

**Carte Semiotiche 2023**

## **Scene della nostalgia**



la casa  
USHER

Carte Semiotiche  
*Annali 9*

# Carte Semiotiche

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

## Scene della nostalgia

A cura di  
Mario Panico

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

la casa  
USHER

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

*Direttore responsabile*  
Lucia Corrain

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

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

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

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

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

*Comitato scientifico*

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

«Carte Semiotiche», fin dalla sua nascita nel 1984 per iniziativa di Omar Calabrese, si propone di gettare uno sguardo, il più possibile coerente e coeso, su ciò che avviene nella realtà contemporanea, traguardandone gli aspetti più originali e innovativi, senza dimenticare il necessario confronto con il nostro passato prossimo e remoto. È con lo stesso spirito che ne prendo ora la direzione, nella consapevolezza che la semiotica continui a rappresentare un banco di prova indispensabile per meglio vedere e comprendere ciò che si muove intorno a noi e per mantenere vivo e vivace un dialogo fra studiosi di ambiti disciplinari anche diversi. Nello spirito del suo fondatore, al fianco del quale ho lungamente collaborato, ritengo un mio preciso dovere garantire la continuità e il rigore scientifico di una rivista che si può considerare, a pieno titolo, ormai storicamente consolidata nel campo degli studi semiotici. La rivista, inoltre, è l'organo di riferimento del CROSS, il centro di ricerca interuniversitario intitolato a Omar Calabrese.

Lucia Corrain

# Sommario

## Scene della nostalgia

*a cura di*  
*Mario Panico*

---

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

---

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

## **Scene della nostalgia**



# Una introduzione<sup>1</sup>

Mario Panico

## 1. Perché questo volume?

Vorrei partire guardando a un paratesto, “giudicando” – bene – un libro dalla copertina. Si tratta dell’edizione inglese di *Retrotopia* – libro dello studioso polacco Zygmunt Bauman, pubblicato postumo nel 2017 – che presenta l’immagine di un orologio da tasca argentato, arrugginito e ammaccato. Le sue lancette segnano le quattro e dieci. La cosa *strana* è che i numeri sul quadrante sono speculari, come fossero riflessi in uno specchio; quindi, il quattro si trova al posto dell’otto e il dieci al posto del due e così via, segnando un tempo che procede, sì, *ma a passo di gambero*. Una immagine efficace, a mio avviso, che visivamente sintetizza le considerazioni dello studioso che, sin dalla sua introduzione riflette sull’attaccamento, a tratti morboso, che le società (occidentali) hanno sempre avuto nei confronti delle temporalità passate che, per statuto ontologico non si possono rivivere. In questo illuminante testo di filosofia della nostalgia, Bauman (2017: XV) si occupa soprattutto di immaginari, delle scene e degli scenari del presente che si strutturano su «visioni situate nel passato perduto rubato abbandonato ma non ancora morto». Il filosofo si interessa cioè, a quel *passato che non passa*, non tanto perché traumatico e quindi doloroso da elaborare, ma in quanto difficile da lasciar andare perché considerato come sorgente vitale, fonte epistemica gloriosa o banalmente spazio/tempo euforizzato e divertente, al quale poter attingere o nel quale provare a risituarsi per sopravvivere un presente insoddisfacente e/o progettare un futuro per definizione imprevedibile.

Questo numero di «Carte Semiotiche» – espressamente votato ad indagare gli immaginari culturali in cui la nostalgia si propone come una passione dominante – nasce dalla pressione imposta dalle domande e riflessioni di Bauman e dal desiderio di rilanciare la conversazione semiotica intorno a una passione che, a tempi alterni e con obiettivi differenti, ha interessato molti studiosi e molte studiose.

In altre parole, l’obiettivo di queste pagine è quello di rimettere in moto un dialogo sulle figure, i discorsi e le strategie culturali della nostalgia, all’interno di diversi contesti e spazi della semiosfera: dall’arte agli spazi museali, dagli ambienti mediali vecchi e nuovi alle pratiche politiche e del quotidiano. I contributi che compongono il volume rispondono fruttuosamente a questa intenzione, presentando una serie di variazioni sul tema-nostalgia da prospettive epistemologiche e metodologiche differenti. Questa ricchezza viene armoniosamente tenuta insieme da un elemento comune: gli autori e le autrici non indagano la nostalgia da una prospettiva propriamente psicologica o internalista (cfr. Routledge 2015). Tutti gli articoli indagano la nostalgia come una passione-effetto esternalizzata, presen-

te quindi nelle retoriche discorsive, nella semantica delle culture, nelle trame dei testi. Come il lettore avrà modo di scoprire, in questa sede viene data particolare importanza alle modalità che i gruppi e le culture scelgono per rappresentare e ri-presentare le temporalità passate e future, a come i media visivi e audiovisivi costruiscono e assecondano un “desiderio di passato”, producendo una immagine edulcorata dei tempi andati (o addirittura mai arrivati), inventando credenze appetibili, forgiando nuovi miti utili per l’autoconservazione e la longevità di una comunità o per assecondare un desiderio estetico e ludico e godere di un mondo *che non è più e mai sarà ancora*.

## 2. *Nostalgie, al plurale*

Molti dizionari definiscono la nostalgia come un ricordo agrodolce di un’esperienza positiva avvenuta nel passato, destinata a non ripetersi più nel tempo presente e futuro. I ricordi e le immagini che vengono in mente, soprattutto quando si discorre di nostalgia individuale, sono comuni a molti esseri umani: una vacanza dopo un esame tormentante, un piatto della cucina casalinga, una canzone alla radio che rimanda a un amore finito...

Quando si prova a sfidare il senso comune e rendere più raffinata e stratificata la riflessione sul significato di questa passione, allargando il raggio d’azione non solo all’esperienza individuale, ci si trova, però, davanti a un sistema intricato e ossimorico, difficile da perlustrare e sbrogliare. Questo perché dalla sua “invenzione”, la nostalgia, come concetto e come passione, è migrata in numerose aree semantiche, assumendo una connotazione differente a seconda del dominio e dei gusti della cultura in cui si è trovata ad essere eternalizzata e indagata. È stata declinata in molteplici modi, tanto che parlare di nostalgia – solo al singolare – risulta poco soddisfacente da un punto di vista teorico. Nell’era dell’iperspecializzazione accademica, alla nostalgia sono stati infatti legati a doppio nodo numerosissimi aggettivi<sup>2</sup>, da un lato con l’obiettivo di dominare il carattere poliedrico e camaleontico di questa passione (interessante nella dimensione individuale tanto quanto in quella del *sentire* collettivo e culturale, si veda Pezzini e Del Marco 2012) – dall’altro per stratificarne il significato, tenendo sempre più in basso, sotto metri e metri di definizioni, quello ben noto che la lega solo ad rimpianto anti-progressista o melanconico.

Nell’introduzione al libro *Nostalgia Now*, anche lo studioso Michael Hviid Jacobsen (2020) sfida l’idea di una concezione unica della nostalgia e – oltre alla famosa e sempreverde differenziazione tra “nostalgia restaurativa” e “nostalgia riflessiva” proposta da Svetlana Boym (2001) – insiste sulle variazioni della nostalgia collettiva e culturale guardando principalmente agli ambiti in cui si presenta come passione dominante: il marketing, la cultura visuale, i media e la politica. Questa divisione è pertinente nella misura in cui, a seconda dei casi e dei contesti, la nostalgia non è sempre una passione euforica/euforicizzata, disforica/disforicizzata, ma può diventare passione orientata al futuro, o passione recalcitrante, incastrata in logiche vetuste e conservatrici.

Si guardi, dalla teoria alla pratica, a come negli ultimi anni, la nostalgia ha assunto configurazioni differenti in vari contesti sociali. In ambito politico, ad esempio, è stata il canale privilegiato di populistici ed estremisti antiprogresisti. Si pensi, solo per citare gli esempi più famosi, agli slogan, cuciti in bianco su cappellini rossi, con i quali Donald Trump ha conquistato la Casa Bianca, convincendo gli ameri-

cani che ci fosse bisogno di rendere l'America *great again*, costruendo una narrazione sulla gloria del passato "immaginato" *all-white*; alla Brexit che ha portato la Gran Bretagna al travagliato "divorzio comunitario" con gli altri paesi europei, spinta nel voto anche dal desiderio di riesumare l'immaginario imperialista; fino ai miti della nazione (spesso inventati) invocati dai leader sovranisti di tutto il mondo che impastano i loro programmi politici con fuorvianti e spesso sguaiate, esaltazioni della tradizione. La nostalgia, però, non è solo una passione politica. Al contrario, gli aspetti più innovativi che la connettono non solo a un desiderio restaurativo del passato *com'era dov'era*, sono perlopiù rintracciabili nell'ambito della cultura visuale e popolare. È sufficiente accedere al proprio account Netflix per notare come una serie su tre richiami un immaginario del passato pur essendo ambientata nel futuro o in epoca contemporanea. O, per fare un altro esempio mediale, si pensi all'applicazione Instagram che permette agli utenti di aggiungere filtri "effetto seppia" o "bianco e nero" a fotografie ad altissima risoluzione, magari scattate con smartphone di ultima generazione, in modo da farle sembrare più "datate" e conferire loro una certa *aura di passato*. Per non parlare della moda e del cinema, sempre più ispirati ai ritmi e agli stili del passato prossimo e remoto, che trasformano la nostalgia in "passione vintage" (cfr. Panosetti e Pozzato 2013a, Panosetti 2015). La nostalgia può diventare quindi una passione da consumare in tempi di capitalismo (cfr. Cross 2017). Non a caso, qualche anno fa, è tornato in commercio l'iconico telefonino Nokia 3310 acquistato dai più per riavere un oggetto dell'adolescenza o per il gusto di ri-giocare di nuovo a *Snake*, il serpentino pixelato che mangia altrettanti piccoli pixel che stanno per delle mele. Si desidera di comprare questo telefonino per moda, non certo per utilità, perché a guardare i siti delle recensioni, il *nuovo vecchio* telefonino è troppo limitato per rispondere alle nostre vite sempre più forzatamente multitasking. Questo perché quello che interessa non è l'oggetto del passato, ma l'idea che sia un *fatto del passato*, che nella nostra memoria appartenga a una temporalità irreversibile, meglio se legata a memoria felici e spensierate. Come ha scritto Jankélévitch (1974):

l'oggetto della nostalgia non è tanto questo o quel passato bensì il fatto del passato, in altre parole la passatità, che si situa rispetto al passato nello stesso rapporto della temporalità con il tempo. Ed è in rapporto al semplice fatto della passatità del passato, e in relazione con la coscienza di oggi, che l'incanto inesprimibile delle cose trascorse ha un senso.

La nostalgia si costituisce quindi non solo come *un desiderio del ritorno*, sia esso spaziale o temporale, ma come una passione che si alimenta e sostanzia nella comparazione tra presente e passato, tra ciò che è stato *prima* e non è più *ora*, mobilitando soggetti singoli e collettivi per far sì che in qualche modo quel "sapore" di antico, in alcuni casi ancestrale, possa essere gustato ancora. Questo "nostalgia boom" mostra la pervasività culturale della nostalgia e mobilita i ricercatori a porre domande e strutturare riflessioni su questa passione della memoria che *gioca* con le temporalità, con i modi di esistenza semiotica del ricordo (ciò che è memorabile e ciò che è memorizzato), con i sistemi di valori che una data cultura decide di magnificare/narcotizzare e ri-desiderare.

### 3. Percorsi semiotici di una passione

Come molti autori e molte autrici di questo volume citano all'interno dei loro contributi, la nostalgia è una passione con una storia semantica particolare e una "data di nascita" attestata: il 22 giugno 1688. Pur essendo composta da due parole greche, νόστος (*nostos*, ritorno) e άλγία (*algia*, dolore), non è di origine ellenica. La nostalgia, infatti, è stata "inventata" come concetto dal medico svizzero Johannes Hofer (1688) per riferirsi allo stato di malessere fisico che colpiva i soldati forzati a lasciare il proprio luogo d'origine (cfr. Prete 1992a, Leone 2014). Da dolore per la distanza, risolvibile solo con il ritorno, la nostalgia si è andata caratterizzando come una frustrazione emotiva legata alla temporalità, soprattutto alla irreversibilità del tempo passato, alla sua ontologica impossibilità di essere rifrequentato (cfr. Starobinski 1966, Jankélévitch 1974, Prete 1992a, Marrone 2019, Jacobsen 2020, Teti 2020, Panico 2022, Ercoli 2022, Becker 2023).

Tra le discipline che si sono occupate di questi problemi, la semiotica occupa una posizione privilegiata. Anno zero che ha segnato l'inizio della riflessione è il 1986. Algirdas Julien Greimas (1986) scrive *De le nostalgie. Essai de sémantique lexicale*, la prima e celebre analisi lessematica della passione nostalgica, lavorando sulla nostalgia "francese", partendo dalla definizione del dizionario Petit-Robert. Nelle pagine del semiologo la nostalgia si va configurando come una passione *diaforica*, in equilibrio (a volte precario) tra disforia ed euforia, che permette al soggetto di rimpiangere, quindi essere triste, ma anche desiderare un oggetto che lo ha reso felice. In altre parole, la nostalgia caratterizza un soggetto che, avendo coscienza della sua posizionalità presente, si sente disgiunto da un oggetto di valore che appartiene al passato, a una temporalità *altra*. La consapevolezza di questa condizione e la comparazione tra presente e passato spinge il soggetto verso lo stato patemico del deperimento a cui segue il rimpianto, che si lega fortemente all'idea della disgiunzione da un oggetto di valore, alla perdita di qualcosa che prima si possedeva e che adesso non è più presente, della quale però si ricorda la presenza, tra coscienza e dolore. Greimas pone l'insoddisfazione del soggetto nostalgico sull'asse della temporalità. Come evidente, la congiunzione con l'oggetto di valore è una condizione che caratterizza il passato, temporalità che allo stesso tempo contiene e caratterizza l'oggetto perduto; la digiunzione, invece, è ancorata al presente, in cui si presentifica l'assenza della cosa desiderata *di nuovo*. In altri termini, la nostalgia si propone come una condizione passionale di un soggetto *rimpiangente* che, nel suo *hic et nunc* insoddisfacente, realizza che qualcosa/qualcuno "amato" nel passato *non è più presente*. Potremmo dire, quindi, che la nostalgia si impone come un'attività di resistenza emotiva nei confronti dell'irreversibilità del tempo, che aspettualizza e modalizza il tempo passato come terminativo, qualcosa che non può più tornare, generando il dispiacere ma anche il desiderio attivo che ritorni ancora, qui e ora.

Le importanti pagine di Greimas sono state fonte di ispirazione per molti lavori semiotici (e non solo) successivi, che hanno indagato la passione da una prospettiva non solo dizionariale e individuale ma anche da una più culturologica e testualista, votata a considerare la nostalgia come effetto di senso, come viene rappresentata nel testo o come viene prodotta in quanto "effetto circostanziale" (cfr. Polidoro 2017). Le ricerche semiotiche post-1986 hanno interessato i più differenti ambiti culturali: il rapporto tra turismo e temporalità (cfr. Frow 1991), l'analisi di testi letterari e audiovisivi (cfr. Pezzini 1998; Spaziante 2012; Polido-

ro 2017, 2020a), le numerose sfaccettature della cultura digitale, musicale, della moda e della cultura popolare (cfr. Panosetti e Pozzato 2013a, Marino 2017), il rapporto tra cultura gastronomica, estesia e temporalità (cfr. Marrone 2016, 2019; Stano 2021), le forme del consumo e la retrospettiva urbana (cfr. Leone 2014, 2019), le ricerche sui luoghi d'origine e identitari (cfr. Pozzato 2020) le testualizzazioni del passato traumatico attraverso filtri culturali nostalgici in spazi digitali e fisici (cfr. Mazzucchelli 2012a, 2012b; Panico 2020a, 2020b, 2022). Pur strutturate intorno a domande di ricerca differenti, tutte queste indagini sono tenute insieme da un'isotopia generale che riguarda la traduzione e valutazione/sanzione positiva del passato, indipendentemente dal fatto che esso sia stato vissuto o solo immaginato (cfr. Appadurai 1996).

### 3. Una immagine di copertina

La dicotomia tra realtà esperita e immaginazione evidenzia come la nostalgia non riguardi solo eventi di cui si ha avuto un'esperienza fenomenologica e corporea ma si attivi anche – e soprattutto – in relazione alle narrative e ai discorsi che intorno a quei dati eventi vengono proposti. È da questa considerazione che è nata l'idea di utilizzare come immagine di copertina di questo volume l'opera *Maurilia* dell'artista americana Colleen Corradi Brannigan. Il riferimento, come è evidente, è a *Le città invisibili* di Italo Calvino. Maurilia è la quinta città “della memoria” che il Marco Polo calviniano descrive all'imperatore dei Tartari Kublai Khan. La descrizione della città e dell'esperienza proposta ai suoi visitatori permette di tradurre Maurilia in una metonimia esemplare del rapporto tra ri-costruzione semi-otica, nostalgia prodotta e credenze sul passato:

A Maurilia, il viaggiatore è invitato a visitare la città e nello stesso tempo a osservare certe vecchie cartoline illustrate che la rappresentano com'era prima: la stessa identica piazza con una gallina al posto della stazione degli autobus, il chiosco della musica al posto del cavalcavia, due signorine col parasole bianco al posto della fabbrica di esplosivi. Per non deludere gli abitanti occorre che il viaggiatore lodi la città nelle cartoline e la preferisca a quella presente, avendo però cura di contenere il suo rammarico per i cambiamenti entro regole precise: riconoscendo che la magnificenza e prosperità di Maurilia diventata metropoli, se confrontate con la vecchia Maurilia provinciale, non ripagano d'una certa grazia perduta, la quale può tuttavia essere goduta soltanto adesso nelle vecchie cartoline, mentre prima, con la Maurilia provinciale sotto gli occhi, di grazioso non ci si vedeva proprio nulla, e men che meno ce lo si vedrebbe oggi, se Maurilia fosse rimasta tale e quale, e che comunque la metropoli ha questa attrattiva in più, che attraverso ciò che è diventata si può ripensare con nostalgia a quella che era. Guardatevi dal dir loro che talvolta città diverse si succedono sopra lo stesso suolo e sotto lo stesso nome, nascono e muoiono senza essersi conosciute, incomunicabili tra loro. Alle volte anche i nomi degli abitanti restano uguali, e l'accento delle voci, e perfino i lineamenti delle facce; ma gli dèi che abitano sotto i nomi e sopra i luoghi se ne sono andati senza dir nulla e al loro posto si sono annidati dèi estranei. È vano chiedersi se essi sono migliori o peggiori degli antichi, dato che non esiste tra loro alcun rapporto, così come le vecchie cartoline non rappresentano Maurilia com'era, ma un'altra città che per caso si chiamava Maurilia come questa (Calvino 1972: 37).

Come evidente, la nostalgia per la vecchia Maurilia è l'effetto della costruzione narrativa e simulacrale della città, euforizzata e *antichizzata* dalle cartoline e dalle fotografie che si impongono nella narrazione come (finte ma credibili) tracce e poi

indici di un tempo migliore, rurale e poco industrializzato. Non importa che la Maurilia “semiotizzata” nei testi visivi non sia mai stata vissuta o che addirittura non sia corrispondente a quella di cui i visitatori hanno esperienza nel momento della visita. Quel che è importante, in questo caso letterario ma anche rispetto al ragionamento che conduciamo in questo volume, è la costruzione di una narrativa appassionata che un gruppo è disposto ad accettare e credere.

Questo breve esempio è apripista del dialogo semiotico presente in queste pagine dedicate alla semiotica della nostalgia e alle forme di costruzione discorsiva della stessa. Come abbiamo già precisato, questo numero nasce dalla necessità di ridiscutere semioticamente la nostalgia come passione della memoria e delle temporalità, studiando soprattutto come essa venga “messa in narrazione” attraverso diversi generi testuali. Gli autori e le autrici che hanno lavorato a questo numero, infatti, hanno risposto a questa richiesta proponendo rilevanti e originali riflessioni teoriche partendo proprio dall’analisi di casi di studio concreti come prodotti audiovisivi, musei, mostre, discorsi pubblicitari, identitari e letteratura.

#### 4. Scene della nostalgia: i saggi di questo volume

Il volume si apre con un contributo di Isabella Pezzini. L’articolo della semiologa, dal titolo *Nostalgiche ironie in Midnight in Paris di Woody Allen*, propone una riflessione sul rapporto tra testi audiovisivi e nostalgia che sarà ripresa, con obiettivi differenti, anche da altri autori in questo numero. Dopo una dettagliata e approfondita “storia” della nostalgia, in cui Pezzini mette bene in evidenza le diverse “stagioni” semantiche della passione, la semiologa si concentra sui punti salienti dell’analisi lessematica di Greimas del 1986, per poi focalizzarsi sulla contemporaneità, in particolare su una interessante variazione della passione che definisce “nostalgia mediale”. Per Pezzini la nostalgia mediale si va caratterizzando come un desiderio per «l’atmosfera culturale e i consumi mediali» tipico di una particolare epoca o uno specifico decennio, indipendentemente che questo si stato esperito dal soggetto “nostalgico” o solo sognato. Nella seconda parte del contributo, la riflessione teorica viene ulteriormente sviluppata attraverso un caso studio: il famoso film *Midnight in Paris* di Woody Allen. Uno degli aspetti centrali dell’analisi è la riflessione condotta sul protagonista del film, Gilbert Pender, viaggiatore del tempo. Pezzini si serve del personaggio per ridefinire in maniera originale il senso comune legato alla nostalgia (che la definisce solo come una passione disforica, con lo sguardo rivolto verso il passato come l’angelo nero del famoso quadro di Magritte *Mal du pays*) venendo definita anche come passione potenzialmente salvifica e ironica, «produttiva» dice Pezzini, motore emotivo per ridefinire il percorso del proprio presente.

Di estetiche e immaginari audiovisivi si occupa anche Maria Pia Pozzato nel suo contributo *Nostalgie seriali. Il fantastico scenario della Fantastica signora Maisel*. Dopo una necessaria introduzione dedicata alla trama della serie scelta, la semiologa si concentra sul contrasto prodotto nella serie tra le scelte formali (di registi, sceneggiatori e costumisti) di ricostruire pedissequamente il passato in cui la serie è ambientata (gli anni Cinquanta) e l’attitudine, le vicende e i bisogni dei personaggi che sembrano non appartenere a quello stesso passato, somigliando, anzi, più alla nostra contemporaneità. Per Pozzato non è possibile collocare questo prodotto audiovisivo nella famosa categoria binaria di Boym che vede opposte nostalgia restaurativa e nostalgia riflessiva, in quanto si tratta di «un caso di vin-

*tage mood*» che permette allo spettatore di godere sia di aspetti legati al passato che riconoscere e riconoscersi in alcuni elementi del presente. Particolarmente rilevante, nella dettagliata analisi di Pozzato, è la riflessione sulla comicità ebraica della serie in relazione all'effetto vintage proposto. L'ultima parte di questo contributo è invece dedicata a come la scenografia e i costumi, così precisamente simili a quelli del passato, permettano allo spettatore o alla spettatrice di immergersi nell'ambientazione, lasciarsi intrattenere da un «mondo-scenario dalla coerenza perfetta» – scrive la semiologa – di cui poter godere senza rimpianto e con divertimento.

