

**Carte Semiotiche 2023**

## **Scene della nostalgia**



la casa  
USHER

Carte Semiotiche  
*Annali 9*

# Carte Semiotiche

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

## Scene della nostalgia

A cura di  
Mario Panico

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

la casa  
USHER

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

*Direttore responsabile*  
Lucia Corrain

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

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

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

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

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

*Comitato scientifico*

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

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

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

# Sommario

## Scene della nostalgia

*a cura di*  
*Mario Panico*

---

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

---

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

## **Scene della nostalgia**

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

Giorgio Busi Rizzi

---

Questo articolo si concentra sui meccanismi nostalgici nel fumetto contemporaneo, rintracciando una serie di caratteristiche tematiche, stilistiche e strutturali che, anche grazie alla natura costitutivamente incompleta e interattiva della narrazione a fumetti<sup>1</sup>, concorrono a dar vita a un effetto nostalgico. In primo luogo, quindi, l'articolo indaga le caratteristiche medium-specifiche del fumetto viste nella loro versione "debole", cioè come *affordances* prototipiche di un determinato medium<sup>2</sup>. In secondo luogo, si individuano una serie di procedimenti ed effetti di senso non dissimili da quelli individuabili su altri media. Così facendo, si cerca di rendere conto dell'estetica nostalgica che connota una parte significativa della produzione artistica contemporanea.

Benché non sia una caratteristica esclusiva della tarda modernità, infatti, la società contemporanea ha posto in essere premesse che rendono particolarmente produttivo e attuale il meccanismo nostalgico, da un lato permettendo di recuperare passati dati per perduti (attraverso i mezzi di comunicazione di massa, e specialmente quelli digitali), dall'altro rendendo spesso impossibile immaginare presenti e futuri che non siano solo fantasmatici. Al *nostalgic turn* che sembra dunque aver segnato soprattutto l'ultimo decennio corrisponde ovviamente altrettanta letteratura critica, principalmente in ambito anglosassone, il che rende improbo il tentativo di riassumerne tutti i punti salienti. Ci limiteremo dunque a mettere in evidenza la natura duale, ma ramificata, della nostalgia, che agisce come formazione di compromesso tra passato e presente, subendo al contempo una tensione verso un futuro problematico o indesiderabile (in questo, essa può configurarsi tanto come pulsione reazionaria quanto come forza di resistenza<sup>3</sup>). Strutturalmente, tale conformazione si sostanzia in una relazione reciproca tra un'istanza spazio-temporale deittica e una non-deittica (rivolta più evidentemente al passato, ma, come detto, allo stesso tempo in tensione verso il futuro), che a sua volta mette in connessione il livello temporale e quello spaziale: l'ora e il non-ora, il qui e il non-qui sono dunque congiunti. Questa dicotomia vede una preminenza, nelle forme moderne e contemporanee del concetto<sup>4</sup>, della dimensione temporale su quella spaziale.

L'esperienza nostalgica si configura come un sentimento dolcemente, in equilibrio tra malinconia e consolazione, che lega una componente emotiva contemporaneamente dolorosa e desiderabile a un atto memoriale, attraversando la distanza spazio-temporale verso qualcosa – un luogo, un momento, una condizione,

un'esperienza, ecc. – ormai irrecuperabile, e di cui presente e futuro sembrano manchevoli. Ciò comporta una natura intrinsecamente anacronistica di questo nesso, che tinge l'adesso di allora e orienta la ricostruzione dell'allora in funzione dell'adesso, e lega entrambi i momenti in profondità alla consapevolezza della finitudine della vita umana e all'irreversibilità dei cambiamenti: «la maggior parte dei tropi nostalgici deve qualcosa all'aspetto teleologico del tempo, una questione che fondamentalmente causa il dolore e la malinconia della nostalgia» (Salmore 2012: 252, trad. mia).

Le dualità costitutive del sentimento nostalgico si riflettono nel suo dispiegarsi nel reticolo mediale contemporaneo. È noto che la memoria produce identità negoziando discorso pubblico e privato (Stacey 1994: 63). Le narrazioni medialì (libri, film, serie tv, fumetti e così via) e gli oggetti memoriali (come le foto di famiglia) riproducono e intensificano questo legame tra esperienza singola e plurale, personale e collettivo (Gibson 2015: 35; Kuhn 2002: 46). L'azione della memoria e della nostalgia in relazione ai prodotti medialì è inoltre duplice: da un lato, il contenuto di uno specifico oggetto può presentare (più o meno direttamente) caratteristiche capaci di innescare una risposta nostalgica. Dall'altro, gli stessi prodotti medialì (anche in ragione dei loro supporti fisici) possono diventare nel tempo, indipendentemente dal proprio contenuto, gli oggetti di un'azione memoriale (nostalgica) di ricordo e identificazione da parte dei loro fruitori. Come riassume Niemyer,

I media producono contenuti e narrazioni non solo in stile nostalgico, ma anche come fattori scatenanti [*triggers*] della nostalgia. I media, e le nuove tecnologie in particolare, possono funzionare come piattaforme, luoghi di proiezione e strumenti per esprimere la nostalgia. Inoltre, i media sono molto spesso nostalgici di se stessi, del loro stesso passato, delle loro strutture e dei loro contenuti. (2014: 7, trad. mia)

Il fumetto offre un ottimo esempio di queste dinamiche. Come osserva Mel Gibson, i fumetti fungono da promemoria dei sé passati, sono legati a una rete di associazioni personali, ricordano momenti chiave della gioventù e aiutano a localizzarli nel tempo e nel contesto storico-sociale (2015: 192). Essi sono oggetti memoriali molto efficaci nel catturare, rappresentare e raccontare la storia individuale e collettiva. Si tratta peraltro – benché quest'aspetto non verrà discusso qui – di un medium che ha sempre permesso e incoraggiato uno stretto rapporto tra creatori e fruitori, incentivando dinamiche di fidelizzazione e fandom capaci di sfociare, con il passare del tempo, in affliti nostalgici. Un discorso nostalgico sembra infatti esservi particolarmente legato, come notato, tra gli altri, da Jan Baetens e Hugo Frey, che affermano che in particolare «l'ascesa del *graphic novel* è stata un riflesso e un contributo alla più ampia cultura della nostalgia» (2015: 217, trad. mia), e da Thierry Groensteen, secondo cui il medium ha sempre saputo «suscitare emozioni fortemente nostalgiche» (2009: 11, trad. mia).

