perché Tom Cruise e Val Kilmer (che impersona Iceman) sono gli unici due attori di *Maverick* che avevano effettivamente partecipato anche a *Top Gun*. La sequenza è ricca di riferimenti all'ipotesto: ritroviamo la foto di Maverick e Iceman sul ponte di volo, dopo la battaglia; Iceman assume il ruolo di Destinante che aveva avuto Viper nel primo film, riprendendo anche le sue parole («It's time to let go»). Ma l'interesse per questa sequenza va al di là delle relazioni intertestuali o ipertestuali, perché qui è presente anche una componente *metatestuale*, per continuare a usare la terminologia di Genette.

Quando Maverick arriva a casa di Iceman, infatti, capiamo da un rapido dialogo con la moglie che Iceman ha un cancro, probabilmente alla gola («Even speaking is painful now»); il seguito della scena conferma questa ipotesi. La questione è che Val Kilmer ha notoriamente avuto un cancro alla gola, che ha lasciato effetti permanenti: non può alimentarsi normalmente, la voce è stata irrimediabilmente compromessa e riesce a comunicare con chiarezza solo attraverso un sintetizzatore vocale.

C'è un livello in cui abbiamo due testi, *Top Gun* e *Maverick*, fra i quali esistono relazioni intertestuali e ipertestuali, che abbiamo appena analizzato. Entrambi questi testi appartengono allo stesso mondo diegetico. Poi ci sono dei metatesti, cioè dei testi che intrattengono con i film un rapporto metatestuale, perché ne sono commenti, critiche, discorsi di fan, ecc. Questi metatesti appartengono a un mondo extra-diegetico, che è il mondo in cui viviamo noi, il mondo reale. In questo mondo reale esistono anche discorsi che non sono sui film, ma per esempio sullo stato di salute di Val Kilmer. In questi discorsi ci sarà probabilmente già un collegamento con i film, perché nel momento in cui si parlerà dello stato di salute di Val Kilmer si ricorderà che è stato l'attore che ha impersonato, fra altri ruoli, Iceman in *Top Gun*.

I metatesti, quindi, costruiscono solitamente una relazione che va da loro verso i testi. Con la scena dell'incontro fra Maverick e Iceman, però, accade qualcosa in più, perché questi discorsi del mondo extra-diegetico sfondano addirittura la barriera che divide il mondo extra-diegetico dal mondo diegetico e fanno irruzione nel mondo diegetico. In tutta onestà, forse si tratta di un meccanismo almeno in parte diverso da quello che Genette chiamava metatestualità, perché va oltre, è più potente e ha effetti diversi, tanto che, quasi per gioco, potrei proporre di parlarne in termini *ultrametatestualità*.

Al di là di questo, l'analogia che ci consente di parlare di un meccanismo in qualche modo metatestuale non sta soltanto in un orientamento che va dal mondo extra-diegetico a quello diegetico. Sta soprattutto in un meccanismo che potremo descrivere in termini greimasiani di *débrayage* ed *embrayage*. Nel momento in cui io produco un testo che fa riferimento a un certo mondo diegetico, attuo un *débrayage*, distanzio quel livello dal livello della realtà in cui si trovano l'autore e il fruitore. Cerchiamo di comprendere, però, cosa accade se il mondo extra-diegetico irrompe in quello diegetico: lo spettatore vede la scena, la colloca in un determinato mondo diegetico e pensa che in quel mondo diegetico Iceman ha un cancro alla gola; però non può non riflettere sul fatto che Iceman è interpretato da Val Kilmer, che ha avuto un cancro alla gola nel mondo reale, e quindi quello che sta vedendo in quel momento è Iceman, ma allo stesso tempo Val Kilmer; e quello che ha di fronte è Maverick, ma è anche Tom Cruise, amico di Val Kilmer. E quindi accade che da un lato lo spettatore è proiettato verso il mondo diegetico, mentre dall'altro fa un passo indietro, un *embrayage*, perché l'irruzione in questo mondo diegetico del mondo extra-diegetico non può non farlo riflettere sul fatto che Maverick e Iceman appartengono a un mondo della diegesi, a un mondo della narrazione, del testo *Top Gun* o *Maverick*, di cui lui è spettatore.

La sequenza ci propone dunque *Maverick* come testo. Evidenziarne la natura testuale non è però una *diminutio*; è anzi un modo per amplificare il valore di un testo, la sua significatività, la sua "classicità" potenziale. E ciò giustifica anche la battuta finale scambiata dai due attori, Iceman dice: «One last thing. Who's the better pilot? You or me?»; e Maverick risponde «This is a nice moment. Let's not ruin it», facendo ridere entrambi. Si tratta di una chiara allusione al primo film, in cui era proprio questo l'oggetto del contendere fra i due; ma è anche un commento metatestuale. Il giudizio sulla bellezza del momento, infatti, è al tempo stesso diegetico (Maverick si riferisce al momento che sta vivendo con Iceman) ed extra-diegetico: una valutazione positiva della scena e un riferimento al fatto che tutti gli spettatori si attendono la battuta su chi sia il miglior pilota ma che la scena non è costruita su quello, bensì sul rapporto umano esistente fra i due personaggi.

## 8. Conclusioni

*Top Gun* era un film che aveva già al suo interno blandi aspetti nostalgici (effetto testuale), anche se non diretti come quelli degli *heritage drama*. Dagli arredi all'uso dei telefoni a gettoni, dalla colonna sonora alle auto, dalle foto in bianco e nero alle ambientazioni in generale, c'era un forte riferimento alla prima metà degli anni Sessanta, uno dei periodi d'oro della storia americana.

Il film, però, è diventato rapidamente un classico, un oggetto di culto e come tutti gli oggetti di culto ha suscitato nostalgia; una nostalgia da intendere soprattutto come effetto circostanziale, perché con il passare del tempo ha ricordato non tan-

to gli anni Sessanta, ma quegli anni Ottanta in cui i fan avevano iniziato a guardare e riguardare il film.

Il regista e gli autori di *Maverick* hanno dovuto fare i conti con questa ingombrante eredità e con il fatto che i fan avrebbero guardato il film facendo un costante riferimento a *Top Gun*. La scelta è stata quella di girare un film nuovo, diverso, ma che è riuscito allo stesso tempo a riportare alla luce il suo antecedente, alimentandone e sfruttandone il potente motore nostalgico.

Spero di aver dimostrato che *Top Gun* e *Maverick* sono effettivamente due film diversi dal punto di vista narrativo. Ma anche che il secondo, a vari livelli, riesce a intrecciarsi continuamente con il primo. Lo fa attraverso citazioni, allusioni, ma, soprattutto, riprendendo a livello superficiale sequenze ben impresse nella mente degli spettatori e facendole rivivere, innestando però al loro interno un significato narrativo diverso. In questo modo da una parte *Maverick* sembra riproporci una nostalgica visione di *Top Gun*, dall'altra passo dopo passo porta avanti la sua storia autonoma.

Vorrei chiudere con un'ultima considerazione, che lascio quasi come una domanda aperta. La scena iniziale di *Top Gun*, quella delle operazioni sul ponte di volo, si chiudeva con un aereo che atterra sulla portaerei e la scritta «Indian Ocean. Present Day». Un *débrayage* enunciazionale temporale che per tanti anni ha rappresentato un appiglio per i fan nostalgici, l'esplicito permesso a proiettare nel presente quelle vicende che guardavano e riguardavano sullo schermo. Ora *Maverick* ha aggiunto un nuovo capitolo e ci ha presentato un protagonista per il quale il tempo è indubbiamente passato, anche esteriormente: *Maverick* abbandona prima degli altri il campo di “dogfight football”, le (poche) rughe non vengono nascoste e in tutta la sequenza della missione finale non è perfettamente rasato, cosa che certo non lo ringiovanisce. *Maverick* rappresenta una cesura rispetto al film di trentasei anni prima: interrompe quell'eterno “Present Day” al quale ci eravamo abituati e, forse, lo consegna definitivamente a una visione nostalgica.

<sup>1</sup> Prima di iniziare la parte analitica è utile dare al lettore qualche indicazione. In ambito aeronautico ogni pilota ha un nome di battaglia (*callsign* in inglese), di solito indicato fra nome e cognome. Il personaggio interpretato da Tom Cruise nei due film, per esempio, è Pete “Maverick” Mitchell. In questo articolo indicherò il nome di battaglia fra virgolette quando accompagna il nome e cognome del personaggio, altrimenti lo userò senza virgolette, come se fosse un nome proprio. Alcune informazioni utili riguardano anche le sequenze. Innanzitutto, adoterò qui le definizioni di scena e sequenza date da Michele Corsi (2022: 86-89): «L'unità minima di ogni struttura cinematografica è [...] la scena, che può definirsi come il segmento narrativo che in maniera continua si svolge nello stesso spazio e nello stesso tempo. Il pubblico deve dunque avere l'impressione che all'interno di una scena il tempo reale coincida con quello filmico, anche se in realtà vi sono spesso piccole ellissi. Se ad esempio viene mostrato un personaggio che prima è in casa e poi esce in strada, si hanno due scene. [...] I gruppi di scene contigue caratterizzati dalla continuità di azione si chiamano sequenze». Nel corso dell'analisi farò riferimento a una scalettatura delle sequenze che, per motivi di spazio, non è possibile inserire nell'articolo, ma che è a disposizione all'indirizzo <http://www.pieropolidoro.it/topgun.htm>. Nel testo le sequenze sono indicate da una lettera, che specifica a quale film fanno riferimento (T per *Top Gun* e M per *Maverick*) e poi da un numero progressivo; dove necessario ho indicato anche la scena (con un numero progressivo interno alla sequenza); per esempio, T-Sq3s2 indicherebbe la seconda scena della terza sequenza di *Top Gun*.

<sup>2</sup> Robert “Rat” Willard, istruttore della *Top Gun* negli anni Ottanta e pilota di alcuni degli aerei che si vedono nel film del 1986, ha raccontato a Meredith Jordan (2022: 199) come nacque quella manovra: «“Tony [Scott] finally ran out of storyboards,” Willard said, and he asked the pilots if they had anything they wanted to show them. “We spent the final day flying, doing a lot of things: verticals, lo-

ops, scissors, rolls, and we were flying low passes over the cameras.” That’s when they did the pitch pulse with the F-14. That’s where the pilot is flying at a fixed speed and suddenly pulls the stick back toward his lap, sending the jet skywards. The jet would roar at full power, which meant they were pulling 6.5Gs, “the training limit”, Willard said. “It was the first time Tony had seen it,” he said. “He wanted that to be the flagship maneuver of *Maverick*”».