Il terzo articolo del volume, *Da Top Gun a Top Gun: Maverick. Intertestualità e ipertestualità al servizio della nostalgia* è a firma di Piero Polidoro. Il semiologo – che già nel 2017 ha proposto una importante distinzione metodologica per lo studio semiotico del rapporto tra nostalgia e audiovisivo: la differenza tra nostalgia rappresentata, nostalgia come effetto testuale e come effetto circostanziale – in queste pagine conduce un'analisi comparativa tra due film, *Top Gun*, diretto da Tony Scott e il sequel *Top Gun: Maverick*, uscito nelle sale nel 2022 e diretto da Joseph Kosinski. La tesi sostenuta dal semiologo è che la nostalgia nei confronti dell'immaginario di un film (in questo caso il primo testo degli anni '80) possa essere proposta in un prodotto successivo ad esso connesso, pur presentando una storia differente. Polidoro supporta questa tesi servendosi dell'apparato teorico e analitico di Gérard Genette, guardando principalmente a come citazioni e allusioni, riferimenti ipertestuali e meccanismi ipertestuali contribuiscano alla proposizione di questi rimandi nostalgici e a creare catene di senso “appassionate” tra due prodotti visuali.

Francesco Piluso con il suo articolo *Come d'incanto: Il nostalgico ritorno del futuro negli immaginari premediati* chiude la sezione dedicata all'audiovisivo, studiando il rapporto complesso tra film di animazione, nostalgia, futuri catastrofici e nuove mitologie. La prospettiva dello studioso sulla nostalgia è invertita, indirizzata cioè non verso il passato ma verso una temporalità futura e/o presente. L'autore sviluppa il suo argomento sulla “nostalgia del futuro” lavorando intorno ai concetti di “premediazione” e “previsione”, adottando una prospettiva che combina semiotica e Media Studies. L'argomentazione è espansa nell'analisi di due film di animazione: *Wall-e* e la serie *Love, Death + Robot* che propongono due differenti configurazioni della nostalgia del futuro, una più legata a scenari post-apocalittici, già in qualche modo attuali, l'altra più legata all'ancestrale domanda sul mito delle origini.

Di temporalità e di futuro si occupa anche Valeria De Luca in *La nostalgie au futur. Autour de La vie des objets de Mohamed El Khatib*. La semiologa propone un ricco contributo teorico, ponendosi al centro del dibattito contemporaneo della semiotica della memoria e dell'arte in relazione alla materialità. Adottando un approccio semio-estetico, De Luca conduce la sua riflessione servendosi di un caso di studio concreto: la mostra *La vie des object* (2021), realizzata dal regista Mohamed El Khatib, in collaborazione con il fotografo Yohanne Lamoulère. Attraverso l'analisi degli oggetti comuni stampati sui pannelli della mostra, i testi ad essi connessi, l'esperienza e la memoria (non solo del passato ma anche del futuro) di chi si trova a visitare la mostra, De Luca lavora sulle temporalità della nostalgia abbandonando una concezione lineare del tempo passato-presente-futuro. Attraverso la discussione del concetto di *Eingedenken* di Ernst Bloch (ripreso poi da Benjamin) la semiologa, quindi, propone in questo numero una

riflessione fruttuosa sulle linee temporali della nostalgia, sfidando l'idea che ci sia solo una direzionalità verso il passato.

Giorgio Busi Rizzi, nel suo contributo *Effetto di passato: strategie cognitive ed estetiche della nostalgia nel fumetto contemporaneo*, indaga le dinamiche della nostalgia in relazione al genere testuale del fumetto. Attraverso la presentazione di numerosi casi studio (solo per citarne alcuni: *Portugal* di Cyril Pedrosa, *La casa* di Paco Roca, *The Arrival* di Shaun Tan), Busi Rizzi focalizza la sua attenzione sulle componenti stilistiche e “interattive” dei fumetti considerati, sulla loro capacità di attivare nel lettore un coinvolgimento utile alla costituzione di un “effetto nostalgico”. Tra i numerosi pregi di questo contributo c'è quello di riflettere sulla “nostalgicità” prodotta dai fumetti guardando non solo agli aspetti contenutistici ma anche alla materialità del testo, alla colorazione o alla grafiazione. Di particolare importanza, inoltre, insieme alla discussione sulla struttura analettica come prototipica delle narrazioni nostalgiche, è la riflessione proposta nell'ultima parte del contributo in cui lo studioso si concentra su come l'effetto nostalgia possa essere rafforzato dall'azione del lettore, dalla sua cooperazione con il testo-fumetto. L'articolo di Luigi Lobaccaro, *Odisseo e la nostalgia del divenire*, propone una riflessione originale e innovativa combinando efficacemente categorie tipiche della semiotica della cultura e interpretativa, i più aggiornati studi psicologici sulla nostalgia e la letteratura greca. Nella prima parte del saggio, Lobaccaro lavora sull'ambiguità semantica della nostalgia arrivando alla conclusione che provare a definire in maniera univoca la nostalgia sia meno interessante che indagare nell'analisi come essa magnifichi o tradisca alcune «porzioni di enciclopedia che la costituiscono». Nella seconda parte dell'articolo, infatti, il semiologo si concentra sull'analisi intertestuale di uno dei personaggi dell'epica certamente più noti quando si parla di nostalgia: Odisseo. Lobaccaro, però, conduce una analisi originale che non segue le classiche riflessioni sul desiderio del ritorno omerico. Servendosi di alcuni passaggi dell'Odissea e conducendo l'analisi del quadro *Il ritorno di Ulisse* di Giorgio de Chirico, il semiologo sfida l'idea secondo cui la nostalgia di Odisseo si plachi semplicemente con il ritorno “spaziale” a Itaca, precisando che in realtà solo nel racconto del ritorno, nel diventare *mythos* del *nostos*, Ulisse si può dire “a casa”.

Il tema della spazialità ritorna anche nell'articolo di Jenny Ponzio *The Saint's Room: Museums and the Management of Nostalgia*. L'originale contributo della semiologa accresce la riflessione sugli immaginari della nostalgia posto in essere in questo volume, focalizzando l'attenzione principalmente sugli spazi museali. In questa occasione, Ponzio scrive sui musei dedicati ai santi della Chiesa cattolica. In particolare, Ponzio si occupa di come spazi di vita quotidiana, un tempo appartenuti ai santi, siano oggi tradotti e convertiti in musei, mostrando come specifiche strategie permettano di attivare una configurazione patemica della nostalgia. Focalizzandosi sulla “retrospettività” del culto dei santi, Ponzio mostra in maniera precisa come questi spazi riescano a creare una connessione indicale con il santo che un tempo ospitavano. Lavorando sul tema dell'indessicalità, Ponzio evidenzia inoltre come la continuità tra l'oggetto/lo spazio e il suo vecchio proprietario sia il risultato dell'enunciazione museale, capace di creare una connessione patemica e nostalgica tra il santo e il visitatore. Una nostalgia, spiega la semiologa, che non è indirizzata solo verso il passato “idealizzato” ma che aspira anche al futuro, coerentemente con la cultura cattolica che vede i santi come degli esempi di buone pratiche per i fedeli non solo come figure appartenenti a una temporalità passata.

Mauro Portello nel suo articolo *La nuova nostalgia della letteratura ebraica* riflette in profondità, servendosi di un ricco numero di esempi, sulla tematizzazione della passione nostalgica nel contesto della letteratura ebraica. La prospettiva trans-nazionale e trans-temporale che Portello decide di adottare permette al lettore non solo di tracciare l'evoluzione diacronica del tema-nostalgia in ambito letterario ma anche di considerare aspetti legati all'autorappresentazione degli scrittori ebrei, soprattutto americani. Prendendo le mosse dai temi dell'esilio e dell'abbandono forzato del luogo d'origine che caratterizzano la storia ebraica, Portello fa dialogare sapientemente diversi romanzi come *La lingua salvata* di Elias Canetti (1977) e *Austerlitz* di W.G. Sebald (2001) insieme alle nuove generazioni di scrittori ebreo-americani (come, per esempio, Philip Roth) che rifiutano la caratterizzazione di «popolo escluso». Portello, tenendo insieme differenti generazioni di scrittori, dimostra come il tema della nostalgia sia stato modulato differenzialmente, sempre in relazione alle rivendicazioni identitarie dei nuovi scrittori ebrei e al tipo di storia di cui si fanno portatori.

Sebastián Moreno Barreneche scrive del rapporto tra passione nostalgica, discorsività e identità nazionale proponendo un lavoro su una variante specifica della nostalgia: la *saudade*, termine portoghese che si perde nella traduzione da una lingua all'altra, proprio perché legato specificamente alla cultura lusitana, ma che certamente rientra nelle numerosi variabili culturali che costituiscono la macro-passione "nostalgia" (si pensi, guardando ad altre lingue, a come il "desiderio di passato" sia rintracciabile in parole intraducibili come *Fernweh* in tedesco, *homesickness* in inglese, *mal du pays* in francese, *Natsukashii* in giapponese). In *Saudade: A Central Passion in the Discursive Construction of Portuguese National Identity*, lo studioso dimostra come la "portoghesità" intesa come una costruzione discorsiva, strumento per l'unità nazionale e culturale, sia intrinsecamente legata ai discorsi intorno alla passione della *saudade*. Attraverso l'analisi di alcuni prodotti letterari Moreno Barreneche conduce il lettore in una ricerca di semiótica e semantica culturale, in cui la passione intraducibile si va caratterizzando non tanto (e non solo) come una condizione emotiva in relazione con la temporalità, ma come passione centrale per la rappresentazione e l'autorappresentazione di una intera nazione.

Il volume si chiude con un contributo di Marianna Boero dal titolo *Nostalgic Advertising: Exploring the Dialogue Between Semiotics and Nostalgia Marketing*. La semiologa propone una riflessione sia teorica che analitica sulla "presenza" della nostalgia in ambito pubblicitario. Nella prima parte del suo contributo Boero definisce quali sono le somiglianze e quali le differenze tra la nostalgia, intesa in senso classico, le sue applicazioni nel marketing e il vintage mood. Attraverso alcuni casi studio appartenenti a differenti ambiti (da quello automobilistico, alla moda, all'alimentazione e anche alle pubblicità trasmesse nel 2020 durante la crisi pandemica di Covid-19), Boero propone una originale disamina dei vari effetti-nostalgia nei testi pubblicitari, guardando sia alle forme che alle modalità con cui il passato viene visivamente riscoperto e riadattato in versione "moderna", così da essere ancora appetibile, acquistabile e consumabile.

I differenti contributi di questo volume dimostrano come il dibattito semiótico sulla nostalgia sia ancora attivo, pronto ad essere rinvigorito. Questo volume non aspira certo a tirare le somme su un argomento vasto, molto dibattuto e, forse, indomabile. Al contrario, mira a porre nuove domande, preparare il terreno per altre ricerche semiótiche sulla nostalgia, intesa qui sia come passione salvifica e

consolatrice che abbellisce il passato, neutralizza i conflitti e premedia il futuro, che come filtro capace di impostare nuovi regimi di verità, nuove cronologie e sistemi di valori.

1 Vorrei ringraziare la redazione di Carte Semiotiche per la fiducia accordatami per la realizzazione di questo numero. Un ringraziamento speciale va a Lucia Corrain per avermi proposto di curare questo volume su un argomento che mi sta molto a cuore e sul quale ritorno a ragionare ciclicamente, a Mirco Vannoni e Miriam Rejas del Pino per il confronto sugli argomenti trattati in queste pagine e l'impagabile aiuto pratico durante la costruzione del numero.

2 Una vertiginosa lista di aggettivi legati al concetto di nostalgia da studiosi e studiose, in differenti ambiti di ricerca, è stata stilata da Olivia Angé and David Berliner nel loro libro *Anthropology and Nostalgia* (2015). In questa occasione, riportiamo in questa nota solo alcuni di questi: *structural, synthetic, armchair, colonial, imperialist, practical, resistant*.

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

## Isabella Pezzini

---

### Premessa

Forse a causa del sentimento diffuso della “fine della storia”, di un presente faticoso e di un futuro carico di ipoteche, la nostalgia è oggi un’attitudine diffusa e onnipresente, abilmente sfruttata dall’industria dei consumi, culturali e non (cfr. Panosetti e Pozzato 2013a, Terracciano 2018). Assume varie denominazioni – come *vintage* o *retromania* – e specificazioni, che il volume che ci ospita cercherà di mappare. Benché a ben guardare dietro alle variazioni terminologiche permanga un nucleo semantico comune, anche i sentimenti e le passioni sono soggetti a varianti e varietà che rispondono ai gusti e agli umori del tempo in cui sono rilevati come significativi, o addirittura dominanti. Questo tratto di relativismo era ben chiaro a Algirdas Julien Greimas, quando ad esempio dichiarava apertamente che i suoi studi sulle passioni, prendendo avvio dalle definizioni dei dizionari o da testi letterari, pagavano un tributo alla “francesità” di provenienza, indicando implicitamente che la miglior via per aspirare alla generalità stava soprattutto nel metodo e nella comparazione dei differenti co-testi. Quanto a noi, ci proponiamo qui un rapido excursus nella storia culturale, per planare nella contemporaneità, e registrare, attraverso le sequenze di un celebre film di Woody Allen, quello che ci appare come un interessante caso di *nostalgia mediale*. Costruito a partire da un gioco di strati e di rimandi testuali di indubbia efficacia, il film propone inoltre una versione *produttiva* del sentimento nostalgico: 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.

### 1. Storia di una parola

Jean Starobinski afferma che ricostruire la storia dei sentimenti e/o delle passioni è possibile solo attraverso le parole che li esprimono. I sentimenti, come le parole, in effetti hanno una storia, perché sono i modi attraverso i quali le diverse culture e le diverse epoche identificano e ritagliano il campo dell’affettività e della sensibilità umana. Scrive Starobinski

I sentimenti di cui vogliamo ripercorrere la storia ci sono accessibili solo a partire dal momento in cui si sono manifestati, verbalmente o attraverso qualsiasi altro

---

mezzo espressivo. Per il critico, per lo storico, un sentimento esiste solo una volta che abbia passato la soglia che lo fa accedere al suo statuo linguistico. Non possiamo cogliere nulla di un sentimento al di qua del punto in cui si nomina, in cui si designa e si esprime (citato in Prete 1992a: 84).

Interessante, quindi ripercorrere brevemente la storia della nostalgia, che, in quanto elemento lessicale, progressivamente sostituisce e esautora quelli che lo precedono e di cui è in parte sinonimo. Storicamente, questo sentimento – o per meglio dire il termine che lo identifica – esordisce in realtà come malattia, in analogia con la vicina *melancholia*, con la quale spesso è confusa o si sovrappone. È un giovane medico svizzero, Johannes Hofer, che per primo, nel 1688, presenta a Basilea una dissertazione coniando una nuova parola – dal greco *nóstos* (ritorno) e *álgos* (dolore) – che propone di sostituire al tedesco *Heimweh*, e che va a affiancarsi ad altre espressioni in differenti lingue come *mal du pays*, *rimpianto*, *regret*, *homesickness*, *anoranza*, *saudade*..., e all'antico *desiderium patriae* di cui Ulisse è il più celebre rappresentante.

«Di *Heimweh* si moriva. Morivano soprattutto i soldati svizzeri allontanati dai loro villaggi montani e confinati in lontane guarnigioni, in paesi e lingue e suoni stranieri», come osserva Antonio Prete (1992a): per questa causa si disertava, e quindi per le autorità v'era da preoccuparsi. Il rimedio più sicuro, alla fine, era, letteralmente, il ritorno a casa, in forma di licenza o di promessa.

Hofer cercava le «cause morali di un male fisico», e le identificava nell'«ossessione pernicioso del familiare». Anche Rousseau parla di «prigionia del domestico», inteso come «ciò che solo si possiede», anche se di grande povertà. L'importanza e il valore identitario di quest'ultimo era enfatizzata, per i sofferenti di quel male, dal contatto con la ricchezza, o comunque con mondi inaccessibili, in cui essi venivano a occupare posizioni socialmente infime, come soldati semplici, valletti, domestici, nella lontananza dal proprio contesto sociale e dal riconoscimento che esso comunicava loro fin dalla nascita.

Grande importanza, in questa patologia, veniva attribuita a suoni e immagini estranee e perturbanti, come il suono di lingue sconosciute in paesi stranieri. Per contro, canzoncine popolari, come il *ranz des vaches*, il richiamo dei corni pastorali tipico delle valli svizzere, era in grado di scatenare il pianto e la malattia, come “il ritorno del proprio e del noto nello straniero e nell'ignoto”. Al punto che queste arie e queste canzoni erano proibite fra i militari.

Philippe Pinel (1821), un altro medico, più di un secolo dopo, scriveva: la nostalgia «dipende da un numero infinito di cause, come gravi perdite, progetti di successo infranti, ambizioni frustrate, ansie causate dalla gelosia, amori infelici, necessità di doversi allontanare dal proprio centro di interesse, incertezza sulla propria sorte futura». Anche qui l'unico rimedio indicato era: tornare a casa (citato in Prete 1992a: 71). Ciò che non potevano fare gli esuli, i prigionieri, gli immigrati, costretti a identificarsi con gli ebrei del Salmo 137 della Bibbia, che, appese le cetre ai salici: «Super flumina Babylonis sedimus et flevimus».

Progressivamente, questa condizione di tristezza e di angoscia potrà assalire non solo i soldati, ma tutti coloro che vivono l'esperienza della lontananza «in ogni stagione, in ogni paese, con ogni temperamento, in qualsiasi età». Di qui si sposterà essa dall'ordine medico a quello più ampio dei sentimenti: sarà ad esempio una passione tipica del romanticismo. E ancora in seguito sarà studiata in psicoanalisi da Jung – anche il filosofo Jaspers vi dedicherà una tesi.

Sottoposta al trattamento di poeti e scrittori, da vagheggiamento del paese della lontananza diventerà vagheggiamento di quello “mai conosciuto”, come nel verso di Baudelaire che nello *Spleen de Paris* (1869) parlava di «nostalgie des pays et des bonheurs inconnus». E anche Emma Bovary, qualche anno prima (1857), immaginava di rifarsi una vita fuggendo con il cantante d’opera che stava ascoltando, per approdare in un’isola lontana e assolutamente esotica. Cioè praticamente la nostalgia andava a indicare il contrario di quello che significava inizialmente, secondo un interessante fenomeno di rovesciamento retorico!

Di qui le caratteristiche di «dispersiva contaminazione semantica»: la nostalgia alla fine «può avere per oggetto Itaca, l’eden, la lingua prebabelica, l’infanzia, il buon tempo antico, la frugalità dei costumi e, con un ossimoro violento, persino il futuro» (Prete 1992a: 18).

Tipicamente, in ogni modo, questo tipo di nostalgia si focalizza sul luogo natale e sul parlar materno, per passare dallo spazio al tempo, il tempo della giovinezza. Come osservava già Kant nella sua *Antropologia pragmatica*, poi ripreso da Kierkegaard, anche l’esperienza del ritorno è causa di disillusione. Non solo il luogo è cambiato, ma osservandone i cambiamenti ci si rende conto che il tempo della giovinezza è finito per sempre.

In realtà anche questo non è necessario, a riprova del fatto che il significato di sentimenti e passioni si dipana in configurazioni di cui alcuni percorsi semantici, apparentemente esclusi, restano a volte sullo sfondo delle potenzialità, ma non sono impossibili. Lo illustra il film recente di Mario Martone, intitolato appunto *Nostalgia* (2022), da un romanzo di Ermanno Rea (2016). Qui il protagonista, che si chiama apposta Felice, torna a Napoli dopo una lunga assenza e si compiace di ritrovare «tutto esattamente come l’aveva lasciato». Si propone di ritornare e ri-congiungersi sia con la città, sia con la propria giovinezza e quasi ci riesce. Se poi questo sia possibile o impossibile lo decideranno altri, e forse, allora, il risultato non cambia.

Un’importante distinzione che va inoltre almeno citata è anche quella fra una *nostalgia autoriflessiva*, che cioè riguarda principalmente un soggetto e le sue vicende personali, e una *nostalgia collettiva*, orientata politicamente, che guarda con desideri di restaurazione ai regimi del passato (da cui appunto l’epiteto di “nostalgici”).

## 2. L’analisi lessicale di Greimas

Nella direzione di quanto dice Starobinski, cioè dell’importanza di studiare sentimenti e passioni a partire dai termini che li designano, va ovviamente la proposta di analisi lessicale di Greimas, il quale, non va dimenticato, iniziò e terminò la sua carriera di studioso come lessicografo estensore di dizionari. La sua idea di analisi semantica delle passioni è che nella sostanza le definizioni date dai vocabolari delle diverse lingue sintetizzino ciò che una cultura intende riguardo un dato sentimento o passione. Questa sintesi, in modo imperfetto, racchiude in una sorta di micro-racconto le varie fasi che hanno condotto un soggetto allo stato d’animo indicato dal termine in questione, e indica inoltre le diverse possibilità che il soggetto si trova di fronte nell’esperirlo. Nel caso della nostalgia, è chiaro che il presupposto è quello di considerare un soggetto che si trova ad essere separato dal suo oggetto di desiderio e quindi di valore, con il quale un tempo era invece congiunto, e quindi in uno stato di mancanza. Alla mancanza, di per sé disforica, e cioè spiacevole, si

aggiunge la consapevolezza della perdita irreparabile, che si traduce anche a livello fisico in un senso di progressiva perdita di energia e di interesse per il presente e i suoi affari, in uno stato di languore che giunge fino a mettere in pericolo la vita. La sua analisi, molto puntuale, mette in evidenza le varie possibilità che sono all'origine della nostalgia, al punto da mostrarci come ogni sentimento o passione sia in realtà una più ampia configurazione di sentimenti potenziali, che si possono sviluppare in direzioni fra loro anche molto diverse. Mette inoltre in rilievo l'importanza del tempo e delle sue articolazioni: la nostalgia ha per oggetto il tempo, in particolare il passato o il futuro, ed è una passione che dura nel tempo, non si esaurisce in un momento preciso, come il colpo di fulmine o l'accesso di collera. Inoltre, mette in luce la relazione fra la radice sensibile, corporea dei sentimenti e quella più legata al pensiero e alla consapevolezza del proprio stato, e, soprattutto, al ruolo dell'immaginazione, che orienta il soggetto proiettando i suoi simulacri, spesso più efficaci degli stati di fatto.

Gli schemi che Greimas propone possono essere utilmente impiegati per analizzare casi diversi di nostalgia, e confrontarli fra loro. Il suo studio parte dalla "nostalgia francese", come abbiamo accennato, cioè dal modo in cui il suo significato si è depositato nella cultura francese, e anche questo può essere un utile punto di partenza per confrontare le sfumature di senso presenti in altre lingue e culture.

### 3. *Nostalgie mediali*

Nel tempo si è imposto anche un altro tipo di nostalgia, definita *mediale*: un sentimento di desiderio e di rimpianto non tanto per il luogo d'origine, per le persone e gli affetti a esso legati, per la propria infanzia o giovinezza, ma per l'atmosfera culturale e i "consumi mediali" che caratterizzano una o più epoche che non si sono vissute direttamente, ma che possiedono un'aura di eccezionalità, a loro volta costruiti mediaticamente. È del resto una tendenza tipica della dinamica culturale quella di cercare di definire il passato secondo periodizzazioni e etichette che offrano riconoscibilità e semplificazione: così ad esempio vale per la divisione in decenni, come "i favolosi anni Trenta" o Cinquanta, Sessanta eccetera, come già osservava Lotman: solo retrospettivamente identifichiamo una tendenza storica e le diamo una estensione di comodo. Alla canzoncina montana di richiamo delle vacche svizzere, di cui parlava Rousseau, che faceva piangere i soldati lontani dalla patria, e in seguito alla grande stagione dell'Opera, tripudio di passioni, si sono così sostituiti vari prodotti mediali. Cioè le canzoni, gli sceneggiati, i film "cult" della propria giovinezza, da un lato, e dall'altro lato tutti quelli delle giovinezze altrui, non vissute personalmente. Lo testimonia l'enorme diffusione delle tendenze *vintage* in tutti i campi (cfr. Pozzato-Panosetti 2013a).