Useremo dunque il caso del fumetto per dimostrare che la nostalgia in una narrazione non è solo un elemento tematico, ma il risultato di un insieme di caratteristiche strutturali e stilistiche, le cui specificità sono sempre culturalmente e storicamente situate. Tutti questi elementi funzionano congiuntamente come stimoli (potenzialmente) capaci di evocare nostalgia, che può venire incoraggiata da alcuni meccanismi cognitivi specifici del medium.

## 1. Effetto di passato: spazio, tempo, sensi, e realia nostalgici nel fumetto

Le mille rifrazioni della natura duale della nostalgia, che Salmose riconduce al concetto di «bipolarità» (2012: 144), agiscono come primo e più evidente trigger nostalgico. Il tema, però, si frammenta in una serie di motivi e specifiche testuali, forse meno evidenti, che agiscono come fattori coadiuvanti o scatenanti.

I motivi nei fumetti non sono profondamente differenti rispetto a quelli delle altre narrazioni medialità: l'esempio prototipico di narrazione nostalgica è dato da un soggetto che ricorda il passato con malinconia e desiderio, a seguito di un cambiamento di stato che lo ha reso diverso e irrecuperabile. Tale soggetto è generalmente il protagonista/narratore (e usualmente anche il principale focalizzatore), e in funzione della sua centralità narrativa funge da mediatore dell'istanza nostalgica per il lettore. Nei fumetti, ciò si lega a doppio filo alla preferenza che alcune correnti o formati (per esempio, il fumetto indipendente o il *graphic novel*) hanno per le (pseudo)autobiografie, in cui il protagonista è spesso un alter ego dell'autore e filtra la realtà attraverso la sua esperienza. Più un testo sarà prototipicamente nostalgico, più questa narrazione del sé avverrà a posteriori, descrivendo un cambiamento (individuale o collettivo) ancorato storicamente e culturalmente, in cui il lettore ritroverà dei punti di contatto con la propria esperienza.

Nella cultura pop contemporanea, la funzione di attrattore nostalgico per antonomasia che precedentemente era proprio dell'infanzia sembra essere stata presa in carica dall'adolescenza<sup>5</sup>. Non è sorprendente che la società contemporanea, che ha portato al parossismo il paradigma tardocapitalista, pianga – piuttosto che uno stato di natura che non vede più come irrimediabilmente perduto, ma come impossibile da concepire – il senso di scoperta e stupore, di sperimentazione e di cambiamento continuo (cognitivi, sentimentali e sessuali) propri di questa fase della vita. Nel fumetto, peraltro, il tema dell'adolescenza riverbera con e si lega anche al posizionamento culturale (come lettura giovanile) che il medium ha storicamente assunto, permettendogli una riflessione autoreferenziale sulle pratiche di produzione e consumo che lo hanno sostanziato.

A livello narrativo, il genere che più di tutti incarna questo incrocio tra la narrazione del sé e l'adolescenza è il *Bildungsroman*<sup>6</sup>. Il vantaggio di questa scelta in termini nostalgici è evidente: tutti quanti siamo stati giovani, tutti quanti siamo, in una certa misura, programmati per recepire questo tipo di trigger, a prescindere da quanto i dettagli combacino o meno con il nostro vissuto. Di conseguenza, il genere permette una profonda economia narrativa, perché non è necessario rappresentare il secondo polo per materializzarlo, né ricorrere ad altre strategie di senso per amplificarne l'effetto: lo statuto sospeso, incerto, carico di possibilità dell'adolescenza, e un lettore ideale la cui età sia superiore a quella dei protagonisti, sono sufficienti ad alimentare il sentimento nostalgico.

Che l'adolescenza sia un tema a cui guardare, a posteriori, principalmente in chiave nostalgica, addolcendone le asperità e smussandone gli spigoli, sembra confermato dalle molte storie che tematizzano – anche in modi profondamente differenti tra loro – le vacanze estive: solo tra i fumetti recenti, si possono citare la serie *Les beaux étés* di Zidrou e Lafebre (2022, cfr. Fig. 1), *All Summer Long* di Hope Larson (poi ricompreso nella trilogia *Eagle Rock*: 2018-2021), *This One Summer* di Jillian e Mariko Tamaki (2014), *Cine de verano* di Carmelo Manresa (2021), e così via. Topos d'elezione del *coming-of-age film* (specie statunitense),

le vacanze, soprattutto quelle estive, sono una delle più radicate tradizioni della borghesia contemporanea, e conseguentemente un tema estremamente fecondo nella produzione artistica degli ultimi anni, specialmente in virtù del loro statuto spazio-temporale: compresse in un orizzonte temporale limitato, ambientate in un contesto eterotopico, esse offrono le precondizioni ideali per condensare il romanzo di formazione, offrendo al contempo, in virtù del loro esplicito ancoraggio storico-culturale, numerosi agganci ad altri procedimenti nostalgici.



Fig. 1 – Una pagina da *Un'estate fa 2* di Zidrou e Lafebre  
(© Dargaud 2018, Bao Publishing 2022).