<sup>3</sup> In Italia non ha lasciato alcuna traccia, a causa di una traduzione tanto infedele quanto banale «Ma noi saremo sempre... i più forti».

<sup>4</sup> Online è possibile trovare diversi video in cui si comparano con attenzione e precisione le due sequenze. Fra i tanti, uno dei più accurati è *Topgun & Topgun: Maverick Intro Comparison*, pubblicato il 26 agosto 2022 sul canale Film sequences, <https://www.youtube.com/watch?v=A75miDklmbU> (ultima consultazione 28 dicembre 2022).

<sup>5</sup> Fra le sequenze che alludono ad altre sequenze senza alterarne profondamente il significato c’è certamente tutta la prima parte della missione. Si tratta però, in questo caso, di un rapporto (abbastanza evidente) con un altro ipotesto. È infatti da *Star Wars* (USA 1977, regia di George Lucas) che viene ripresa l’idea dell’avvicinamento attraverso un canyon e della necessità di far entrare un missile o una bomba in uno spazio molto stretto. Non mi occuperò di questo, sia perché il mio interesse è rivolto al rapporto fra *Top Gun* e *Maverick*, sia perché un’analisi magistrale del parallelo fra le due sequenze è stata già compiuta dall’autore Enrico P. (2022) sul sito *NerdKey*.

**Piero Polidoro - Università LUMSA di Roma**

Piero Polidoro è professore ordinario di Semiotica presso l'Università LUMSA di Roma, dove dirige il corso di laurea magistrale in Comunicazione, Innovazione ed Experience design (LM91). Si è laureato in Comunicazione presso la Sapienza di Roma con Daniele Barbieri; ha poi ottenuto il dottorato di ricerca in Semiotica presso l'Università di Bologna, seguito da Umberto Eco e Patrizia Violi. Successivamente ha condotto una ricerca di post-dottorato con Omar Calabrese presso l'Istituto italiano di Scienze umane (SUM) di Firenze e ha avuto un assegno di ricerca presso la Scuola superiore di Studi umanistici di Bologna. Dal 2010 è in LUMSA.

Fa parte del comitato di direzione della rivista *Versus. Quaderni semiotici* e del comitato scientifico di *EC*. Ha pubblicato articoli e saggi in diverse lingue. Si occupa prevalentemente di semiotica generale e narrativa, semiotica visiva e audiovisiva e dell'applicazione della semiotica ai media digitali, con particolare riferimento alla User experience e al Service design. Un elenco completo delle pubblicazioni è disponibile all'indirizzo <https://www.lumsa.it/piero-polidoro>

## Bibliografia

- 
- Affuso, Olimpia  
2012 *Nostalgia: un atteggiamento ambivalente*, "Sociologia italiana: AIS Journal of Sociology", 0, 107-126 <https://sociologiaitaliana.egeaonline.it/it/21/archivio-rivista/rivista/3342680/articolo/3342724> (12.03.2023).
- Allen, Woody  
1973 *Getting Even*, Londra, W.H. Allen (tr. it. *Saperla lunga*, Milano, Bompiani, 1973, con Introduzione di Umberto Eco; ried. *Rivincite*, Milano, La Nave di Teseo, 2022).
- Almeida, José Carlos  
2004 *Portugal, o Atlântico e a Europa. A Identidade Nacional, a (re)imaginação da Nação e a Construção Europeia*, "Nação e Defesa", 107, 147-172.
- Almeida, Onésimo T.  
2017 *A obsessão da portugalidade*, Lisbona, Quetzal.
- Amante, Maria de Fátima (a cura di)  
2011 *Identidade nacional. Entre o discurso e a prática*, Porto, Fronteira do Caos Editores/CEPESE.
- Anderson, Benedict  
1983 *Imagined Communities*, Londra-New York, Verso.
- Anderson, Christopher Todd  
2012 *Post-Apocalyptic Nostalgia: WALL-E, Garbage, and American Ambivalence toward Manufactured Goods*, "LIT: Literature Interpretation Theory", 23, 267-282.
- Angé, Olivia & Berliner, David (a cura di)  
2015 *Antropology and Nostalgia*, New York, Berghahn Books.
- Appadurai, Arjun  
1996 *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- 2013 *The Future as Cultural Fact*, Londra, Verso.
- Assmann, Aleida  
2008 *Transformations between History and Memory*, "Social Research", 75/1, 49-72.
- Austin, Norman  
2010 *Homeric Nostalgia*, "The Yale Review", 98, 37-64.
- Baena, Rosalía & Byker, Christa  
2014 "Dialects of Nostalgia: *Downton Abbey* and English Identity", *National Identities*, 17:3, 259-269.
- Baetens, Jan  
2001 "Revealing Traces: A New Theory of Graphic Enunciation", in Varnum, Robin & Gibbons, Christina T. (a cura di) *The Language of Comics: Word and Image*, Jackson (MS), University Press of Mississippi, 145-155.
- 2011 *From Black & White to Color and Back: What Does It Mean (Not) to Use Color?*, "College Literature", 38/3, 111-128.
- 2020 *Gap or Gag? On the Myth of the Gutter in Comics Scholarship*, "Etudes Francophones", 32, 213-217.
- Baetens, Jan & Frey, Hugo  
2015 *The Graphic Novel: An Introduction*, Cambridge, Cambridge University Press.
-

- Band, Arnold J.  
1968 *Nostalgia and Nightmare. A Study in the Fiction of S.Y. Agnon*, Berkeley, University of California Press.
- Barthes, Roland  
1957 *Mythologies*, Parigi, Éditions du Seuil.  
1968 *L'effet de réel*, "Communications", 11, 84-89 (tr. it. *L'effetto di reale*, in Id., *Il brusio della lingua*, Torino, Einaudi, 1988, 151-159).  
1980 *La chambre claire. Note sur la photographie*, Parigi, Gallimard.
- Baruah, Debarchana  
2017 "Mad Men and Memory: Nostalgia, Intertextuality and Seriality in 21<sup>st</sup> Century Retro Television", in Boyce Kay, Jilly, Mahoney, Cat & Shaw Caitlin (a cura di) *The Past in Visual Culture: Essays in Memory, Nostalgia and the Media*, Jefferson NC, McFarland, 32-45.
- Baudrillard Jean  
1976 *L'échange symbolique et la mort*, Parigi, Gallimard.  
1990 *La trasparenza del male*, Parigi, Galilée (tr. it. *La trasparenza del male*, Milano, Sugarco Edizioni, 2018).  
1995 *Le crime parfait*, Parigi, Galilée (tr. it. *Il delitto perfetto*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1996).  
2002 *L'esprit du terrorisme*, Parigi, Galilée (tr. it. *Lo spirito del terrorismo*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2002).
- Baudrillard, Jean & Evans, Arthur B.  
1991 *Simulacra and Science Fiction*, "Science Fiction Studies", 18/3, 309-313.
- Bauman, Zygmunt  
2017 *Retrotopia*, Laterza, Roma-Bari.
- Becker, Tobias  
2023 *Yesterday. A New History of Nostalgia*, Cambridge MA, Harvard University Press.
- Bellentani, Federico & Panico, Mario  
2016 *The Meaning of Monuments and Memorials: Toward a Semiotic Approach*, "Punctum", 2/1, 28-46.
- Bellow, Saul  
1953 *The Adventures of Augie March*, New York, Viking Press (tr. it. *Le avventure di Augie March*, Milano, Mondadori, 2007).  
1964 *Herzog*, New York, Viking Press (tr. it. *Herzog*, Milano, Feltrinelli, 2017).  
1975 *Humboldt's Gift*, New York, Viking Press (tr. it. *Il dono di Humboldt*, Milano, Mondadori, 2018).  
1987 *More Die of Heartbreak*, New York, William Morrow & Co. (tr. it. *Ne muoiono più di crepacuore*, Milano, Mondadori, 2014).
- Benjamin, Walter  
1955 *Schriften*, Berlino, Suhrkamp Verlag (tr. it. *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, 1976).
- Berdet, Marc  
2021 "Ob, je voudrais tant que tu te souviennes..." *Politique de la mémoire chez Walter Benjamin*, "Hypothèses", 04 gennaio, <https://prixwb.hypotheses.org/899> (03.03.2023).
- Berger, Peter & Luckmann, Thomas  
1966 *The Social Construction of Reality*, Londra, Penguin.
- Blanchot, Maurice  
1969 *L'entretien infini*, Parigi, Gallimard (tr. it. *L'intrattenimento infinito*, Torino, Einaudi, 1977).
- Bodei, Remo  
2015 *Mémoire et oubli*, "Plastir. La Revue Transdisciplinaire de Plasticité Humaine", Hors-série, "Les plis de la mémoire", 13-19.
- Boero, Marianna  
2017 *Linguaggi del consumo. Segni, luoghi, pratiche, identità*, Roma, Aracne editrice.  
2019 *Il significato esistenziale della nostalgia e il racconto della pubblicità*, "Logoi.ph", V/13, 22-38.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard  
1999 *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge MA, MIT Press.
- Bower, Mim  
1995 "Marketing Nostalgia: An Exploration of Heritage Management and its Relation to the Human Consciousness", in Cooper, Malcom A., Firth, Anthony, Carman, John & Wheatley, David (a cura di) *Managing Archaeology*, Londra, Routledge, 1995, 33-39.