Il critico musicale Simon Reynolds ha dedicato un libro all'argomento, intitolato *Retromania. Pop culture's addiction to its own past* (2011), in cui analizza in particolare l'ambito della musica pop, benché non esiti a considerarlo un fenomeno in pratica totalizzante, riscontrabile in tutti i settori dei consumi culturali, dando a questa espressione un'accezione ampia, che possiamo aggiungere alla configurazione lessicale della nostalgia.

Il termine "rétro" ha un significato specifico: allude a una mania consapevole per uno stile d'altri tempi (musica, abbigliamento, design) che si esprime creativamente attraverso il *pastiche* e la citazione. Nel senso più stretto, "rétro" tende a indicar

il territorio di esteti, intenditori e collezionisti, persone dotate di una cultura quasi accademica unito a un sottile senso dell'ironia (Reynolds 2011: XII).

Reynolds è in particolare un esperto di musica e cultura pop, ma anche Greimas nel suo saggio in effetti si chiede come mai la musica abbia questo particolare potere "conduttore" di nostalgia. Reynolds scrive in proposito:

Il legame della musica pop con il qui e ora spiega la sua ineguagliata capacità di incarnare l'atmosfera di un dato momento storico. Al cinema e in televisione nulla riesce a evocare il sapore di un'epoca del passato quanto le canzoni pop del tempo. Tranne la moda, forse, non a caso l'altro settore della cultura pop a traboccare di rétro. In entrambi i casi, sono il legame con l'attualità e la data di uscita a determinarne l'invecchiamento precoce e, dopo un congruo lasso di tempo, il carattere potentemente epocale e rinnovabile. (Reynolds 2011: XIX).

Per quanto riguarda la seconda forma di nostalgia, anche qui accade lo stesso fenomeno curioso che abbiamo osservato a partire dalla tematizzazione di Baudelaire: cioè il rimpianto di ciò che *non* si è vissuto.

Già negli anni Venti del Novecento questo tipo di nostalgia è stato elaborato da autori come Francis Scott Fitzgerald, che ritroveremo come personaggio nel film di Woody Allen. Ma è a partire dagli anni Sessanta che l'autopercezione/definizione delle generazioni si fa anche e forse soprattutto attraverso le memorie proprie e altrui in quanto spettatori/consumatori di "merci" e diete mediali (cfr. Morreale 2009).

Questo "piacere della nostalgia" secondo alcuni «ostacola e confonde l'idea di una nostalgia come critica del presente, con elementi fortemente oppositivi e non restaurativi» (Teti 2020: 36). La sua diffusione è massiccia, e si esprime in particolare attraverso la musica e le canzoni pop: pensiamo a *Yesterday* dei Beatles (1965), o al rock americano di Bruce Springstein. Per quanto riguarda il cinema, analizzato attraverso un corpus significativo da Panosetti e Pozzato (2013a), spesso si accompagna ad uno stretto nesso con altri veicoli nostalgici, come, oltre alla musica, la moda e il design. Le studiose in effetti nella loro ricerca identificano come capostipite dell'ondata vintage che esaminano la serie *Mad Man* (2007-2015), perfetto mix di tutte queste componenti.

#### 4. *Midnight in Paris* – *Meta-nostalgia e nostalgia produttiva*

Il caso che vorremmo trattare brevemente qui è un po' diverso da quelli citati in precedenza, dove la nostalgia è rappresentata come un sentimento eminentemente disforico, e all'interno di generi testuali tendenzialmente *drammatici*. Ci riferiamo al fortunato film di Woody Allen *Midnight in Paris* (2011), in cui, come cercheremo di mostrare, anzitutto la nostalgia e/o il culto retro che ne consegue sono virati nel genere commedia, e dove inoltre essa è all'origine di un riorientamento positivo del soggetto-eroe protagonista, anziché comportarne «languore e diminuzione del proprio essere».

In generale, la nostalgia o comunque la retromania sono fortemente presenti nel cinema di Woody Allen, si può dire che ne siano una cifra significativa, sicuramente la sua filmografia potrebbe essere aggiunta ai cataloghi dei testi "retromaniaci". La sua comicità, spesso piuttosto colta, è fortemente orientata alla ci-

tazione, alla parodia, al pastiche – pensiamo a *Amore e guerra* (1975), esilarante rifacimento in chiave comica di *Guerra e pace* – secondo un ben organizzato mix di nostalgie individuali e “culturali”, di luoghi e di tempi, che richiedono uno spettatore avveduto e disposto alla complicità: per esempio di amori finiti (*Io & Annie*, 1977), del cinema d'autoriali (*Hannah e le sue sorelle*, 1986), del jazz (sempre), della radio (*Radio Days*, 1987), di città e stili di vita (USA vs Europa: Londra, Barcellona, Roma, Parigi)... In uno dei suoi film, *Melinda e Melinda* (2004), il regista addirittura esibisce con chiarezza e maestria come una stessa *fabula*, le vicende della sfortunata protagonista, possa essere trattata discorsivamente, e alternativamente, in chiave comica e drammatica.

In *Midnight in Paris* tutto ciò è tematizzato in modo assolutamente diretto, la nostalgia intesa come critica al presente e ricerca di una propria “casa” nel passato o nell'altrove è il tema portante del film. Intanto, Parigi. il film inizia con una sequenza che celebra la città, anche in questo caso in una prospettiva di citazioni, personali e *cinéfile*. Qui, come per New York in *Manhattan* – c'è una dichiarazione di amore da parte del regista, che si iscrive nella lunga tradizione che mitologizza la capitale francese e il suo stile di vita – per quanto ripulito e patinato – creata dai registi americani, a partire appunto da *Un americano a Parigi* di Vincent Minnelli (1951). Il trailer del film, infatti, topicalizza proprio il rapporto tra lo spazio e il tempo della/nella città nelle diverse ore del giorno («Parigi di mattino è bellissima...Parigi di pomeriggio è meravigliosa...») e soprattutto della notte («Parigi di notte è magica!»). Qui, come abbiamo visto nella precedente analisi semantica, siamo nella classica nostalgia di un luogo dove non necessariamente siamo vissuti, ma dove abbiamo a lungo desiderato di essere. Inoltre, ancora una volta incontriamo la musica come connettore isotopico. La passione del protagonista per Cole Porter, di cui trova alcuni vecchi dischi in un *marché aux puces*, si può dire inneschi la dimensione di viaggio fantastico parallelo vissuta dal protagonista. Gil Pender, sceneggiatore di Hollywood, è fidanzato con una ricca e conformista ragazza americana che sogna di vivere con lui a Malibu. È in viaggio a Parigi con i futuri suoceri, fanno turismo insieme a un'altra coppia di amici incontrati lì per caso. Ma in realtà Gil vorrebbe *vivere* a Parigi, scrivere un romanzo e non sceneggiature per trasmissioni televisive, frequentare un altro tipo di persone, in particolare gli artisti e gli scrittori della Parigi anni Venti, che costituiscono il suo mito personale. Ed ecco che nella notte, mentre passeggia da solo, una carrozza prima e un'auto d'epoca poi lo trasportano proprio nel mondo che vagheggia, dove si trova in compagnia dei suoi miti e addirittura è introdotto nel salotto di Gertrude Stein, che gli offre la sua protezione e gli dà consigli sul suo romanzo, insieme a Hemingway, Scott Fitzgerald con la moglie Zelda, Buñuel, Picasso, Matisse, Salvador Dalí, Man Ray, lo stesso Cole Porter... e molti altri ancora.

Il nucleo ispiratore del film è forse rintracciabile in un racconto breve pubblicato da Woody Allen nella raccolta *Getting Even* (tradotta in italiano *Saperla lunga* nel 1973, con una divertita introduzione di Umberto Eco, e solo recentemente ripubblicata con il titolo *Rivincite*, 2022), appunto intitolato «Memorie degli anni Venti». In questo racconto, scritto in prima persona, il narratore, pasticciando un po' fra luoghi e personaggi celebri, immagina di vivere in quel periodo, di frequentare locali notturni e incontri di boxe con Ernest Hemingway, di disquisire di arte e di letteratura, di essere uno degli artisti del suo giro. A loro lo accomuna il sentirsi a disagio nel proprio tempo, non per snobismo ma per vocazione, nella migliore tradizione della presa di distanza rispetto all'epoca e ai valori tipici della società

commerciale e di massa a cui lo stesso Allen appartiene. Ma perché questa città e questo periodo? La Parigi degli anni Venti è quella degli esuli americani, reduci dalla Prima guerra mondiale, e degli artisti europei che lì si concentrano, nell'intervallo prima del secondo conflitto mondiale. È un luogo topico che rappresenta una scelta di campo, popolato di uomini e donne con cui entrare in contatto, con cui confrontarsi, allo scopo non tanto segreto di “rifarsi una verginità”, di ripartire con un progetto di vita sentito come più autentico e aderente al proprio sentire. Certamente una fonte “alta” di ispirazione è Hemingway, per il quale Parigi è una continua “festa mobile” (1964), come recita il titolo attribuito al suo ultimo romanzo incompiuto (muore suicida il 2 luglio del 1961), dedicato agli anni giovanili trascorsi nella città (1921-1926). Il riferimento a questo testo da parte del cineasta è qualcosa di più di un campo di citazioni: la sceneggiatura in alcuni punti sembra quasi un calco del romanzo. Il quale, letto oggi, fa un po' lo stesso effetto del film di Woody Allen, per la pleora di personaggi, di situazioni e di tratti del vivere quotidiano che ha contribuito a rendere leggendari. La scrittura di Hemingway è spesso al limite del diario – si appoggiava del resto a una serie di documenti ritrovati – in cui specifica con estrema precisione lo svolgersi delle sue giornate, i caffè e i luoghi di ritrovo frequentati, i piatti consumati e i vini bevuti, e la loro quantità, le persone incontrate, le conversazioni tenute, riportate battuta dopo battuta. Il tutto dominato dalla tensione per la scrittura e la sua riuscita. Se Parigi era allora il luogo migliore per scrivere, ecco le derive metropolitane fra toponimi dotati di un'aura che perdura ancor oggi. Diversi capitoli del libro sono dedicati a Scott Fitzgerald, con cui Hemingway sviluppò una solida amicizia, alle sue insicurezze, alle sue manie, al suo travagliato rapporto con Zelda. In questo senso, poiché il tempo trascorso dalla sua produzione ha prodotto nella lettura odierna del testo un effetto di “abbassamento” di questi personaggi oggi mitizzati, in certi punti esso appare comico – proprio alla Woody Allen. Lo stile asciutto e antifrastico, a tratti sarcastico di Hemingway facilita questo effetto. Il testo non indulge troppo all'espressione e al compiacimento tipici dell'attitudine nostalgica, ma certo la sua scrittura non ebbe un effetto terapeutico sullo scrittore (cfr. Castellacci 2021). Il film di Allen è divenuto a sua volta un campo di esercizio per gli amanti della caccia alle citazioni, attività che rientra a pieno titolo nella costruzione socio-mediale della nostalgia: i fruitori del “testo nostalgico” sono invitati a riconoscerle e quindi a riconoscersi come gruppo che condivide una stessa passione e competenza, al punto da giocare con esse, entrare in sfida e competizione. Esistono svariati siti internet dedicati al film, in cui si riportano le battute celebri che vi sono pronunciate, o si mettono a confronto le fotografie dei personaggi reali con le inquadrature del film. Il quale, secondo i canoni delle imitazioni ben riuscite, mette in campo un attento lavoro di ambientazione d'epoca, da sola ottimo conduttore di atmosfera nostalgica, così come i colori caldi e seppiati che avvolgono le riprese nelle parti notturne, contrapponendosi a quelli sgargianti delle parti diurne.

La sfida che si pone Woody Allen è simile a quella di Jay Gatsby nell'omonimo romanzo quando afferma: «Non si può ripetere il passato? Ma certo che si può...» (Francis Scott Fitzgerald, *Il Grande Gatsby* 1925), sebbene in chiave umoristica. Il che ovviamente comporta un collocarsi al “secondo grado”, prendere in giro amabilmente tutti questi “mostri sacri” ricondotti al loro vivere quotidiano, con le loro difficoltà, i successi ma anche i dubbi e le delusioni, gli amori infelici. Non si tratta di deriderli o di de-monumentizzarli, ma di averli piuttosto come amici

mediali e affettuosi consiglieri – non diversamente dalle incursioni di Humphrey Bogard-Rick in *Provaci ancora Sam!*. Il personaggio di Hemingway, a riprova dell'attitudine dedicataria del film, pronuncia frasi icastiche sull'amore e sullo scrivere, e nel complesso risulta fra i meno frivoli della compagnia.

### 5. Il comico e la regola

Umberto Eco in un saggio in cui mette a confronto alcune *idee reçues* sulla differenza tra tragico e comico, osserva che «nell'umorismo la descrizione della regola dovrebbe apparire come *istanza*, per quanto nascosta, *dell'enunciazione*, voce dell'autore che riflette sulle sceneggiature sociali a cui il personaggio enunciato dovrebbe credere. L'umorismo eccederebbe quindi in distacco metalinguistico». L'esempio che porta ci riguarda direttamente: «Anche quando un solo personaggio parla di sé e su di sé, esso si sdoppia in giudicato e giudicante. Sto pensando all'umorismo di Woody Allen dove la soglia fra le “voci” è difficile da individuare, ma si fa, per così dire, sentire» (Eco 1983: 259). In effetti un aspetto della costruzione di *Midnight in Paris* dal punto di vista dell'enunciazione è il continuo gioco di *débrayage/embrayage* di Pender tra il suo presente diurno, “reale” e quello fantastico notturno, che in più di un momento del film fa incontrare e mettere in comunicazione. L'effetto è umoristico nella misura in cui vengono violate le regole di accessibilità fra mondi narrativi – direbbe sempre Eco (1979), ma vi è anche una funzione interna alla dimensione narrativa stessa: Pender, nelle sue notti negli anni Venti, in realtà acquisisce una competenza che gli è progressivamente utile per vedere più chiaro nella sua vita diurna, e risolverne i dilemmi. Così Pannosetti e Pozzato, nella loro tipologia, iscrivono il film all'interno di un'*estetica del paradosso*: «il passato e il presente sono rappresentati nel loro sovrapporsi e combinarsi in varie forme di convergenza e compresenza, dunque come parte di un'unica dimensione complessa, che li comprende entrambi in un piano atemporale» (2013a: 39-40).

Negli inserti notturni, nei suoi viaggi nel tempo, Gil Pender si comporta inoltre come un *lettore modello* dei suoi beniamini: si entusiasma nel riconoscerli e nel riconoscerne i caratteri e le battute, gioca con la situazione – per esempio dà loro dei suggerimenti, come quello esilarante a un perplesso Buñuel, di fare un film dove tutti rimangono bloccati in una stanza (vedi *L'angelo sterminatore*), non disdegna di cercare di spiegare la sua situazione, di uomo che vive in una doppia dimensione temporale – il che per i surrealisti non è certo una novità, e così via.. Incarna anche lo spettatore modello del film, che dovrebbe stupirsi e divertirsi a sua volta nel riconoscere i personaggi e le citazioni colte di cui abbonda il film. La sceneggiatura, vincitrice di premi Oscar, è uno straordinario mix di battute che giocano da un lato sui caratteri più riconoscibili, al limite dello stereotipo, dei diversi artisti, dall'altro su una interessante forma di attualizzazione dei loro pensieri e delle loro prospettive.

In definitiva, attraverso la chiave ironico-comica, nel film si celebra una nostalgia “leggera” e al secondo grado, che cambia di segno rispetto alla sua definizione classica – compresa quella analizzata da Greimas – che non porta alla diminuzione del soggetto fino alla sua estinzione, ma viceversa lo rivifica. A conferma della sua attitudine meta-nostalgica, ci mostra anche due vie, diverse e ugualmente possibili, di sviluppo della nostalgia, attraverso la storia parallela di una co-protagonista, Adriana. Adriana è una bella costumista, che rimpiange la *Belle Époque*:

flirtando con il protagonista, riesce a fare con lui un ulteriore salto in quel passato che ama e a trovare lì una sua nuova vita. Il suo è un esempio del percorso più canonico della nostalgia, quel “rimpianto ossessivo”, che, al di là della finzione cinematografica, si traduce nel vivere rivolti all’indietro, per così dire, immersi nel passato che si rimpiange. La prospettiva illustrata attraverso Pender è invece quella di un “buon” uso della nostalgia, per riorientare il proprio presente, anche a costo di scelte difficili.

Woody Allen conferma la sua idea, espressa in tanti altri film, che il sogno non sia necessariamente una forma di evasione dalla realtà, ma possa utilmente integrarla e orientarla, così come il rapporto con il passato, inteso come relazione personale alla cultura collettiva, non necessariamente pedante e seria, possa essere una straordinaria fonte di arricchimento e soprattutto *amusement*.

Nostalgie seriali:

Il fantastico scenario della *Fantastica signora Maisel*

Maria Pia Pozzato

---

### 1. Breve presentazione della serie

Quando si analizza un testo, in questo caso una serie, è bene ricordare che per il semiotico non si tratta solo di rendere conto del funzionamento significativo di quel testo ma anche di tentare, attraverso l'analisi, di capire come quel testo possa illuminare un più vasto contesto culturale. Non si tratta di discutere ancora una volta concetti già ampiamente assodati e studiati, per esempio il legame fra un'estetica vintage e la creazione di un effetto nostalgico, quanto di vedere, attraverso l'analisi di casi, i diversi modi in cui questi fenomeni culturali possono presentarsi, nella fattispecie in ambito mediatico<sup>1</sup>.

La serie in oggetto mi è sembrata un dispositivo originale di creazione di nostalgia in campo seriale. Il suo titolo è *The Marvelous Mrs. Maisel*, in italiano *La fantastica signora Maisel*, ed è stata scritta e diretta da Amy Sherman-Palladino, autrice già celebre soprattutto per *Una mamma per amica* (*Gilmore Girls*). *The Marvelous Mrs. Maisel* è distribuita da *Amazon Prime* a partire dal 2017 e consta di quattro stagioni, l'ultima delle quali rilasciata, sempre sulla stessa piattaforma, a partire dalla primavera del 2022. Si attende una quinta e ultima stagione, che sarà fruibile anche in Italia, entro il 2023. Al suo esordio, soprattutto negli anni 2018-19, la serie ha ricevuto numerosissimi premi, per diverse categorie (miglior commedia, miglior attrice, migliori costumi, ecc.), in contesti prestigiosi come quelli dei *Golden Globes* e degli *Emmy Awards*. Quindi essa si può senz'altro definire una serie di grande successo, non soltanto di pubblico ma anche di critica.

Molto in breve, vi si narra di una venticinquenne, Miriam Weissman (Rachel Brosnahan), detta familiarmente Midge. All'inizio della storia, nel 1958, la giovane donna conduce una vita agiata, con il marito Joel Maisel (Michael Zegen) e i loro due bambini. La coppia vive nell'Upper West End di New York, accanto a un altrettanto elegante appartamento, quello dei genitori di lei, appartenenti alla buona borghesia ebraica della città. Ma, come vediamo già nell'episodio pilota, tutto il mondo di Miriam crolla inaspettatamente quando il marito, come vuole il più banale degli stereotipi, la lascia per la segretaria. Pur comprensibilmente scioccata, Miriam reagisce bevendo del vino e trovando così il coraggio di uscire di casa e di proporsi come *stand-up comedian* nel localino dove era solita accompagnare il marito che vi si esibiva senza molto successo, per lo più copiando battute di altri comici. Inutile dire che la prima, estemporanea esibizione di Miriam verte su

quanto le è appena successo, e il dramma trova una sorta di catarsi fra le risate del pubblico. Comincia così un durissimo ma anche esaltante percorso di autorealizzazione della protagonista, completamente diverso rispetto a quello di moglie e di madre a cui si era dedicata in modo devoto e convinto fino a quel momento. In questo percorso, l'aspirante comica sarà sempre coadiuvata dalla sua manager, Susie Myerson, un personaggio-chiave della serie: italo-americana, mascolina, brusca nei modi e allergica a ogni forma di sentimentalismo, questa donna un po' più vecchia di Miriam (e interpretata da una bravissima Alex Borstein) è più di una spalla del personaggio principale, costituendo per molti versi una sorta di alter-ego di quest'ultima e una sua insostituibile partner in molte delle scene più divertenti dell'intera serie.

## 2. *Vintage mood e dimensione temporale ambigua*

Quando si gira un cosiddetto *period drama*, alcuni autori hanno un atteggiamento filologico che non si limita solo alla fedeltà verso il mondo di riferimento (costumi, ambienti, modi di parlare) ma anche al modo di filmare, montare, fotografare di quello stesso periodo. Per esempio, il regista Todd Haynes, parlando del suo film *Carol* (2015), tratto dal romanzo di Patricia Highsmith *The Price of the Salt* (1952), afferma di aver studiato moltissimo i materiali visivi dell'inizio degli anni Cinquanta, soprattutto le fotografie, per poter rendere sullo schermo le immagini e le atmosfere dell'epoca in cui è ambientata la storia<sup>2</sup>.