Questi procedimenti agiscono, beninteso, anche in generi meno prototipici, e possono essere ricondotti a quattro categorie (che si influenzano e contaminano a vicenda): motivi legati principalmente al tempo, allo spazio, agli oggetti e ai sensi. I motivi incentrati sulla componente temporale possono essere a loro volta suddivisi tra *marcatori dello scorrimento del tempo* e *marcatori del congelamento del tempo*. I marcatori dello scorrimento del tempo si fondano sul legame dell'uomo con il tempo naturale, non antropico, visto nella sua doppia dinamica di avanzamento e di riproposizione ciclica, in continua oscillazione tra ripetizione e differenza. Ne fanno parte i fenomeni naturali e le ricorrenze individuali e sociali. Al contrario, i *marcatori del congelamento del tempo* sono quelli che catturano un istante specifico, restituendocelo com'era in quel determinato momento. È il caso delle fotografie, che nel fumetto possono essere incorporate o riprodotte mediante il disegno (cfr. ancora Fig.1); e della capacità del disegno stesso di farsi atto mnemonico e memoriale, di immortalare e riprodurre la realtà (come, su media diversi, le registrazioni audio e video), agendo da cronaca di un passato perduto. Un esempio che tiene insieme le due categorie è la sequenza che vede "Seth", l'alter ego dell'autore di *It's a Good Life, If You Don't Weaken* (1996), visitare il Museo di Storia Naturale (Seth 1996: 57-62). La scena si svolge in un'istituzione che è l'incarnazione ideale allo stesso tempo dei marcatori del congelamento e dello scorrimento del tempo. Infatti, la collezione del museo (di cui vediamo principalmente fossili di dinosauri) rimanda all'evoluzione naturale e alla sua sproporzione con il tempo umano; allo stesso tempo, però, il museo come dispositivo rappresenta la pulsione archivistica, che per sua natura immobilizza le cose per conservarle e studiarle. Il tema nostalgico è ulteriormente rafforzato dal fatto che la storia è ambientata negli anni Novanta, ma la collezione del museo, viene spiegato, risale agli anni Cinquanta, quando "Seth", all'epoca bambino, era andato a vederla la prima volta e l'aveva trovata indimenticabile. Così, trent'anni dopo, il museo è vecchio, antiquato, anacronistico, eppure proprio per questo esso esibisce per "Seth" il tipo di «bellezza primitiva e naive» (si noti il processo di costruzione dell'innocenza che contraddistingue il ricordo nostalgico) che egli identifica con gli anni Cinquanta, attaccandovisi al punto di temere la possibilità che un giorno il museo diventi «tutto rinnovato e hi-tech» (Seth 1999: 61, trad. mia).

La componente spaziale ha potenzialmente un'intensità nostalgica minore di quella temporale. Ciononostante, i luoghi non sono solo spazi, ma l'incorporazione delle dinamiche abitative, identitarie e affettive che li compongono. Dunque il luogo che maggiormente si carica di un potenziale nostalgico sarà quello che possiamo chiamare casa. "Casa", come sostiene Sharon Macdonald, non deve essere intesa nel suo senso più restrittivo, poiché può «riferirsi a particolari paesi, regioni o villaggi; e può essere indicizzata da particolari cibi, odori, corpi e pratiche» (2013: 95-96, trad. mia). La relazione che intratteniamo con la nostra casa non è solo quella di provenienza, ma prima ancora di esperienza della realtà. La casa è dunque un posto familiare – da cui ci si può allontanare fisicamente e metaforicamente, a cui si torna materialmente e mentalmente, e in cui si trovano i propri affetti, la propria identità più intima. Proviamo però a rovesciare l'assunto di partenza: i luoghi non sono solo le dinamiche abitative e personali che li compongono, ma anche gli spazi altri e il loro valore simbolico, che si sviluppa per affinità e contrasto con la nostra identità. In questo senso, i luoghi sono scomponibili in materiali e oggetti, la cui funzione nostalgica è in primis legata alla loro durevolezza: «gli oggetti materiali», dice Shils, «si disintegrano per il decadimen-

to interno e la tensione dell'uso, l'erosione e la catastrofe» (2006: 63, trad. mia); e quando i materiali e gli oggetti decadono, le loro manifestazioni, i loro segni (rovine, polvere, sporcizia, ruggine, scricchiolii, muffa, funghi, ossidazione) sono diversi da, eppure simili a, quelli del corpo umano. Il segno del tempo si incarna così attraverso di essi.

La divisibilità dei luoghi negli elementi che li costituiscono (e che ne sostanziano la carica nostalgica) apre alla terza categoria di motivi nostalgici, che consiste nel ricorso ai realia. In particolare, gli oggetti antropici, e soprattutto le merci, sono efficacissimi trigger nostalgici. È molto nota la divisione di Stewart, secondo cui gli oggetti sono *souvenir* o «tracce di esperienza» (1993: 135), tra *souvenir privati* (interni), pertinenti all'esperienza individuale, e pubblici (esterni) (ivi: 136). La divisione tra pubblico e privato, interno ed esterno, personale e sociale, viene però problematizzata e sovvertita dalla cultura del consumo di massa. Le merci, infatti, sono *souvenir privati*, ma allo stesso tempo nella contemporaneità agiscono da aggregatore collettivo dei desideri e dei ricordi identitari. I prodotti, anche mediali, incorporano infatti un insieme di valori, pratiche, stili, e aspirazioni, e «aiutano a localizzare il senso di chi siamo oggi nei ricordi di chi eravamo una volta e di quali prodotti usavamo in quel periodo» (Stern 1992: 18, trad. mia). Tali oggetti sono dunque capaci di elicitare ricordi personali eppure condivisi da altri individui, portando in primo piano linee di demarcazione collettive dovute a fattori economici, socio-culturali e generazionali.

Proponiamo di chiamare in particolare l'ancoraggio memoriale basato sulla rappresentazione diegetica di oggetti *effetto di passato*, giacché il procedimento funziona alla maniera del barometro di madame Aubain in *Un cuore semplice* di Flaubert, che (nelle parole di Roland Barthes) non ha nessun ruolo narrativo se non quello di creare un «effetto di realtà» (o «di reale», nella prima traduzione italiana: 1988), ricordando al lettore che si trova di fronte a un'opera realista. Allo stesso modo, l'utilizzo nostalgico degli oggetti in una narrazione è legato a doppio filo alla loro capacità di creare un effetto di passato, che iscrive nella storia una patina (potenzialmente) nostalgica non solo evocando un momento storico, ma attivando nel lettore un meccanismo di proiezione della propria identità in relazione a tali oggetti.