- Boym, Svetlana  
 2001 *The Future of Nostalgia*, New York, Basic Books.  
 2010 *Nostalgie, utopie e pratiche di straniamento*, in Petri, Rolf, (a cura di) *Nostalgia*, Roma-Venezia, Edizioni di storia e letteratura, 85-87.
- Broxton Onians, Richard  
 1951 *The Origins of European Thought: About the Body, the Mind, the Soul, the World, Time, and Fate*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Brooker, Peter & Brooker, Will  
 1997 *Postmodern After-Images. A Reader in Film, Television, and Video*, Londra-New York, Arnold.
- Brown, Stephen  
 2001 *Marketing. The Retro Revolution*, Londra, Sage Publications.
- Bruguera, Tania  
 2018 *Il lavoro del lutto*, “Spiweb”, <https://www.spiweb.it/la-ricerca/ricerca/il-lavoro-del-lutto-cura-di-d-battaglia/> (02.03.2023).
- Byrne, Katherine  
 2014 “Adapting Heritage: Class and Conservatism in *Downton Abbey*”, *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, 18/3, 311-327.
- Cadiot, Pierre & Visetti, Yves-Marie  
 2001 *Pour une théorie des formes sémantiques. Motifs, profils, thèmes*, Parigi, Presses Universitaires de France.
- Calvino, Italo  
 1972 *Le città invisibili*, Torino, Einaudi.
- Camões, Luís Vaz de  
 2000 *Os Lusíadas*, Lisbona, Ministério dos Negócios Estrangeiros/Instituto Camões.
- Canetti, Elias  
 1977 *Die gerettete Zunge. Geschichte Jugend*, München, Carl Anser Verlag (tr. it. *La lingua salvata*, Milano, Adelphi, 1980).
- Careri, Giovanni & Didi-Huberman (a cura di)  
 2015 *L'histoire de l'art depuis Walter Benjamin*, Milano, Éditions Mimésis.
- Carrol, Noel  
 2019 “Medium Specificity”, in Carroll, Noël, Di Summa, Laura T. & Loht, Shawn (a cura di) *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures*, Cham, Palgrave Macmillan, 29-47.
- Carvalho, José Ricardo  
 2010 “Portugalidade e diferença: esboço para um arquivo simbólico das percepções raciais”, in Barata, André, dos Santos Pereira, António & Carvalho, José Ricardo (a cura di) *Representações da Portugalidade*, Alfragide, Caminho, 199-221.
- Cassin, Barbara  
 2013 *La nostalgie: Quand donc est-on chez soi? Ulysse, Énée, Arendt*, Parigi, Autrement (tr. it. *La nostalgia, Quando dunque si è a casa? Ulisse, Enea, Arendt*, Bergamo, Moretti & Vitali, 2015).
- Castellacci, Claudio  
 2021 *Ketchum e l'enigma della morte di Hemingway*, “Doppiozero”, 21 luglio <https://www.doppiozero.com/ketchum-e-lenigma-della-morte-di-hemingway> (26.03.2023).
- Cataluccio, Francesco  
 2004 *Immaturità. La malattia del nostro tempo*, Torino, Einaudi.
- Cenciotti, David  
 2022 *I've Watched Top Gun: Maverick And It Was Great!*, «The Aviationist», 22 maggio, <https://theaviationist.com/2022/05/22/i-have-watched-top-gun-maverick/>, 01.04.2023)
- Chateau, Dominique  
 2008 *A quoi sert la sémiotique en esthétique ?*, “Recherches sémiotiques/Semiotic Inquiry”, 28-29/3-1, 11-30.
- Cimatti, Felice  
 2020 *La fabbrica del ricordo*, Bologna, Il Mulino.
- Cohen, Joshua  
 2021 *The Netanyahu*, Londra, Fitzcarraldo Editions (tr. it. *I Netanyahu*, Torino, Codice edizioni, 2022).

- Cohn, Neil  
 2010 The limits of time and transitions: Challenges to theories of sequential image comprehension, "Studies in Comics", 1/1, 127-147  
 2013 *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, Londra, Bloomsbury.
- Cooke, Rachel  
 2015 *Interview Todd Haynes: «She said, there's a frock film coming up, with Cate attached... It sounded right up my alley»*, «The Guardian», 15 novembre, <https://www.theguardian.com/film/2015/nov/15/todd-haynes-interview-carol-frock-film-cate-blanchett-rooney-mara> (24.10.2022).
- Coplan, Amy  
 2006 *Catching Characters' Emotions: Emotional Contagion Responses to Narrative Fiction Film*, "Film Studies", 8/1, 26-38.
- Corsi, Michele  
 2022 *Il linguaggio cinematografico*, Milano, Hoepli.
- Cross, Gary  
 2008 *Men to Boys: The Making of Modern Immaturity*, New York, Columbia University Press.  
 2015 *Consumed Nostalgia. Memory in the Age of Fast Capitalism*, New York, Columbia University Press.
- Crucifix, Benoît  
 2017 *Cut-Up and Redrawn: Reading Charles Burns's Swipe Files*, "Inks: The Journal of the Comics Studies Society", 1/3, 309-33.  
 2018 *From Loose to Boxed Fragments and Back Again. Seriality and Archive in Chris Ware's Building Stories*, "Journal of Graphic Novels and Comics", 9/1, 3-22.
- Cunha, Luís  
 2010 "Tudo o que é denso se dissolve no ar? Retóricas de identidade num tempo de mudança", in Barata, André; dos Santos Pereira, António & Carvalheiro, José Ricardo (a cura di) *Representações da Portugalidade*, Alfragide, Caminho, 115-128.
- Cupperi, Walter  
 2019 *Les multiples : une définition du champ de recherche et un cas particulier, les « doubles »*, "Perspective", 2, 17-22, <https://doi.org/10.4000/perspective.14141> (26.02.2023).
- D'Andrade Roy & Egan, Michael  
 1974 *The Colors of Emotion*, "American Ethnologist", 1/1, 49-63.
- Davis, Fred  
 1979 *Yearning for Yesterday. A Sociology of Nostalgia*, New York, The Free Press.
- De Biasio, Giordano  
 1992 *Memoria e desiderio. Narratori ebrei d'America*, Torino, Utet.
- De Luca, Valeria  
 2019a *Pour un dispositif atmosphérique. La rencontre entre geste et image dans les installations d'Adrien M. et Claire B.*, "Plastir", 54, <https://www.plasticites-sciences-arts.org/PLASTIR/DeLuca%20P54.pdf> (26.02.2023).  
 2019b *Refuser le temps pour agir le possible. Autour de "The Great Refusal" du collectif LIGNA*, "La Tadeo Dearte", 5, <https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/td/article/view/1557> (26.02.2023).  
 2023 *Pour une sémiotique sociale. Horizons et défis de quelques "pratiques socio-artistiques" d'aujourd'hui*, in Biglari, Amir (a cura di), *La sémiotique et ses horizons*, (in corso di pubblicazione).
- De Luna, Giovanni  
 2011 *La Repubblica del dolore. Le memorie di un'Italia divisa*, Milano, Feltrinelli.
- De Masi, Franco  
 2002 *Il limite dell'esistenza. Un contributo al problema della caducità della vita*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Deleuze, Gilles  
 2002 *L'Île déserte et autres textes*, Parigi, Les Éditions de Minuit (tr. it. *L'isola deserta e altri scritti*, Torino, Einaudi, 2007).
- Demaria, Cristina  
 2006 *Semiotica e memoria*, Roma, Carocci.

- Demaria, Cristina & Piluso, Francesco  
 2020a *Distopie contemporanee*, "Mediascapes Journal", 16, 37-49.  
 2020b *Immaginari premediati*, "Versus", 141/2, 295-312.
- Deotto, Fabio  
 2018 *Il futuro scaduto delle distopie*, "Link. Idee per la tv", 01 ottobre, <https://www.linkideeperlatv.it/il-futuro-scaduto-delle-distopie/> (01.04.2023).
- Derrida, Jacques  
 2014 *Trace et archive, image et art*, Parigi, INA Éditions.
- Di Benedetto Vincenzo (a cura di)  
 2010 *Odissea/Omero*, Milano, BUR.
- Dickens, Charles  
 1861 *Great Expectations*, Londra, Chapman & Hall (tr. it. *Grandi Speranze*, Milano, Mondadori 1991).
- Didi-Huberman, Georges  
 2000 *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images*, Parigi, Minuit.  
 2002 *L'Image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Parigi, Minuit.  
 2008 *Ouvrir un ciel derrière chaque geste*, "Benjamin Studien", 1, 13-25.
- Dondero, Maria Giulia  
 2007 *Sovraesposizione al sacro: semiotica della fotografia tra documentazione e discorso religioso*, Roma, Meltemi.
- Dusi, Nicola & Grignaffini, Giorgio  
 2020 *Capire le serie tv. Generi, stili, pratiche*, Roma, Carocci.
- Eco, Umberto  
 1976 *A Theory of Semiotics*, Indiana, University of Indiana Press.  
 1978 *Il superuomo di massa*, Milano, Bompiani.  
 1983 "Il comico e la regola", in Id., *Sette anni di desiderio. Cronache 1977-1983*, Milano, Bompiani, 1983, 253-260.  
 1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*. Milano, Bompiani.  
 2007 *Il museo nel terzo millennio*, Conferenza tenuta al Museo Guggenheim di Bilbao il 25 giugno 2001 <http://www.umbertoeco.it/CV/II%20museo%20nel%20terzo%20millennio.pdf> (05.03.2023).
- Ercoli, Lucrezia  
 2022 *Filosofia della nostalgia*, Firenze, Ponte alle Grazie.
- Ernst, Wolfgang  
 2013 *Digital Memory and the Archive*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Eugenio, Ruggero  
 2015 *La condizione postmediale*, Roma, Carocci.
- Fabbri, Paolo  
 2020 "Il cavaliere seriale", in Giannitrapani, Alice & Marrone, Gianfranco (a cura di) *Forme della serialità. Oggi e ieri*, Palermo, Edizioni Museo Pasqualino.
- Fabris, Giampaolo  
 2003 *Il nuovo consumatore verso il postmoderno*, Milano, FrancoAngeli.
- Fisette, Jean  
 2008 *La rencontre de la sémiotique et de l'esthétique chez Peirce. L'état esthétique de l'esprit comme alternative à une science normative*, "Recherches sémiotiques/Semiotic Inquiry", 28-29/3-1, 31-56.
- Floch, Jean-Marie  
 1990 *Sémiotique, marketing et communication : sous les signes, les stratégies*, Parigi, Presses Universitaires de France.  
 1996 "Appendice. Come potrebbe essere un museo per la fotografia? Interrogativi di un semiologo al momento di visitare il Museo de l'Élisée di Losanna", in Id., *Forme dell'impronta Cinque fotografie di Brandt, Cartier-Bresson, Doisneau, Stieglitz, Strand*, Milano-Sesto San Giovanni, Meltemi, 93-106.
- Flynn, Susan & Mackay, Antonia (a cura di)  
 2021 *Screening American Nostalgia*, Jefferson, McFarland.

