

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 Broullon 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 Fantastica signora Maisel <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
The Room of the Saint: Museums and the Management of Nostalgia <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

Come d'incanto:

Il nostalgico ritorno del futuro negli immaginari premediati

Francesco Piluso

1. Introduzione

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 imminente. *Allo stesso tempo*, strategie di premediazione costantemente catturano il futuro in una fitta rete di protocolli mediali, che ne attualizzano le virtualità nel presente, impedendone l'emergere immediato e potenzialmente catastrofico. Ciò suscita ulteriore nostalgia nel pubblico per un evento futuro che possa emanciparsi dal costante controllo mediale e mostrarsi in tutto il suo realismo magico, profetico e mitico... *come una volta*. Gli immaginari futuri di finzione in parte tentano di rispondere a questo desiderio nostalgico del ritorno dell'evento, al bisogno feticistico del pubblico di assistere incantato al compimento del proprio destino, alla violenza del suo spettacolo e non più allo spettacolo della violenza a cui è sottoposto quotidianamente. La nostalgia si gioca proprio nella relazione, spesso di sovrapposizione, tra diversi aspetti temporali e piani mediali, che mettono in comunicazione la dimensione dell'immaginario con quella dello spettatore nel momento della visione.

In questo contributo verranno analizzate alcune strategie mediali di costruzione dell'effetto di senso nostalgico, mettendo in risalto la comune logica della premediazione, senza però esaurire la varietà delle sue possibili manifestazioni su più livelli: narrativo, discorsivo, mediale ed estetico. In particolare, l'analisi si concentrerà su due prodotti audiovisivi di animazione, che si prestano più facilmente ad una risposta nostalgica da parte del pubblico per via della loro versatilità e delle implicite capacità immaginifiche. Nel caso del film Disney-Pixar *Wall-E* (Stanton 2008), la nostalgia è rivolta al nostro mondo contemporaneo a partire dalla sua immaginaria trasposizione post-apocalittica: l'esperienza dello spettatore con il proprio tempo è così mediata in chiave nostalgica, ovvero attraverso il recupero di questa dimensione temporale (già) presente all'interno dello scenario catastrofico premediato. Si vedrà come, in questa continua sovrapposizione e moltiplicazione di aspetti temporali e piani di realtà, *Wall-E* si presenta come testo e oggetto mitico per la nostra cultura, di cui viene riproposta un'immagine nostalgica di facile consumo mediale. Per quanto riguarda il secondo caso, la serie televisiva Netflix *Love, Death + Robot* (2019) si presenta come un'antologia di

racconti mitici dove l'esplorazione di possibili mondi futuri si fa ricerca archeologica e nostalgica delle origini: tentativo di riposta a questioni fondamentali su cui l'umanità si interroga da sempre. Qui l'analisi si concentrerà maggiormente sugli elementi tematici e figurativi che fissano una serie di immagini impressionistiche di questo viaggio attraverso tempi e luoghi altri, nel desiderio nostalgico di ritrovare se stessi.

2. Premediazione e previsione: controllo e fatalità del futuro

Grusin (2017), il teorico della premediazione, definisce questa come la tendenza dei racconti medialità ad anticipare l'avvenire attraverso lo sviluppo narrativo dei suoi possibili scenari. La premediazione si pone allora come un processo di rassicurazione e prevenzione, dal momento che presuppone una completa mediabilità del futuro nel presente. Lo stesso Grusin (Ivi: 118) descrive il funzionamento della premediazione come analogo alla logica che sta dietro la progettazione di un videogame: «ciò che conta non è tanto indovinare il futuro quanto cercare di inventare e progettare il più alto numero di futuri possibili [...] vi è dunque un alto numero di mosse possibili, molte delle quali vengono incoraggiate da protocolli e da sistemi di ricompensa integrati al gioco¹». Così, da un lato, la premediazione cerca di riportare il futuro alla nostra esperienza presente, attuandone e risolvendone tutto lo spettro di possibilità e virtualità nel «tempo reale di un'interattività mediatica che privilegia "l'adesso"» (Ivi: 102); dall'altro, questa operazione ribadisce la distanza del futuro, marcando la propria funzione (pre)mediatrice e riflettendo sulla propria operatività. Attraverso questa particolare progettazione del futuro nel presente, il compito della premediazione è quello di mantenere l'equilibrio precario tra attrazione e repulsione, coinvolgimento e messa a distanza dell'audience rispetto al futuro. Difatti, come sottolinea nuovamente Grusin (Ivi: 118), «è proprio grazie alla proliferazione di scenari futuri che la premediazione riesce a generare e allo stesso tempo contenere l'ansia, con l'obiettivo di prevenire la possibilità di un futuro traumatico».

Tuttavia, si può registrare una rottura di questo equilibrio: la premediazione si attesta sempre più sulla normalizzazione dell'evento futuro e sul contenimento dell'ansia che questo porta con sé, privilegiando così la logica e l'estetica dell'ipermediazione dell'evento rispetto alla sua immediatezza nel presente. Se sino alla fine degli anni '90, la catastrofe televisiva serviva a far entrare il pubblico in contatto immediato con un "reale" che interrompeva la quotidiana normalità (sebbene sempre mitigato dalla struttura ripetitiva della sua riproduzione mediale quotidiana, in particolar modo televisiva) l'evento dell'11 settembre ha scompaginato questa strategia, segnando di fatto,

La fine del desiderio culturale statunitense dell'immediatezza [...] che viene sostituito dal desiderio di un mondo in cui l'immediatezza della catastrofe, l'immediatezza del disastro, non può esserci [...] dall'11 settembre in poi, il desiderio dominante è stato quello di assicurare che il futuro, quando arriva, sia sempre già rimediato, in modo da vederlo non come esso emerge nell'immediatezza del presente, ma prima che possa accadere [...] l'immediatezza televisiva e percettiva della catastrofe dell'attacco alle Torri Gemelle ha messo in crisi, almeno per il momento l'immediatezza delle tecnologie digitali e ha suscitato, nei media, soprattutto in quelli televisivi, un interesse non tanto per il presente immediato, ma per il futuro premediato (Ivi: 100-*succ.*).

Tale cambio di logica nella rappresentazione e presentificazione del futuro attraverso i media ha sicuramente segnato la fine di una prospettiva positivista che leggeva nei media la capacità e la funzione di riflettere il reale in modo sempre più fedele in funzione di una crescente trasparenza della mediazione stessa. Al contempo, ciò che l'ingente opera di premediazione post 11 settembre (si pensi all'operazione mediale e militare della *war on terror*) ha spento è una certa dose d'incanto della rappresentazione; che si tratti di presente o futuro, di realtà o di finzione poco importa: ciò che viene rappresentato o presentato dai media non è più appartenente a un dominio trascendente, un qualcosa che esiste al di là della mediazione in termini di referente reale o dimensione immaginaria, ma totalmente immanente a questa: qualsiasi realtà o immaginario viene tradotto in informazione, in un'immagine digitale manipolabile, che non è più riproduzione di qualcosa, ma riproducibile tecnicamente, ovvero secondo il modello imposto dagli stessi media.