Si è accennato infine, parlando del concetto di casa, alla memoria somatica e sensoriale, il cui ruolo nel processo nostalgico è ben noto (Routledge 2015: 38-41). Ma vorremmo suggerire che anche le sensazioni all'interno del testo – cioè rese nella diegesi, non sperimentate fisicamente dal lettore – possano agire da trigger nostalgici, pur con qualche distinguo. Da un lato, infatti, è fuori di dubbio che l'arte possa rappresentare un'esperienza nostalgica in stretta relazione con i sensi – quando si pensa alla nostalgia nella storia letteraria, il primo esempio che viene in mente è probabilmente l'episodio della *petite madeleine* in *Du côté de chez Swann* (1913) di Marcel Proust. Dall'altro, nonostante l'impalcatura retorica costruita da Hague nel suo *Comics and the Senses* (2014), l'evocazione sensoriale nel fumetto è sempre in un certo senso mancante, dovendo passare sinesteticamente attraverso la sua rappresentazione visiva. Il riferimento sensorio deve dunque essere efficacemente rappresentabile e sufficientemente leggibile, e/o essere mediato da un personaggio/narratore che descriva al lettore le caratteristiche sensoriali non visive<sup>7</sup>. Ciò è certamente vero per tatto, gusto e olfatto, dove il lettore si affida interamente a mediazioni narrative e a eventuali enfasi stilistiche (ad esempio, l'utilizzo di emanata, gli elementi pittorici usati per esprimere emo-

zioni per valutare la piacevolezza o l'evocatività di uno stimolo sensoriale). Più complesso è il caso dell'udito, e particolarmente della musica, che non è legata solo alla percezione auditiva ma a una complessa storia di atti codificati, socializzati e, in modo più evidente dal ventesimo secolo, mercificati. La musica, infatti, viene prevalentemente rappresentata in forma allo stesso tempo sinestetica e sineddochica, per cui una canzone viene evocata per il tramite del suo testo e un disco o un gruppo attraverso una serie di oggetti ad essi legati – copertine, poster, merchandising, e così via. Questo procedimento iscrive dunque la relazione tra udito e nostalgia nel solco della stessa strategia di effetto di passato descritta precedentemente.

## 2. *Paint it black (and white): stile nostalgico nel fumetto*

Un'analisi della nostalgia non può prescindere dalle caratteristiche stilistiche che la suggeriscono e la sostanziano. Se, però, è intuitivamente chiaro che uno stile nostalgico esista e si dipani in qualche modo, la nozione stessa di 'stile' è problematica, perché movimentata variabili, discipline e media eterogenei. Nel caso del fumetto, lo stile si può innanzitutto dividere, seguendo Baetens e Frey, nelle due sottocategorie di stile *visuale e narrativo* (2015: 134); di seguito ci concentreremo sul primo. Lo stile visuale origina da una serie di scelte, astratte e tangibili, prese individualmente, ma che instaurano, in sincronia e in diacronia, un dialogo con un più ampio sistema. Per descrivere la singolarità espressiva e socializzata che connota il tratto di un autore, Philippe Marion ha coniato l'idea di *graphiation*<sup>8</sup>, che tiene insieme i marcatori visuali, i meccanismi generativi e gli aspetti materiali manifestati dall'istanza che crea l'immagine. Il concetto di grafiazione permette di rendere conto del modo in cui «la mano, il corpo, insomma l'intera personalità di un artista è visibile nel modo in cui dà una rappresentazione visiva di un certo oggetto, personaggio, ambientazione o evento» (Baetens e Frey 2015: 132, trad. mia).

Nel fumetto, infatti, il disegno è sempre sia una rappresentazione che un'espressione (Lefèvre 2016: 69); esso resiste alla trasparenza figurativa, instaurando al contrario una sorta di opacità persistente. Peraltro, rispetto alla denotazione ottica su cui si basano la fotografia o il cinema, il disegno figurativo proprio del fumetto «è essenzialmente un processo di selezione» (ivi: 71, trad. mia) che implica sempre una semplificazione, l'inclusione e l'esclusione di alcuni dettagli, e la messa in evidenza di alcuni aspetti piuttosto che altri. Una variabile chiave in questo senso è quella che Scott McCloud (2018: 50:54) definisce «iconicità», e che in semiotica visiva è chiamata «densità figurativa», e indica il livello di dettagli e distorsione della rappresentazione. Le possibilità sono quasi infinite, dal fotorealismo alle caricature o agli schizzi, basati sulla deformazione e la stilizzazione. I trigger isolati nella sezione precedente sono infatti poco efficaci senza il giusto grado di iconicità<sup>9</sup>: più l'evocazione (di un oggetto, di un luogo, di una persona e così via) è vivida e specifica, più sarà probabile che essa richiami uno specifico vissuto e susciti nostalgia nel lettore. Già Fred Davis notava che la pittura rappresentativa nostalgica dimostra «una tendenza a delineare gli oggetti in modo netto, in modo che risaltino “nella memoria” forse anche più chiaramente di quanto non facessero nella “vita reale”» (1979: 83, 88-89 trad. mia).

Un'altra caratteristica dello stile nostalgico è il suo mettere in primo piano la

ensione tra stile individuale e stile collettivo. Disegnare nel fumetto è sempre ridisegnare: come già suggerito da Benoît Peeters, il fumetto si basa su un «principio iterativo» che ritraccia e modifica il disegno «dallo schizzo alla bozza, poi dall'inchiostrazione alla colorazione, ma anche da tavola a tavola, da pagina a pagina, e spesso da album ad album» (2010: 113, trad. mia). Oltre a replicare questa iterazione costitutiva, un autore può riproporre lo stile di altri, attivando una rete di legami transtestuali a livello visivo ed esplicitando la natura della rappresentazione grafica come atto socializzato. Disegnare adottando uno stile altrui vuol dire far emergere una «seconda mano» con cui «il fumettista incarna, per così dire, l'atto di grafazione di qualcun altro, ri-performando questa scena immaginata e spostandola in un altro contesto» (Crucifix 2017: 313, trad. mia). Il caso più marcato di questo meccanismo transtestuale è lo *swiping*, ovvero «la pratica di “rubare” o “prendere in prestito” frammenti di altri fumetti per riutilizzarli nel proprio lavoro» (ivi: 310, trad. mia), un meccanismo che esacerba i principi di imitazione e ripetizione propri del fumetto al punto di «flirtare con il plagio» (ivi: 312, trad. mia). Nato come metodo per accelerare i tempi di creazione del fumetto industriale, lo *swiping* oggi è spesso usato nel fumetto d'autore per omaggiare opere di riferimento e al contempo aggiungere profondità narrativa alle scene rappresentate (cfr. infra, sez. 3).