- Fontanille, Jacques  
 2004 *Soma et séma. Figures du corps*, Parigi, Maisonneuve & Larose.  
 2005 “Écritures: du support matériel au support formel”, in Klock-Fontanille, Isabelle & Arabyan, Marc (a cura di) *Les écritures entre support et surface*, Parigi, L’Harmattan, [https://www.unilim.fr/pages\\_perso/jacques.fontanille/articles\\_pdf/visuel/Ecritsupportconclusion.pdf](https://www.unilim.fr/pages_perso/jacques.fontanille/articles_pdf/visuel/Ecritsupportconclusion.pdf) (08.03.2023).
- 2008 *Pratiques sémiotiques*, Parigi, Presses Universitaires de France.
- Foucault, Michel  
 1969 *L’Archéologie du savoir*, Parigi, Gallimard.
- 2004 *Les corps utopique et Les hétérotopies*, Parigi, Istituto Nazionale de l’audiovisuel (tr. it. *Utopie ed eterotopia*, Napoli, Cronopio, 2006).
- Fraenkel, Béatrice  
 2015 *Les promesses de mémoire : retour sur les écrits du 9/11*, “EspaceTemps.net”, 28 aprile, <https://www.espacetemps.net/articles/les-promesses-de-memoire/> (30.04.2023).
- Frame, Douglas  
 1978 *The Myth of Return in Early Greek Epic*, New Haven, Yale University Press.
- Fresnault-Deruelle, Pierre  
 1976 *Du linéaire au tabulaire*, “Communications”, 24, 7-23.
- Freud, Sigmund  
 1919 “Das Unheimliche” in *Imago*, vol. 5, 297-324 (tr. it. “Il perturbante” in *Opere*, Torino, Bollati Boringhieri 1989, vol. 9, 81-114).
- Frow, John  
 1991 *Tourism and the Semiotics of Nostalgia*, “October”, 57, 123-151.
- Fumagalli, Armando  
 2020 *L’adattamento da letteratura a cinema*, Milano, Dino Audino.
- Genette, Gérard  
 1972 *Figure III*, Torino, Einaudi.  
 1982 *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Parigi, Éditions du Seuil (tr. it. *Palinsesti*, Torino, Einaudi, 1997).
- Geraghty, Lincoln  
 2014 *Cult Collectors: Nostalgia, Fandom and Collecting Popular Culture*, Londra-New York, Routledge.
- Gibson, Mel  
 2015 *Remembered Reading: Memory, Comics and Post-war Constructions of British Girlhood*, Leuven, Leuven University Press.
- Gil, José  
 2004 *Portugal hoje. O medo de existir*, Lisbona, Relógio d’Água.
- Greimas, Algirdas Julien  
 1970 *Du sens. Essais sémiotiques*, Parigi, Éditions du Seuil.  
 1983 *Du sens II. Essais sémiotiques*, Parigi, Éditions du Seuil.  
 1984 *Sémiotique figurative et sémiotique plastique*, “Actes Sémiotiques Documents”, 6/60, 5-24.  
 1986 *De la nostalgie. Étude de sémantique lexicale*, “Actes Sémiotiques Bulletins”, 9/39, 5-11 (tr. it. “Della nostalgia. Studio lessicale”, in Pezzini, Isabella (a cura di) *Semiotica delle passioni*, Bologna, Esculapio, 1991).  
 1988 *De la nostalgie. Étude de sémantique lexicale*, “Annexes des Cahiers de linguistique hispanique médiévale”, 7, 343-349. (tr. it. “La nostalgia: studio di semantica lessicale”, in Pezzini, Isabella (a cura di) *Semiotica delle passioni*, Bologna, Esculapio, 1991).
- Greimas, Algirdas Julien & Fontanille, Jacques  
 1991 *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d’âmes*, Parigi, Éditions du Seuil.
- Groensteen, Thierry  
 1999 *Système de la bande dessinée*, Parigi, Presses Universitaires de France.  
 2009 “Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?”, in Heer, Jeet & Worcester, Kent (a cura di) *A Comics Studies Reader*, Jackson, University Press of Mississippi, 124-31.
- Gross, Rachel  
 2022 *Beyond the Synagogue: Jewish Nostalgia as Religious Practice*, New York, New York University Press.

- Grossman, David  
 1986 *Mar Mani. Roman Sikboth*, Tel Aviv, Ed. Hakibbutz hameukhad (tr. it. *Vedi alla voce: amore*, traduzione di Gaio Sciloni, Torino, Einaudi 1999).
- 1999 *Quei libri a cui devo la mia vita*, "La Repubblica", 12 marzo.
- Grusin, Richard  
 2017 *Radical mediation: Cinema estetica e tecnologie digitali*, Cosenza, Luigi Pellegrini Editore.
- Hague, Ian  
 2014 *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*, Londra-New York, Routledge.
- Hemingway, Ernest  
 1964 *A Moveable Feast*, New York, Charles Scribner's Sons (tr. it. *Festa mobile*, Milano, Mondadori, 1964).
- Hepper, Erica G., Ritchie, Timothy D., Sedikides, Constantine & Wildschut, Tim  
 2012 *Odyssey's End: Lay Conceptions of Nostalgia Reflect its Original Homeric Meaning*, "Emotion", 12/1, 102-119.
- Hirsch, Marianne  
 2008 *The Generation of Postmemory*, "Poetics Today", 29/1, 103-28.
- Hjelmlev, Louis  
 1961 *Prolegomena to a Theory of Language*, Madison, The University of Wisconsin Press.
- Hofier, Johannes  
 1688 *Dissertatio medica de Nostalgia oder Heimwebe*, Bertschius (tr. it. "Dissertazione medica sulla nostalgia ovvero Heimwehe" in Prete, Antonio (a cura di) *Nostalgia. Storia di un sentimento*, Milano, Raffaello Cortina, 1992, 45-61).
- Holbrook, Morris B.  
 1993 *Nostalgia and Consumption Preferences: Some Emerging Patterns of Consumer Tastes*, "Journal of Consumer Research", 20/2, 245-256.
- Holbrook, Morris B. & Schindler, Robert M.  
 2003 *Nostalgic Bonding: Exploring the Role of Nostalgia in the Consumption Experience*, "Journal of Consumer Behavior", 3/2, 107-127.
- Holl, Uta  
 2014 "Nostalgia, Tinted Memories and Cinematic Historiography: On Otto Preminger's *Bonjour Tristesse* (1958)", in Niemeyer, Katharina (a cura di) *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 160-75.
- Itten, Johannes  
 1961 *L'arte del colore*, Milano, Il Saggiatore.
- Jacobsen, Michael Hviid (a cura di)  
 2020 *Nostalgia Now: Cross-Disciplinary Perspectives on the Past in the Present*, New York, Routledge.
- Jankélévitch, Vladimir  
 1974 *L'irréversible et la nostalgie*, Parigi, Éditions Flammarion. (tr. it. parziale "La nostalgia", in Prete, Antonio (a cura di) *La nostalgia*, Milano, Raffaello Cortina, 1992, 119-176).
- João, Maria Isabel  
 2015 *O mar na identidade cultural portuguesa*, in Ruivo, Mário (a cura di) *Do Mar Oceano ao Mar Português – Uma Rota para o Futuro*, Lisbona, CTT Correios de Portugal/Centro Nacional de Cultura, 117-147.
- Jordan, Meredith  
 2022 *Top Gun Memos. The Making and Legacy of an Iconic Movie*, La Vergne, Citation Press.
- Kant, Immanuel  
 1798 *Antropologie in pragmatischer Hinsicht abgefasst*, Hamburg, Felix Meiner (tr. it. *Antropologia del punto di vista pragmatico*, Milano, TEA, 1995).
- Kaya, Naz & Epps, Helen H.  
 2004 *Relationship between Color and Emotion: A Study of College Students*, "College Student Journal", 38/3, 396-405.
- Kristeva, Julia  
 1969 *Sêméiôtikè*, Parigi, Éditions du Seuil.
- Kuhn, Annette  
 2002 *An Everyday Magic: Cinema and Cultural Memory*, Londra, Tauris.
- La Mantia, Francesco  
 2010 *Che senso ha? Polisemia e attività di linguaggio*. Milano, Mimesis.