Fig. 1 – Cate Blanchett in *Carol* di T. Haynes (2015)



Fig. 2 – Joan Crawford in *Mildred Peirce* di G. Cukor (1945)

E tuttavia in molti prodotti seriali di successo come *La fantastica signora Maisel*, ma anche come *Bridgerton* o *Downton Abbey* (per citarne alcuni fra i più famosi anche in Italia), entrambi questi scrupoli non sembrano rispettati. Questi mondi *d'antan* sono scrupolosamente ricostruiti solo per quanto riguarda i costumi e le scenografie ma i protagonisti parlano, pensano e gesticolano come persone di oggi; e anche la regia, la fotografia e il montaggio non rispettano stilemi del passato. Daniela Panosetti, nel suo saggio sul *vintage mood*, definisce prodotti di questi tipo «“mix intertestuali” consapevolmente e ironicamente costruiti in modo da incrociare tratti di genere e stile divergenti per connotazione temporale, sia sul piano semantico che espressivo» (Panosetti 2013: 19). E del resto come potremmo verificare la fedeltà espressiva di questi protagonisti rispetto all'epoca in cui è ambientata la storia? Bisognerebbe avere filmati d'epoca non artistici, solo documentaristici, per tentare di capire quale fosse il vero modo di comportarsi e di parlare delle persone negli anni Trenta, Quaranta, Cinquanta. Senza contare che non avremmo nulla di audiovisivo per le epoche precedenti. Insomma, il termine di paragone, inteso in senso realistico, è praticamente impossibile. In generale le produzioni contemporanee tendono a rendere il personaggio nella sua “naturalità” rispetto al modo fortemente artefatto delle dive dei decenni passati<sup>3</sup>. L'effetto di una “spontaneità non mediata” sembra il tratto tipico della recitazione contemporanea, soprattutto seriale. Quindi, paradossalmente, dove riscontriamo un effetto di naturalezza siamo in presenza di attori e sceneggiature moderne applicate al passato, mentre dove percepiamo un effetto di artificio interpretativo siamo di fronte a produzioni coeve all'epoca in cui è ambientata la storia o a spo-

radici tentativi, come quello di Haynes, di citare gli stili di queste ultime. Anche se ne *La fantastica signora Maisel* c'è sicuramente estrema cura nella ricostruzione dell'ambiente, non sembra configurarsi in essa né una *nostalgia restaurativa*, intesa come mitizzazione di un passato a cui tornare; né una *nostalgia riflessiva*, intesa come storia del costume in cui contestualizzare il presente (cfr. Boym 2001). Sembra piuttosto un caso di *vintage mood* come passione “debole” che non impedisce l'apprezzamento parallelo di aspetti del passato e di aspetti della contemporaneità, favorendo anzi incroci e contaminazioni (Panosetti 2013: 25). Per esempio, sul piano valoriale, la natura trasgressiva di Midge (in contrasto con la tradizionalista Imogene, che tuttavia resta la sua migliore amica!) non è assoluta perché in alcune situazioni, o per alcuni versi, la protagonista aderisce perfettamente al *bon ton* della sua classe sociale. Nel quarto episodio della seconda stagione, Miriam va in vacanza alle Catskill Mountains con i figlioletti e i propri genitori in un resort esclusivo per ricchi ebrei newyorkesi. In questa situazione, la protagonista regredisce all'adolescenza e si mostra prona agli ideali e alle regole della comunità d'appartenenza. L'episodio, oltre ad essere molto divertente, ha anche una valenza etnografica perché illustra il contesto sociale di Miriam, la sua provenienza culturale, le forme di vita a cui è ancora fedele (seppure per il tempo di una vacanza), dal modo di vestire ai giochi di società, fino ai rituali di corteggiamento. Non a caso, proprio in questo resort fra i monti la prospettiva di un secondo matrimonio torna concreta sotto le sembianze di un attraente chirurgo ebreo, libero e facoltoso, con il quale Midge si fida brevemente. Ma proprio quando sembra destinata a ricoprire nuovamente il ruolo tematico di “sposina anni Cinquanta”, la protagonista molla questo partito ideale preferendogli la vita raminga dell'artista. Infatti, con grande scorno della madre, se ne parte in tournée per aprire gli spettacoli del famoso *crooner* Shy Baldwin.

L'episodio delle Catskills è l'unico in cui la nostalgia, oltre che essere prodotta come effetto di senso per lo spettatore, è anche un sentimento provato dalla protagonista: Miriam sembra rimpiangere gli anni in cui era solo una bella ragazza che vinceva il concorso “Miss costume da bagno” e cercava marito, come tutte le sue coetanee. Al momento attuale, si ritrova invece a venticinque anni con due figli piccoli e un matrimonio in frantumi, incarnando una paradossale ragazza-vecchia che deve ricostruirsi un futuro<sup>4</sup>.

L'operazione di Sherman-Palladino appare, da questo punto di vista, una *mise en abîme* di quella di Miriam. *La Fantastica signora Maisel* non solo si colloca fra passato e presente ma anche fra *comedy* e *drama*, così come Miriam si pone dentro e fuori dai ruoli che le provengono dal suo ambiente: donna che ambisce a una carriera da uomo, mamma che non si occupa dei figli, moglie senza più marito, ebrea ancorata alla cultura di provenienza ma poco religiosa, eroina bistrattata che ritrova sé stessa non appena, salendo sul palcoscenico, dà modo al proprio talento di esprimersi. Insomma Miriam è una donna di frontiera così com'è di frontiera la serie quanto a genere e appartenenza storica.

### 3. Equilibri strutturali della serie

Vi sono livelli di strutturazione dell'audiovisivo il cui gioco reciproco può cambiare considerevolmente da prodotto a prodotto: trama, gerarchia di importanza fra i temi, personaggi, ambientazione, dialoghi, ordine temporale del racconto, valori, atmosfera generale, regime *appassionato* (rappresentazione delle emozioni

provate dai personaggi) o *appassionante* (dispositivi testuali atti a creare emozioni nello spettatore), punti di vista (sensibili, cognitivi). Anche i diversi livelli di autorialità vanno attentamente distinti: produttore, attori, scenografo, sceneggiatore, regista, responsabile del montaggio, autore delle musiche, direttore della fotografia, costumista contribuiscono tutti, in modo corale ma anche distinto, a quell'*enunciazione sincretica* che la semiotica studia nel testo audiovisivo (cfr. Fu-magalli 2020).

Non è possibile analizzare qui tutti questi livelli dell'enunciato e dell'enunciazione, e quindi mi limiterò a qualche osservazione su alcuni di essi, il che potrà dare l'impressione di un paragrafo piuttosto randomico. Del resto l'approccio semiotico si distingue dalla *content analysis* proprio perché tenta di risalire alle organizzazioni espressive che veicolano determinati contenuti.

Per quanto riguarda la semantica profonda, ne *La fantastica signora Maisel* uno dei valori portanti è quello dell'autoaffermazione della donna<sup>1</sup>. Si verifica quella che Panosetti chiama «l'adiaforia del condizionale passato» (Panosetti 2013: 39), ovvero una promessa mancata di attualizzazione, poiché non si può dire che nel mondo di oggi la condizione femminile sia paritaria. Nella sua attualità sprofondata nel passato, la figura di Miriam “Midge” Maisel sembra dirci: devo combattere, ma anche voi non vi trovate in una posizione molto migliore, nonostante siano passati svariati decenni. Insomma, parlando del passato in modo ambigualmente attuale (la protagonista è una specie di influencer *ante litteram*), la serie finisce per riconfigurare l'idea che abbiamo della donna nel presente. *La fantastica signora Maisel* non è quindi un *nostalgia drama*<sup>5</sup> perché Midge è irrequieta, insoddisfatta dello *status quo*, e anche i suoi genitori e il suo ex marito lo sono; in più la protagonista incontra infinite difficoltà proprio per l'arretratezza della mentalità del suo tempo. Non c'è però niente di *bohémien* in Miriam, è la generazione precedente che si ispira alla *bohème* artistica parigina. Infatti sua madre, dopo aver temporaneamente rotto con il marito, fugge in una soffitta di Parigi vista tetti, si scalda il tè su una stufetta degna della Mimì pucciniana, vive con il gatto della portinaia. Roba esistenzialista, roba europea, roba del passato. Midge invece è moderna, al passo con la moda del suo tempo, con capelli e trucco impeccabili che, magicamente, non si scompongono nemmeno quando la ragazza tocca in tournée squallide cittadine americane, viaggiando sul macinino di Susie e dormendo in fetidi motel. Ma l'essere sempre impeccabile nel look non contrasta, in Miriam, con la sua trasgressività bensì afferma un valore che Coco Chanel (e Jean-Marie Floch, nel celebre saggio a lei dedicato) aveva capito molto bene: il *maintien* corporeo (portamento, stile) è al contempo un *maintien* etico (costanza, tenuta). Ed è proprio questa capacità di non mollare, di essere indipendente e al tempo stesso vessillo dell'eleganza dell'epoca, che caratterizza, e rende *marvelous*, la signora Maisel.

Se passiamo a considerare altri livelli di organizzazione del testo, vediamo che l'atmosfera è fondamentale ed è creata grazie alla ricostruzione rigorosa, a tratti virtuosistica, degli ambienti. Nell'ultima stagione, per esempio, Miriam si esibisce come comica, fra un numero e l'altro di spogliarello, in uno *strip club*. Come risulta dalle interviste agli scenografi della serie, solo per girare questa parte è stato ricostruito in studio un intero teatrino *off-Broadway* dell'epoca.

Accanto a questo scrupolo filologico, che dà un sapore specifico alle scene, coesiste una “confezione” generale totalmente moderna: gli attori sono fotografati in modo chiaro e realistico; le performance artistiche (comiche o canore) sono di



Fig. 3 – Lo strip club

regola tagliate, quindi non valgono in sé come spettacolo ma come rappresentazione (parziale) di qualcuno che sta facendo uno spettacolo. Per esempio, il sonoro delle battute di Midge mentre è sul palco viene spesso “abbassato” cosicché la sua esibizione come *stand-up comedian* diventa un puro sottofondo non più distinguibile mentre la cinepresa inquadra qualcos’altro. Il topic non è più “le battute di Midge” ma “qualcos’altro succede mentre Midge si sta esibendo”, con un effetto di distanziamento, di virgolettatura. La regia e il montaggio sono spietati nell’andare contro le aspettative dello spettatore: tutto è veloce, sincopato, interrotto, anche a livello di trama. L’unica linea narrativa che veramente tiene lungo tutte le quattro stagioni è quella più *drama* e meno *comedy*: la fatica di Midge ad affermarsi, i suoi fallimenti sia personali che professionali.

Per quanto riguarda le emozioni, esse sono molto illustrate e articolate: alcuni personaggi sono più macchiettistici (la cognata, i genitori, i suoceri, Susy a tratti); altri sono complessi (Midge, suo marito Joel, Susy a tratti, la comica-rivale Sophie Lennon, Shy Baldwin, Lenny Bruce), indipendentemente dalla loro rilevanza narrativa. Il fatto è che alcuni ruoli molto importanti nell’economia narrativa sono costruiti come meri “caratteri” perché devono garantire l’aspetto *comedy*; mentre altri, secondari e magari presenti solo in alcuni episodi, sono “persone a tutto tondo” perché funzionali a puntellare il lato *drama*.

*Last but not least*, la sceneggiatura. Essa è difficilmente inquadrabile dal punto di vista semiotico poiché costituisce, più che un livello di organizzazione del testo, un pre-testo (o testo anteriore, testo-fonte) rispetto al testo audiovisivo finale<sup>6</sup>. È evidente che, nel caso di questa serie, a monte del girato, vi è un pre-testo di eccezionale qualità, sia per quanto riguarda la costruzione dei personaggi e delle linee narrative, sia per una scrittura brillante che ci consegna dialoghi fulminanti e mai stereotipati. Per quanto riguarda gli stili visivi (fotografia, regia, montaggio) in *Mrs. Maisel* di vintage rimane solo il *lookbook*, la scenografia e qualche rimando storico. Eppure, come vedremo nelle conclusioni, questo ancoraggio di tipo figurativo, per quanto possa sembrare superficiale, è un ingrediente indispensabile per il successo della serie.

#### 4. L'importanza del registro comico

Il registro comico ha un ruolo decisivo. Se prendiamo per esempio *Indiscreet* (*Indiscreet*), una commedia brillante di Stanley Donen con Ingrid Bergman e Cary Grant del 1958, vediamo che il modo di atteggiarsi della protagonista (e il modo in cui questa viene fotografata) è in realtà molto simile a quello di *Mrs. Maisel*. Un'ipotesi affascinante è che l'umorismo, relativizzando i valori, funga da livellatore epocale. Ma è altresì incontrovertibile il fatto che l'umorismo appartiene alla sua epoca: nella sceneggiatura di Amy Sherman-Palladino i pezzi meno divertenti sono proprio quelli che Midge recita sul palco. Non sappiamo se gli autori della serie si siano ispirati ad autentici pezzi di repertorio di quegli anni, come sembra probabile, ma è evidente che essi sono meno consoni al nostro senso dell'umorismo mentre, come si è detto, le situazioni in cui si trova Midge nella sua vita di tutti i giorni sono per noi molto più divertenti.

David Marc (1989) ha riflettuto, alla fine degli anni Ottanta, sul rapporto fra la comicità trasgressiva e di rottura degli *stand-up comedian* e la *sit com* televisiva americana che nasce da quella comicità più "ruspante" edulcorandola, rendendola una comicità per famiglie. Sarebbe interessante approfondire il rapporto che Miriam e i suoi famigliari hanno con la televisione, dato che essa appare spesso accesa nel salotto di famiglia. Dal punto di vista del genere della serie, sicuramente la "vita reale" di Miriam è girata secondo lo stile della *sit com*, con brevi sketch, battute fulminanti, personaggi sopra le righe, ciascuno con i propri leitmotiv. Anche in questo caso, la serie è raffinata e autoreferenziale perché la vita della protagonista appartiene al genere televisivo che Miriam vuole negare quando, come *stand-up comedian*, intende riportare la comicità alle sue originali radici trasgressive.

Quindi che cos'è vintage, dal punto di vista della comicità, nella serie? Proprio le performance di Miriam come *stand-up comedian*. Ma non si ha nostalgia di quella comicità (evidentemente datata) perché l'umorismo richiede condivisione di gusti e per il nostro senso dell'umorismo funzionano molto di più le gag della sconclusionata famiglia Weissmann, con nonni che dimenticano i bambini in macchina assieme alle valigie, manager che nel loro minuscolo monocale newyorkese devono chiudere il letto ribaltabile per poter aprire la porta d'ingresso, mamme di mezz'età che scappano in una Parigi di cartapesta. A questo proposito, se consideriamo l'episodio già citato in cui la mamma di Miriam, Rose Weissman (Marin Hinkle) si trasferisce a Parigi mollando tutti, si tratta di quanto di più farsesco si possa immaginare, in una Parigi da fumetto con tutti gli stereotipi in bella vista e una messa in scena che più irrealistica non si potrebbe. Mentre il villaggio turistico delle Catskills era, come si è detto, quasi una ricostruzione etnografica, la Parigi di questi episodi è caricaturale, umoristica, non vuole ricreare l'atmosfera di un'epoca ma restituire, come in un film di Wes Anderson, gli stereotipi di un ambiente e di un'epoca. Il fatto è che il registro umoristico permette di non prendere mai del tutto sul serio quello che accade e quindi la differenza fra "illustrazione" del passato e "rivisitazione in chiave parodica" dello stesso passa, per così dire, in cavalleria.

Quest'infilata di situazioni paradossali e divertenti contrasta con il fatto che la storia di Miriam non è affatto comica: la protagonista va incontro a tantissime sconfitte, ma è una resistente, molto consapevole del proprio talento e quindi determinata a farsi valere. Al contempo Miriam non è cinica, anzi, è capace di

ascolto e di generosità, ma mette al di sopra di tutto il suo talento e la sua integrità nel gestirlo, talora a scapito di successo e guadagni. Pur essendo stata lasciata dal marito, onta non da poco negli anni Cinquanta, mantiene proprio il cognome del marito nel suo nome d'arte "Mrs. Maisel", trasformando in logo lo statuto sociale da cui è stata destituita<sup>7</sup>.

Come attivista politica in senso stretto Midge non decolla. Nel quarto episodio della prima stagione, passando casualmente per Washington Square Park, si imbatte in una manifestazione in difesa degli spazi urbani organizzata dall'attivista Jane Jacobs (personaggio storico). Lì per lì la nostra protagonista si fa coinvolgere ma non è questo il tipo di protesta che fa per lei: Midge la politica la fa attraverso la comicità, facendo vedere i lati paradossali delle relazioni sentimentali, dei rapporti genitori-figli, dei ruoli sociali<sup>8</sup>. Non c'è bisogno di diventare degli straccioni, o di buttarsi sulla droga come Lenny Bruce: la trasgressione sta nel linguaggio, in un'operazione di trasmutazione del vissuto che non risparmia niente e nessuno. Viene così affermato un valore cardine della cultura ebraica: quello della continua rimessa in discussione delle interpretazioni e conseguentemente dei valori, come diremo più approfonditamente nel prossimo paragrafo.

### *5. Lateralismo culturale: l'identità ebraica*

Il contesto sociale ebraico fa sì che alcuni temi come il sesso extraconiugale e il divorzio siano trattati senza i moralismi e le ambascie del puritanesimo WASP. Quindi, strettamente legato a quello della comicità, c'è lo *shifter* valoriale costituito dall'identità ebraica della comunità rappresentata. Le scene in sinagoga, i termini ebraici che spesso affiorano nei dialoghi, i riti (c'è anche una circoncisione praticata in salotto), la più volta dichiarata estraneità alla cultura cristiana americana, tutto questo getta le basi per un'alterità culturale affiancata dall'alterità temporale: noi vediamo un tempo passato, e quindi a noi distante, vissuto da una comunità molto specifica e per di più mai rappresentata come tale nei prodotti mediali dell'epoca.



Fig. 4 – Circoncisioni nel salotto di casa

Se il programma narrativo principale della protagonista è quello di affermarsi come *stand-up comedian*, Miriam deve fare i conti con il problema di appartenere non a una ma a ben due minoranze: in quanto donna, all'interno della comunità dei comici dell'epoca, in larga maggioranza maschi (infatti quando arriva nei locali dove deve esibirsi tutti le chiedono se sia la cantante); in quanto ebrea nell'ambiente in maggioranza cristiano e bianco della New York degli anni Cinquanta<sup>9</sup>. Come si è detto, la comunità ebraica rappresentata non è disagiata o emarginata. Il benessere circola comunque: anche quando i genitori di Miriam rinunciano alla loro posizione di partenza, l'alacre spirito imprenditoriale ebreo garantisce sempre i suoi frutti. Il padre lascia la cattedra di matematico ma fa carriera come giornalista, la madre si afferma come Pr, il fratello è un agente della CIA, il consuocero è un ricco industriale dell'abbigliamento, l'ex marito diventa proprietario di un locale notturno di successo. È l'italo-americana Susie che si porta dietro lo stigma dell'immigrazione povera, gli abiti cenciosi, il monolocale miserrimo, la parentela imprevedibile e malavitosa. La famiglia ebraica a cui appartiene Midge è anche progressista e, per quanto riguarda la religione, è rappresentata come osservante ma solo a livello formale. I parenti litigano in sinagoga, incuranti del rito di preghiera; assistono alla cerimonia di circoncisione di un nipote scommettendo dei soldi su chi degli astanti sverrà prima; prendono in giro gli sforzi della moglie "gentile" del fratello di Midge, che diventa più ebrea degli ebrei dopo la conversione. Insomma la comunità ebraica di New York è rappresentata come compatta dal punto di vista socio-culturale ma non integralista dal punto di vista religioso. L'analisi semiotica di un corpus di barzellette a tema ebraico (cfr. Pisanty 2007; Pozzato 2007) ha messo a fuoco alcuni problemi che possono essere utili anche per capire se tale tema può produrre un "effetto nostalgia" in questa serie. Per esempio, ci possiamo chiedere: le scene in cui i rituali religiosi ebraici sono ridicolizzati, sono razziste (si ride *degli ebrei*) o è una canzonatura ironica che prende le distanze da ogni forma di razzismo? Il fatto è che, da un punto di vista pragmatico, questa serie è destinata ad avere una ricezione abbastanza diversa se le battute sugli ebrei sono fruite come degli *in-jokes*, destinati a un pubblico che condivide la cultura ebraica; o se la loro ricezione avviene da parte di pubblico estraneo a tale cultura. A seconda degli orientamenti culturali (più o meno ebraici, più o meno integralisti), l'operazione di Sherman-Palladino potrebbe essere valutata come autoironica o come sottilmente aggressiva se non razzista. Del resto anche il registro comico della protagonista è decisamente di tipo aggressivo-canzonatorio, tanto che quando il padre, o il marito, si trovano casualmente ad ascoltare le sue esibizioni, si sentono pesantemente presi in giro, se non distrutti. La serie presenta sia un *umorismo della superiorità*, perché esso permette a Miriam di mettersi su un livello più alto rispetto alle sue disavventure, ai torti che subisce; sia un *umorismo dell'incongruenza*, quando avviene uno scontro fra piani logici considerati incompatibili. Ed è per questo che, in genere, le vicissitudini dei personaggi fanno più ridere delle battute di Midge. Per esempio, la già citata mamma di Miriam, Rose, è uno dei personaggi più divertenti assieme al marito Abe (Tony Shalhoub), ed è una donna dalla caratterizzazione multiforme: nonna sui generis, bohémienne all'occasione, raffinata signora dell'Upper West End, procacciatrice professionale di buoni partiti per fanciulle ebreo un po' *fanées* ma di buona sostanza economica. L'essere eccentrici di questi ebrei newyorchesi di sessant'anni fa, un'umanità che può permettersi (lusso oggi impensabile) di essere relativista senza essere cinica e spietata, restituisce un divertente *lateralismo* culturale. Nel

mondo di *Mrs Maisel* troviamo un *prequel* dissonante di quella che, dieci anni dopo, sarebbe stata la rivoluzione culturale del Sessantotto, con i suoi valori di pacifismo, liberazione sessuale, liberalizzazione delle droghe e tutto il resto. All'inizio degli anni Sessanta, almeno nella visione fornitane da Sherman-Palladino, le giovani donne vanno ancora dal parrucchiere con la mamma, il mondo della buona borghesia è intatto, non c'è delinquenza, non si vedono lotte sociali, non ci sono guerre (quella mondiale, talvolta evocata, è ormai alle spalle), e ognuno trova un suo spazio rivoluzionario non nelle manifestazioni ma nella gestione libera, trasgressiva, della propria vita privata, solo attraverso piccoli slittamenti, senza infrangere le regole condivise, senza stravolgere lo *status quo* collettivo. Il vestito da cocktail nero con cui si esibisce la Signora Maisel è il simbolo più sopraffino di questa rivoluzione ironica, gentile, dove tutto viene messo in discussione ma sullo sfondo di un mantenimento, di una tenuta della tradizione.



Fig. 5 – L'abito da cocktail con cui si esibisce la signora Maisel

E quindi come non provare nostalgia per un mondo del genere, che chiaramente non è mai esistito, ma che rappresenta un'affermazione *complessa*, diremmo in semiotica, di tutti i termini in opposizione? La comunità ebraica, per esempio, appare contemporaneamente diversa ma accettabile: quando Miriam, chiamata a partecipare a una festa natalizia dell'esercito, non sa cantare *Jingle Bells*, si limita a dire che lei e la sua famiglia festeggiamo Hanukkah invece del Natale. In generale, la serie ricomponi i conflitti prima ancora che diventino gravi: Midge e Joel si separano ma rimangono collaborativi e affettuosi; per la protagonista non è facile trovare buoni ingaggi ma, una volta sul palco, il pubblico ne viene subito conquistato.

*La fantastica signora Maisel* presenta insomma un mondo dove i conflitti tendono a essere ricomposti. Andiamo ora a considerare quanto la coerenza estetica si

faccia figura di quella morale, ovvero fino a che punto i costumisti e gli scenografi della serie diventino i sacerdoti di questa Utopia.