Infine, un elemento stilistico fondamentale in chiave nostalgica è il colore. Il suo funzionamento, però, è forse meno intuitivo di quanto sia lecito attendersi, se si considera il potere che nel senso comune i colori detengono in relazione alle emozioni. I colori infatti, «in psicologia come nella storia dell'arte, sono stati messi in relazione con una forma di automatismo o di inconscio del pensiero umano, che opera a metà strada tra il desiderante e il compulsivo» (Holl 2014: 161, trad. mia). La ricerca sul legame tra colori ed emozioni, però, non ha finora condotto a conclusioni assolute. Da un lato, infatti, «ogni cultura contiene un ampio bagaglio di metafore verbali e occasioni rituali che collegano i colori a diversi stati emotivi» (D'Andrade ed Egan 1974: 49, trad. mia); dall'altro, questo repertorio viene a sua volta significativamente filtrato dall'esperienza e dalle preferenze personali (Kaya ed Epps 2004: 402). Inoltre, nelle opere artistiche bisogna considerare non solo l'effetto isolato del singolo colore, ma il suo ruolo in un sistema di senso, che instaura una serie di contrasti e armonizzazioni con altri colori (cfr. Itten 1961).

Se, dunque, non si possono generalizzare i meccanismi psicologici individuali, occorre investigare il rapporto tra colore ed emozione in senso collettivo. Il problema è che la pratica e lo studio del fumetto sono refrattari al tentativo di storicizzare l'uso del colore. Esso è infatti tradizionalmente un compromesso tra i desideri degli autori e le possibilità permesse dai costi, dalla tecnologia di stampa e dalla qualità della carta; dal punto di vista teorico, anche per questo, il colore è «una delle caratteristiche meno discusse e teorizzate» (Baetens 2011: 111, trad. mia), soprattutto in una prospettiva sistematica. Cercheremo quindi in primis di ricavare le basi di una teoria della funzione nostalgica del colore nel fumetto partendo dal cinema, preferito alla fotografia perché prototipicamente combina alla funzione espressiva una più evidente funzione narrativa.

Anche nel cinema il ruolo del colore è, come nota Holl, in linea di principio arbitrario: nei suoi primi anni, esso è stato usato con regolarità per segnalare la fantasia e l'illusione, e solo più tardi ha consolidato il suo ruolo di modalità non marcata e «referenziale» per rappresentare la realtà (2014: 161). Come accade sempre,

però, nel corso del tempo le scelte arbitrarie si diffondono e cristallizzano, fino a diventare convenzionali. Questo processo di sedimentazione ha avuto alcune conseguenze in chiave nostalgica: da un lato, infatti, alcuni generi – quelli legati «all’utopico o al perduto» (ivi: 164, trad. mia) come il musical, il western, il melodramma e il noir – hanno formalizzato i propri schemi cromatici di riferimento, che hanno dunque acquisito, col tempo, una valenza intrinsecamente nostalgica, estesi in senso intermediale: si pensi al bianco e nero *neo-noir* del *Sin City* di Frank Miller (1991-2000) o alla malinconia della ricchissima tavolozza di colori del *Blacksad* di Canales e Guarnido (2000, Fig. 2).

Dall’altro lato, la sedimentazione implica l’associazione percettiva di alcune com-



Fig. 2 – Una tavolozza di colori da *Blacksad*: Alors, tout tombe. Première partie di Canales e Guarnido (© 2021 Dargaud)

binazioni di colori con una data epoca. Queste combinazioni passano tendenzialmente inosservate agli spettatori coevi: primo, perché sono la sublimazione di molti esempi singoli, anche eterogenei, accomunati principalmente dalle *affordances* tecnologiche del periodo; secondo, perché la contemporaneità viene sempre, in una certa misura, naturalizzata mentre la si esperisce, anche solo per il fatto di esservi immersi. Con il cristallizzarsi delle scelte stilistiche, però, nel continuo processo memoriale con cui i media scandagliano «se stessi, il proprio passato, le proprie strutture e i propri contenuti» (Holl 2014: 7, trad. mia), si vengono a consolidare e formalizzare una serie di ancoraggi cronologici. Rifarsi, anni dopo, alla formazione memoriale che corrisponde al ricordo collettivo della tipica palette di una data epoca diventa dunque un meccanismo intertestuale che agisce «come parassit[a] della memoria del colore» (ibid., trad. mia) capace di creare una sensazione di passato. Significativamente, in questo senso, è più importante che il colore sia riprodotto nel modo in cui viene ricordato dal pubblico che come era effettivamente, perché la memoria del colore è «legata a uno spettro plasmato storicamente e culturalmente da un lato, e alle reminiscenze personali dall’altro» (ivi: 161, trad. mia). Si può considerare a questo proposito il caso di *Watchmen* (Moore e Gibbons 1988-90), la cui palette di colori fluo e ipersaturati era stata pensata come emulazione dello stile di certo fumetto supereroistico (in particolare quello di Ditko) degli anni ’50, ma che un lettore contemporaneo situerebbe

senza esitazioni come archetipica degli anni '80.