Come affermato da Baudrillard (2002: 36) in una sua celebre e controversa analisi sui media nell'attentato dell'11 settembre,

il ruolo dell'immagine è fortemente ambiguo. Perché, nell'atto stesso in cui lo esalta, prende l'evento in ostaggio. L'immagine gioca come moltiplicazione all'infinito e, simultaneamente, come diversione e neutralizzazione [...] l'immagine consuma l'evento, nel senso che lo assorbe o lo dà a consumare. Si tratta dunque di una paradossale salvaguardia dalla catastrofe futura a costo di una catastrofe della realtà presente: «Insomma: la soluzione finale, la risoluzione anticipata del mondo tramite la clonazione della realtà e lo sterminio del reale col suo doppio» (Baudrillard 1995: 31).

Mettendo tra parentesi le implicazioni di carattere mediologico e ontologico sul rapporto tra mediazione e realtà², ciò che risulta pertinente delle riflessioni di Baudrillard da un punto di vista più strettamente semiotico è il rapporto che viene a crearsi tra piano dell'enunciazione e piano dell'enunciato o, più precisamente, del modo in cui il piano della realtà viene rappresentato o si presenta nei testi mediali in forma simulacrale, in quanto enunciazione enunziata. La premediazione – in quanto specifico regime di enunciazione della realtà futura – può essere allora interpretata come «un processo al termine del quale la realtà esaurisce tutte le sue possibilità» (Ivi: 13): un'*attualizzazione* della *virtualità* del futuro che non comporta mai una sua effettiva *realizzazione* al di là del programma narrativo e mediale in cui questo è configurato. Di fronte al dispiegamento e alla manipolazione del reale attraverso una serie di protocolli narrativi e operativi, all'opacizzazione, mascherata per trasparenza, della sua immagine digitale e tattile, ogni segreto profondo sembra essere rivelato e risolto con certezza matematica. Il disincanto della premediazione pone fine alla magia e alla fatalità della *pre-visione*, dell'immagine di un futuro dai contorni incerti ma atteso come un ineluttabile destino e, oggi, ricordato con grande nostalgia.

3. *Realtà e immaginario: termini e termine di una relazione*

Ciò che risulta rilevante ai fini di questo saggio è la presa in esame di alcuni casi di premediazione del futuro che tentano di restituire all'immaginario prospettato quella dose di mito e di profezia. Fondamentale ai fini di questo *rincanto* è l'uso della nostalgia, forse frutto della consapevolezza di come l'incantesimo sia ormai

stato spezzato: un ricordo del *passato*, di cui, *allo stesso tempo*, si cerca di simulare l'effetto nell'immaginario *futuro*.

A questo proposito, è utile riprendere il contributo di Grusin, che pone un netto discrimine tra premediazione televisiva (di cui si è parlato nella prima parte) e forme, non del tutto convenzionali, di premediazione cinematografica³. Secondo l'autore, la differenza è legata alle «diverse logiche visive dei due media» (Grusin 2017: 109); più esplicitamente, si tratta della differenza tra le estetiche dell'immediatezza e dell'ipermediazione, che caratterizzano rispettivamente cinema e televisione. In un numero crescente di pellicole cinematografiche, la premediazione dell'evento futuro, in tutto il suo impatto catastrofico, risponde a quel desiderio per certi versi nostalgico del ritorno dell'evento, di vederlo dirompere, in una sorta di reversibilità *immediata*, dalla sua saturazione mediale.

È però necessario porre questa immediatezza del futuro premediato cinematograficamente in relazione all'ipermediazione da cui emerge e di cui costituisce la logica reciproca. Difatti, pur condividendo l'importanza del motivo estetico nel valutare e riconoscere un effetto di trasparenza (più cinematografico) piuttosto che di opacità (più televisivo), è necessario sottolineare come immediatezza e ipermediazione non sono solo due tipologie di estetica afferenti alla specificità di due diversi media, ma logiche complementari che sostengono qualsiasi medium e forma di (ri)mediazione (cfr. Bolter e Grusin 1999).

Ciò ci spinge a ipotizzare un altro criterio analitico: la differenza tra (i) la premediazione di un futuro inteso come scenario probabile, programmato e *presentato* medialmente e (ii) la premediazione di futuro immaginario, finzionale, *rappresentato* attraverso i media. Si tratta perlopiù di una differenza di genere e del relativo effetto estetico e semiotico, tra *news/reality* e *fiction*: una differenza che si astrae dalla specificità del medium, in quanto effetto di senso di un gioco di rimediazioni reciproche.

A questo punto, concentrandosi sul caso della fiction, per analizzarne da un punto di vista semiotico e testuale il meccanismo, risulta utile riprendere (e portare avanti) la tipologia dell'immaginario (futuro) elaborata da Baudrillard e Evans (1991)⁴:

- I. Al primo ordine, quello della rappresentazione del reale e della sua contraffazione, corrisponde l'immaginario dell'utopia; in questo stadio, la distanza tra realtà e immaginario è massima, dal momento che il mondo rappresentato e immaginato è frutto di una proiezione in una dimensione che trascende totalmente il mondo reale, al punto da essere definito come un *non-luogo*: una *utopia* appunto.
- II. Al secondo ordine della produzione corrisponde l'immaginario fantascientifico; la distanza è notevolmente ridotta, dal momento che questo immaginario consiste in «una proiezione stravagante, ma qualitativamente non differente dal mondo reale della produzione» (Ivi: 309). Si tratta della messa in scena dell'attività prometeica dell'essere umano, creatrice e trasformatrice del mondo, attraverso cui si cerca di raggiungere e costruire il mondo utopico. Dalla rappresentazione si passa così all'estensione e all'espansione del reale attraverso la tecnica e la scienza: una logica che si esplica in molti immaginari fantascientifici, nell'ideologia positivista e coloniale dell'esplorazione e della conquista del mondo e dello spazio esterno, *verso l'infinito e oltre*: «nell'universo limitato dell'era preindustriale, l'utopia contrapponeva

un mondo ideale alternativo. Nell'universo potenzialmente senza limiti della produzione, la science-fiction amplifica il mondo moltiplicandone le proprie possibilità» (Ivi: 310). Proprio nella riflessione sul modo di produzione, l'immaginario rischia di dare luogo a una contro-utopia, o distopia, in cui mezzi tecnici e tecnologici, media in primis, sovrastano i fini e li squalificano, aprendo così all'ordine successivo.

- III. Al terzo ordine, quello della riproduzione e della simulazione, non corrisponde più alcun immaginario vero e proprio. La distanza è annullata: l'immagine ha assorbito sia il proprio immaginario che il proprio referente reale, ridotti a termini differenziali all'interno di uno stesso codice e modello di riproduzione simulata. Si passa dall'utopia dell'immaginario alla sua (iper)realizzazione distopica. Il tentativo estremo, parodico e nostalgico è di riportare in vita la realtà (e l'immaginario), «cercando di ricostruire in vitro e in profondità sino ai suoi più piccoli dettagli i vari episodi dei giorni passati» (Ivi: 310).