## 6. Conclusioni: la nostalgia per un mondo-scenario

Quello che sembra di poter concludere a questo punto è che l'operazione-nostalgia consista, nel caso della nostra serie, soprattutto nell'immersione dello spettatore in un dato mondo-scenario. Non si tratta di un caso unico poiché anche le rivisitazioni degli anni Venti e Trenta in *Downton Abbey* (2010-2015), o del periodo *Regency* in *Bridgerton* (2020) sono altrettanto accurate dal punto di vista dei costumi e della scenografia. In altri termini, il requisito numero uno in questi *period dramas* di recente concezione è proprio la ricostruzione minuziosa degli ambienti e degli stili di vita. Per esempio, nella serie che stiamo considerando, in diverse scene, lungo le quattro stagioni, vediamo Miriam e altre signore mentre fanno esercizio fisico ed è evidente quanto costumisti, scenografi e coreografi abbiano studiato non solo come fossero vestite le donne in quelle "proto palestre" ma anche quali movimenti del corpo fosse considerati utili e appropriati all'epoca. Come si può immaginare, per lo spettatore di oggi l'effetto è comico ma queste scene hanno anche una valenza documentaristica perché non è affatto banale il confronto fra quel modo di allenare il corpo e la concezione odierna del fitness. Louis Hjelmslev distingue fra *varianti libere* e *varianti legate*, e Paolo Fabbri, in una sua riflessione sulla serialità, suggerisce che queste categorie possano essere applicate anche all'universo narrativo. Le *varianti libere* sarebbero per definizione quegli elementi testuali che possono essere sostituiti senza che l'impianto generale ne risenta grandemente<sup>10</sup>. Ora, i dettagli figurativi costituiscono spesso delle variabili libere nel senso hjelmsleviano del termine poiché aggiungono "colore" alle scene o ai personaggi ma, in molti casi, non rivestono un significato molto importante. La mia ipotesi è che invece, ne *La fantastica signora Maisel*, la costruzione figurativa sia una vera e propria variabile vincolata, perché contribuisce in modo fondamentale al senso del testo. È come se elementi, in genere di contorno, come mobili, cappellini, vestiti, dettagli architettonici, musiche di sottofondo, comparse, in poche parole tutto il corredo concreto della storia si "attorializzasse", assumesse cioè un ruolo anche narrativo e tematico. Siamo decisamente agli antipodi di quell'«oggetto che si ostina ad esserci», senza nessuna rilevanza narrativa, che Roland Barthes (1968) vede alla base dell'*effetto di realtà* nei testi a vocazione realista. L'operazione alla base di questa serie non ha niente a che vedere con l'estetica realistica poiché, al contrario, viene instaurato un quadro coerente dove nessun dettaglio rimanda a qualcosa che appartiene a un "fuori testo". La nostalgia è quindi qui nostalgia per una visione estetica-estesica-cognitiva vicina a quella che Heinrich Wölflinn chiamava la visione *classica*, che si oppone al mondo vitale ma eteroclitico e costantemente "mosso" della visione *barocca*. L'appuntarsi dell'effetto vintage solo sul livello superficiale dello scenario è compatibile con quello che Panosetti (2013: 25) definisce la natura «qualitativamente debole ma quantitativamente estesa» di questo effetto. L'effetto di nostalgia creato dalla serie è infatti legato a un oggetto perduto che potremmo definire sensoriale, estetico. Parliamo di un *mondo possibile* (Polidoro 2017: 2) in cui si portavano certi vestiti, si guidavano certe macchine, si ascoltava una certa musica, ecc. L'operazione di *La fantastica signora Maisel* è in questo simile a quella del *Museum DDR* di Berlino, dedicato a una ricostruzione della vita quotidiana ai

tempi della Germania Est, studiato da Mario Panico. Come sottolinea lo studioso, anche in quel caso non si tratta di desiderare un ritorno a un'epoca che non era certo felice, quanto, «al massimo, di poter 'visitare', di tanto in tanto, anche con ironia e umorismo, un passato che non c'è più» (Panico 2022: 3).

Non a caso, nel 2019, dopo la terza stagione della serie di Sherman-Palladino, è stata organizzata una mostra intitolata *Making Maisel Marvelous*, al Paley Center for Media di Brooklyn, dove i visitatori potevano, esattamente come nel museo della DDR, visitare i “luoghi” della serie, toccare i vestiti di Miriam, affacciarsi alle finestre del cottage delle Catskills.

Sicuramente appassionato è il lavoro collettivo di chi crea il mondo della serie. Du-



Fig. 6, Fig. 7 – Immagini dalla mostra *Making Maisel Marvelous*

rante un incontro organizzato dal dipartimento DAR dell'università di Bologna<sup>11</sup>, la costumista Donna Zakowska, ha raccontato della cura estrema che è stata dedicata all'abbigliamento. Tra protagonisti e comparse sono stati disegnati ben 38.000 costumi e tutto è stato preceduto da una lunga ricerca su riviste dell'epoca, film, musical, foto in cui venivano osservati anche i vestiti dei passanti occasionali, archivi su Google, show televisivi. Nulla è stato lasciato al caso, tutto è stato affrontato con spirito filologico, per esempio per l'abbigliamento di Susie è stato studiato l'ambiente lesbico del *Village* di quel periodo e, per rappresentare la fabbrica di vestiti del suocero di Midge, sono state fatte ricerche sul florido distretto delle confezioni della New York di quegli anni. Secondo la pluripremiata costumista, nell'epoca in cui si colloca *La fantastica signora Maisel* in America, e in particolare a New York, la moda si trovava in un momento molto importante: la guerra era finita, si cominciavano a sentire le influenze dell'Europa, per la prima volta si produceva abbigliamento sportivo, e di anno in anno si assisteva a una “evoluzione” rapida dei modelli, come le diverse stagioni della serie testimoniano anche se non c'è lo spazio, qui, per renderne conto<sup>12</sup>. I costumisti e gli scenografi della serie hanno insomma guardato attraverso un potente “binocolo enciclopedico” costruendo uno scenario d'epoca che nessuna memoria individuale sarebbe in grado di restituire. Massimo Leone ha riflettuto sull'*appeal* commerciale che questo fenomeno rive-

ste<sup>13</sup>. Rifacendosi a numerosi studi che, a partire soprattutto dagli anni Novanta, parlano di «marketing della nostalgia», lo studioso sostiene che la passione nostalgica sia una specie di «turismo temporale» e che, comprando prodotti vintage (e le serie televisive sono a tutti gli effetti prodotti di consumo), le persone del XXI secolo non comprino, come in passato, un'idea di *ritorno* a qualcosa ma, viceversa, un'idea di futuro: il futuro in cui credevano i genitori, i nonni che usavano quei mobili, quegli oggetti inattuali che noi compriamo, e amiamo, come portatori di un futuro anteriore. Il passato diventerebbe quindi per molti una specie di porto in cui trovare pace contro un futuro sempre più incerto e imprevedibile. *La fantastica signora Maisel* non ambisce, a mio parere, a una funzione così catartica ma si configura piuttosto come un raffinato *divertissement* vintage. La tendenza a mettere tra parentesi il piano dei valori profondi creando nostalgia attorno a valori sensibili non appartiene, come si è detto, solo a questa produzione. Ma la serie di Sherman-Palladino è originale perché coniuga l'estetizzazione del suo mondo finzionale con il frullatore valoriale della comicità ebraica. La creazione di nostalgia non avviene attorno a valori affettivi<sup>14</sup>, o emancipatori, ma attorno a valori da un lato estesici e dall'altro liberatori, nel senso dell'energia liberata dal motto di spirito di cui parla Sigmund Freud. La nota definizione di Greimas (1986) vede la nostalgia come uno stato "meta" in cui il soggetto nostalgico si rende conto di essere disgiunto da uno stato in cui era felice. Nello spettatore de *La fantastica signora Maisel* invece si crea un effetto nostalgia meno disforico, più stemperato<sup>15</sup>, basato su una sospensione della credenza tutto sommato felice: quel mondo, così come lo vediamo nella serie, probabilmente non è mai esistito ma ci piace pensarlo come possibile, e immergerci in esso come in un'esperienza di realtà estesa.

Tuttavia non mancano, come già sottolineato in precedenza, aspetti di ricomposizione mitica dei contrari. Quello che viene presentato dalla serie è infatti un ambiente pieno di speranze, di possibilità per tutti: i genitori trovano lavori a loro più confacenti, non c'è delinquenza per strada e quindi Midge può tornare ubriaca e semisvestita in metro di notte senza essere molestata; tutti si comportano in modo regolamentato. Persino nello *strip show* di cui si è detto le artiste non sono affatto delle semi prostitute disperate ma donne allegre che, come Midge, mettono del talento nel proprio lavoro. Da questo punto di vista l'ipotesi di Massimo Leone sembra in parte adatta anche al nostro caso: le peripezie di Miriam Weissman in *Maisel* avvengono in un mondo di gente tutto sommato felice, in un futuro anteriore in cui ciascuno di noi farebbe volentieri un giretto. Non c'è una vera contrapposizione fra buoni e cattivi per cui, nella terminologia di Eco (1978), *La fantastica signora Maisel* assomiglia più a un romanzo consolatorio che a un romanzo problematico, nonostante il differimento continuo del *happy ending*. Ma per questo aspettiamo la quinta e ultima stagione, sia per vedere come va a finire la storia di Midge, sia per provare, questa volta sì, a sipario chiuso, una vera nostalgia.

---

<sup>1</sup> Come dice Katharina Niemeyer: «Media present several different notions and functions of nostalgia. Media can trigger nostalgic emotions, media are formative in the aesthetics of the nostalgic world they portray (through visual appearance, sound and narrative) and, at the same time, nostalgic media serve as a cure for the viewers' suffering and longing for a past era, the concept of which the media themselves may well have created» (Niemeyer 2014: 129-130).

<sup>2</sup> Interessante in questo senso un'intervista rilasciata da Haynes al Guardian (traduzione mia): «Beh, io faccio un lookbook. Come tutti i registi. Ma la cosa interessante di questo è che assomiglia davvero al film, o almeno, il film gli assomiglia [...]. Le ambientazioni, l'atmosfera, la temperatura... Qui ci sono riferimenti ad altri film, ma quello che mi sono trovato a guardare di più è stata la fotografia dell'epoca» (cfr. Cooke 2015: online).

<sup>3</sup> Ovviamente un discorso a parte andrebbe fatto sulla produzione neorealista che, come indica il prefisso "neo", cercava di rinnegare l'estetica "dei telefoni bianchi" per riportare sullo schermo la realtà dell'Italia post-bellica.

<sup>4</sup> Alle Catskills Midge si trova in una "dimensione terza", sospesa fra presente e passato, e quindi diventa una perfetta rappresentante di quel «vintage mood in grado di dare un grado maggiore di libertà rappresentativa e espressiva al soggetto che vi si installa» (Panosetti 2013: 30).

<sup>5</sup> «L'essenza dei cosiddetti "nostalgia drama" è spesso proprio quella di associare un'epoca passata, caratterizzata da un determinato tipo di organizzazione politica e sociale, a un valore positivo che oggi viene considerato mancante» (Polidoro 2017: 7).

<sup>6</sup> «La sceneggiatura può essere vista come una sorta di spartito la cui realizzazione audiovisiva è frutto di un'enorme lavoro di trasformazione e adattamento [...], di un'interazione e di un dialogo costante tra materiale scritto e operazioni di interpretazione e trasformazione in materiale audiovisivo». (Dusi Grignaffini 2020: 27).

<sup>7</sup> Veronica Innocenti, durante un incontro organizzato all'Università di Bologna con la costumista della serie nel dicembre 2022 (di cui si dirà nel prossimo paragrafo), ha suggerito che ai tre nomi della protagonista possano corrispondere tre identità della stessa: "Miriam" è la brava moglie, madre, figlia; "Midge" la donna forte e combattiva che si lancia nel mondo dello spettacolo; "Mrs. Maisel" la versione fenzionale che crea di sé stessa, ovvero la versione autoironica di Miriam.

<sup>8</sup> Da notare che Miriam quando si esibisce piace a tutti, sia che i suoi monologhi avvengano in piccoli locali sgangherati, o davanti a un pubblico di soldati, o di fronte a grandi platee afroamericane, o occasionalmente in spettacoli televisivi. La serie suggerisce quindi che la sua comicità sia irresistibile e trasversale.

<sup>9</sup> Nella serie compaiono altre due donne che fanno questo lavoro e con grande successo: Sophie Lennon, una upper class bianca che sulla scena si finge una popolana; e un'anziana afroamericana, Moms Mabley, che raccoglie i favori della sua comunità d'appartenenza. I due personaggi rappresentano, all'interno della serie, due "vecchi modi" di fare la stand-up comedian, quello macchiettistico bianco o quello afro-americano, limitato alla comunità d'appartenenza.

<sup>10</sup> «Si può dire che la Sfinge ha un certo tipo di piumaggio e questo non cambierebbe niente nella storia» (Fabbri 2020: 31).

<sup>11</sup> Il 13-14 dicembre 2022, Donna Zakowska e la fantastica signora Maisel, cura di Sara Pesce, Roy Menarini e Antonella Mascio.

<sup>12</sup> Il modo di vestire della protagonista cambia, di stagione in stagione, seguendo le rapide trasformazioni della moda di quegli anni. Per chi fosse interessato a maggiori dettagli, si rinvia al libro pubblicato dalla costumista (cfr. Zakowska 2021).

<sup>13</sup> «What readers pay for when they pay for stories if not access into a possible world that multiplies the extension of biological time? And the more a text is able to create this illusion of temporal expansion, the more human beings will be ready to pay for it» (Leone 2015: 9).

<sup>14</sup> Come nella celebre scena del Carousel Kodak in cui il protagonista di Mad Men riprende il significato etimologico della parola "nostalgia" come sentimento affettivo del ritorno in un luogo dove ci siamo sentiti amati. Per un'analisi di questa scena si veda Panosetti e Pozzato (2013b).

<sup>15</sup> Analogamente al vintage mood contraddistinto da uno «stemperamento della carica patemica intrinseca nel sentimento nostalgico. Il vintage mood non ha la fissazione dell'amateur, si lascia coinvolgere da desideri più volatili e contingenti» (Panosetti 2013: 25).

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

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

---

## 1. Una dialettica nostalgia

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

---

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

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

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

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

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

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

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

### 3. Intertestualità e ipertestualità: alcuni concetti

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

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

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

### 4. Citazioni e allusioni

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 6. Riferimenti ipertestuali con trasformazioni narrative

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

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

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

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

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

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

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

### 7. La metatestualità della scena con Iceman

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

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

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

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

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

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

## 8. Conclusioni

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

1. Introduzione

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

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

---

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

## 2. *Premediazione e previsione: controllo e fatalità del futuro*

Grusin (2017), il teorico della premediazione, definisce questa come la tendenza dei racconti medialità ad anticipare l'avvenire attraverso lo sviluppo narrativo dei suoi possibili scenari. La premediazione si pone allora come un processo di rassicurazione e prevenzione, dal momento che presuppone una completa mediabilità del futuro nel presente. Lo stesso Grusin (Ivi: 118) descrive il funzionamento della premediazione come analogo alla logica che sta dietro la progettazione di un videogame: «ciò che conta non è tanto indovinare il futuro quanto cercare di inventare e progettare il più alto numero di futuri possibili [...] vi è dunque un alto numero di mosse possibili, molte delle quali vengono incoraggiate da protocolli e da sistemi di ricompensa integrati al gioco<sup>1</sup>». Così, da un lato, la premediazione cerca di riportare il futuro alla nostra esperienza presente, attuandone e risolvendone tutto lo spettro di possibilità e virtualità nel «tempo reale di un'interattività mediatica che privilegia "l'adesso"» (Ivi: 102); dall'altro, questa operazione ribadisce la distanza del futuro, marcando la propria funzione (pre)mediatrice e riflettendo sulla propria operatività. Attraverso questa particolare progettazione del futuro nel presente, il compito della premediazione è quello di mantenere l'equilibrio precario tra attrazione e repulsione, coinvolgimento e messa a distanza dell'audience rispetto al futuro. Difatti, come sottolinea nuovamente Grusin (Ivi: 118), «è proprio grazie alla proliferazione di scenari futuri che la premediazione riesce a generare e allo stesso tempo contenere l'ansia, con l'obiettivo di prevenire la possibilità di un futuro traumatico».

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

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

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

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

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

Mettendo tra parentesi le implicazioni di carattere mediologico e ontologico sul rapporto tra mediazione e realtà<sup>2</sup>, ciò che risulta pertinente delle riflessioni di Baudrillard da un punto di vista più strettamente semiotico è il rapporto che viene a crearsi tra piano dell'enunciazione e piano dell'enunciato o, più precisamente, del modo in cui il piano della realtà viene rappresentato o si presenta nei testi mediali in forma simulacrale, in quanto enunciazione enunciata. La premediazione – in quanto specifico regime di enunciazione della realtà futura – può essere allora interpretata come «un processo al termine del quale la realtà esaurisce tutte le sue possibilità» (Ivi: 13): un'*attualizzazione* della *virtualità* del futuro che non comporta mai una sua effettiva *realizzazione* al di là del programma narrativo e mediale in cui questo è configurato. Di fronte al dispiegamento e alla manipolazione del reale attraverso una serie di protocolli narrativi e operativi, all'opacizzazione, mascherata per trasparenza, della sua immagine digitale e tattile, ogni segreto profondo sembra essere rivelato e risolto con certezza matematica. Il disincanto della premediazione pone fine alla magia e alla fatalità della *pre-visione*, dell'immagine di un futuro dai contorni incerti ma atteso come un ineluttabile destino e, oggi, ricordato con grande nostalgia.

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

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

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

A questo proposito, è utile riprendere il contributo di Grusin, che pone un netto discrimine tra premediazione televisiva (di cui si è parlato nella prima parte) e forme, non del tutto convenzionali, di premediazione cinematografica<sup>3</sup>. Secondo l'autore, la differenza è legata alle «diverse logiche visive dei due media» (Grusin 2017: 109); più esplicitamente, si tratta della differenza tra le estetiche dell'immediatezza e dell'ipermediazione, che caratterizzano rispettivamente cinema e televisione. In un numero crescente di pellicole cinematografiche, la premediazione dell'evento futuro, in tutto il suo impatto catastrofico, risponde a quel desiderio per certi versi nostalgico del ritorno dell'evento, di vederlo dirompere, in una sorta di reversibilità *immediata*, dalla sua saturazione mediale.

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

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

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

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

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

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

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

In maniera complementare, nel secondo caso, la proiezione della fine del mondo, le immagini del nostro mondo giunto al proprio *termine*, esorcizzano, danno senso e finalità altra all'apocalisse che caratterizza già la nostra realtà presente. In questo caso, è la realtà che simula nostalgicamente un immaginario come sua controparte strutturale, come suo termine relativo. Il futuro costituisce per il presente uno spazio mitico da cannibalizzare, su cui potere esercitare la propria funzione riproduttiva: l'estendersi attraverso e oltre il proprio termine. Dall'esplosione/espansione del secondo stadio, passando per l'implosione del terzo, si ritorna in parte ad una logica dell'espansione (un possibile quarto stadio *frattale*<sup>2</sup>), che ha però ormai perso la propria spinta positivista e dialettica, e si esplica sotto forma di metastasi, viralità e clonazione del presente, nella logica della *s-terminazione*.

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

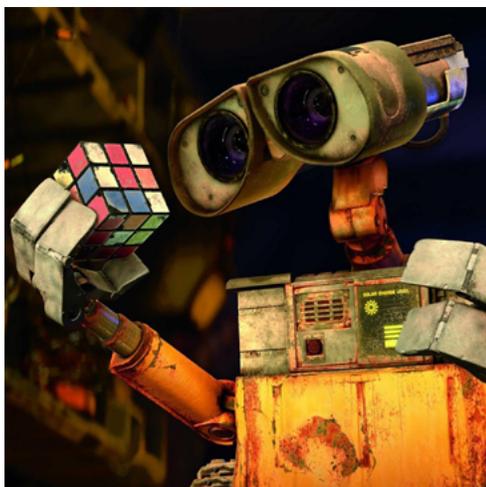


Fig. 2 – Close-up intimo sull'oggetto di consumo, *Wall-E*

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

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

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

Passato presente e futuro sono dunque rappresentati nel loro sovrapporsi e combinarsi in varie forme di convergenza e compresenza, divenendo parti di un'unica dimensione complessa, atemporale, mitica. A contribuire a questo effetto è l'estensivo uso di operazioni di contaminazione e riconfigurazione di aspetti semiotici appartenenti ad epoche e mondi apparentemente diversi, quali *mash-up* o *mix intertestuali* (Ivi: 19). In particolare, l'intertestualità – ampiamente usata da Pixar e divenuta nel tempo un vero e proprio marchio distintivo – è una strategia chiave per la costruzione di un ancoraggio al quale potersi aggrappare di fronte lo scenario distopico che lo stesso film costruisce<sup>7</sup>. Il legame intertestuale che intercorre tra i vari oggetti conferisce loro un certo valore relazionale e fascino feticistico: è proprio nel riconoscimento di questi oggetti come elementi relativi a una stessa cultura – la nostra – che lo spettatore si riconosce a sua volta come parte di quella cultura nella quale poter trovare identità personale e senso di appartenenza sociale.

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

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

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

La storia della trasformazione di Wall-E non è la stessa raccontata dal museo tramite il proprio enunciato (gli oggetti), ma quella della sua enunciazione, ovvero della sua visita da parte di un visitatore, che si presenta come sostanza espressiva costitutiva del significato del museo nel suo complesso (Violi 2014: 123). Questa storia dell'enunciazione si rivolge inoltre a chi guarda e significa il museo attraverso la visione della sua visita: lo spettatore del film, il quale interpreta il senso dello spazio museale in riferimento alle pratiche e alle trasformazioni intraprese da Wall-E all'interno dello stesso spazio<sup>8</sup>.

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

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

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

### 5. *Love Death + Robots: la magia del principio*<sup>9</sup>

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

Il primo episodio della serie, «Tre robot», è ambientato in uno scenario post-apocalittico in cui nessuna forma di vita organica sembra essere sopravvissuta<sup>10</sup>: solo macchine artificiali e apparecchi tecnologici popolano questo mondo disabitato dall'uomo. I tre robot protagonisti della vicenda (Fig. 3) scavano nei loro database, infondo alla loro memoria digitale, nella quale sono iscritte le tracce del passato e attraverso cui è possibile ricostruire il tempo che fu. A differenza dell'operazione museale di *Wall-E*, ci troviamo qui di fronte a una sorta di operazione archeologica (cfr. Foucault 1976; Ernst 2013), in cui però, come nel caso di *Wall-E*, il passato riscoperto dai tre robot può emergere solo nella sua versione rimediata tecnologicamente e culturalmente: un passato-presente che, al cospetto del presente-futuro post-apocalisse, inevitabilmente acquisisce un valore nostalgico, strettamente umano.