Alcuni di questi marcatori visuali del passato diventano inoltre, al pari delle metafore morte in linguistica, indicatori convenzionali del passato e del ricordo. Nel cinema come nel fumetto, il procedimento più comune in questo senso consiste nel virare l'immagine in bianco e nero (o giallo-seppia), desaturarla, o dare l'impressione che la pellicola sia sgranata o graffiata (nel caso del cinema) o la carta sia lisa o macchiata (nel caso del fumetto). L'idea di passato viene dunque originariamente legata a doppio filo all'effetto del tempo sulla materialità del medium che lo memorializza, che viene messa in primo piano. La sedimentazione del procedimento si slega però nuovamente dalla materialità, espandendosi invece in direzione intermediale e metaforica (Davis definisce l'abbinamento tra memoria e bianco e nero «il senso subliminale di come apparivano le vecchie fotografie e la prima cinematografia»: 1979: 84, trad. mia). Seppia e bianco e nero, in particolare, sono legati in modo diverso alla storia dell'evoluzione tecnica di cinema e fotografia da un lato e fumetto dall'altro. Nel senso comune, il giallo-seppia è associato all'invecchiamento e all'ossidazione del supporto (carta o pellicola che sia); se questo però è vero per l'ingiallimento della carta, paradossalmente, per quel che riguarda le vecchie fotografie, esso nasce come strategia in senso opposto: il colorito seppia è infatti il risultato di un processo chimico che convertendo l'alogenuro d'argento in solfuro d'argento fissava l'immagine fotografica rendendola meno deteriorabile. La sedimentazione della strategia come marcatore visuale del passato nel cinema e negli altri media è dunque probabilmente dovuta a una fusione dei due diversi processi riguardanti carta e fotografia. Ancora diversa la storia del bianco e nero: fotografia e cinema all'inizio non permettevano l'uso del colore, ma le pagine domenicali dei primi fumetti erano quasi sempre colorate. Se dunque cinema e fotografia dovevano fare ricorso al bianco e nero per un limite tecnico (che, come tutte le *contraintes*, divenne presto una risorsa creativa), il fumetto aveva come unico vincolo il costo maggiore delle pagine a colori.

Riprodurre oggi questi procedimenti stilistici vuol dire, dunque, nutrirsi di una delle accumulazioni di senso tipiche della nostalgia, dalle necessità materiali alle forme simboliche; inoltre, il riferimento alla materialità e a tecnologie ormai obsolete evoca l'idea di 'nostalgia analogica' che Dominik Schrey definisce come «la mancanza di ciò che si presume sia andato perduto nel continuo processo di digitalizzazione» (2014: 28, trad. mia) – o più in generale, della perdita di auraticità e 'autenticità' conseguente a ogni modernizzazione dei processi produttivi. Per eterogenesi dei fini, seppia e bianco e nero sono diventati marcatori visuali intermediali del passato, al punto di aver dato luogo, per filiazione, a due ulteriori strategie: la desaturazione, comune anche nel cinema, o l'adozione di palette che prototipicamente minimizzano i propri contrasti, perlomeno in termini di tinta, saturazione e valore<sup>10</sup>. Quest'ultima strategia è molto evidente in certo fumetto francese di viaggio (cfr. *Come prima* di Alfred, 2014, o *Portugal* di Pedrosa, 2011, Fig. 3), che presenta non di rado intere sequenze caratterizzate dalla stessa dominante di colore.

### 3. Storia di altre storie: strutture nostalgiche nel fumetto

Si è già menzionata la predilezione delle narrazioni nostalgiche per una struttura bipartita tra i due poli del passato e del presente (a sua volta teso verso il futuro). Questa configurazione è prototipicamente costituita da due macro-piani tempo-

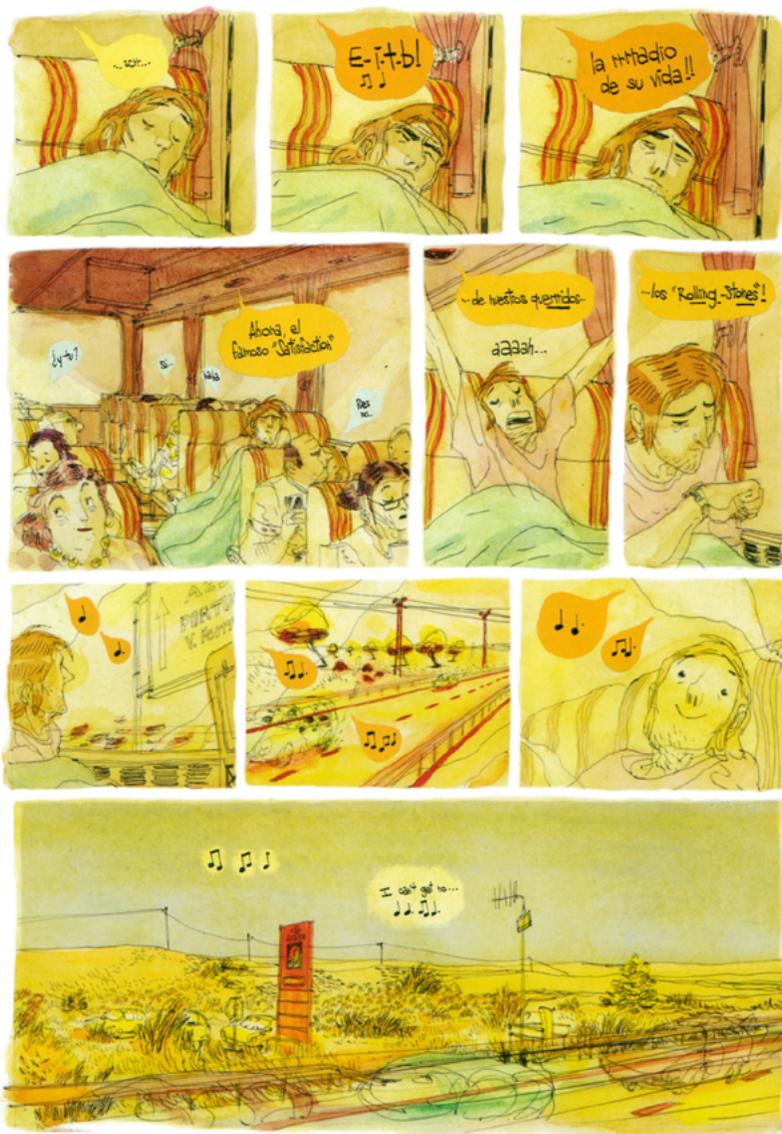


Fig. 3 – Una pagina da *Portugal* (Pedrosa 2011) (© Dupuis 2011, Bao Publishing 2012)