Come anticipato in precedenza, rimanendo sempre all'interno di un'epistemologia semiotica, il processo di premediazione e i relativi immaginari futuri si posizionano in questo ultimo stadio, con qualche differenza tra immaginario "realistico" e immaginario di finzione. Nel primo caso, anche se la premediazione deve apparentemente scongiurare che questo futuro si realizzi per davvero, essa fa in modo che questo sia sempre già attualizzato; è l'immaginario che si traduce immediatamente e (iper)medialmente in realtà simulata.

In maniera complementare, nel secondo caso, la proiezione della fine del mondo, le immagini del nostro mondo giunto al proprio *termine*, esorcizzano, danno senso e finalità altra all'apocalisse che caratterizza già la nostra realtà presente. In questo caso, è la realtà che simula nostalgicamente un immaginario come sua controparte strutturale, come suo termine relativo. Il futuro costituisce per il presente uno spazio mitico da cannibalizzare, su cui potere esercitare la propria funzione riproduttiva: l'estendersi attraverso e oltre il proprio termine. Dall'esplosione/espansione del secondo stadio, passando per l'implosione del terzo, si ritorna in parte ad una logica dell'espansione (un possibile quarto stadio *frattale*), che ha però ormai perso la propria spinta positivista e dialettica, e si esplica sotto forma di metastasi, viralità e clonazione del presente, nella logica della *s-terminazione*.

Ai fini della nostra analisi, è utile presentare brevemente un altro resoconto sull'evoluzione dell'immaginario futuro, in particolar modo distopico, che mette in luce la necessità di un superamento di certe forme e ideologie moderne e post-moderne attraverso cui l'immaginario è stato storicamente concepito. È proprio a tale proposito che Deotto (2018) parla di immaginari distopici in cui «il futuro ha superato la data scadenza» nell'utilizzo «di vecchi stilemi che proiettano un'ombra di un'immaginazione passata» – a sottolineare la complessa stratificazione temporale che caratterizza la costruzione e, nel nostro caso specifico, la premediazione di immaginari e realtà future. Si tratta di immaginari distopici che secondo lo stesso autore, «tendono ad avere un tono piatto: la loro priorità è mostrare quanto le cose siano intollerabili, e questo impedisce una vera varietà scenica o l'utilizzo di intermezzi comici» (ibid.) In particolare, Deotto si riferisce a quei racconti distopici – come il classico *Fahrenheit 451* nel suo riadattamento a serie TV – in cui un'istanza di potere, solitamente figurativizzata da un apparato tecnomediale, assume controllo totalitario di uno specifico ambiente sociale e umano, solitamente su scala globale, in un'atmosfera di totale disperazione e disincanto.

Questa tipologia di racconto distopico, volendo avanzare una comparazione con il modello proposto da Baudrillard ed Evans, oltre a rappresentare il passaggio dal secondo al terzo stadio, mette in dubbio, per così dire, la freschezza e l'attualità anche di quest'ultimo ordine e dei suoi canoni narrativi, discorsivi e ideologici, auspicandone il superamento.

Si tratta di una critica a cui gli immaginari premediati che analizzeremo a breve tentano di rispondere, *avanzando* un tipo di estetica che mira a un recupero e a una riattivazione – in questo senso nostalgica – di alcuni elementi del passato, primordiali, arcaici - in questo senso mitici – attraverso la loro proiezione in una dimensione futura.

4. *Wall-E: il mito del consumo oltre l'apocalisse*

Il film d'animazione *Wall-E* (Stanton, Disney-Pixar 2008) è un caso emblematico di premediazione, nel quale la proiezione della crisi ambientale presente in un immaginario futuro post-apocalittico è funzionale sia a esorcizzare che ad attualizzare questo stesso presente/futuro catastrofico attraverso il suo consumo. In particolare, il film ritrae il disastro ecologico del nostro pianeta e la regressione della specie umana come conseguenza di forme di consumismo estrema. Per questa ragione, *Wall-E* è stato generalmente ritenuto da audience e critica un esempio di manifesto ambientalista e di critica alla società dei consumi. Tuttavia, molti elementi significativi del film sembrano invalidare questa prospettiva; nonostante la rappresentazione dei suoi effetti apocalittici a livello ambientale, il consumo si presenta come bisogno e dovere naturale, principio e destino al quale gli esseri umani devono nostalgicamente tornare per superare una ben più profonda catastrofe culturale e umana.

Il racconto costituisce a tutti gli effetti un moderno mito dell'apocalisse, in cui l'evento catastrofico, *esplosivo* (cfr. Lotman 1993), restituisce uno spaccato di un sistema culturale e sociale, divenendo occasione di rinascita e di ricostituzione dell'ordine. L'ambiguità, oltre che a livello narrativo, può essere individuata e risolta analizzando l'identità di *Wall-E* in quanto esso stesso prodotto di consumo mediale. Seguendo nuovamente Lotman (1980; 1985), si può dire che, nel complesso, la cultura dei consumi e dei media trova in *Wall-E* un importante mezzo di autodescrizione (e autoassoluzione), intrattenendo con questo una relazione di isomorfismo, di interdipendenza prospettica e funzionale, che si conferma a più livelli dello stesso testo/oggetto culturale; a partire dalla trama.

Nel 2105, Buy'n'Large (BnL), la mega-corporation che ha assunto incontrastato potere economico e politico sul mondo, a causa delle condizioni ambientali insostenibili in cui versa il pianeta, è costretta a far evacuare la popolazione terrestre. I superstiti alla catastrofe ecologica vengono fatti salire a bordo Axiom, una nave-crociera spaziale, dove tuttavia vengono mantenuti e riprodotti gli stessi modelli di sovraconsumo che hanno comportato al collasso il pianeta Terra e degradato gli "umani" se così si può dire, a figure obese, amorfe, incapaci di muoversi, relazionarsi e comunicare. Ciò che viene lasciato sul nostro pianeta ormai deserto sono dei robot – i cosiddetti "Wall-E"⁶ – che lavorano alla raccolta e allo smaltimento del sovrabbondante carico di immondizia, con l'obiettivo di rendere la Terra un posto nuovamente vivibile. Lungo il corso degli anni, molte unità robotiche si rompono, eccetto una: il Wall-E protagonista del film. Ciò che tiene in vita l'ultimo Wall-E è la sua capacità di intraprendere un'interazione esistenziale con gli

oggetti raccolti. Attraverso questa relazione di consumo, il robottino sviluppa una forma di sensibilità e intelligenza umana che trascende il proprio status e funzione di oggetto-macchina, permettendogli di andare oltre la propria obsolescenza programmata. paradossale celebrazione dei beni di consumo all'interno di una narrativa che in maniera ostensiva condanna il consumismo.