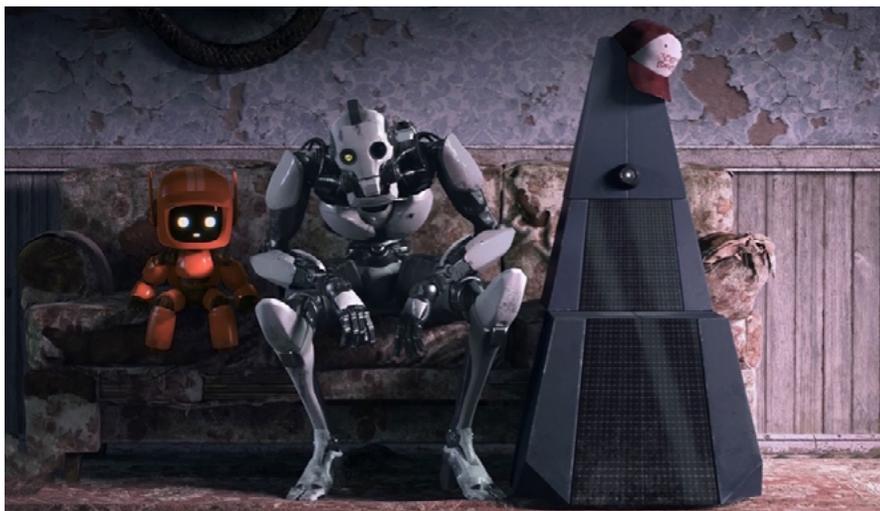


Fig. 3 – *Tre robot*, *Love, Death + Robots*

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

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

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



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



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

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

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

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

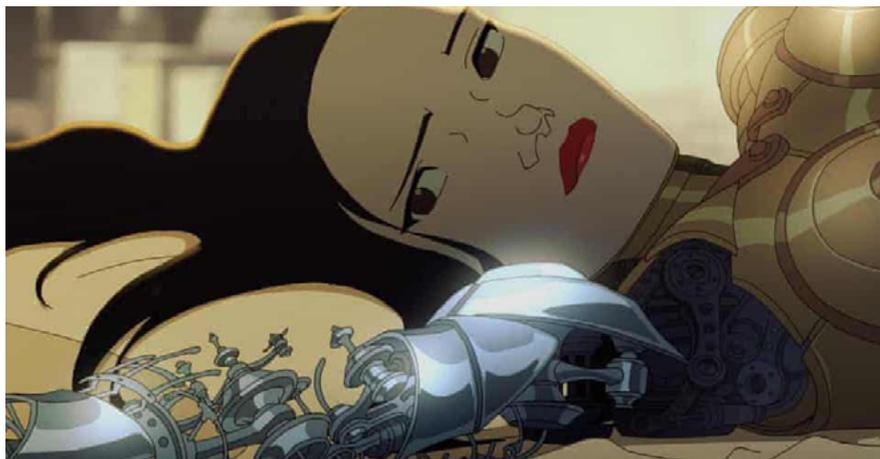


Fig. 6 – protesi tecno-magica, *Love, Death + Robots*

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

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

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



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



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

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

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

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

## 6. Conclusioni

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

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

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

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

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

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

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

<sup>6</sup> Waste Allocation Load Lifter - Earth-Class

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

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

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

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

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

La nostalgie au futur:  
Autour de *La vie des objets* de Mohamed El Khatib<sup>1</sup>  
Valeria De Luca

---

1. Introduction

Dans quelle mesure pourrait-on parler d'une *nostalgie au futur* ? En quoi consisterait-elle ? Dans cette contribution, nous souhaitons explorer certaines pistes que cette formule oxymorique ouvre à la réflexion sémioesthétique. La nostalgie au futur nous semble être précisément ce qu'*affiche* – au sens littéral du terme – l'objet d'analyse qui exemplifie notre démarche, à savoir l'exposition *La vie des objets*, conçue par le metteur en scène Mohamed El Khatib en collaboration avec la photographe Yohanne Lamoulère, et qui a eu lieu en 2021 au Maif Social Club de Paris.

Ce que l'on appelle ici réflexion *sémioesthétique* fait référence à un vaste chantier de recherche (cf. De Luca 2023, à paraître) tributaire d'une tradition d'études transversale aux différents courants sémiotiques, et qui prolonge certains de nos travaux précédents (cf. De Luca 2019a). L'adoption d'une perspective sémioesthétique vise à questionner les frontières supposées entre l'esthétique et l'artistique en se focalisant notamment sur des processus, des pratiques et des « objets » qui mettent en évidence la dimension sociale<sup>2</sup> et partagée de la sémiose et du faire esthétiques. Cette approche se situe par-delà les problématiques du goût ou du beau, et cherche à décrire des phénomènes qui ne peuvent pas être compris par des catégories tenues pour acquises telles celle d'œuvre, ou par une organisation répondant à un schéma narratif classique. Cela implique notamment de se focaliser par exemple sur ce que nous avons appelé ailleurs le *dispositif esthétique*, ici celui de l'exposition.

Dans ce cadre, il s'agit de détacher la nostalgie de la suite séquentielle, discontinue mais linéaire *passé-présent-futur*, pour la comprendre sous un prisme continuïste. Premièrement, cela permet de tenir ensemble l'instant et la durée qui caractérisent la nostalgie en tant qu'acte et mode particulier de la remémoration, et de relever ainsi la part d'indétermination que cet « état » d'âme recèle. Deuxièmement, cela s'avère cohérent par rapport à une tension interne qui soutiendrait l'émergence de la sémiose esthétique entre « relief » et indétermination.

Dès lors que l'on change de signe<sup>3</sup> au rapport entre sujets, objets, mémoire, temporalité, on découvre que la hantise du soi-disant passé est une force sémiotique qui instille le futur dans le présent, ainsi qu'une mémoire, voire même une hantise autre (à venir), et un avenir foncièrement à déterminer. Comme on le verra, le sta-

tut des « objets » de l'exposition et les gestes prévus dans la pratique de la visite modifient la nature du visible affiché et fabriquent des souvenirs et des mémoires imprévisibles et inachevées.

## 2. *Les temps de la nostalgie*

Dans sa célèbre étude, Algirdas Greimas insiste sur le caractère vague des objets de valeur dont le sujet nostalgique serait irrémédiablement disjoint. Aussi, au sujet du chagrin engendré par quelque chose de révolu ou, inversement et surtout, d'inaccompli, il affirme que:

Deux conditions complémentaires sont nécessaires pour que ce simulacre narratif qui préside à l'instauration de la nostalgie atteigne une généralité suffisante : *la suspension du lien temporel qui l'attache au passé* et l'évidement de l'objet de valeur qui, tout en restant un objet syntaxique visé par le sujet, devient susceptible de recevoir des investissements axiologiques quelconques. (Greimas 1988 : 347, nous soulignons).

Que veut dire suspendre le lien temporel qui attache le sujet au passé? Sans forcément remettre en cause la tripartition passé-présent-futur, Greimas est obligé d'admettre que l'état nostalgique demeure et s'étale dans une durée et dans un temps qui regardent ailleurs que derrière soi. Mais la nostalgie n'était-elle pas la passion du passé au plus haut point? La généralité que la nostalgie doit atteindre se situe-t-elle en amont ou en aval de ce processus de suspension?

Les définitions des dictionnaires se fondent sur le présupposé suivant lequel la nostalgie n'est *qu'* un état d'âme qui affecte un souvenir – vécu ou imaginé – assez général. Or, le philosophe Felice Cimatti (2020) rappelle que le souvenir, même modalisé, est avant tout un *acte*. Penser en termes d'acte implique *ipso facto* d'examiner le temps du souvenir en tant que tel, ainsi que la relation entre l'évènement (ou l'objet) mnésique censé être «premier» ou «antérieur», et l'opération *sémio-tique* de fabrication, d'interprétation et de *reprise* de la *trace*. A la croisée des sciences cognitives, de la philosophie du langage et de la psychanalyse, et loin de toute acception intentionnaliste forte que le terme acte pourrait sous-entendre, Cimatti explicite l'instance double et apparemment paradoxale qui caractérise la formation du souvenir et de sa temporalité. D'une part, l'apparition d'un «souvenir» à la conscience ne peut qu'être *instantanée*<sup>4</sup>, accentuant des *maintenant* qui ne se répètent jamais à l'identique. D'autre part, l'apparition et le ressassement du souvenir étalent et rassemblent dans la durée (consciente) des instants (et des traces) plutôt épars au niveau inconscient. Cela implique: i) l'installation d'une temporalité autre qui «espace» et relance le présent tout en se détachant du passé, ii) la modification de ce qui est considéré comme étant passé. Instant et durée, inconscient et conscience, trace (mnésique) et (fabrication du) souvenir: en considérant la nostalgie comme un cas fortement modalisé de la remémoration et donc en tant qu'*acte*, il ne faut pas pour autant concevoir les passages entre chaque terme de ces binômes de manière procédurale ou automatique. L'intervention du langage chez l'animal humain préside précisément à la (trans)formation de la trace en souvenir, c'est-à-dire à la constitution même du passé en tant que tel et à la linéarisation fictionnelle (et culturelle) des *chronies*.

Ajoutons deux précisions à cet égard. La première concerne le rôle du langage

dans la constitution du souvenir (conscientisé) et des temporalités rattachées en tant qu'acte, tandis que la deuxième détaille le sens de la formation de la trace. Par rapport au premier point, si la fabrication du souvenir est un *acte linguistique* – et, partant, sémiotique –, il faut l'entendre saussuriennement comme un enchevêtrement de l'individuel et du collectif, du singulier et du routinier, de l'actif et du passif. Autant fabricants que fabriqués, les actes langagiers de remémoration ne cessent de produire leurs effets, et donc de façonner le(s) temps, tant au niveau inconscient qu'à celui conscient. C'est pourquoi l'acte, si intentionnel soit-il, peut être reconduit également à l'*habitus (habit)* peircien. Il ponctue le flux des pensées-signes en l'extériorisant en des interprétants pouvant à leur tour circuler de manière autonome et s'agencer de manière plus ou moins déterminée dans d'autres circuits sémiotiques.

Par rapport au deuxième point, Herman Parret (2018) rappelle que même dans la transformation de la trace vécue en trace culturelle, la *figure-trace*<sup>3</sup> comporte non seulement la part d'absence présentifiée de ce dont elle serait trace, mais aussi l'altération et l'espacement inévitables lorsqu'elle acquiert son « existence » sémiotique. C'est là la profondeur iconique de la trace qui devient *figure* et qui traverse *ipso facto* différentes strates de la subjectivité:

La figure est un *signum translatum*. Plus donc de rapport univoque du signifiant au signifié, mais une *différance* de sens, à savoir: un sens hétérogène toujours différé une présentification avec intervalle [...] Figurer veut dire appréhender la profondeur des temps en pratiquant la diffraction du sens, sa mise en perpétuels déplacements (Parret 2018: 50).

De ce point de vue, rien en principe n'arrête la poussée en avant que ces déplacements déclenchent, tout comme la superposition de plusieurs couches temporelles qui modalisent différemment les actes à venir et les artefacts sémiotiques. De la trace au souvenir, du souvenir à la trace culturelle et, semblablement, du passé ressassé à son altération continue, présente (et à venir): le philosophe Remo Bodei résume très clairement ces chiasmes lorsqu'il conçoit le temps psychique comme «coexistence de la coexistence et de la succession» (Bodei 2015: 16). Qu'il s'agisse de traumatismes ou de souvenirs heureux, il remarque que

Nous sommes hantés, obsédés [...] pas ce passé qui se refuse à passer [...] Croire que se souvenir signifie reproduire l'événement, le choc de la première impression, veut dire tantôt oublier que le souvenir «original» est déjà une interprétation, tantôt ignorer que ce que l'on interprète toujours davantage, ce sont les souvenirs dont nous ne sommes pas venus à bout (Bodei 2015: 16).

Comme on peut le constater, la part active de la nostalgie non seulement est consubstantielle à sa propre existence, mais reflète l'articulation de la relation entre temps et sémiose, au moins dans sa version pragmatiste. Bien que l'on ne puisse restituer ici l'intégralité de la réflexion peircienne sur le temps, les remarques qui suivent nous permettent de dégager des éléments utiles pour l'examen du lien entre l'évidement de l'objet (de valeur) mentionné par Greimas, l'indétermination dans l'émergence de l'esthétique chez Peirce et les formes du *futur* esquissées par la nostalgie qui seront abordés plus loin. A ce sujet, Sebastiano Vecchio (2014) cherche à comprendre pourquoi le questionnement sur la nature du temps permet au sémioticien américain de préciser la nature du pragmati-

cisme. La conception peircienne du temps est fondée par la continuité – le caractère *going* du temps, *andante* comme en musique – et par la médiation. A ceci s’ajoute, souligne Vecchio, l’idée d’infinitésimal qui semble distinguer et à la fois concilier «instant (un point dans le temps) et moment (une durée infinitésimale)» (Vecchio 2014:339, nous traduisons) et, de ce fait, justifier la nature biface du présent, en même temps passé et à-venir. De plus, selon le sémiologue, la continuité du temps (et de la médiation) justifie chez Peirce l’attribution des propriétés de *possibilité* et de *généralité*<sup>6</sup>, en ceci que «ce n’est pas le temps qui engendre la continuité; ce sont les conditions de possibilité qu’il incorpore qui rendent le temps continu» (Vecchio 2014:341-342, nous traduisons). Le temps étant possible et général, la conscience du présent s’avère modalisée en tant que probabilité ou possibilité de ce qui *serait* ou, autrement dit, en tant que pseudo-futur, au conditionnel: «la possibilité inscrite dans le *would-be* vaut aussi bien comme vraisemblance de la conduite qu’en tant que probabilité statistique, et par conséquent, elle est à la base de toute habitude» (Vecchio 2014:345, nous traduisons). Ainsi, le temps s’avère littéralement *ce qui est en passe de passer* ou, autrement dit, de réaliser un potentiel en voie de détermination. Cela ne nie aucunement la relation d’antériorité ou de postériorité qui ordonnance la perception et l’énonciation linguistique du temps, mais permet à Peirce, comme Vecchio le remarque, de sortir de l’aporie augustiniennne combinant présentisme et instantanéité: «si l’on veut à tout prix employer une étiquette, il [Peirce] serait plutôt un présentiste d’un genre particulier» (Vecchio 2014:344, nous traduisons). Dans ce cadre, la référence au *présent épais* constitue le «moment» d’émergence et de stabilisation de toute *forme* sémiotique dans l’expérience d’un sujet: il est pluriel vis-à-vis des horizons de sens qu’il esquisse et «ponctuel» par rapport aux valorisations qu’il rend pertinentes.

### 3. La vie des objets ou de la stratification du temps et de la mémoire

L’exposition *La vie des objets*, conçue par l’auteur et réalisateur Mohamed El Khatib et la photographe Yohanne Lamoulère en partenariat avec le MAIF Social Club, la Fondation Abbé Pierre, le collectif Zirlib et le Festival «C’est pas du luxe»<sup>7</sup> est avant tout le résultat d’une enquête-crédation menée à l’automne 2020 dans des pensions de famille, des accueils de jours ou des centres d’hébergements d’urgence, où les deux artistes sont allés à la rencontre de personnes issues de plusieurs horizons géographiques, biographiques, sociaux mais partageant toutes une condition de précarité matérielle et de fragilité existentielle. Ce terrain a donné lieu à une série de photographies accompagnées de témoignages et récits recueillis sous le format d’affiches (60x90 cm environ) qui ont été montrées en avant-première aux protagonistes du projet. Les affiches ont été ensuite exposées dans les locaux du MAIF Social Club de Paris du 03 au 18 septembre 2021.

Notre analyse se fonde sur les hypothèses suivantes.

Premièrement, les affiches en tant que telles *et* les modalités d’expérience et pratiques qui leur sont conférées par leur mise en scène dans l’espace du club exemplifient la constitution d’une nostalgie au futur qui s’avère une sorte d’*anti-archive* (cf. Derrida 2014) et de *promesse de mémoire* (cf. Fraenkel 2015).

Deuxièmement, cet objectif est accompli par l’installation d’une stratification temporelle correspondant à l’esquisse d’une boucle entre les niveaux ou régimes sémiotiques des *pratiques* et des *stratégies* (cf. Fontanille 2008).

Troisièmement, nous posons que ces passages sont assurés par ce que nous avons nommé *dispositif esthétique* en tant qu'interface «environnementale» (au sens de l'«entour» énonciatif) se situant *entre* et *dans* la rencontre entre un sujet (spectateur, visiteur, voire acteur) et ce qui fait l'objet d'une expérience esthétique («œuvre», installation, performance, visite, espace, etc.). Qui plus est, comme on le verra dans les conclusions, ce dispositif permet de dégager un *futur (du) passé*, proche de l'*Eingedenken* d'Ernst Bloch tel qu'il est repris par Walter Benjamin sous les termes *souvenance* ou *immémoration*.

Comment s'articule la stratification des régimes sémiotiques et des temps? Deux séries spéculaires semblent s'installer: i) *texte-objet/affiche-objet/objet-(affiche?)*, c'est-à-dire celle qui concerne l'«objet» esthétique<sup>8</sup>, son statut et son inscription expérimentielle et pratique, ii) *passé-présentifié/présent-futur/futur-promesse-(futur du passé)*, correspondant à la convergence entre des temporalités différentes, aussi bien internes qu'externes à la pratique de l'exposition.

A un premier niveau, on trouve ce dont l'affiche fait office de support (matériel et formel, cf. Fontanille 2005), à savoir des *textes*<sup>9</sup> et des *objets* photographiés. Il s'agit de choses les plus disparates: bibelots, appareils technologiques, outils, ustensiles, cadeaux, bijoux, images, restes naturels, éléments intangibles, livres, vêtements; tous ces objets sont imprimés sur un côté de l'affiche 10. A l'instar d'un portrait, ils occupent plus ou moins tous le centre de l'affiche, se détachent d'un fond neutre et sont portés chacun par la main de son propriétaire. Sur l'autre côté, figurent les témoignages de chaque protagoniste, qui n'est donc identifié que par la main tenant l'objet, par l'objet en question et par ses initiales à la fin de chaque texte. Tous les textes sont rédigés avec la même police; ils ne diffèrent que par leur taille, dépendant vraisemblablement de la longueur de chacun. On constate immédiatement une prise en charge conjointe de la voix énonçante par, côté texte, les marques identifiant la première personne, ainsi que, côté image, par la «preuve» assertive sur laquelle se fonde le témoignage, à savoir l'objet toujours existant. Le texte installe un cadre interprétatif et figuratif totalement débrayé que l'image re-embraye partiellement en actualisant le vécu et les souvenirs heureux ou malheureux. Cependant, un saut d'échelle s'avère nécessaire afin de creuser l'imbrication des modes d'installation des subjectivités et des stratifications expérimentielles et temporelles. Comme on l'a anticipé plus haut, l'affiche constitue elle-même un *objet* (cf. Fontanille 2008) complexe qui peut être abordé en tant que *corps* (cf. Fontanille 2004) et qui, de ce fait, s'inscrit dans une scène pratique, tout comme il peut avoir une visée stratégique:

En tant qu'objet, il est un corps matériel, doté d'une structure fonctionnelle et d'une forme-enveloppe, de qualités plastiques et architecturales, de proportions et de volumes, et, globalement d'une morphologie plus ou moins spécifique qui détermine ses propriétés énonciatives [...] L'objet matériel, en effet, est à la fois la substance à partir de laquelle sont extraits les éléments de la forme du. Support, pour intégrer la dimension prédicative de la scène, et aussi un ensemble figuratif qui participe à la dimension stratégique (Fontanille 2008: 206).

Dans cette perspective, les affiches confèrent une épaisseur corporelle supplémentaire au corps-témoin-souvenir et, ce faisant, présentent l'étalement temporel des objets représentés. Plus précisément, si l'on considère la topique des figures de l'actant-corps, c'est-à-dire la combinatoire des interactions entre forme

et matière, on peut remarquer que: i) au niveau icono-textuel, on repère une articulation entre le *corps-point* (déictiques linguistiques et figuratifs) et une sorte de degré intermédiaire entre le *corps-enveloppe* et le *corps-creux*. A cet égard, les objets photographiés montrent partiellement la *forme* du vécu, tandis que l'agencement texte-image tendrait à «figurer» l'*agitation* interne et invisible que procure la mémoire. Dans tous les cas, c'est le *corps-chair* qui semble déficitaire; c'est dans ce sens que celui-ci acquiert une nouvelle matière, celle de l'affiche-objet. Par un procédé d'analogisation, l'affiche-objet condense l'entrelacs du corps mémorant et de l'objet-trace, une trace seconde qui prolonge le souvenir dans le présent.

En tant qu'objet *tiers* et trace seconde, l'affiche-objet non seulement présentifie le (vécu) passé mais s'installe en tant que *trace à venir* dans le présent (épais) de l'exposition-visite, ce qui nous fait accéder au niveau des *pratiques*. Ici, au moins deux statuts de l'objet et deux temporalités s'entrechoquent, d'un côté l'affiche-objet en tant que trace du vécu et en tant qu'*objet-trace esthétique* de l'exposition, et, de l'autre, le *passé* à «archiver» de l'exposition et le *futur* du passé autre qui est exposé. Normalement, on serait tenté de faire appel précisément à la notion d'archive<sup>10</sup>, en ceci qu'elle «suppose non seulement une trace, mais que la trace soit appropriée, contrôlée, organisée, politiquement sous contrôle» (Derrida 2014: 59). En reformulant les propositions de Jacques Derrida autour de l'archive, on peut affirmer qu'elle est politique car elle opère des *tris* dans la pertinenciation des traces à collecter et à organiser: «il n'y a pas d'archives sans destruction, on choisit, on ne peut pas tout garder» (Derrida 2014: 60). En d'autres termes, on évalue le *potentiel mémoriel* que l'on peut dégager de la trace, sa capacité à fabriquer des souvenirs, outre que celle de ressasser le passé. Dans ce sens, souligne le philosophe, l'archive «ne traite pas du passé, elle traite de l'avenir. Je sélectionne violemment ce dont je considère qu'il faut que ce soit répété, que ce soit gardé [...] L'archiviste n'est pas quelqu'un qui garde, c'est quelqu'un qui détruit [...] C'est quelqu'un qui prétend savoir ce qu'il faut détruire» (Derrida 2014: 62-63). Or, l'archive ainsi conçue, on pourrait soutenir que le choix politique est précisément celui de «garder» ce qui serait très probablement détruit ailleurs, à savoir des histoires marginales, prosaïques, négligeables d'autant qu'il ne s'agit pas de récits de «réussite» sociale. Ce serait une première acception de ce que nous avons appelé plus haut *anti*-archive. Néanmoins, à bien regarder, cela impliquerait de réduire le dispositif sous-jacent à l'exposition à une opération institutionnalisée et normée comme tant d'autres, qui rentrerait dans la politique de l'archive critiquée par Derrida. En effet, le livret de l'exposition est consultable en ligne, et par conséquent, il est relativement stable du point de vue documentaire ; cela épouserait la visée d'archive en la réduisant à la seule fabrication du passé de l'exposition. Dans ce cadre, comment pourrait-on considérer les affiches comme des objets *esthétiques* (voire artistiques) à part entière? Et pourquoi sommes-nous en face d'affiches imprimées et non pas de tirages photographiques?

Un passage ultérieur de niveau de pertinence sémiotique promu par le dispositif esthétique de l'exposition nous conduit au bout des deux séries – d'objet et temporelle – évoquées plus haut, et rapproche partiellement les affiches d'un type particulier de *multiple*<sup>11</sup>. Dans l'espace du MAIF Social Club, deux piles d'affiches identiques à celles exposées s'entassent dans deux endroits de la salle. Pendant la visite, le spectateur découvre qu'il peut emporter avec lui une ou plusieurs des affiches empilées. Il en faut deux par témoignage afin de visionner le recto et

le verso en même temps. Cette possibilité, inscrite dans la scène de la pratique de l'exposition/visite en annonce une autre qui vient s'accommoder à la première, c'est-à-dire une palette d'usages potentiels (privés ou publics) des affiches-objets qui peuvent garder ce statut, ou bien en acquérir d'autres: affichage dans des habitations privées, encadrement, recyclage à des fins de loisirs (par ex. papier d'emballage) ou artistiques (par ex. collage), traitement comme «souvenir» (affectif ou touristique), emplois pédagogiques ou scientifiques, etc. Cette palette relève du niveau des *stratégies* et laisse une certaine marge d'indétermination quant aux qualités attribuées aux affiches. Cependant, même si indéfiniment reproductibles, elles semblent cristalliser à la fois la généralité et la singularité évoquées plus haut: il n'y en aura pas d'autres hormis le cadre de la visite, de l'expérience et de la durée de celle-ci.

De la même manière, la vue sur le niveau stratégique – associée à cette nature paradoxale des affiches – implique à la fois l'installation d'un *would be* (un futur présent) pendant le temps de la visite, et la préfiguration de différents *futurs* (du passé) correspondant à d'éventuelles pratiques de re-usage – par remémoration ouverte ou réinterprétation diffuse – qui, par le même coup, assurent le *devenir* des témoignages premiers.