venzioni narrative, gli stereotipi caratteriali e culturali, e il potere piuttosto che la passività della nostalgia» (Brooker e Brooker 1997: 7, trad. mia). La riscrittura è una strategia generativa che mescola componenti riconoscibili di stili (individuali e collettivi) e generi estetici del passato, ri assemblandoli in forme inedite. L'evocazione del passato è in questo senso raramente neutra: normalmente, vi giustappone una connotazione ideologica o affettiva. In *Sam Zabel and the Magic Pen* (2014), Dylan Horrocks fa un uso ampio e arguto di questa strategia, riprendendo tropi e contenuti problematici del fumetto di avventura degli anni '40 e '50 per poi parodizzarli e dirottarli in una nostalgia critica che decostruisce uno degli assunti di base del discorso nostalgico, cioè la presunta innocenza del passato. La riscrittura, in un testo verbo-visuale come il fumetto, coinvolge inoltre i riferimenti semantici e visivi, secondo quanto già detto a proposito dello swiping. Si pensi all'ampio uso che fa di questa strategia *The Arrival* di Shaun Tan (2006): costruendo una rete di relazioni verso altre opere, Tan aumenta la profondità della narrazione e al contempo indirizza il lettore verso una determinata ricezione (cfr. Busi Rizzi 2021). *The Arrival* cita, concettualmente e visivamente, *Ladri di biciclette* di De Sica (1948), *Modern Times* di Chaplin (1936), *Los Caprichos* di Goya (1799), *Coming South* di Tom Roberts (1886), i collage surrealisti di Max Ernst, l'incisione di Gustave Doré *Over London by Rail* (circa 1870, cfr. Fig. 5 e Fig. 6), l'iconica foto di Alfred Stieglitz *The Steerage* (1907), e materiale d'archivio come «una fotografia del 1912 di un giornalista che annuncia l'affondamento del Titanic, cartoline illustrate di New York di inizio secolo, fotografie di scene di strada dell'Europa del dopoguerra» (cfr. Tan 2006, trad. mia). Questi riferimenti vengono però risignificati ambientandoli nel mondo diegetico del *graphic novel*, comunicando dunque contemporaneamente a un doppio livello (quello della scena in sé e quello della scena citata) secondo il principio che Eco definiva *double coding*. Partecipa inoltre alla nostalgia il paratesto, in primis per la sua materialità, capace di incoraggiare la pratica di fruizione nostalgica per eccellenza, cioè il collezionismo (cfr. Geraghty 2014). Non è infrequente che fumetti e *graphic novel* abbiano



Fig 5 – Dettaglio da *The Arrival* (Tan 2006) (© Hachette 2006, Tunué 2016)  
 Fig 6 – Gustave Doré, *Over London by Rail*, incisione di legno, 1872;  
 Londra, Science Museum, Making the Modern World Gallery

formati sperimentali, edizioni speciali (come le copertine *variant*, cioè differenti rispetto all'originale, spesso realizzate da artisti diversi per l'occasione), e ristampe commemorative. Si pensi a *Building Stories* di Chris Ware, la cui natura non convenzionale (quattordici testi a stampa di lunghezza variabile e senza un ordine predefinito di lettura – volumi rilegati in tela, fogli di giornale, dépliant – raccolti in una scatola di cartone simile a quelle dei giochi da tavolo) ne fa un oggetto da collezione prototipico. Il paratesto può inoltre esplicitare e intensificare la relazione di un fumetto con il passato – ad esempio, incorniciando la narrazione con fotografie e documenti originali o ricreati dal segno grafico. Alcuni testi arrivano a costruire un intero “album fotografico” a margine del nucleo originale, di solito con una funzione di ancoraggio testimoniale, ma non di rado (anche) con un intento nostalgico.

I meccanismi sopradescritti aprono a una doppia concezione del fumetto come «narrazione d'archivio» (Folsom, in Crucifix 2018: 16): da un lato, infatti, esso ripropone materiale narrativo del (proprio) passato mediale; dall'altro, può agire come cronaca del reale, registrando il paesaggio naturale e urbano, gli eventi storici, le mode, lo *Zeitgeist*, e nostalgizzandoli, nello stesso modo in cui lo fanno, per esempio, le fotografie, per effetto di quella che Hirsch (2008: 115) chiama «affiliazione», cioè la capacità di legarsi vicariamente al vissuto personale dell'osservatore, dando luogo a un passaggio interpersonale dei sentimenti per assonanza, somiglianza, o suggerimento. Su questo passaggio interpersonale si gioca una fondamentale dinamica cognitiva che riguarda fumetti e nostalgia.

#### 4. Una macchina pigra disegnata: narrazione del fumetto e nostalgia

Il fumetto, si è detto nell'incipit, si basa su una costitutiva incompletezza e interattività. Le vignette scompongono e selezionano gli eventi rappresentati, lasciando al lettore il compito di completare la narrazione: è il principio della *closure*, che McCloud postula basandosi sul meccanismo della Gestalt, cioè «il fenomeno di osservare le parti ma percepire il tutto» (2018: 72). L'atto di riempire cognitivamente le lacune tra vignette è uno degli aspetti più peculiari del medium, anche se non l'unico, e non esclusivo dei comic, in quanto «le sequenze segmentate e la frammentazione funzionano come una provocazione alla creazione di significato [...] in tutte le arti, invitando il pubblico a creare connessioni e riempire i vuoti» (Mikkonen 2017: 18, trad. e corsivo miei). Le lacune del fumetto sono, infatti, tutt'altro che confinate allo spazio tra vignette comunemente chiamato *gutter*<sup>11</sup> (o, in termini più tecnici, «spazio intericonico»: Baetens e Frey 2015: 121). Esse hanno a che fare con omissioni narrative e con la modulazione di dettaglio e deformazione di cui si è parlato nella sezione sullo stile. Se, infatti, come si è detto, i trigger nostalgici necessitano di un certo livello di dettagli, spesso è proprio l'assenza di alcuni dettagli – la vaghezza di un volto, l'incertezza di un paesaggio – che permette al lettore di aumentare la propria identificazione, proiettarvi il proprio vissuto, e di conseguenza esperire un sentimento nostalgico.