L'ambiguità riscontrata sul piano del contenuto si costituisce a partire da un'ambiguità sul piano dell'espressione, in una sorta di semi-simbolismo. Gli *establishing-shot* iniziali, nei quali altissimi ed enormi grattacieli di immondizia indistinta, attornati da un'atmosfera tossica, fumosa, sono testimonianza spettacolare della catastrofe ambientale (Fig. 1). Tuttavia, quando la ripresa si stringe, e dall'indistinta massa vengono messi a fuoco e in primo piano singoli oggetti avviene un radicale cambio di atmosfera; immediatamente viene distolta l'attenzione dal disastro ecologico, e si sollecita uno sguardo intimo, soggettivo e altamente nostalgico su beni di consumo familiari allo spettatore (Fig. 2). Come messo in evidenza da Anderson (Ivi: 270), «le inquietanti e profetiche torri di immondizia così cadono sullo sfondo quando la collezione di oggetti familiari, gioiosi e nostalgici di Wall-E entrano in primo piano» (Ibid).



Fig. 1 – Establishing shot iniziale sui grattacieli di immondizia, *Wall-E*

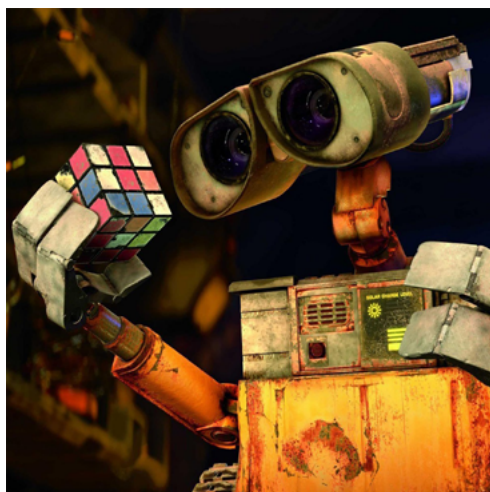


Fig. 2 – Close-up intimo sull'oggetto di consumo, *Wall-E*

La nostalgia nasce dunque proprio dalla relazione sintagmatica che intercorre tra i due momenti del film. Questo specifico effetto di senso di fronte al primo piano degli oggetti, infatti, non avrebbe avuto «la stessa pregnanza e intensità se le parti iniziali del film fossero state ambientate in lucente futuro utopico» (Ivi: 274). Lo scenario apocalittico risulta così essere elemento fondamentale per la valorizzazione degli oggetti, che acquisiscono una certa aura e aurea nostalgica; elementi figurativi e giochi visivi chiave per la costruzione del mito del consumo (cfr. Barthes 1957): un male introiettato in dosi omeopatiche al fine di renderci immuni e di esaltarne i doni miracolosi e le nostalgiche virtù:

In molti film apocalittici e post-apocalittici, una serie di immagini a piccola-scala portano avanti un sentimento di affetto per oggetti fisici individuali, in particolare per i prodotti del mondo distrutto. In nessun altro film questa nostalgia per gli oggetti è evidente come in *Wall-E*. Immerso nella distruzione ambientale ad ampia scala c'è un fondo nostalgico verso i beni di consumo, un sentimento che complica il monito del film contro il consumismo e l'inquinamento. Nella scena d'apertura di *Wall-E*, l'immondizia è identificata come la principale causa dell'eco-disastro, ma la conseguente favola del sovraconsumo e dell'apocalisse si ferma in superficie di fronte la nostalgia per i beni di consumo (Anderson 2012: 267).

Questa successione temporale e ideologica tra i due diversi momenti/frame del film è emblematica di una più complessa stratificazione/intersezione tra passato, presente e futuro che il mito di *Wall-E* porta avanti. A livello dell'enunciato, gli oggetti di consumo attraverso cui *Wall-E* esperisce il futuro post-apocalittico, non sono altro che gli stessi attraverso cui l'umanità faceva esperienza del proprio passato sulla Terra. A livello dell'enunciazione, questo stesso futuro anteriore corrisponde al nostro presente. Se dunque la nostalgia si presenta solitamente come passione disforica verso un oggetto di desiderio ormai passato (cfr. Panosetti e Pozzato 2013a), il senso di nostalgia che emerge dalla visione dell'immaginario futuro attraverso *Wall-E* è in realtà verso i nostri oggetti culturali e mediali del nostro presente.

Passato presente e futuro sono dunque rappresentati nel loro sovrapporsi e combinarsi in varie forme di convergenza e compresenza, divenendo parti di un'unica dimensione complessa, atemporale, mitica. A contribuire a questo effetto è l'estensivo uso di operazioni di contaminazione e riconfigurazione di aspetti semiotici appartenenti ad epoche e mondi apparentemente diversi, quali *mash-up o mix intertestuali* (Ivi: 19). In particolare, l'intertestualità – ampiamente usata da Pixar e divenuta nel tempo un vero e proprio marchio distintivo – è una strategia chiave per la costruzione di un ancoraggio al quale potersi aggrappare di fronte lo scenario distopico che lo stesso film costruisce⁷. Il legame intertestuale che intercorre tra i vari oggetti conferisce loro un certo valore relazionale e fascino feticistico: è proprio nel riconoscimento di questi oggetti come elementi relativi a una stessa cultura – la nostra – che lo spettatore si riconosce a sua volta come parte di quella cultura nella quale poter trovare identità personale e senso di appartenenza sociale.

La specifica temporalità e *culturalità* dell'oggetto nostalgico costituiscono in parte delle novità rispetto a concezioni più tradizionali della nostalgia. In quella freudiana, ad esempio, il soggetto moderno, frustrato dalle logiche culturali e sociali, prova il desiderio di tornare ad una condizione primitiva, in stretto contatto con

la natura – condizione verso cui prova nostalgia, in uno schema semantico che vede contrapposte natura e cultura, passato e presente. *Wall-E* mette in scena un simile dualismo valoriale, ma in contrasto con la prospettiva freudiana, è proprio la cultura presente l'oggetto di valore nostalgico, ultima ancora di salvezza e fondamento di realtà nel mondo post-apocalittico e post-moderno a cui andremo incontro, ma nel quale già viviamo. Nel caso di *Wall-E*, la nostalgia non è più la risposta al bisogno umano di ritornare ad uno stato genuino di natura, di immediatezza della realtà, antecedente la sua mediazione culturale, sociale e tecnica; al contrario, essa è l'effetto di senso indotto da un artificio mediale, capace di incantarci nuovamente di fronte alle meraviglie della nostra realtà culturalizzata e ipermediata.

All'interno del film, uno degli elementi chiave per la costruzione di questa nostalgia e memoria culturale è sicuramente il piccolo museo adibito da Wall-E, in cui il robot conserva tutti gli oggetti reperiti scavando nelle macerie del nostro mondo presente. In questa operazione archeologica e di musealizzazione, Wall-E, più che decodificare, riattivare e smaltire il valore d'uso di questi oggetti, fa esperienza emotiva del loro valore culturale, attraverso un lavoro di reinterpretazione. Il museo, dunque, sembra mettere in atto, più che una trasformazione modale, una vera e propria trasformazione esistenziale del proprio visitatore: una sorta di evento miracoloso che trascende la natura e l'operatività meccanica del robot sino a renderlo umano. L'opera di musealizzazione e più in generale l'effetto nostalgia che ne consegue permeano l'immaginario post-apocalittico e lo rendono scenario perfetto per l'incantesimo: Wall-E, attraverso un'operazione di «breaking programming», ossia di sovversione delle proprie funzionalità tecniche, intraprende un percorso di «learning to live» (McNaughtan 2012: 755).