C'est ainsi que ce feuilletage d'opérations sémiotiques portant sur les objets et sur la durée de l'expérience des sujets, désamorce la violence politique de l'archive même lorsqu'elle se veut archive des oubliés: les affiches-objets sont à nouveau et encore une fois des traces, mais soumises à des choix d'archivage et de mémoire disséminés, fluctuants, indéterminés, dépendant des aléas de chaque vécu individuel de l'exposition-visite. Ni complètement effacées, ni totalement archivées, ces traces ne cessent de vivre – de passer – au gré des instants et des durées.

#### 4. Retour sur l'objet évidé

Au demeurant, c'est également de cette façon qu'une véritable nostalgie au futur peut se dégager. Comme on a cherché à l'explicitier tout au long de ces pages, la nostalgie au futur se rattache aussi bien à la complexification de l'articulation entre passé, présent et futur et entre instant et durée, qu'aux transformations et aux transferts des qualités attribuées à l'objet de valeur, ici esthétisé et/ou artistisé. A partir de la série décrite plus haut, on peut revenir sur l'évidement de l'objet (de valeur) greimassien et sur l'indétermination qui est au cœur de l'esthétique peircienne. Chez Greimas, les objets de la nostalgie, en tant qu'«éloignés dans le temps et l'espace, sont à la fois complexes et vagues» (1988: 346), ou bien se virtualisent progressivement afin d'enclencher de nouveaux investissements axiologiques ouvrant à des programmes narratifs à réaliser. Cela ne leur empêche pas de prolonger dans le présent une sorte d'*ambiance* esthétique pour que le désir de mémoire puisse exercer son effet sur le paysage perceptif et praxique du sujet; inversement, il y aurait brisure de la «ligne» et de l'épaisseur temporelles du vécu du sujet qui, dès lors, *passerait* tout simplement à *autre chose*. Comment expliquer cette tension entre la persistance d'une configuration saillante minimale qui maintient un écart de sens, et cette force de «raréfaction» dans l'indéterminé?

Les remarques du philosophe Dominique Château permettent d'éclairer ce sujet<sup>12</sup>. Son objectif premier étant de distinguer l'artistique de l'esthétique, il fait appel à la sémiotique et à l'esthétique peirciennes, et cherche à comprendre d'abord la portée «sémiotique» des signes esthétiques. La capacité de *faire signe esthétiques*

quement serait de l'ordre de l'« accentuation » (Chateau 2008: 21), de la présentation de la réalité sous une autre facette, inédite ou, à tout le moins, différente, «comme si on la découvrait pour la première fois, une capacité qui sur le moment semble jaillir spontanément, mais qui en même temps s'acquiert par l'exercice répété, par l'entraînement—quelque chose comme une *seconde nature*» (Chateau 2008: 25). Cette capacité est précisément celle de la *Priméité* en tant qu'univers d'expérience, indissociable de la *Secondité* et de la *Tiercéité* (du régime interprétatif qui institutionnaliserait l'artistique). Conformément à la continuité et à la médiation que l'on a mentionnées au sujet de temporalité, Château parvient à élucider les liens entre expérience esthétique, artistique et œuvre d'art :

1. L'expérience esthétique peut être appréhendée globalement, indépendamment du fait qu'elle porte sur un objet spécifique, comme l'œuvre d'art; [...] 3. L'expérience artistique, c'est-à-dire la relation que nous avons avec une œuvre d'art, peut être esthétique ou ne pas l'être ; 4. L'identification de quelque chose comme œuvre d'art renvoie à des critères qui ne sont pas nécessairement ou ne sont que partiellement esthétiques. (Chateau 2008: 16)

On retient la capacité configuratrice globale de la sémiose esthétique, c'est-à-dire le fait de présenter des qualités qui deviennent *immédiatement* prégnantes dans un *entour* dont les contours ne peuvent se préciser que pendant l'exploration perceptive du milieu expérientiel, une sorte de proto-scène actantielle. Cette lecture est légitimée par les observations du sémioticien Jean Fisette, qui s'appuie aussi bien sur une des conférences de Harvard de 1903, que sur la célèbre étude de Parret (1994) sur les fragments esthétiques dans l'œuvre peircienne. Tout comme dans la caractérisation de la réalité du *would-be* du *présent-futur*, il est question ici de la *réalité* de la *Priméité*. Fisette précise au préalable que *réel* et *virtuel* ne s'opposent pas lorsque l'on a affaire à des qualités en raison du caractère développemental du réel. Rappelons que la qualité «n'est ni une occurrence, ni une *talité*; ce n'est qu'un *simple [mere] peut être* (il *pourrait* y avoir une *telle* qualité typique dans le phaneron...» (Parret 1994: 186, nous traduisons). Le caractère vague de la qualité rend compte de la variété sensible et objectale à la fois des expériences (esthétiques) de la *Priméité* et de l'activité (artistique) conçue comme variation et spécialisation de l'aïsthésis. De plus, les remarques de Peirce englobent également la relation même entre le sujet «créateur» et l'advenue à l'existence de la création: il s'agit de ce que le sémioticien américain «nomme l'état esthétique de l'esprit et que l'on pourrait comprendre comme une disposition du sujet à rester à l'écoute de ses propres perceptions sensibles» (Fisette 2008: 36). Fisette ajoute que «l'œuvre artistique-objet est intégrée dans le processus de la perception et le travail de la création, la *poïésis*, prise au sens étymologique du terme, devient l'occasion d'un exercice d'affinement des sens et des perceptions sensibles» (Fisette 2008: 37). De ce fait, il semble y avoir chez Peirce l'esquisse d'un primat de l'esthétique qui englobe l'artistique comme «signe» partiel de cet état esthétique de l'esprit. Si l'œuvre (objet) «ne fait sens que prise globalement alors qu'elle n'est pas saisissable globalement» (cf. Fisette 2008: 43), c'est qu'elle, tout comme le producteur ou le spectateur, est partie prenante du monde-Univers en tant que *representamen* et «trésor» inépuisable de symboles, d'indices et d'icônes. Une totalisation définitive s'avère impossible aussi bien pour le spectateur que pour l'artiste, car la représentation de l'œuvre artistique est «ramenée aux contingences et

au caractère imprévisible de la perception en lien aux qualités matérielles» (ibidem), tout en condensant ce même état esthétique de l'esprit. Ainsi, l'expérience esthétique et l'activité artistique mettent en valeur la nature à déterminer des qualités qui peuvent, dans différentes mesures, renvoyer ou «signaler» un état esthétique de l'esprit. De la même manière, la nostalgie du futur, son potentiel modal et d'action tiennent à cette incomplétude de l'objet et de l'expérience esthétiques qui cherchent leur propre forme, qui se fraient un chemin d'apparition tout en étant à la frontière du visible et du tangible.

##### 5. Pour ne pas conclure: l'*Eingedenken* comme promesse de mémoire

C'est dans ce sens que la nostalgie du futur peut enfin être comprise à la lumière de la notion d'*Eingedenken* en tant que *promesse de mémoire*. Comme on l'a vu, il ne s'agit pas que de la *survivance* et de la remémoration des formes et des objets. L'enjeu de *La vie des objets* est plutôt celui de l'irruption dans le présent d'un potentiel du passé inespéré, une sorte de futur qui traverse la durée à une autre vitesse. Dans un examen conjoint de certains passages d'Ernst Bloch et de Walter Benjamin, Stefano Marchesoni propose une nouvelle lecture de ce terme partagé entre les deux penseurs. Le déplacement interprétatif opéré par le chercheur aboutit à une traduction plus fidèle à la langue allemande, à savoir *immémoration* (ou *souvenance* également en français), contrairement au terme *remémoration* qui est couramment employé. L'immémoration souligne le caractère «immersif» (et non pas privatif) du préfixe allemand *ein-*, et renvoie «non pas à la quête d'un objet précis, mais plutôt à une attention flottante à tout type d'objet venu du passé porté aujourd'hui par le présent» (cf. Berdet 2021). Cette plongée continue dans un passé qui ne cesse d'être subrepticement présent rend compte de la hantise que le souvenir procure malgré et contre la volonté consciente du sujet. De ce fait, précise Marchesoni, l'*Eingedenken*

N'est pas qu'un simple souvenir, mais l'affleurement d'une potentialité qui attend encore d'être réalisé [...] une exigence qui vient du passé [...] et dans le présent une brèche s'ouvre qui fait jaillir des possibilités non prévues, incalculables, qui transgressent l'existant. Par le terme *immémorer* on se réfère à une prise de distance vis-à-vis du présent, à une expérience de la mémoire si intense qu'elle transcende les limites de l'imaginaire et de l'imagination. Ce qui est en jeu dans l'*immémorer* n'est pas tant le passé mais plutôt une expérience *autre* du présent (Marchesoni 2017: 8, nous traduisons).

En arrière-plan de cette interprétation, il y a bien sûr une conception très précise de l'histoire, tout comme la trajectoire intellectuelle de Benjamin, et notamment l'influence proustienne. Bien que cette formulation puisse pencher plus du côté de la discontinuité que de celui de la continuité temporelle<sup>13</sup>, il s'agit d'une contradiction de surface et non de fond. Le potentiel inespéré du passé acquiert une valeur salvifique, capable de renverser *un* cours de l'histoire, d'où son caractère soudain. Cependant, si ce même caractère ne flottait pas à l'état larvaire, *figural*, dans cette immersion constante dans la mémoire, il ne pourrait pas non plus éclater en tant que tel. C'est encore une fois le regard et le positionnement du sujet qui motive le paradoxe de l'*Eingedenken*, lequel, tout comme la nostalgie en tant qu'acte qui fabrique le souvenir, «est le nom de la constellation dans laquelle un

moment déterminé du présent entre en relation avec un moment déterminé du passé» (Marchesoni 2017 : 27), sauf que cette même relation demeure hors du contrôle du sujet tout en s'inscrivant dans la durée de son expérience et de son agir. Finalement, l'*immémoration* – cette nostalgie au futur – s'avère une *promesse de mémoire*, un acte aussi bien individuel que collectif qui défie la mémoire et l'oubli en multipliant et en disséminant les modalités pratiques et stratégiques de l'engagement qui soutient ce performatif.

Annexe photographique - Encadré: Images de 1 à 8: sélection des affiches présentes dans l'exposition

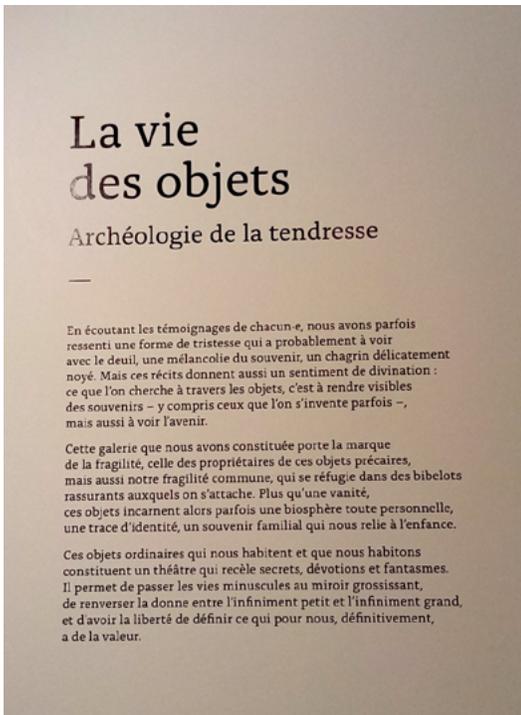


Fig. 1 – Présentation du projet



Fig. 2 – La ventoline migratoire

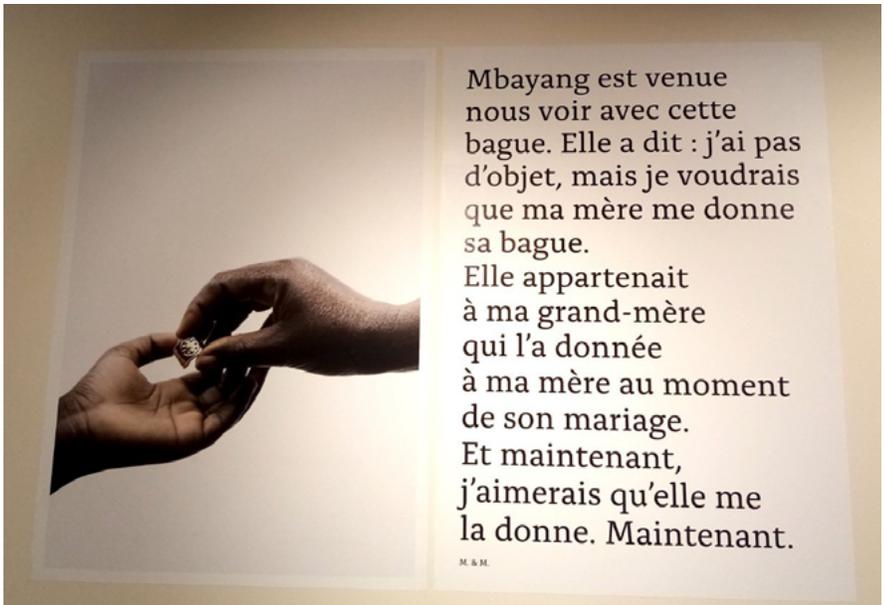


Fig. 3 – La bague. Aperçu de l'affichage



Fig. 4 – Europe by bidon. Autre aperçu de l’affichage



Fig. 5 – Offrandes, cadeaux. Affichage en colonne

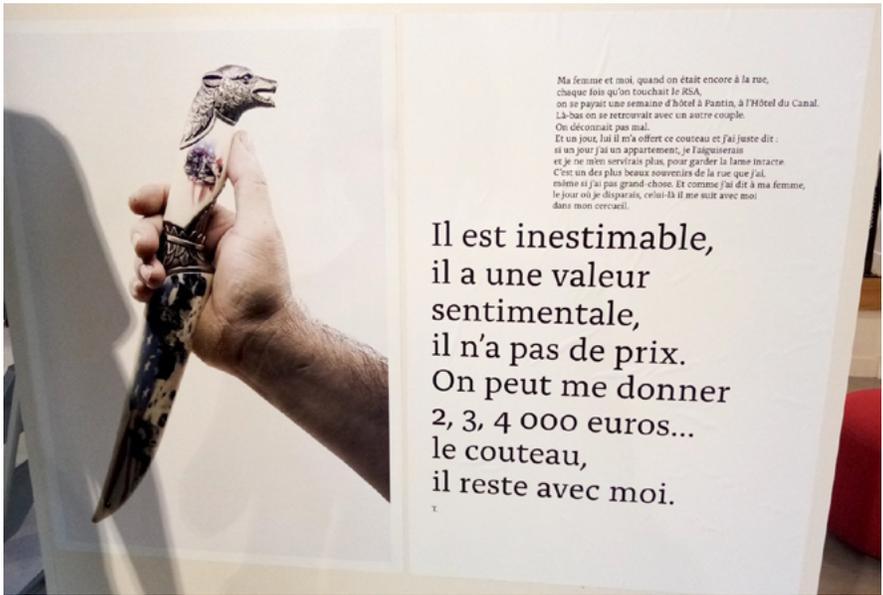


Fig. 6 – Le couteau. Autre affichage en colonne



Fig. 7 – Autres cadeaux et offrandes. Aperçu des affiches à emporter

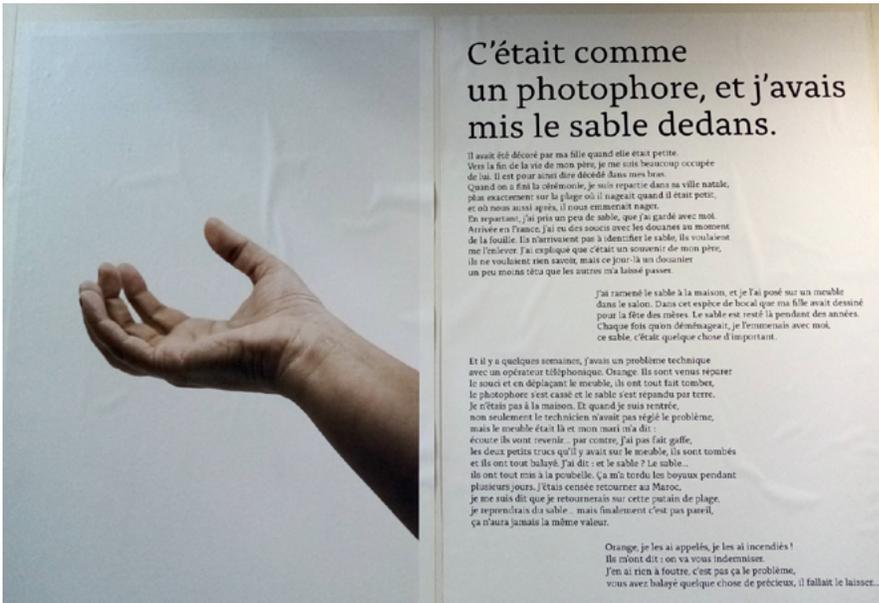


Fig. 8 – La trace invisible

L'auteur tient à remercier chaleureusement les lecteurs pour leurs précieux commentaires. A cet égard, une précision préalable s'impose. Dans les limites de cet article, il est malheureusement impossible d'approfondir les liens entre les régimes d'avènement et de production des images, et le rôle qu'elles revêtent dans la constitution de leur historicité propre. Georges Didi-Huberman (entre autres, 2000, 2002, 2008; voir également l'ouvrage *L'histoire de l'art depuis Walter Benjamin*, co-dirigé avec Giovanni Careri, 2015) a été l'un des premiers à montrer la fécondité de la pensée de Walter Benjamin en histoire de l'art afin de légitimer un anachronisme heureux du regard de l'historien. En effet, *l'immémoration* (cf. infra) se comprend à l'aune d'autres notions, entre autres, d'*image dialectique* et de *montage*, tout comme de celle de *survivance* des formes d'Aby Warburg. Cependant, l'interpolation qu'opère Didi-Huberman entre Benjamin et Warburg a une visée aussi bien historique qu'esthétique : pour l'historien et philosophe, il s'agit, entre autres, d'instituer de nouvelles conditions de possibilité (du sens) de l'histoire de l'art et de son regard. Dans le présent travail, nous nous sommes concentrés sur des petits aspects de la temporalité des signes et d'une possible sémiose esthétique et artistique; c'est pourquoi la problématique de l'histoire (tout comme le détail de celle de l'archive, cf. note 9) demeure dans l'arrière-plan de notre réflexion. Aussi, l'évocation de la notion de *dispositif esthétique* (cf. De Luca 2023, à paraître), esquissée pour rendre compte des stratégies énonciatives propres d'objets esthétiques autres que des œuvres traditionnellement conçues, pourrait éventuellement englober celle de montage. Néanmoins, l'intégration de ce dernier dans l'analyse de l'objet étudié ici aurait requis une contextualisation à la lumière des passages entre les niveaux de pertinence du parcours de l'expression de Jacques Fontanille, qui dépasse les objectifs de cette contribution, car ce qui est en jeu, c'est effectivement la possibilité d'agencer sémiotiquement (à partir de Benjamin, Warburg et Didi-Huberman) le discontinu que l'esthétique du fragment semble mettre en avant avec la continuité de la vie (historique) des formes, des images et de leurs médiations.

<sup>2</sup> Que les faits esthétiques comportent une dimension sociale, cela est une évidence au moins depuis le *sensus communis* préconisé par Kant, entendu comme formation d'un sentir commun et comme partageabilité. Les catégories et les outils qu'une approche sémioesthétique cherche à développer s'efforcent de rendre compte des différentes instances (socioesthétiques) qui sous-tendent la conception, la production et la réception des «objets» esthétiques, ainsi que des pratiques artistiques revendiquant un ancrage et une visée sociaux au premier chef.

<sup>3</sup> Et peut-être de direction, si l'on se réfère à la flèche du temps.

<sup>4</sup> Ici Cimatti, discute certaines des thèses de Julian Barbour à l'égard de la mémoire épisodique. Dès lors que l'on se place du côté de l'acte de (se) souvenir – et de l'expérience qu'en fait le sujet –, cet acte se déroule dans des maintenant (cf. le présent épais de la *Gestalttheorie*) qui se succèdent à l'instar de l'exploration perceptive de l'entour. Le caractère instantané de l'apparition du souvenir est à comprendre

en les termes de l'étoffe temporelle de son expérience plutôt qu'en ceux de son « format » temporel.

<sup>5</sup> Parret utilise le terme figure-trace en s'inspirant de la tripartition lyotardienne entre *figure-image*, *figure-forme* et *figure-matrice*, et en prenant comme modèle cette dernière.

<sup>6</sup> Pour rappel, la généralité peircienne, tout comme la référence au présent épais indiquée par Vecchio, ne sont pas sans lien avec ladite *théorie des formes sémiotiques* (cf. entre autres, Cadiot & Visetti 2001) qui pose la *généricité figurale* comme pivot de l'émergence des formes sémiotiques conjointement à celle d'un champ à la fois perceptif, expérientiel et thématique. Dans une perspective constructiviste, dynamiciste et phénoménologique, le *présent épais* hérité de la *Gestalttheorie* rend compte dans la TFS de l'alternance continue de différentes *phases du sens*, et des écarts discontinus permettant la stabilisation desdites formes.

<sup>7</sup> Pour en savoir plus: <https://www.maifsocialclub.fr/actualites/la-vie-des-objets/>;

<https://www.fondation-abbe-pierre.fr/actualites/la-vie-des-objets-paris-apres-avignon>;

<https://zirlib.fr/index.php>, <http://cestpasduluxe.fr/>.

<sup>8</sup> Pour une revue critique sur les notions d'objet esthétique et d'œuvre d'art, cf., entre autres, Schaeffer (2004).

<sup>9</sup> L'argumentation qui suit fait référence à la stratification du plan de l'expression opérée par Jacques Fontanille en plusieurs plan d'immanence et régimes de pertinence sémiotique, dans l'ordre : signes, textes, objets, pratiques, stratégies, formes de vie.

<sup>10</sup> Cf. annexe. Les photos ont été prises par nous lors de la visite de l'exposition. Pour visionner l'intégralité des objets, cf. <https://studiomaif.fr/maif/flipbook01/html5/index.html?page=1&noflash>.

<sup>11</sup> Il est impossible ici d'approfondir toutes les déclinaisons sémiotiques de la notion d'archive. Outre la référence incontournable à Derrida, notre démarche se situe encore une fois dans le sillage sémio-esthétique tracé par Herman Parret. Signalons tout de même la parution récente (2021) d'un numéro de la revue «Signata – Annales des sémiotiques», consacré à cette thématique. Les différentes contributions de ce numéro portent notamment sur les problématiques liées aux formats numériques et médiatiques des archives, tandis qu'un des objectifs de cette contribution est de montrer la plasticité de cette notion précisément vis-à-vis des supports sémiotiques qu'elle peut investir.

<sup>12</sup> Pour le dire brièvement, la distinction entre *copie* et *multiple* va de pair avec celle entre reproduction/imitation par rapport à un original et exemplaire/extraction par rapport à une maquette (cf. Melot 2012, Cupperi 2019), même si elle s'avère intrinsèquement poreuse, si bien qu'historiquement l'identification même de ce qui vaut pour *œuvre d'art* a dépendu de facteurs externes tant à l'artistique qu'à l'esthétique conçu comme domaines d'expérience et régimes sémiotiques.

<sup>13</sup> Pour un examen plus approfondi de ces questions, nous nous permettons de renvoyer à De Luca (2023, à paraître).

<sup>14</sup> C'est dans la même période que, précisément, s'affirme en Europe continentale la *Gestalttheorie* (cf. note 4).