Questo supplemento cognitivo ed emotivo non dipende solo dalla lettura sequenziale delle vignette – cioè, dal protocollo di lettura lineare del fumetto. Al contrario, esso è influenzato in primo luogo dalla composizione, secondo quella che Fresnault-Deruelle (1976) chiama «tabularità», cioè la visione olistica della pagina, coerentemente con gli effetti di senso suggeriti dal layout (cfr. Peeters

1998). In secondo luogo, e forse più significativamente, esso dipende da quello che Groensteen chiama «tréssage» o «artrologia generale»(1999), cioè l'instaurarsi una rete di significanti interconnessi attraverso cui vignette anche distanti varie pagine intessono rimandi iconici o semantici l'una con l'altra. Tali relazioni vengono attualizzate da lettori attivi attraverso quello che Barbara Postema ha chiamato *weaving*, l'atto di «sfogliare il testo per riesaminare alcune vignette, creando un processo di tessitura avanti e indietro» (2013: 113, trad. mia). Sebbene l'impegno cognitivo e fisico che questo lavoro comporta non abbia di per sé una ricaduta nostalgica, esso aumenta il coinvolgimento del lettore, il che a sua volta facilita, almeno potenzialmente, quello che nelle scienze cognitive si chiama «contagio affettivo» (talvolta «emotivo») (cfr. Coplan 2006); ma per discutere dei molti *caveat* di questo meccanismo si rimanda a una prossima trattazione.

## 5. Conclusioni

Dopo una breve ricognizione delle caratteristiche chiave della nostalgia, questo articolo ha indagato alcune specifiche tematiche, stilistiche e strutturali che si influenzano e rafforzano a vicenda nelle narrazioni nostalgiche a fumetti. Innanzitutto, si è mostrato come l'esperienza nostalgica scaturisca da una combinazione di motivi legati alla dualità irrisolvibile della nostalgia. Si sono identificate quattro categorie, legate ai momenti, ai luoghi, ai sensi e agli oggetti, e si è attribuito a questi ultimi la capacità di creare un effetto di passato. Si sono ricostruite le strategie soggiacenti allo stile nostalgico, discutendo in particolare il ruolo di grafiazione e colore, evidenziandone la natura relazionale e il legame con la materialità del medium. Si è individuata come prototipica delle narrazioni nostalgiche una struttura analettica; si sono discusse le ricadute nostalgiche delle strategie transtestuali, menzionando la paratestualità, le riscritture intertestuali e la capacità archivistica del fumetto. Infine, si è analizzato l'effetto di eco e rinforzo dato alla narrazione nostalgica dai meccanismi visuali e cognitivi propri del fumetto, legati al riempimento delle lacune e alla tessitura di rimandi semantici e figurativi tra vignette.

Vale la pena ricordare come nessuna di queste strategie, isolata, abbia un effetto di per sé nostalgico, e nessuna combinazione possa costringere un lettore passivo o nolente a esperire un sentimento nostalgico: si tratta invece di una rete di significati che il lettore può scegliere se recepire, condividere, e attualizzare. Se la nostalgia non si può imporre, certamente si può però incoraggiare, e la speranza di questo articolo è aver mostrato come ciò viene fatto dal fumetto.

<sup>1</sup> Cfr. *supra*, sez. 4.

<sup>2</sup> Per un riassunto del dibattito sulla *medium specificity*, cfr. Carroll (2019).

<sup>3</sup> Non entreremo maggiormente nel merito del portato ideologico ambivalente della nostalgia, per cui si rimanda alla molta bibliografia esistente su tutti, cfr. Boym (2001); Tanner (2021).

<sup>4</sup> Per l'articolata evoluzione storica della nostalgia, cfr. Ercoli (2022).

<sup>5</sup> Cfr. Nash (2006); Cross (2008); Porterfield *et al.* (2015); Savage (2021).

<sup>6</sup> Si veda a riguardo la ricostruzione operata da Moretti del *Bildungsroman* come forma simbolica (1986), che pur non nominando estesamente la nostalgia presenta numerose analogie con i temi trattati in questo articolo.

<sup>7</sup> Che del resto è esattamente ciò che avviene nella nostalgia letteraria, Proust compreso; ma la bipartizione tra narratore verbale e narratore visuale propria del fumetto moltiplica le mediazioni tra oggetto

percepto e lettore complicando l'efficacia del meccanismo nostalgico.

<sup>8</sup> Per una discussione completa della grafiazione, cfr. Marion (1993); per una breve ma esaustiva introduzione al concetto, cfr. Baetens (2001).

<sup>9</sup> Questo nonostante, come osserva Lefèvre (2016: 70), la percezione artistica differisca dalla percezione naturale, attivando automatismi cognitivi che ci portano ad accettare l'immagine raffigurata come una rappresentazione adeguata del reale, completandola secondo necessità.

<sup>10</sup> La considerazione andrebbe maggiormente approfondita e problematizzata, ma per ragioni di spazio si rimanda a una più ampia trattazione in futuro.

<sup>11</sup> Per una confutazione della centralità che McCloud assegna alla *gutter* (2018: 73-75), (cfr. Baetens 2020). Per un'ipotesi differente sul funzionamento della *closure* in relazione all'indessicalità di quanto rappresentato, cfr. Cohn (2010, 2013).

**Giorgio Busi Rizzi - Ghent University**

Giorgio Busi Rizzi è post-doctoral fellow (nell'ambito del progetto ERC Children in Comics), professore a contratto di Letteratura inglese e lecturer del corso in Comics and Graphic Novel, presso l'Università di Ghent. Ha ottenuto un dottorato in Studi Letterari e Culturali con una supervisione congiunta presso le Università di Bologna e Leuven. La sua tesi di dottorato, che analizza l'estetica e le pratiche nostalgiche nei fumetti contemporanei, è attualmente in corso di pubblicazione; il suo primo progetto di post-doc (2019-2022, Università di Ghent) indagava i fumetti digitali sperimentali. È membro fondatore del gruppo internazionale di ricerca sul fumetto italiano SNIF - Studying 'n' Investigating Fumetti, e membro di diversi gruppi di ricerca internazionali sul fumetto (CSS, ComFor, La Brèche, ACME).

## Bibliografia

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Keywords: premediazione; futuro; feticismo; nostalgia; incanto

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

del divenire si articoli partiremo 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.