- Landowski, Eric  
2014 *Sociossemiótica: uma teoria geral do sentido*, “Galáxia”, 27, 10-20.
- Latour, Bruno  
2005 *Reassembling the Social. An Introduction to Action-Network-Theory*, Oxford, Oxford University Press.
- Lefèvre, Pascal  
2016 “No Content Without Form. Graphic Style as the Primary Entrance into a Story”, in Cohn, Neil (a cura di) *The Visual Narrative Reader*, Londra, Bloomsbury, 67-88.
- Leone, Massimo  
2013 *Semiotica dello spazio ascetico*, “Humanitas” 68/6, 937-947.  
2014 *Wrapping Transcendence. The Semiotics of Reliquaries*, “Signs and Society”, 2/S1, S49-S83 <https://www.journals.uchicago.edu/doi/full/10.1086/674314> (30.03.2023).  
2015 “Longing for the Past: A Semiotic Reading of the Role of Nostalgia in Present-Day Consumption Trends”, in *Social Semiotics*, 25/1, 1-15.  
2019 *City of Nostalgia: The Semiotics of Urban Retrotopias*, “Chinese Semiotic Studies”, 15/1, 77-94.
- Lopes dos Santos, Marília  
2015 *Identidade em Viagem. Para uma História da Cultura Portuguesa*, Lisboa: Universidade Católica Editora.
- Lopes, Silvina Rodrigues  
2010 “Mensagem e a Desconstrução da Portugalidade”, in Barata, André, dos Santos Pereira, António & Carvalheiro, José Ricardo Carvalheiro (a cura di) *Representações da Portugalidade*, Alfragide, Caminho, 9-32.
- Lorusso, Anna Maria  
2010 *Semiotica della cultura*, Bari-Roma, Laterza.  
2015 *Cultural Semiotics*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.  
2022 *L'utilità del senso comune*, Bologna, Il Mulino.
- Lorusso, Anna Maria, Marrone, Gianfranco & Jacoviello, Stefano (a cura di)  
2020 *Diario semiotico sul coronavirus*, “ElC. Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici”, [http://www.ec-aiss.it/index\\_d.php?recordID=1032](http://www.ec-aiss.it/index_d.php?recordID=1032) (01.04.2023).
- Lotman, Juriĭ  
1980 *Testo e contesto. Semiotica dell'arte e della cultura*, Roma-Bari, Laterza.  
1985 *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Venezia, Marsilio.  
1993 *La cultura e l'esplosione*, Milano, Feltrinelli.  
1996 *La semiosfera I*, Madrid, Cátedra.
- Lourenço, Eduardo  
1999 *Portugal como Destino, seguido de Mitologia da Saudade*, Lisboa, Gradiva.  
2000 *O Labirinto da Saudade*, Lisboa, Gradiva.
- Macdonald, Sharon  
2013 *Memorylands: Heritage and Identity in Europe Today*, Londra, Routledge.
- Malamud, Bernard  
1961 *A New Life*, New York, Farrar, Straus & Cudahy (tr. it. *Una nuova vita*, Torino, Einaudi, 1963; ried. *Una nuova vita*, Roma, Minimum fax, 2007).  
1979 *Dubin's Lives*, New York, Farrar, Straus and Giroux (tr. it. *Le vite di Dubin*, Torino, Einaudi, 1981; ried. *Le vite di Dubin*, Roma, Minimum fax, 2009).
- Marc, David  
1989 *Comic Visions: Television Comedy and American Culture*, Boston, Unwin Hyman.
- Marchesoni, Stefano (a cura di)  
2017 *Ernst Bloch – Walter Benjamin. Ricordare il futuro. Scritti sull'Eingedenken*, Milano, Mimesis.
- Marino, Gabriele  
2017 *Nuovo, vecchio e soprattutto di nuovo Riprese, persistenze e presenze nella popular music degli anni Duemila*, “Lexia. Rivista di Semiotica”, 27-28, 383-400.  
2018 *Approaching the Martyrologium Romanum: A Semiotic Perspective*, “Lexia. Rivista di semiotica”, 31-32, 175-215.
- Marion, Philippe  
1993 *Traces en cases*, Louvain-la-Neuve, Academia.

- Marrone, Gianfranco  
 2001 *Corpi sociali*, Torino, Einaudi.  
 2007 *Il discorso di marca. Modelli semiotici per il branding*, Roma-Bari, Laterza.  
 2016 “Gastronomie et nostalgie”, in Migliore, Tiziana (a cura di) *Rimediazioni – Tomo 1*, Roma, Aracne Editore, 299-316.  
 2019 *Saisies gastronomiques ou La nostalgie au futur*, “Actes sémiotiques”, 122, <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/6247> (22.03.2023).
- Mazzucchelli, Francesco  
 2010 *Urbicidio. Il senso dei luoghi tra distruzioni e ricostruzioni nella ex Jugoslavia*, Bologna, Bononia University Press.  
 2012a *Vintage ideologies. Attorno al fenomeno della jugonostalgija nel Web*, in “EiC. Rivista dell’Associazione Italiana di Studi Semiotici”, 6/11-12, 105-111.  
 2012b *What Remains of Yugoslavia? From the Geopolitical Space of Yugoslavia to the Virtual Space of the Web Yugosphere*, in “Social Science Information”, 51/4, 631-648.
- McCloud, Scott  
 1993 *Capire, fare e reinventare il fumetto*, Milano, Bao (ried. 2018).
- McNaughtan, Hugh  
 2012 *Distinctive Consumption and Popular Anti-consumerism: The Case of Wall-E*, “Journal of Media and Cultural Studies”, 26/5, 753-766.
- Melot, Michel  
 2012 *L’art au défi du multiple*, “Médium”, 3/32-33, 169-182.
- Meo, Carlo  
 2010 *Vintage Marketing. Effetto nostalgia e passato remoto come nuove tecniche commerciali*, Milano, Il Sole 24 Ore.
- Mikkonen, Kai  
 2017 *The Narratology of Comic Art*, New York, Routledge.
- Miller, Ann  
 2007 *Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip*, Bristol-Chicago, Intellect Books.
- Mittell, Jason  
 2006 *Narrative Complexity in Contemporary American Television*, “The Velvet Light Trap”, 58/1, 29-40 (tr. it. “La complessità narrativa nella televisione americana contemporanea.” in Innocenti, Veronica & Pescatore, Guglielmo (a cura di) *Le nuove forme della serialità televisiva*, Bologna, Archetipolibri, 121-131).  
 2015 *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, New York University Press.
- Montoro, Juan Manuel & Moreno Barreneche, Sebastián  
 2021 *Towards a Social Semiotics of Geo-cultural Identities. Theoretical Foundations and an Initial Semiotic Square*, “Estudios Semióticos”, 17/2, 121-143.
- Moreno Barreneche, Sebastián  
 2019 *On “Portugueseness”: A Semiotic Approach*, “Eikon. Journal on Semiotics and Culture”, 5, 29-35.  
 2023a *El futuro como construcción textual: el aporte de la semiótica al estudio de la discursividad temporal*, “Andamios”, 51, 35-54.  
 2023b *O mar e a viagem marítima na construção discursiva da identidade nacional portuguesa: uma hipótese baseada no estudo semiótico d’Os Lusíadas e Mensagem*, “Análise Social” (in corso di pubblicazione).
- Moretti, Franco  
 1986 *Il romanzo di formazione*, Milano, Garzanti.
- Morreale, Emiliano,  
 2009 *L’invenzione della nostalgia. Il vintage nel cinema italiano e dintorni*, Roma, Donzelli.
- Nagy, Gregory  
 1990 *Greek Mythology and Poetics*, New York, Cornell University Press.
- Nash, Ilana  
 2006 *American Sweethearts: Teenage Girls in Twentieth-century Popular Culture*, Bloomington, Indiana University Press.
- Nevo, Eshkol  
 2004 *Arba batim vegaagua*, Tel Aviv, Zmura Bitan (tr. it. *Nostalgia*, Milano, Beat, 2017).

- Niemeyer, Katharina (a cura di)  
2014 *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Oz, Amos  
2002 *Sipur al abava ve choshech*, Boston, Houghton Mifflin Harcourt (tr. it. *Una storia di amore e di tenebra*, Milano, Feltrinelli, 2005).
- Ozick, Cynthia  
1970 *America: Toward Yavneh*, "Judaism", 19/3, 264-282.
- P., Enrico  
2022 *La trench run da Guerre stellari a Top Gun Maverick*, "NerdKey", 13 settembre, <https://keynerd.it/trench-run-guerre-stellari-maverick/> (28.12.2022).
- Paduano, Guido  
2008 *La nascita dell'eroe*. Milano, BUR.
- Panico, Mario  
2020a *Spazi della nostalgia. Approccio semiotico a una passione spazializzata*, tesi di dottorato, Università di Bologna.  
2020b *Degrees of Nostalgia. Predappio, a Case Study*, "Studi culturali", 27/1, 51-62.  
2022 *Come a casa. Appunti su turismo, erosione del trauma e nostalgia*, "E|C. Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici", 16/35, 94-105.
- Panosetti, Daniela  
2013 "Vintage mood. Esperienze mediali al passato", in Panosetti, Daniela & Pozzato, Maria Pia *Passione vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*, Roma, Carocci, 13-59.  
2015 *Vintage. Forme e stili di una mania collettiva*, Milano, Doppiozero.
- Panosetti, Daniela & Pozzato, Maria Pia  
2013a *Passione vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*, Roma, Carocci.  
2013b "La serie antesignana: *Mad Men*", in Panosetti, Daniela & Pozzato, Maria Pia, *Passione vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*, Roma, Carocci, 103-119.
- Paolucci, Claudio  
2010 *Strutturalismo e interpretazione*, Milano, Bompiani.  
2020 *Persona. Soggettività nel linguaggio e semiotica dell'enunciazione*, Milano, Bompiani.
- Parret, Herman  
1994 *Peircean Fragments on the Aesthetic Experience*, in Parret, Herman (a cura di), *Peirce and Value Theory. On Peircean Ethics and Aesthetics*, Amsterdam-Philadelphia, John Benjamins, 179-190.  
2018 *Une sémiotique des traces. Trois leçons sur la mémoire et l'oubli*, Limoges, Lambert-Lucas.
- Pearsall, Judy (a cura di)  
1998 *The New Oxford Dictionary of English*. Oxford, Oxford University Press.
- Peeters, Benoît  
1998 *Lire la bande dessinée. Case, planche, récit*, Tournai, Casterman.  
2010 *Between Writing and Image, A Scriptwriter's Way of Working*, "European Comic Art", 3/1, 105-115.
- Pereira, António dos Santos  
2010 "Decadentismo Nacional e identidade Portuguesa: de Adolfo Coelho a Eduardo Lourenço e outros", in Barata, André; dos Santos Pereira, António & Carvalheiro, José Ricardo (a cura di) *Representações da Portugalidade*, Alfragide, Caminho, 33-56.
- Pescatore, Guglielmo (a cura di)  
2018 *Ecosistemi narrative: dal fumetto alle serie tv*, Roma, Carocci.
- Pessoa, Fernando  
2011 *Mensagem*, Lisbona, LeYa.
- Pezzini, Isabella  
1998 *Le passioni del lettore*, Milano, Bompiani.  
2008 *Passioni, segni e valori nei modelli della cultura*, in "E|C. Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici", 28 luglio, [http://www.isabellapezzini.it/images/stories/pezzini\\_28\\_7\\_08.pdf](http://www.isabellapezzini.it/images/stories/pezzini_28_7_08.pdf) (01.02.2023).  
2011 *Semiotica dei nuovi musei*, Bari-Roma, Laterza.