La storia della trasformazione di Wall-E non è la stessa raccontataci dal museo tramite il proprio enunciato (gli oggetti), ma quella della sua enunciazione, ovvero della sua visita da parte di un visitatore, che si presenta come sostanza espressiva costitutiva del significato del museo nel suo complesso (Violi 2014: 123). Questa storia dell'enunciazione si rivolge inoltre a chi guarda e significa il museo attraverso la visione della sua visita: lo spettatore del film, il quale interpreta il senso dello spazio museale in riferimento alle pratiche e alle trasformazioni intraprese da Wall-E all'interno dello stesso spazio⁸.

La narrazione e la visione del robot che acquisisce sensibilità e capacità umane desta un certo incanto e favorisce uno sguardo feticizzante sullo stesso *Wall-E* – sia in quanto soggetto di consumo (a livello dell'enunciato) che come oggetto di consumo da parte del pubblico (a livello dell'enunciazione). Lo spettatore difatti vede nel film una profezia e uno strumento di salvezza, riconoscendone un valore sociale e culturale che va ben oltre il suo valore d'uso (... e getta). Non bisogna però dimenticare che, nonostante (o in funzione) della critica anticonsumista, *Wall-E* rimane un prodotto dell'industria culturale attraverso cui questa si auto-describe e riproduce; come affermato da McNaughtan (Ivi: 753):

Il film d'animazione Disney/Pixar *Wall-E* (2008), uno dei più recenti e celebrati esempi di anticonsumismo popolare, che oggi appare obbligatorio, è un esempio istruttivo della sua strumentalità ideologica. Promuovendo implicitamente le pratiche *individualizzanti* di consumo distintivo, il film costruisce una critica della società di massa che tuttavia valida gli imperativi basilari del capitalismo dei consumi.

È in questo modo che *Wall-E* riesce a restituire o, perlomeno, a simulare una componente magica e d'incanto all'immaginario premediato, senza minare i principi della cultura dei consumi e dei media di cui lo stesso *Wall-E* diventa mito: attraverso le sue contraddizioni e oltre la propria apocalisse.

5. *Love Death + Robots: la magia del principio*⁹

Love, Death + Robots (Netflix 2018-2021) è una serie televisiva antologica di racconti brevi, generalmente ambientati nel futuro, in cui la temporalità già articolata della premediazione si arricchisce di un aspetto fortemente nostalgico. Immaginare futuri e miti d'oggi, in cui la proiezione di attori e pratiche del nostro mondo, proiettati lungo nuove coordinate spaziotemporali, acquisiscono nuovi significati e valori. Seppur la pertinenza di questo prodotto audiovisivo per il nostro studio è rilevabile perlopiù a livello dell'enunciato, ovvero delle sue componenti narrative e discorsive, è bene sottolineare come anche nel caso di *Love, Death + Robots* il meccanismo di premediazione e l'effetto nostalgico si giochino nel rapporto con lo spettatore reale sul piano dell'enunciazione – da ricostruire a partire dal testo.

Il primo episodio della serie, «Tre robot», è ambientato in uno scenario post-apocalittico in cui nessuna forma di vita organica sembra essere sopravvissuta¹⁰: solo macchine artificiali e apparecchi tecnologici popolano questo mondo disabitato dall'uomo. I tre robot protagonisti della vicenda (Fig. 3) scavano nei loro database, infondo alla loro memoria digitale, nella quale sono inscritte le tracce del passato e attraverso cui è possibile ricostruire il tempo che fu. A differenza dell'operazione museale di *Wall-E*, ci troviamo qui di fronte a una sorta di operazione archeologica (cfr. Foucault 1976; Ernst 2013), in cui però, come nel caso di *Wall-E*, il passato riscoperto dai tre robot può emergere solo nella sua versione rimediata tecnologicamente e culturalmente: un passato-presente che, al cospetto del presente-futuro post-apocalisse, inevitabilmente acquisisce un valore nostalgico, strettamente umano.

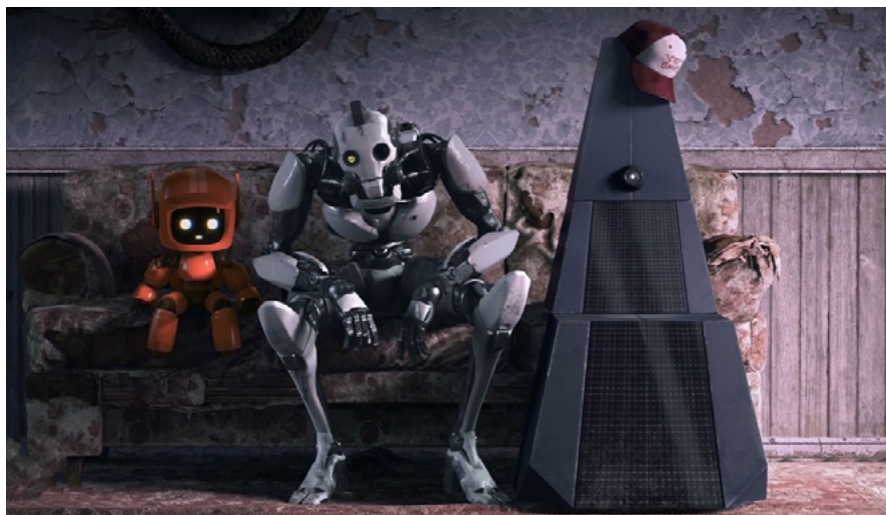


Fig. 3 – Tre robot, *Love, Death + Robots*

A questo punto, l'episodio ci offre un elemento che ulteriormente innalza il portato nostalgico e ambivalente del racconto: in un *mash-up* anacronistico, un vecchio jukebox che gli stessi robot pensavano *morto*, come d'incanto, inizia a suonare. Da un lato, questo improvviso funzionamento rileva la totale autonomia operativa e temporale del medium-*enunciato* rispetto allo specifico contesto storico, culturale ed epistemologico a cui è solitamente associato; dall'altro, il suono del jukebox rievoca nello spettatore un ricordo familiare, autentico e nostalgico dal quale viene *immediatamente* coinvolto e assorbito. In questo modo, il jukebox, di fatto limitandosi a fare autonomamente ciò che è programmato per fare, esprime tutto il proprio fascino feticistico: si emancipa dallo statuto di oggetto funzionale divenendo un vero simbolo e mito culturale.

Nell'episodio «La notte dei pesci», due colleghi in viaggio d'affari rimangono bloccati con l'auto nel deserto americano, in prossimità dei canyon, laddove in un tempo remoto vi era l'oceano. Al calar del Sole, forse per effetto allucinatorio, nel deserto attorno a loro iniziano ad apparire i fantasmi di pesci e di altre creature marine preistoriche che abitavano quei luoghi. La fantasmagoria acquisisce progressivamente una dimensione ambientale e una certa concretezza materiale al punto che il collega più giovane viene fisicamente catturato all'interno di questo ambiente marino ed ectoplasmatico (Fig. 4 e 5).