- Pezzini, Isabella & Del Marco, Vincenza (a cura di)  
 2012 *Passioni collettive, Cultura, politica e società*, Roma, Edizioni Nuova Cultura.
- Piluso, Francesco  
 2019 *Apocalisse mediale: la saturazione dei flussi nella globalizzazione*, "Cosmo", 15, 139-155.  
 2020 *Nuove forme della serialità, nuove formule dell'enunciazione: il caso Bandersnatch*, "E/C. Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici", 14/30, 201-207.
- Pisanty, Valentina  
 2007 "Un'analisi interpretativa di cinque barzellette ebraiche", in Pozzato, Maria Pia (a cura di), *Variazioni semiotiche*, Roma, Carocci, 143-165.
- Polidoro, Piero  
 2016 *Serial Sacrifices: A Semiotic Analysis of Downton Abbey Ideology*, "Between", 6/11, 1-27.  
 2017 *Tre modi della nostalgia nelle serie televisive*, "E/C. Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici", 12/21, 72-80.  
 2020a *Mondo ben ordinato e festa mobile*, "Rivista italiana di filosofia del linguaggio", SFL, 173-180, <http://rifl.unical.it/index.php/rifl/article/view/577> (14.04.2023).  
 2020b *Figure mediali. Strategie e coerenze semiotiche nella comunicazione contemporanea*. Roma, Studium.
- Ponzo, Jenny  
 2020 *The Floral Smell of Sanctity and the Semiotics of the Halo*, "Ocula", 21/23, 109-123.  
 2023 *A Room for Herself: The Semiotics of the Interior and Exterior Space in the Mystical Imagery of the Cell*, "Annali di Studi Religiosi", 24 (in corso di pubblicazione).
- Porterfield, Sally, Polette, Keith & French Baumlin, Tita (a cura di)  
 2015 *Perpetual Adolescence: Jungian Analyses of American Media, Literature, and Pop Culture*, New York, State University of New York Press.
- Postema, Barbara  
 2013 *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*, New York, RIT Press.
- Pozzato, Maria Pia  
 2007 "Cinque barzellette a tema ebraico analizzate con la semiotica generativa", in Pozzato, Maria Pia (a cura di) *Variazioni semiotiche*, Roma, Carocci, 117-142.
- Prete, Antonio (a cura di)  
 1992a *Nostalgia. Storia di un sentimento*, Milano, Raffaello Cortina.  
 1992b "Il concetto di nostalgia" in Id., (a cura di) *Nostalgia. Storia di un sentimento*, Milano, Raffaello Cortina.
- Real, Miguel  
 2010 *Introdução à cultura portuguesa*, Lisbona, Planeta.  
 2017 *Traços fundamentais da cultura portuguesa*, Lisbona, Planeta.
- Reynolds, Simon  
 2011 *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*, Londra, Faber & Faber (tr. it. *Retromania*, Milano, ISBN Edizioni).
- Ricoeur, Paul  
 1983 *Temps et récit. Tome I: L'intrigue et le récit historique*, Parigi, Éditions du Seuil.  
 2004 *Parcours de la reconnaissance. Trois études*, Parigi, Stock.
- Roth, Henry  
 1934 *Call It Sleep*, Chicago, Robert O. Ballou (tr. it. *Chiamalo sonno*, Milano, Garzanti, 2018).
- Roth, Philip  
 1959 *Goodbye, Columbus*, Boston, Houghton Mifflin (tr. it. *Goodbye, Columbus*, Torino, Einaudi, 2012).  
 1969 *Portnoy's Complaint*, New York, Random House (tr. it. *Lamento di Portnoy*, Torino, Einaudi, 2014).  
 1974 *My Life as a Man*, New York, Random Hous (tr. it. *La mia vita di uomo*, Torino, Einaudi 2011).  
 1981 *Zuckerman Unbound*, New York, Random House (tr. it, *Zuckerman scatenato*, Torino, Einaudi 2005).  
 1986 *The Counterlife*, New York, Random House (tr. it. *La controvita*, Torino, Einaudi 2010).
- Routledge, Clay  
 2015 *Nostalgia: A Psychological Resource*, New York, Routledge.
- Salerno, Daniele  
 2021 *A Semiotic Theory of Memory: Between Movement and Form*, "Semiotica", 241, 87-119.

- Salmose, Niklas  
2012 *Towards a Poetics of Nostalgia: The Nostalgic Experience in Modern Fiction*, tesi di dottorato, Università di Edimburgo.
- Savage, Jon  
2021 *Teenage. The Creation of Youth: 1875-1945*, Londra, Faber & Faber.
- Schaeffer, Jean-Marie  
2004 *Objets esthétiques ?*, "L'Homme", 170, 25-45.
- Schrey, Dominik  
2014 "Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation", in Niemeyer, Katharina (a cura di) *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 27-38.
- Schwarz, Jan  
2015 *Survivors and Exiles. Yiddish Culture After the Holocaust*, Detroit MI, Wayne State University Press.
- Searle, John  
1995 *The Construction of Social Reality*, Londra, Penguin.
- Sebald, Winfried G.  
2001 *Austerlitz*, Monaco, C. Hanser (tr. it. *Austerlitz*, Milano, Adelphi, 2002).
- Sedikides, Constantine, & Wildschut, Tim  
2022 *Nostalgia Across Cultures*, "Journal of Pacific Rim Psychology", 16, <https://doi.org/10.1177/18344909221091649> (17.02.2023).
- Seth (Gregory Gallant)  
1996 *It's a Good Life, If You Don't Weaken*, Montreal, Drawn & Quarterly.
- Shils, Edward  
1981 *Tradition*, Chicago, University of Chicago Press (ried. 2006).
- Sobral, José Manuel  
2011 "Imigração e concepções da identidade nacional em Portugal", in Barata, André; dos Santos Pereira, António & Carvalheiro, José Ricardo (a cura di) *Representações da Portugalidade*, Alfragide, Caminho, 149-50.
- Sousa, Vítor  
2017a *Da "portugalidade" à lusofonia*, Fimalicão, Húmus.  
2017b *O Estado Novo, a cunhagem da palavra "portugalidade" e as tentativas da sua reabilitação na atualidade*, "Estudos em Comunicação", 25/1, 287-312.
- Spaziante, Lucio  
2012 "Ritorno al presente: passioni del tempo, nostalgie vintage e memorie mediali, da *Far from Heaven* a *Mad Men*", in Mangano, Dario e Terracciano, Bianca (a cura di) *Passioni collettive: Cultura, politica, società*, atti di convegno, Roma, Edizioni Nuova Cultura, 35-41.
- Stacey, Jackie  
1994 *Hollywood Memories*, "Screen", 35/4, 317-35.
- Stano, Simona  
2021 *Nostalgia, prefiguration, rediscovery: semiotic paths between pre- and post-gastromania*, "EiC. Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici", 15/32, 117-124.
- Starobinski, Jean  
1966 *Le concept de nostalgie*, "Diogenè", 54, 92-115.
- Stern, Barbara B.  
1992 *Historical and Personal. Nostalgia in Advertising Text: The Fin de Siècle Effect*, "Journal of Advertising Studies", 21/4, 11-22.
- Stewart, Susan  
1984 *On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Durham, Duke University Press (ried. 1993).
- Tagliapietra, Andrea  
2016 *Nostalgia e utopia. Due forme dell'ideologia moderna*, "H-ermes. Journal of Communication", 8, 19-38, <http://siba-ese.unisalento.it/index.php/h-ermes/article/view/16581> (13.02.2023).
- Tajfel, Henri  
1982 *Social Psychology of Intergroup Relations*, "Annual Review of Psychology", 33, 1-39.

- Tamm, Marek  
 2015a “Semiotic Theory of Cultural Memory: In the Company of Juri Lotman”, in Kattago, Siobhan (a cura di) *The Ashgate Research Companion to Memory Studies*, Farnham, Ashgate, 127-141.
- Tan, Shaun  
 2006 *The Arrival*, Melbourne, Lothian.
- Tanner, Grafton  
 2021 *The Hours Have Lost Their Clock. The Politics of Nostalgia*, Londra, Random House.
- Terracciano, Bianca  
 2018 *Ready Player One / Steven Spielberg. Retro-nostalgia*, “Doppiozero”, 27 aprile, <https://www.doppiozero.com/steven-spielberg-retro-nostalgia> (26.01.2023).
- Teti, Vito  
 2020 *Nostalgia: antropologia di un sentimento del presente*, Roma, Marietti.
- Traini, Stefano  
 2008 *Semiotica della comunicazione pubblicitaria*, Milano, Bompiani.
- Twain, Mark  
 1907 *Concerning the Jews in Id., The Man That Corrupted Hadleybury, and Other Stories and Sketches*, Londra, Chatto-Windus.
- Vecchio, Sebastiano  
 2015 *Il tempo e il pragmaticismo in Peirce tra continuità e modalità*, “Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio”, SFL, 337-348, <http://www.rifl.unical.it/index.php/rifl/article/view/316> (15.01.2023).
- Ventura Bordenca, Ilaria  
 2022 “Sociosemiotica: teorie, esplorazioni e prospettive”, in Marrone, Gianfranco & Migliore, Tiziana (a cura di) *Cura del senso e critica sociale. Ricognizione della semiotica italiana*, Milano, Mimesis, 24-59.
- Vernant, Jean-Pierre  
 1996 “The Refusal of Odysseus”, in Schein, Seth L. (a cura di) *Reading the Odyssey: Selected Interpretive Essays*, Princeton, Princeton University Press, 185-189.
- Vernant, Jean-Pierre & Ker, James  
 1999 *Odysseus in Person*, “Representations”, 67, 1-26.
- Verón, Eliseo  
 1988 *La semiosis social*, Barcelona, Gedisa.
- Violi, Patrizia  
 1997 *Significato ed esperienza*. Milano, Bompiani.  
 2006 *Tokening the Type: Meaning, Communication and Understanding*, in Pinto de Lima, José, Almeida, Maria Clotilde & Sieberg, Bernd (a cura di), *Questions on the Linguistic Sign. Proceedings of the International Colloquium*, Lisbona, Edições Colibri, 9-25.  
 2014 *Paesaggi della memoria. Il trauma, lo spazio, la storia*, Milano, Bompiani.
- West, Martin L. (a cura di)  
 2003 *Greek Epic Fragments*, Cambridge MA, Harvard University Press.
- Wildschut, Tim & Sedikides, Constantine  
 2021 “Psychology and Nostalgia: Towards a Functional Approach”, in Jakobsen, Michael Hviid (a cura di) *Intimations of Nostalgia: Multidisciplinary Explorations of an Enduring Emotion*, Bristol, Bristol University Press, 110-128.
- Yehoshua, Abraham B.  
 1990 *Mar Mani. Roman Sikeboth*, Tel Aviv, Ed. Hakibbutz Hameukhad (tr. it. *Il signor Mani*, Torino, Einaudi, 1994).
- Zakowska, Donna  
 2021 *Madly Marvelous: The Costumes of The Marvelous Mrs. Maisel*, New York, Harry N. Abrams.

---

### **Nostalgiche ironie in *Midnight in Paris* di Woody Allen**

Isabella Pezzini (Università di Roma La Sapienza - isabella.pezzini@uniroma1.it)

Keywords: storia delle passioni; nostalgia mediale; vintage; retromania; Woody Allen

Anche le passioni subiscono o sono protagoniste a vario titolo delle mode: è il caso della nostalgia, chiamata anche retromania o passione vintage, che da molti anni è al centro del sentire comune, alimentata dai media in varie forme. Dopo un rapido excursus nella storia culturale, l'articolo si sofferma un celebre film di Woody Allen, *Midnight in Paris*, costruito appunto come un divertente caso di "nostalgia mediale". A partire da un gioco di rimandi testuali che lo caratterizzano come un meta-discorso sulla nostalgia, il film ne propone una versione "produttiva": di un rivolgersi al passato, cioè, non come disincanto e ripiego intimista, ma come necessario trampolino, sia pur ironico, per una più euforica riconversione esistenziale.

### **Nostalgie seriali: Il fantastico scenario della Fantastica signora Maisel**

Maria Pia Pozzato (Università di Bologna – mariapia.pozzato@unibo.it)

Keywords: nostalgia; vintage; serialità televisiva; umorismo ebraico; semiotica della cultura

In questo contributo sarà analizzata la serie *The Marvelous Mrs. Maisel* (*La fantastica signora Maisel*), scritta e diretta da Amy Sherman-Palladino, e ambientata a cavallo fra gli anni Cinquanta e gli anni Sessanta del secolo scorso. Dopo una rapida presentazione dei protagonisti e delle principali linee narrative (par. 1), si passerà a considerare un'ambiguità di base, quella fra ambientazione nel passato e stili espressivi contemporanei, che ascrive questo prodotto al cosiddetto *vintage mood* (par. 2). Il par. 3 sarà dedicato all'analisi di alcuni aspetti strutturali della serie, fra cui il valore profondo/auto-realizzazione della donna/, ancora così attuale; nonché la costruzione degli attori, delle atmosfere, delle passioni, degli stili visivi e dei dialoghi. Il par. 4 verte sul ruolo della comicità, e in particolare sul doppio registro della comicità d'epoca (le performance di Miriam come *stand-up comedian*) e comicità da *sit com* creata dai personaggi della serie nelle loro relazioni reciproche "reali". L'argomento è approfondito nel par. 5 in cui si considera l'appartenenza di tutti i protagonisti alla comunità ebraica. L'intera serie ruota attorno a una forma di "lateralismo culturale" rispetto alla maggioranza WASP nella New York dell'epoca, in particolare l'umorismo ebraico funziona come un "frullatore" di valori e una continua messa in discussione delle interpretazioni. Infine, nel conclusivo par. 6, si suggerisce che l'effetto-nostalgia prodotto dalla serie sia legato soprattutto all'immersione dello spettatore in un mondo-scenario dalla coerenza perfetta. La moda, la scenografia, e tutti gli aspetti concreti di questo mondo non sono affatto accessori ma diventano "attori", protagonisti a pieno titolo accanto ai protagonisti umani. Si sospende felicemente la credenza circa un'esistenza effettiva, nel passato, di questo fantastico scenario e se ne fruisce come in un'esperienza di realtà estesa.

## **Da Top Gun a Top Gun: Maverick: Intertestualità e ipertestualità al servizio della nostalgia** Piero Polidoro (Università LUMSA di Roma – p.polidoro@lumsa.it)

Keywords: semiotica; cinema; audiovisivo; intertestualità; nostalgia; narrazione

*Top Gun* (USA 1986, regia di Tony Scott) è stato uno dei film più iconici degli anni Ottanta del secolo scorso e ancora oggi ha numerosi fan. Nel 2022, dopo ben trentasei anni e molti rinvii, è arrivato finalmente nelle sale cinematografiche il suo *sequel*, *Top Gun: Maverick* (USA 2022, regia di Joseph Kosinski). In questo articolo verrà analizzato il modo in cui il nuovo film è riuscito a proporre una storia originale e – al tempo stesso – a recuperare il patrimonio nostalgico rappresentato dal film del 1986. Per farlo, verranno innanzitutto messe in evidenza le differenze narrative fra i due film. Successivamente, usando i concetti messi a punto da Gérard Genette, verranno identificati i meccanismi intertestuali e ipertestuali che collegano *Top Gun: Maverick* a *Top Gun*, distinguendoli in tre categorie: 1) citazioni e allusioni, 2) riferimenti ipertestuali senza trasformazioni narrative, 3) riferimenti ipertestuali con trasformazioni narrative. Con diversi gradi e a diversi livelli, questi tre tipi di meccanismi permettono al film del 2022 di recuperare in funzione nostalgica quello del 1986, riuscendo però anche a sviluppare una trama e strutture narrative autonome.

## **Come d'incanto: Il nostalgico ritorno del futuro negli immaginari premediati**

Francesco Piluso (Università di Torino – francesco.piluso@unito.it)

Keywords: premediazione; futuro; feticismo; nostalgia; incanto

Gli immaginari sul futuro che popolano il panorama mediale contemporaneo spesso disegnano scenari distopici e disorientanti, suscitando nello spettatore un certo senso di nostalgia per un tempo passato o per ciò che rimane del presente prima dell'apocalisse incombente. La strategia nostalgica si gioca proprio nella relazione, spesso di sovrapposizione, tra questi piani temporali e mediali, che mettono in comunicazione la dimensione dell'immaginario futuro con quella dello spettatore nel momento della visione. Media e tecnologie sono protagonisti di molti universi narrativi distopici, dove spesso sono tematizzati e raffigurati come elementi negativi: strumenti diventati fine e scopo, colpevoli di avere sterilizzato il mondo reale e appiattito l'immaginario; protesi che hanno progressivamente anestetizzato corpo e mente dell'essere umano, narcotizzandone la presa estetica e significativa sulla realtà, la capacità di dare e creare senso (cfr. Montani 2014).

Tuttavia, il merito di questi immaginari premediati (cfr. Grusin 2010; Demaria e Piluso 2020) è quello di offrire allo spettatore una via di fuga, verso una nuova spirale riflessiva. La nostalgia del passato viene proiettata sugli stessi oggetti mediali e tecnologici che ne hanno sciolto l'incanto. Media e tecnologie sembrano recuperare la propria aura – si fanno oggetti museali, di valore nostalgico a cui potersi "finalmente" ricongiungere. Lo spettatore gode di questi beni in maniera feticistica: non si tratta di superare l'alienazione, del rivedere se stessi nell'immagine che questi oggetti riflettono, ma piuttosto di perdersi nello spettacolo di un'immagine che si riverbera lungo la superficie dello schermo, di rimanere incantati di fronte alla perfezione operativa e alla chiusura riflessiva di una realtà troppo oggettivata per venire assoggettata.

Non si tratta del mito di Prometeo e dell'origine della civiltà umana, ma piuttosto di quello di Narciso (cfr. McLuhan 1967), nella sua interpretazione più apocalittica – e come ogni mito, si tratta di ideologia. Attraverso l'analisi di alcuni immaginari mediali sul futuro, in particolare il film d'animazione *Wall-e* e la serie *Love, Death + Robot*, l'obiettivo di questo contributo sarà di indagare le logiche narrative, mediali e soprattutto visive/figurative che ne sostengono la mitologia. Il tema della nostalgia sarà oggetto e strumento di indagine privilegiato: vettore prezioso per comprendere la relazione tra i testi in esame e il loro senso, tra immagini e immaginario.

## **La nostalgie au futur: Autour de La vie des objets de Mohamed El Khatib**

Valeria De Luca (Université de Limoges – valeria.de-luca@unilim.fr)

Keywords: sémioesthétique; nostalgie; affiches; objets; Charles Sanders Peirce

Dans cette contribution, nous souhaitons examiner la complexité du dispositif mémoriel mis en place par le metteur en scène Mohamed El Khatib dans *La vie des objets* (2021), en collaboration avec la photographe Yohanne Lamoulère, qui a été exposée au Maif Social Club (Paris).

L'intérêt de cette création vis-à-vis des relations entre nostalgie, mémoire et objets est double.

D'un côté, le "visible" se rend en quelque sorte "tangibile" par la spécificité des objets "représentés" ou, mieux, imprimés sur les affiches composant l'exposition. Ce sont des objets ordinaires qui sont associés à des récits de vie issus de moments et milieux fragiles – personnes en situation de marginalité sociale, migrations, etc. De ce point de vue, la sémiose mémorielle est directement inscrite sur le support *matériel et formel* (les affiches), et active des processus d'investissement somatique et des dynamiques de traduction intersémiotique entre les objets et les textes.

De l'autre côté, le caractère reproductible et sériel des affiches, ainsi que l'objet-affiche en tant que tel, semblent engendrer une dynamique seconde d'appel à la mémoire chez les visiteurs. Ils pouvaient emporter avec eux les affiches-objets de leur choix. Ainsi, ils deviennent eux-mêmes des œuvres d'une mémoire autre, seconde, réflexive par rapport aux témoignages et aux objets imprimés, en se posant à la fois comme vestiges d'un temps double (le vécu affiché et celui du visiteur), et antidote à une nostalgie à venir (le conflit entre trace et oubli, la promesse de mémoire déléguée aux visiteurs).

En d'autres termes, les affiches et les objets de cette création semblent réaliser une véritable extériorisation du vécu nostalgique, individuel et collectif. Dans ce sens, la mise en relation de la "nostalgie" avec l'"Eingedenken" d'Ernst Bloch tel qu'il est repris par Walter Benjamin – ainsi que les traductions de ce terme, "souvenance" ou "immémoration" –, nous permettra de dégager le potentiel de futur inscrit dans les traces du passé.