Anche in questo caso, ciò che viene tematizzata e figurativizzata è un'operazione di scavo archeologico, attraverso cui i resti fossili, come tracce di un passato che si *presenza*, si animano e riprendono vita. Parte di questa strategia visiva si basa sulla trasfigurazione dell'ambiente desertico, ossia di una dimensione terrena arida e sterile, in ambiente marino e, allo stesso tempo, in una dimensione spaziale, per certi versi ultraterrena, di cui vengono rivelati i misteri profondi e le incantevoli meraviglie. Tale effetto è dato dalla consistenza per così dire *ologrammatica* delle immagini, che ne esalta il realismo e l'effetto nostalgico, il rimando autentico al mondo *così com'era*, marcando, al contempo, l'aspetto allucinatorio e artificioso di sua una mediazione futuristica. Si tratta di un mix di elementi estetici, dimen-

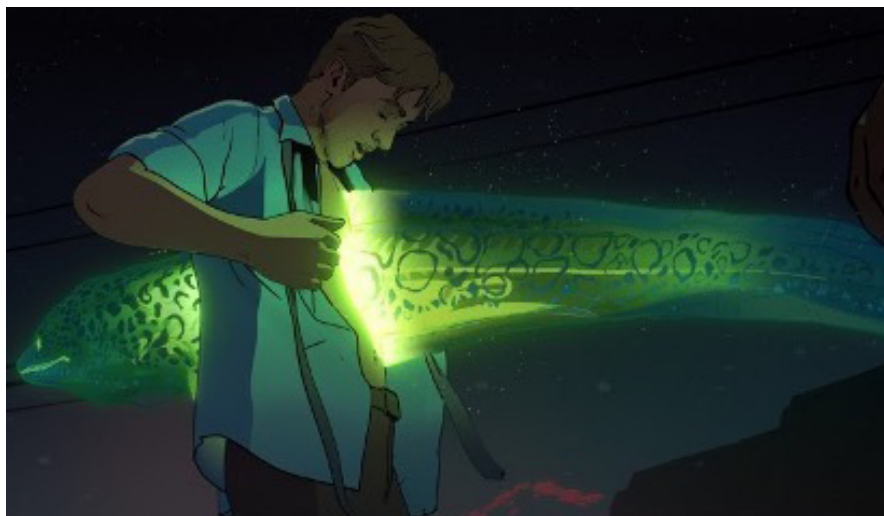


Fig. 4 – Consistenza ologrammatica e fantasmatica delle immagini, *Love, Death + Robots*

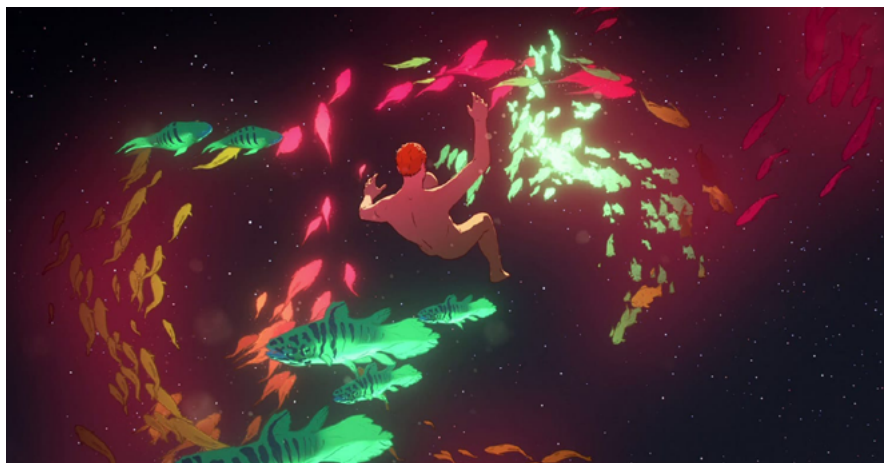


Fig. 5 – dimensione immersiva della visione, *Love, Death + Robots*

sioni temporali e spaziali, nel quale lo stesso spettatore, al di qua dello schermo, si trova immerso durante il momento della *visione*¹¹.

L'episodio «Buona caccia» è ambientato tra Cina e Hong Kong ai tempi del colonialismo britannico e della rivoluzione industriale, ma le innovazioni meccaniche e tecnologiche che vengono messe in scena conciliano un'estetica tipica della Cina imperiale e premoderna con un design che può apparire futuristico persino ai nostri giorni. Il mix di tempi ed estetiche sul piano dell'espressione riflette un collasso temporale sul piano del contenuto. La storia ci narra di una donna-volpe, un'esemplare di un'antica specie di demoni mutanti capace di ammaliare gli uomini grazie alla sua bellezza per poi possederli una volta trasformatasi nel demone volpe. Tuttavia, il progresso scientifico e industriale ha oggettivato e secolarizzato il mondo, dissolvendone ogni magia, trascendenza e immaginario, di cui non rimane che il ricordo nostalgico. Privata dei poteri magici e del fascino demoniaco, la donna-volpe non può più compiere la propria metamorfosi, ed è ora lei ad essere preda e in possesso degli uomini.

A questo punto avviene l'incontro con l'altro protagonista dell'episodio, figlio di un vecchio cacciatore di demoni, che da bambino aveva nascosto e salvato la famiglia della donna-volpe dal padre. Ora è un giovane ma esperto operaio meccanico, che utilizza la sua strabiliante conoscenza e competenza tecnologica per aiutare nuovamente la sventurata demone. Egli costruisce e restituisce alla donna-volpe un nuovo corpo mutante, la cui trasformazione non è più legata alla propria *natura* magica, ma all'attivazione di un articolato e sofisticato artificio tecnico, di cui viene esposta l'incantevole sequenza in una delle scene più rilevanti dell'episodio (Fig. 6). Se il padre-cacciatore mediava tra mondo terreno e universo magico, limitando le commistioni tra queste due sfere distinte, il ruolo del figlio è piuttosto quello di favorire l'emergere e la diffusione della magia immanente al mondo a partire da una sua riconfigurazione tecnologica (cfr. Latour 2005). Più che usarla in modo strumentale, oggettivo e oggettivante, il ragazzo segue e si abbandona alla tecnologia, si fa incantare dal suo «prender magicamente vita», da come essa «si evolve, e io con lei». In questo senso, la tecnologia si fa oggetto-feticcio agli occhi dello spettatore, il quale non può che rimanere incantato di fronte alla ma-