### **Effetto di passato: Strategie cognitive ed estetiche della nostalgia nel fumetto contemporaneo**

Giorgio Busi Rizzi (University of Ghent – Giorgio.BusiRizzi@ugent.be)

Keywords: fumetti; nostalgia; narratologia; semiotica visiva; archeologia dei media

Lo scopo di questo articolo consiste nell'analizzare i meccanismi nostalgici presenti nel fumetto contemporaneo, identificando le caratteristiche tematiche, stilistiche e strutturali che concorrono a generare un effetto nostalgico di concerto con l'interattività e le lacune che caratterizzano la narrazione a fumetti. Concentrandosi sugli aspetti propri del medium del fumetto, il contributo evidenzia nondimeno procedimenti ed effetti di senso comuni ad altri media. Nello specifico, l'articolo individua nell'esperienza nostalgica una serie di tensioni, che vengono rappresentate tematicamente attraverso motivi legati a momenti, luoghi, oggetti ed esperienze sensoriali in grado di creare un effetto nostalgico (che in alcuni casi viene definito "effetto di passato"). Si analizzano, inoltre, le strategie stilistiche sottese all'estetica nostalgica, considerando in particolare il ruolo della grafiazione e del colore, e la loro connessione con la materialità del medium. Viene discusso il modello analettico come struttura prototipica delle narrazioni nostalgiche, investigandone le peculiarità nel fumetto ed esaminando le implicazioni nostalgiche di strategie transtestuali come la paratestualità, le riscritture e la capacità archivistica del mezzo. Infine, l'articolo approfondisce l'effetto di eco e rinforzo delle narrazioni nostalgiche derivanti dai meccanismi cognitivi ed emotivi legati al fumetto, come la tessitura di rimandi semantici e figurativi tra vignette e la presenza di lacune narrative che necessitano di essere riempite da parte del lettore.

### **Odisseo e la nostalgia del divenire**

Luigi Lobaccaro (Università di Bologna – luigi.lobaccaro2@unibo.it)

Keywords: nostalgia; Odissea; semiotica interpretativa; De Chirico; semiotica della cultura

Gli studi contemporanei sulla nostalgia inquadrano il concetto principalmente da un punto di vista temporale, cioè kantianamente come una passione rivolta verso un passato perduto e irraggiungibile. Tuttavia, alcuni studi psicologici mostrano che gli individui inquadrano il sentimento in maniera composita e non sempre riconducibile a questo quadro (cfr. Hepper et al. 2012). Questo è probabilmente dovuto al fatto che la storia della nostalgia nella nostra cultura si nutre di immagini e rappresentazioni ben più radicate e durevoli del concetto stesso introdotto da Hofer nel 1688. Nell'enciclopedia (Eco 1984) circola infatti un concetto diverso di nostalgia, connesso alla sua rappresentazione omerica (cfr. Austin 2010), dove il sentimento unisce al rimpianto per uno spazio altro il desiderio di agire e una spinta motivazionale. Indagando come il sentimento nostalgico si articola nell'*Odissea*, si mostrerà come la passione di Odisseo non sia solo relativa ad un luogo, ma ad una temporalità che include una posizione spaziale e attoriale, un desiderio di divenire e di evolversi che Odisseo insegue al di là di ogni promessa di immortalità. Per mostrare come questa nostalgia

del divenire si articoli partiremo del quadro di de Chirico *Il ritorno di Ulisse*, e analizzeremo diversi episodi come quello dell'isola di Calipso e dell'incontro finale tra Penelope e l'eroe.

### **The Room of the Saint: Museums and the Management of Nostalgia**

Jenny Ponso (Università di Torino – jenny.ponso@unito.it)

Keywords: museum; saint; indexicality; grief; memory

Greimas (1986) encourages researchers to explore the mechanisms by which the nostalgic subject, “débrayé” from the object of value, presentifies this object thus originating a “doubled” pathemic path characterized by an imaginary isotopy. In Proust, e.g., this mechanism is activated through the madeleine, but its varieties and characteristics are still to be fully explored. This paper intends to shed light on a specific kind of nostalgic mechanism, based on two premises:

1. The unreachable object of value can also be “a person”, and the loss can be due to death. Reflection must therefore be devoted to the relationship between nostalgia and the elaboration of the memory of the deceased (mourning).
2. The mechanism of nostalgia can be not only individual and private, but also collective and institutional. From this perspective, several kinds of museums can be seen as strategic cultural devices for the management of nostalgia connected to people, objects or events belonging to a mythologized past.

The case of the museums devoted to saints of the Catholic Church, generally owned by religious orders, provide a good example of this institutional management of the nostalgic memory of an exemplary figure, loved by the faithful.

Indeed, saints are recognized as such after their death: their cult is basically “retrospective”, and even though it entails the creation of a spiritual relationship, in Catholic culture there is a strong attachment to all the indexical signs that give the faithful the impression to maintain a bodily connection with the venerated characters. This is true not only for relics, but also for the saints’ room or cell. The importance attributed to the cell can be related to a religious imaginary that creates a parallelism between the interior and spiritual space of the soul and the exterior space of the room in which the spiritual experience takes place (cf. Ponso 2023; Leone 2013): the material space of the cell is deemed to bear traces of the spiritual quality of the exceptional individuals who inhabited them, thus resulting somehow “sanctified”. This explains why the saints’ houses or cells are often musealized, as part of the process of construction and transmission of their memory. These museums aim at providing a testimony which is both historical and religious, and have to face the potential clash – typical of Catholic culture – between the need for signs of the saints’ bodily life, and the need to deviate the attention from materiality to spirituality (cf. Leone 2014).

The analysis of a sample of museums of saints (e.g. Giovanni Bosco, Pio of Pietrelcina) shows therefore the strategies which make the saints’ room available to visitors, and how settings and paratexts improve the visitor’s cultural-historical knowledge, but also create or reinforce a pathemic bond with the saints by presentifying and materializing their absence. The analysis takes inspiration from studies about the construction of places of memory, the spatial language of the museums, and their semio-ethnographic observation (cf. Violi 2014, Pezzini 2011, Marsciani 2021). These theories, mainly elaborated with reference to secular museums, are re-thought in relation to the cultural-religious context of the considered case study, as well as to the mechanism of nostalgia, intended as a semiotic strategy used to regulate (both igniting and containing) the sense of loss and desire for the saintly figure.

### **La nuova nostalgia della letteratura ebraica**

Mauro Portello (mauroportello@gmail.com)

Keywords: nostalgia; distacco; espulsione; letteratura ebraica statunitense; letteratura ebraica israeliana

Il distacco dal “villaggio dell’infanzia” produce una nostalgia che diventa un perno psichico per ciascuno di noi. Nel caso della cultura ebraica, la perdita della propria terra d’origine fa sì che i temi del rimpianto e della nostalgia siano delle vere e proprie costanti. Il presente contributo, senza aspirare

a una generalizzazione che lo spazio a disposizione non permetterebbe, propone alcuni esempi di scrittori e romanzi appartenenti alla cultura ebraica in cui il tema della nostalgia è particolarmente cruciale e soprattutto, a seconda delle epoche e dei contesti, in trasformazione. La letteratura ebraica del Novecento sembrava modulata prevalentemente su un registro secondo cui il distacco si alterava in una variante patologica più simile all'espulsione. Negli ultimi decenni del secolo scorso emerge però, soprattutto negli Stati Uniti, la determinazione a uscire dal *leitmotiv* del "popolo escluso": gli scrittori ebrei americani aspirano ad affermarsi come scrittori *tout-court* anche se, in questa fase, gli esiti rimangono parziali e la nostalgia legata alla peculiare tradizione ebraica sembra non essere mai stata veramente esautorata. Al contrario, le nuove generazioni di scrittori, pur non unificate da una comune percezione, hanno fatto notevoli passi avanti nel tentativo di emergere dalla drammatica storia del popolo ebraico per volgersi a un futuro dove anche la nostalgia sia un sentimento universale, comune a tutti gli uomini.

**Saudade: A Central Passion in the Discursive Construction of Portuguese National Identity**  
Sebastián Moreno Barreneche (Universidad ORT Uruguay – morenobarreneche@gmail.com)

Keywords: saudade, Portugal, nostalgia, passions, national identity

Portugal has been bound to a clearly delimited territory since the thirteenth century. Since that time, this country located in the geographical margins of Europe has been the source of discourses revolving around Portuguese national identity. Over the past centuries, social actors have used these discourses to distinguish an alleged Portuguese way of being from those linked to other national groups. This article uses a socio-cultural semiotic perspective to argue that national identities can be approached as the output of a dynamic process of discursive construction that is extended in time. In particular, it studies the Portuguese case with a focus on the central role that *saudade* – a type of nostalgia frequently presented as typically Portuguese – has played in the discursive articulation of Portuguese national identity.

**Nostalgic Advertising: Exploring the Dialogue Between Semiotics and Nostalgia Marketing**  
Marianna Boero (Università di Teramo – mboero@unite.it)

Keywords: semiotics, nostalgia, marketing, advertising, Covid-19

The objective of this research is to analyze the passion of nostalgia in advertising from both theoretical and analytical perspectives. The theoretical part of the study aims to explain nostalgia in the field of semiotics of consumption by exploring the differences and similarities between nostalgia and the vintage mood, the different emotions that drive them, and how nostalgia works. It also investigates who are the perfect targets for nostalgia marketing strategies. Media and marketing collaborate to evoke old or new feelings of nostalgia, selecting what is worth recovering from the past. Nostalgic ads trigger memories of the past, permeating everyday life and continually influencing consumers' practices and choices. Therefore, advertising provides an interesting area for analyzing nostalgia. The use of nostalgia indicates a certain way of considering consumption: the past is rediscovered and re-proposed, without losing contact with modernity. The analytical part of the paper focuses on advertisements in the fields of automotive, fashion, food, and technology. The study conducts a semiotic analysis of the advertisements using the theoretical frame of structural semiotics. The aim is to analyze the different manifestations of nostalgia in advertising, in order to show how semiotics can help us to understand the values and the meanings behind the advertising messages, and how vintage mood is conveyed differently by each of them. From a narrative standpoint, nostalgia indicates a disconnection from an object of value, and the nostalgia strategy aims to establish a pathemic connection with the consumer by presenting past products, places, and practices in a modern way. Moreover, the nostalgic text inscribes within it a specific profile of the public and establishes with it a communicative pact in which the past is evoked as an element of connection. The analysis also includes nostalgic advertising during the Covid-19 pandemic, where commercials recalled moments of past daily life that were temporarily lost due to the pandemic. Semiotics allows us to grasp these aspects and analyze their implications.