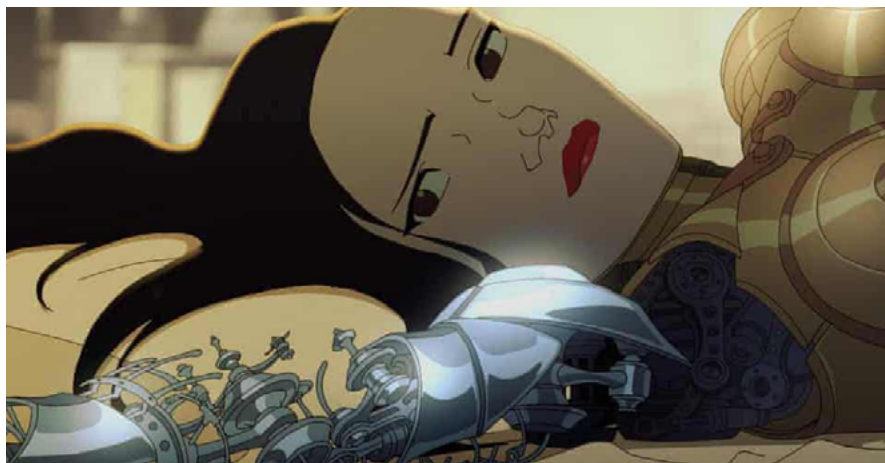


Fig. 6 – protesi tecno-magica, *Love, Death + Robots*

gia che torna a popolare il mondo narrativo e, a fatica, il nostro: una meraviglia dietro al quale non si cela né un soggetto umano, né un'entità trascendente, sacra o demoniaca che sia, ma solo l'arcano di un principio tecnico di funzionamento. «Zima Blue» è l'ultimo episodio della prima stagione di *Love Death + Robots*, e ultimo oggetto di analisi in questo saggio. È la storia di un misterioso artista chiamato Zima Blu e divenuto famoso per l'uso enigmatico e costante di una particolare tonalità di blu nelle sue strabilianti opere e installazioni. In un'intervista concessa in occasione della sua ultima performance, Zima racconta come la sua arte sia sempre stata volta alla ricerca di un contatto con il cosmo, motivo per cui la forma umana risultava essere «un soggetto troppo insignificante», a differenza dell'uso del blu, che invece si presenta come traccia autentica di questo principio e scopo universale. Zima è ora pronto a mostrare al mondo l'epilogo di questo suo percorso artistico ed esistenziale. La performance prende luogo in una piscina rivestita di mattonelle dalla celebre tonalità blu. Una volta entrato in acqua, Zima inizia a scomparsi ad ogni vasca, sino a rivelarsi per ciò che era in origine: un semplice robot dedicato alla pulizia di quella stessa piscina dal colore blu *Zima*, come il nome della ditta di piastrelle che appare firmato su una di queste (Fig. 7 e 8).

Il discorso che accompagna l'opera di disgregazione appare come un vero e proprio testamento artistico:

«Lascero quanto basta per apprezzare il mio ambiente. Da questo otterrò il semplice piacere di un compito ben eseguito. La mia ricerca della verità alla fine si è conclusa: sto tornando a casa». In un movimento circolare, che sa d'inversione di rotta, la fine del percorso artistico coincide dunque con la sua origine, con il principio tecnico e operativo della macchina prima di divenire artista. L'espressione artistica di Zima viene privata di qualsiasi significato trascendentale e, al contempo, anche di una finalità umana; essa si riduce alla riproduzione di un gesto ripetitivo e seriale, al movimento funzionale di un semplice apparecchio meccanico. La spinta futurista verso l'infinità del cosmo (... e oltre) che motivava l'arte di Zima si rivela un disperato e nostalgico ritorno al passato; così come lo stesso blu, che abbonda nell'immaginario artistico di Zima e dell'intero episodio, si riduce e al contempo si carica di un significato e valore nostalgico del tutto inaspettato. La

peculiarità dell'episodio sta nel fatto che l'incanto e la nostalgia non ci sono dati, come in altri casi, dal miracoloso ritorno di una dimensione naturale e umana nello scenario distopico premediato, ma piuttosto dalla rivelazione di una dimen-



Fig. 7 – Dissoluzione di Zima Blu, *Love, Death + Robots*



Fig. 8 – Ritorno al principio, *Love, Death + Robots*

sione e di un principio puramente tecnico: un ambiente e un gesto artificiale che diventa a tutti gli effetti un incantevole e nostalgico nido a cui fare ritorno.

Ciò che questi racconti – in particolare gli ultimi due – tematizzano e figurativizzano, in chiave narrativa e discorsiva, ossia a livello di enunciato, è un *principio* estetico, formale ed enunciazionale, che secondo Mittell (2006; 2015) caratterizza la cosiddetta «televisione complessa» oggi, soprattutto nella sua declinazione seriale – a sottolineare la possibilità e per certi versi l'efficacia di un certo tipo di immaginario premediato televisivamente. L'autore, infatti, spiega il funzionamento di molte serie contemporanee, mettendo in evidenza come catene di rimandi intra e intertestuali (e intermediali) stimolano l'attenzione dello spettatore verso il meccanismo seriale che caratterizza il prodotto audiovisivo. Più nello specifico, è proprio il gioco sulle forme della serialità, fatto di flashback e prolessi,

stati onirici, *what if*, e visioni multiprospettiche ad accrescere la complessità di questi prodotti e la fascinazione dell'audience. Questa è difatti chiamata ad una conoscenza sempre più approfondita della struttura e del meccanismo della serie come requisito fondamentale per goderne il consumo. Come afferma lo stesso Mittell (2006: 124), «questa riflessività operativa ci invita ad appassionarci alla realtà fittizia, apprezzandone al contempo la costruzione», in un'estetica di tipo ludico in cui, «vogliamo godere dei risultati del meccanismo e insieme meravigliarci del suo funzionamento» (Ivi: 129).

6. Conclusioni

Come riscontrato dall'analisi di *Wall-E* e di alcuni episodi della serie *Love, Death + Robots*, gli immaginari premediati sono ancora capaci di offrire allo spettatore delle *previsioni* sul futuro ricche di suggestioni, mistero e incanto. In contrasto con casi più canonici di premediazione, questi immaginari tentano di ripristinare una dimensione di possibilità, di apertura all'evento futuro che possa emergere improvvisamente e meravigliosamente contro ogni aspettativa, come fatalità che evade qualsiasi forma di controllo e di scongiuro. Il futuro torna così ad essere un tempo sconosciuto, da immaginare ed esplorare senza alcuna finalità colonizzatrice, ma piuttosto con un desiderio di riconciliazione e di totale abbandono al suo incantesimo.

Attraverso questo *ritorno al futuro* si cerca di sollecitare e di appagare un sentimento nostalgico verso una realtà originaria, naturale e al contempo magica. La ricerca delle proprie radici, la riscoperta delle proprie origini, è diventata vera e propria mitologia in tutta una serie di discorsi oggi giorno; i media e, in particolare, le forme di premediazione risentono di questo richiamo culturale e contribuiscono a farne eco. Tant'è che la proiezione nel futuro della catastrofe della reale – divenuto progressivamente luogo di sfruttamento tecnologico e di consumo mediale, oggettivato e reso trasparente sino a scomparire – diviene spesso un pretesto per narrare e immaginare *nuovamente* un inizio: un nuovo principio di realtà che, proprio in virtù delle sue riconfigurazioni medialità e tecnologiche, possa tornare ad esprimersi e sedurci in tutto il suo incanto.

¹ Si tratta, più in generale, di un principio operativo che caratterizza gran parte delle contemporanee tecnologie della comunicazione e dell'informazione. Come già evidenziato da Baudrillard (1990: 64-65), «La macchina fa quello che l'uomo vuole che faccia, ma questi, per converso, esegue solo ciò che la macchina è programmata a fare. Egli è operatore della virtualità, e il suo procedimento è solo in apparenza quello di informarsi o di comunicare, in realtà consiste nell'esplorare tutte le virtualità di un programma, come il giocatore punta a esaurire tutte le virtualità del gioco». Su questa specifica modalità ludica di interazione con prodotti tecnologici e medialità si veda Piluso (2019; 2020) e Demaria e Piluso (2020a).

² Su questo piano, si propende più per posizioni che sottolineano un carattere ambientale, ecosistemico e, per certi versi, pervasivo dei media contemporanei (cfr. Pescatore 2018), la cui presenza, esperienza ed agency non è più scindibile e discriminabile dal flusso del «reale» (cfr. Latour 2005; Eugeni 2015). Sulla stessa questione, si prendano in considerazione anche i lavori di Bolter e Grusin (1999) sulla «rimediazione» e dello stesso Grusin (2017) sul concetto di «mediazione radicale».

³ Una differenza dirimente per Grusin (2017: 109) il quale afferma che «queste rimediazioni cinematografiche, funzionali, o immaginarie, hanno poco a che fare con la premediazione».

⁴ La tipologia presentata da Baudrillard ed Evans (1991), qui riportata, è esplicitamente in analogia a quella degli ordini di simulacri così come teorizzata dallo stesso Baudrillard ne *Lo scambio simbolico e la morte* (1976).

⁵ È lo stesso Baudrillard (1990) a ipotizzare questo stadio/ordine di simulacri, portando avanti il modello proposto ne *Lo scambio simbolico e la morte* (1976). Tuttavia, all'ordine frattale, l'autore non fa corrispondere alcun ordine dell'immaginario; in questa sede si vuole avanzare l'ipotesi, in maniera del tutto preliminare, di un'analogia tra questo quarto stadio e l'immaginario premediato.

⁶ Waste Allocation Load Lifter - Earth-Class

⁷ Oltre al già citato *Hello, Dolly!*, il film fa ampio uso della strategia dell'intertestualità per costruire i collegamenti tra la temporalità e la dimensione dell'enunciato e il tempo e lo spazio della sua enunciazione. Il design di EVE, la sopracitata compagna di Wall-E, chiaramente rimanda a quello di un device Apple. Questo non è l'unico riferimento intertestuale alla casa di Cupertino: il suono di accensione sia di Wall-E che di EVE sono ripresi da due differenti versioni di computer Macintosh. Come al solito nei film della Pixar, sono molti i riferimenti alla stessa casa di produzione: dai giocattoli di *Toy Story* ai pupazzi di *Monsters & Co*, passando per la moto di *Ratatouille* e l'iconica lampada *Luxo Junior*. È inoltre interessante il riferimento ad altri grandi miti della nostra cultura: il nome di EVE (Extraterrestrial Vegetative Evaluator) è un chiaro riferimento ad Eva nella Genesi; lo stesso robot è infatti allegoria della prima donna, che conserva in grembo il seme di una nuova vita sulla Terra (a sottolineare la circolarità tra mito dell'apocalisse e mito delle origini).

⁸ In questa «dimensione mediatizzata» (Ivi: 128), è lo stesso spettatore ad assumere il ruolo attanziale di visitatore. Così, il percorso di umanizzazione intrapreso da Wall-E è la testimonianza di un'esperienza di consumo, che ora lo spettatore può ricordare, riconoscere e rivivere attraverso la sua visita mediale del museo e, più in generale, la visione del film.

⁹ Si tratta di un riadattamento ai fini di questo volume di un'analisi già presentata in Demaria e Piluso (2020b)

¹⁰ Ad eccezione di un gatto (e, in conclusione di episodio, di un'intera colonia felina) che inspiegabilmente è sopravvissuto all'Apocalisse. Sul perché di questa scelta, molti fan sul web hanno cercato di dare una spiegazione. Un'ipotesi personale è che gli autori abbiano voluto in qualche modo ritematizzare la proliferazione e pervasività di gatti nei testi audiovisivi dei social media e dell'immaginario che ne segue: una colonizzazione dello spazio mediale che ha permesso a questi felini di sopravvivere alla fine del mondo reale.

¹¹ Sembra infatti di trovarsi di fronte a una sorta di museo interattivo, ma, analogamente al caso di Wall-E, la storia a cui assistiamo e da cui siamo a nostra volta catturati/e è quella dell'enunciazione, ossia della sua esperienza immersiva da parte del protagonista.

Francesco Piluso - Università di Torino

Francesco Piluso è Dottore di ricerca in Semiotica e assegnista di ricerca presso l'Università di Torino. La sua ricerca si pone l'obiettivo di indagare il campo dei media, La sua ricerca si pone l'obiettivo di indagare il campo dei media e della comunicazione visiva. In particolare, si concentra sulla serialità in televisione e nel panorama mediale ibrido contemporaneo, come forma di sviluppo degli ecosistemi narrativi e come pratica di partecipazione e integrazione dell'audience all'interno di questi. Inoltre, si interessa alla circolazione transmediale di narrazioni e immaginari distopici e post-apocalittici, e dei relativi meccanismi di rimediazione e premediazione. I suoi lavori sono stati presentati in numerosi convegni e pubblicati in diverse riviste accademiche.

Bibliografia

-
- Affuso, Olimpia
2012 *Nostalgia: un atteggiamento ambivalente*, "Sociologia italiana: AIS Journal of Sociology", 0, 107-126 <https://sociologiaitaliana.cegeaonline.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 *Anthropology 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 21st 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 transparence du mal*, 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-l'enigma-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.plasticities-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/lt/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/Il%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.
- Eugenì, 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 (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 eterotopie*, 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 boje. 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.
- Hjeltmslev, Louis
1961 *Prolegomena to a Theory of Language*, Madison, The University of Wisconsin Press.
- Hofer, Johannes
1688 *Dissertatio medica de Nostalgia oder Heimwehe*, 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 *Anthropologie 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 *Séméiotikè*, 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*, Lisbona: 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 (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*, Lisbona, Gradiva.
2000 *O Labirinto da Saudade*, Lisbona, 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 “E/C. 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*, "ElC. 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 "ElC. Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici", 28 luglio, 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*, "ElC. 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*, "ElC. 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 mediati. 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 Baumlín, 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 House (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 controvia*, 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.
- Sebal, 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 & Carvalho, José Ricardo (a cura di) *Representações da Portugalidade*, Alfragide, Caminho, 149-50.
- Sousa, Vítor
2017a *Da "portugalidade" à lusofonia*, Famalicão, 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*, "E|C. Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici", 15/32, 117-124.
- Starobinski, Jean
1966 *Le concept de nostalgie*, "Diogenes", 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 su 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: sémiotique; 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 Lamoulière, 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 dal 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.