## 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

tenzione 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'inchiostro 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-



rali distinti e mediata dal protagonista/narratore, che incarna e personifica la proiettività *ex post* propria dell'esperienza nostalgica. I ricordi nostalgici, infatti, sono «spesso carichi delle cornici della memoria di un personaggio o di un narratore» (Salmose 2012: 202, trad. mia). Già Fred Davis aveva suggerito una «predilezione per la prima persona [e] il tempo passato» (1979: 85, trad. mia); Salmose, che la chiama 'struttura analettica', afferma che essa si basa su una configurazione a cornice narrata in prima persona da qualcuno che ricorda e desidera malinconicamente qualche evento passato, reale o immaginario, che presenta qualità perdute di cui il presente e il futuro sono mancanti.

Il fumetto ha però diverse opzioni alternative alla cornice per orientare nostalgicamente la narrazione: essendo un medium multimodale, il meganarratore, cioè il costrutto testuale responsabile tanto del lato verbale che di quello visivo (Miller 2007: 121-22), può dare inizio a una seconda linea temporale, connotata emotivamente, discriminandola dal tempo presente attraverso i marcatori stilistici di passato descritti nella sezione precedente, senza che sia necessario esplicitarne verbalmente l'afflato nostalgico. Un effetto analogo può essere ottenuto attraverso pannelli policronici che mostrino allo stesso tempo il personaggio che ricorda e l'evento ricordato, come avviene ne *La casa* di Paco Roca (Fig. 4), facendo leva sulla percezione visuale (o «ocularizzazione»: Miller 2007: 106) senza bisogno che il narratore verbale espliciti la coesistenza tra piano reale (del presente) e piano proiettivo (del passato).

Un ruolo nostalgico preminente lo ha l'intertestualità, particolarmente sotto forma di riferimento o riscrittura, un procedimento capace di attivare «il piacere condiviso del riconoscimento intertestuale, l'effetto critico del gioco con le con-

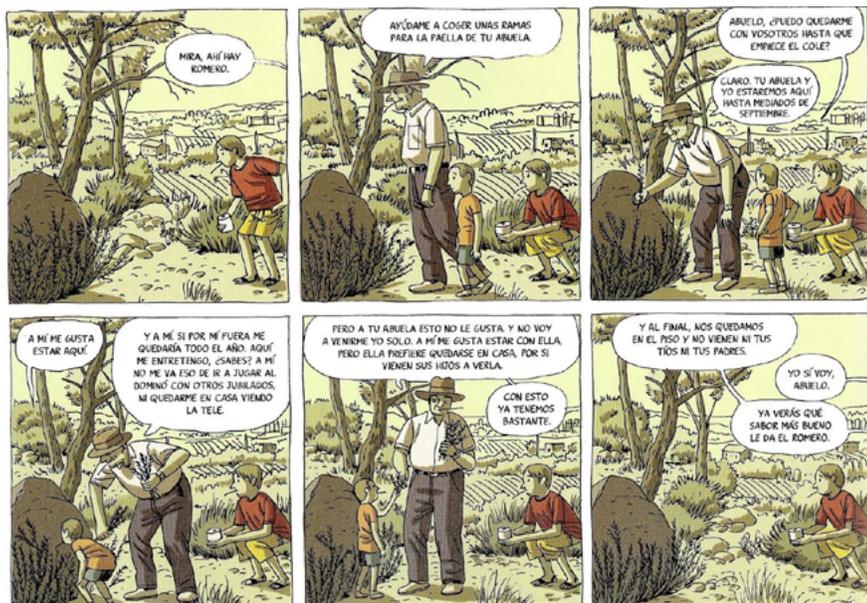


Fig. 4 – Un ricordo infantile in una vignetta policronica de *La casa* (Roca 2015) (© Astiberri ediciones 2015, Tunué 2016)

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

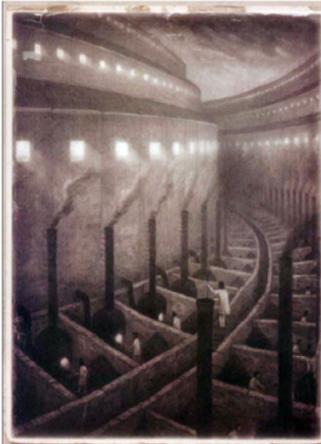


Fig 5 – Dettaglio da *The Arrival* (Tan 2006) (© Hachette 2006, Tunué 2016)  
 Fig 6 – Gustave Doré, *Over London by Rail*, incisione di legno, 1872;  
 Londra, Science Museum, Making the Modern World Gallery

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).

# Odisseo e la nostalgia del divenire

## Luigi Lobaccaro

---

### 1. *Nostalgia, breve storia di una parola*

La parola “nostalgia” indica uno stato emotivo, spesso malinconico, che i dizionari definiscono come un desiderio intenso o un rimpianto di cose, luoghi, stati d’animo e persone lontani nello spazio o trascorsi nel tempo<sup>1</sup>.

Il concetto è stato introdotto per la prima volta dal medico svizzero Johannes Hofer (1688) per riferirsi allo stato di malessere che attanagliava i soldati costretti ad abbandonare la propria terra natale. Tuttavia, nel tempo esso ha subito numerose rielaborazioni e interpretazioni teoriche (cfr. Teti 2020) che, trasformandone il significato, hanno finito per trasformare la passione a cui si riferisce (cfr. Starobinski 1966).

Una tappa fondamentale nell’elaborazione filosofica del concetto è legata alla famosa interpretazione di Kant, che sposta la passione dalla dimensione spaziale verso una dimensione esclusivamente temporale: «non un luogo si cerca, nel desiderio del ritorno [...] ma un tempo, il tempo della giovinezza» (Kant 1798, I, §32; 179-173). Da questo momento in avanti sempre più i teorici hanno considerato la nostalgia come una forma di impossibile regressione connessa alla perdita di un passato mitico o di una dimensione infantile (cfr. Cataluccio 2004). Per come intesa oggi, la cifra della nostalgia è la miseria dell’irreversibilità (cfr. Jankélévitch 1974) che apre lo spazio per il dolore dell’impossibilità di ritorno, una sorta di «presa di coscienza di una perdita irrimediabile con la quale non si riesce a venire a patti» (Panico 2020a: 37). Dunque, il significato della parola è stato ritagliato nel tempo divenendo principalmente connesso a una passione storica (cfr. Tagliapietra 2016), solo secondariamente legata alla spazialità.

### 2. *La necessità di uno sguardo semiotico alla nostalgia*

Questo tipo di interpretazione si è rivelata particolarmente euristica negli studi culturologici per descrivere alcuni fenomeni e situazioni della contemporaneità che analizzano come la nostalgia sia capace di indirizzare i destini di intere culture o di fenomeni culturali circoscritti, generando miti di un passato perduto (o mai realizzato) da dover restaurare o su cui riflettere (cfr. Boym 2001). Il percorso di ricerca sembra al momento proficuo, particolarmente per una disciplina come la semiotica che è in grado di individuare le modalità attraverso cui la passione nostalgica assu-

me le sue diverse forme in figure, discorsi e strategie culturali istanziate dai diversi testi.

Tuttavia, come suggerisce Panico (2020a), partire da forme di stereotipie emozionali già cristallizzate non rende giustizia all'analisi di una determinata passione, che è invece caratterizzata dalle modalità attraverso cui precise porzioni culturali organizzano, irregimentano, e quindi permettono di riattualizzare i significati anche contraddittori che caratterizzano il *potenziale semantico* di una parola (cfr. Violi 2006). La nostra cultura, infatti, possiede nei suoi ritagli enciclopedici (cfr. Eco 1984) diverse versioni coesistenti del concetto di nostalgia: tali versioni sono di volta in volta tematizzate dal senso comune (cfr. Lorusso 2022) che ne fornisce una descrizione generale ritagliando tale bandolo di significati per opportunità e comodità di utilizzo. Oltre a seguire le suggestioni provenienti dall'antropologia, dai *cultural studies* e dalla filosofia, la ricerca semiotica può dunque riflettere sul fatto che, magnificando dei tratti semantici di un determinato concetto, si rischia di narcotizzarne altri fortemente presenti all'interno di una data semiosfera.

Infatti, che la nostalgia sia una parola semanticamente ambigua e non certamente ridicibile alla sua interpretazione kantiana non lo mostrano soltanto i dizionari (che continuano a tenere insieme l'accezione spaziale e quella temporale del sentimento) ma anche, con evidenze sperimentali, gli studi psicologici.

Patrizia Violi ha da tempo mostrato come, se vogliamo analizzare a fondo il livello semantico delle parole, non possiamo fare a meno di associare a una forma dizionariale del significato lessicale (caratterizzato da *proprietà essenziali* che definiscono un concetto) anche una serie di *proprietà tipiche* generate nell'esperienza intersoggettiva, dalla categorizzazione psicologica e dalle competenze enciclopediche dei soggetti (cfr. Violi 1997). Per questa ragione, può risultare utile per una semiotica considerare anche gli studi psicologici sulla passione nostalgia: essi, infatti, pur utilizzando diversi metodi e strumenti, ci forniscono dati su cui riflettere e su cui calibrare le nostre ipotesi, senza la necessità di partire da definizioni preordinate, forse non così presenti e diffuse come si può immaginare.

Analizzando le interpretazioni soggettive della nostalgia e come queste varino da cultura a cultura, numerosi studi hanno infatti mostrato come il concetto presenti dei confini labili e poco definiti (cfr. Hepper et al. 2012; Sedikides & Wildschut 2022) e come le analisi filosofiche non considerino dimensioni che risultano invece fondamentali e diffusissime nella concettualizzazione dei singoli individui. Sulla base di analisi statistiche emerge che la nostalgia si configura da un punto di vista prototipico come *positiva, efficace, motivazionale* e conserva una dimensione *desiderativa* che attiva azioni rivolte verso un futuro (cfr. Routledge 2015; Wildschut & Sedikides 2021).

Questi studi sembrano suggerirci una riflessione sulle modalità attraverso cui realmente sono organizzate le porzioni enciclopediche che formano il concetto di nostalgia. Le singole interpretazioni individuali sono infatti il risultato di una mediazione enunciativa che passa da istanze collettive (*norme o usi*, cfr. Paolucci 2020), le quali costituiscono lo sfondo da cui è possibile pescare e rievocare determinati significati. In un certo qual modo, i vari *semi* anche contraddittori che compongono il significato della parola 'nostalgia' costituiscono il *potenziale semantico* di una parola polisemica (cfr. La Mantia 2010); tuttavia, la frequenza delle sue occorrenze e dei suoi usi è in grado di strutturare e organizzare la porzione enciclopedica delineata da tale parola, favorendo determinati percorsi inferenziali piuttosto che altri (cfr. Violi 1997).

Pare quindi che le regolarità di usi attorno al concetto di nostalgia non siano affatto riducibili alle principali posizioni filosofiche che ne tentano una definizione. Non ha molto senso, allora, tentare di definire cosa sia la vera nostalgia se non applicando l'analisi del concetto a particolari casi di studio, e vedere come nei diversi contesti esso assuma una forma che contribuisce ad alimentare e a strutturare le porzioni di enciclopedia che lo costituiscono (cfr. Paolucci 2010). Solo a partire dalle occorrenze testuali e dallo studio della loro interrelazione sistemica diviene quindi possibile delineare e tracciare la possibile coesistenza contraddittoria di percorsi che si dipanano da uno stesso nucleo semantico formando le logiche della nostra cultura (cfr. Lorusso 2010). Proprio per queste ragioni, in questa riflessione si propone di analizzare uno dei testi più importanti e conosciuti della cultura occidentale, un testo-modello in cui è possibile rintracciare per la prima volta una forma di *nostalgia rappresentata* (cfr. Pezzini 1998): l'*Odissea*.

### 3. La nostalgia di Odisseo: prototipo di una passione

Se, come dice Starobinski (1966), la nostalgia è una passione moderna di un sentimento antico, è forse proprio in un'archeologia di tale sentimento che possiamo rintracciare quegli aspetti che vengono spesso *narcotizzati* in alcune teorie sulla nostalgia. Considerando che nelle analisi sulle proprietà prototipiche del concetto si individua un parallelismo tra la nozione di nostalgia per come comunemente intesa e la forma di *nostalgia omerica* (cfr. Hepper et al. 2012) espressa nell'*Odissea*<sup>2</sup> (cfr. Austin 2010), un'analisi di quest'ultima potrà certamente contribuire al programma di ricerca semiotico sull'argomento.

Ora, sebbene un'analisi della nostalgia omerica non può certamente esaurire tutti i significati della nostalgia contemporanea, bisogna allo stesso tempo considerare che l'*Odissea* non è solo un testo fondativo della cultura classica greca, ma anche un caposaldo della cultura contemporanea che continua a produrre i suoi effetti semiotici attraverso riletture, interpretazioni, riprese e traduzioni intra e intermediali. Per questa ragione è impossibile negare che, nelle sue mille diramazioni, il testo omerico abbia contribuito a produrre un intero immaginario collettivo sulla passione nostalgica. Bisogna inoltre riflettere sul fatto che l'*Odissea* è uno di quei testi che funge da crocevia tra cultura classica e contemporanea, un luogo in cui esse si rispecchiano, si interpretano e si interrogano reciprocamente. Quindi, se da una parte è necessario cogliere le differenze fra le due culture senza cadere in facili anacronismi, nelle opere classiche troviamo alcune similitudini, a volte misconosciute, con i concetti che ancora oggi mettiamo in opera quando interpretiamo i nostri e altrui sentimenti e azioni.

Questa riflessione ci appare ancora più necessaria se riferita a una passione il cui nome rimanda direttamente a un'origine classica. Hofer, infatti, crea la parola nostalgia sulla base di un'etimologia greca che indica un dolore (*algos*, ἄλγος) causato dal desiderio di ritorno a casa (*nostos*, νόστος). I due termini, però, sono stati associati (almeno da un punto di vista semantico) ben prima e proprio nell'*Odissea*. Infatti, Odisseo ci è presentato da Atena sin dal proemio come l'eroe che patisce sfortune lontano dai suoi cari (*Od.*, I, 49) e, nella sua prima apparizione nel canto V, lo vediamo struggersi di dolore desideroso di tornare a casa (*Od.*, 5, 151-153). La dea Calipso, incaricata da Ermes di lasciare andare l'eroe, lo cerca per annunciarli il ritorno quando lo ritrova:

seduto sul lido; né mai i suoi occhi erano asciutti di lacrime: la dolcezza del vivere si dissolveva nel pianto per il ritorno, perché non gli piaceva più la ninfa. [...] di giorno, seduto sugli scogli e sulle rive, con lacrime e gemiti e dolori lacerandosi il cuore, guardava spesso il mare inconsunto, e lacrime versava. (Omero, *Od.*, 5, 150-158 in Di Benedetto 2010).

Si noti che la scena di presentazione di Ulisse appare anche come il perfetto prototipo di ogni struttura passionale della nostalgia. Infatti, quando Greimas ricostruisce lo schema narrativo della nostalgia a partire dal dizionario *Petit Robert*, pare riferirsi esattamente a questo passo dell'*Odissea*.

La base dell'incastellatura [della passione nostalgica] che è lo "stato di deperimento" - che di fatto non è uno stato, ma un processo durativo - è il luogo di un assillo iterativo, effettuato da un soggetto di fare disforico, emerso dalla disforia intensa che connota l'operazione cognitiva di confronto, compiuta dal meta-soggetto, che mette faccia a faccia la posizione narrativa del soggetto colta nel suo *hic et nunc* con il simulacro narrativo convocato, portatore di un'euforia originaria. (Greimas 1988: 24).

Nell'*Odissea* lo stato di deperimento con aspetto durativo è rintracciabile nel verso in cui Odisseo spreca (*kateibeto*) *l'aiòn* (αἰὼν), termine che indica sia il liquido vitale, base della forza delle membra e del cuore, sia il tempo della vita mortale (Bronxton Onians 1951: 200-229). Su questo deperimento si instaura il «rimpianto ossessivo» (cfr. Greimas 1988) rappresentato dalle lacrime versate e dai dolori del cuore legati ad una situazione presente disforica (il suo rifiuto per la ninfa) connessa ad una mancanza di un oggetto euforico (il ritorno a casa). È possibile allora notare come questa prima immagine della nostalgia di Odisseo si rispecchi perfettamente in una dimensione di taglia ridotta che è l'entrata dizionariale, a sua volta la base per altri testi sulla nostalgia. Pezzini sottolinea esattamente questo quando afferma che il livello lessicale e quello testuale si stagliano su una dimensione culturale più complessiva dove essi presentano una differenza solo di taglia e non qualitativa: «se dall'analisi del testo - in particolare di un testo considerato "modello dell'universo" - si ottiene un'opposizione semantica che ne è la sintesi e la cifra, il singolo lessema è poi a sua volta matrice potenziale di infiniti racconti» (Pezzini 2008: 12).

#### 4. *Odisseo e de Chirico tra mythos e nostos*

A questo punto bisogna compiere un passo ulteriore, cercando di vedere come tale passione si articoli nel corso dell'intera opera. Non si tratta solo di mostrare come Odisseo sia un prototipo assoluto del nostalgico, ma anche di individuare in che modo la nostalgia di Odisseo, configurando rapporti spaziali e temporali, si articoli lungo tutto il suo viaggio, e come essa, pure essendo ancora fortemente presente nel nostro immaginario culturale contemporaneo, sia costitutivamente differente dalle interpretazioni della nostalgia come sentimento dell'irreversibilità.

Prima di addentrarci nell'analisi dell'*Odissea*, desideriamo partire proprio da un testo contemporaneo per mostrare come tra le mille riprese della nostalgia odisseica ve ne siano alcune ancora in grado di dischiudere e tradurre la natura del sentimento classico.

Prendiamo dunque la celebre opera di Giorgio de Chirico *Il ritorno di Ulisse* (1968, Fig. 1). Qui, il discorso figurativo articola con profonda immediatezza tutto quello che cercheremo di spiegare in seguito ricorrendo al testo omerico.



Fig. 1 – Giorgio de Chirico, *Ritorno di Ulisse*, 1968, 80 x 60 cm, Acrilico su tela; Roma, Fondazione Giorgio e Isa de Chirico.

Posizionando un viaggiatore in mare all'interno di una stanza, il quadro di de Chirico pone in risalto quello che i critici hanno spesso sottolineato, cioè l'indissolubilità del rapporto tra il viaggio di Odisseo e la sua casa. Già il titolo dell'opera illumina due aspetti dell'avventura di Ulisse connessi a questo rapporto tra casa e viaggio: "ritorno" infatti può avere sia un valore durativo, quando ci si riferisce all'atto di ritornare, sia un valore terminativo, quando indica un ritorno effettuato. Entrambi questi aspetti possono osservarsi nel quadro, dove a seconda della tematizzazione che operiamo del rapporto tra la stanza e il mare, rintracceremo ora l'uno ora l'altro. Se focalizziamo la nostra attenzione sul viaggio in mare, sulla *duratività* dell'azione del ritorno, de Chirico ci racconta di come il viaggio di Ulisse sia sempre stato dominato dall'idea di casa e sia sempre racchiuso in questo tentativo di raggiungere la sua dimora. Se invece focalizziamo l'attenzione sulla stanza ponendola in primo piano, il quadro ci racconta di come il viaggio di Ulisse possa essere tale solo in quanto rivisto a partire dalla sua casa, dal suo momento terminativo<sup>3</sup>. Entrambi questi aspetti, condensati nella rappresentazione figurativa, rispecchiano la duplicità del termine greco *nostos* (νόστος), che indica nella cul-

tura classica tanto il ritorno dell'eroe quanto la rimemorazione di tale viaggio, e quindi il racconto. Il *nostos*, il ritorno come viaggio spaziale, è tale solo quando si articola nella dimensione organizzatrice del *mythos* capace di renderlo comunicabile attraverso la temporalità del racconto (cfr. Ricoeur 1983). Non è un caso che uno dei racconti connessi al ciclo epico troiano fosse proprio intitolato *Nòstor*<sup>4</sup> e avesse come tema il ritorno degli eroi omerici a seguito della distruzione di Troia (cfr. West 2003). Ecco allora che la tela esprime indissolubilmente questo rapporto tra dimensione durativa e spaziale del *nostos*, e la sua dimensione terminativa e rimemorativa.

Troppo affrettatamente e troppo spesso negli studi culturologici si è tentato di ridurre la nostalgia di Odisseo a una manifestazione di un sentimento spaziale, che si colma con il ritorno a casa. In questo senso, l'interpretazione di Jankélévitch, che vede in Odisseo «l'eroe del ritorno che non smette di ritornare», che «non smette di ridurre lo scarto, di assottigliare il margine, di accorciare la distanza che lo separa ancora dal suo luogo di destinazione» (Jankélévitch, 1974: 130-132), ricorda la scelta di Hofer di denominare la malattia da lui individuata come un dolore del *nostos* da curare attraverso il ritorno a casa. Tuttavia, come cercheremo di mostrare, il concetto di *nostos*, e in particolare il *nostos* di Odisseo, indica come il suo *pothos*, il dolore per la patria lontana, si configuri come una passione trasformativa che unisce agli aspetti spaziali degli aspetti *temporali* e *attoriali*, che vengono spesso ignorati e che invece sono perfettamente visibili se si concepisce il ritorno dal punto di vista del *racconto del ritorno*.

Sarà opportuno notare come la radice *nes* contenuta nel termine *nostos* significhi «ritorno alla luce e alla vita» (cfr. Frame 1978), un ritorno non solo nello spazio, ma un ritorno *nel tempo*, alla coscienza, alla mente, al pensiero (cfr. Nagy 1990). Come fatto notare da Vernant (1996), ciò che Odisseo fugge nel suo ritorno a casa è esattamente l'interruzione dello *scorrere* della sua vita e del suo *tempo*: Odisseo non desidera il semplice ritorno a casa, egli desidera tornare nel suo tempo mortale dove la sua vita potrà consumarsi. Sin dal canto I il desiderio nostalgico dell'eroe ci viene presentato da Atena come un desiderio di morte felice: «Ulisse della sua terra anche solo il fumo desidera vedere e poi morire» (I, 59).

Ora, il desiderio di un movimento temporale dalla non-vita alla vita, dall'eternità alla durata, di un movimento spaziale dal buio alla luce, dalla perfezione immortale all'imperfezione mortale e di un movimento attoriale dallo stato di un naufrago senza nome verso a quello di legittimo re di Itaca (cfr. Vernant e Ker 1999) è a nostro parere presente a livello figurativo proprio nell'opera di de Chirico.

Osservando l'organizzazione della stanza (Fig. 2), si possono rintracciare due spazi opposti che occupano ognuno una metà del quadro: da una parte troviamo una poltrona sontuosa, un armadio imponente chiuso e un dipinto delle piazze d'Italia dai colori crepuscolari appartenenti alla prima produzione metafisica dell'artista. Queste figure evocano rigidità, staticità, imponenza. Dall'altra parte vediamo una sedia semplice, una finestra che dà su un paesaggio greco illuminato da un sole vivo e una porta aperta. Non è difficile immaginare una corrente di vento che si muove dalla porta alla finestra. Qui le immagini sono di semplicità, di luce, di vita quotidiana<sup>5</sup>. È chiara la direzione da cui Odisseo si muove e verso dove sta andando.

Ciò che il quadro mostra è proprio il movimento non solo nello spazio, dalla staticità al movimento, e dal buio alla luce, ma anche nel tempo, da un tempo fisso immortale, perfettamente rappresentato dal dipinto della piazza, verso un tempo

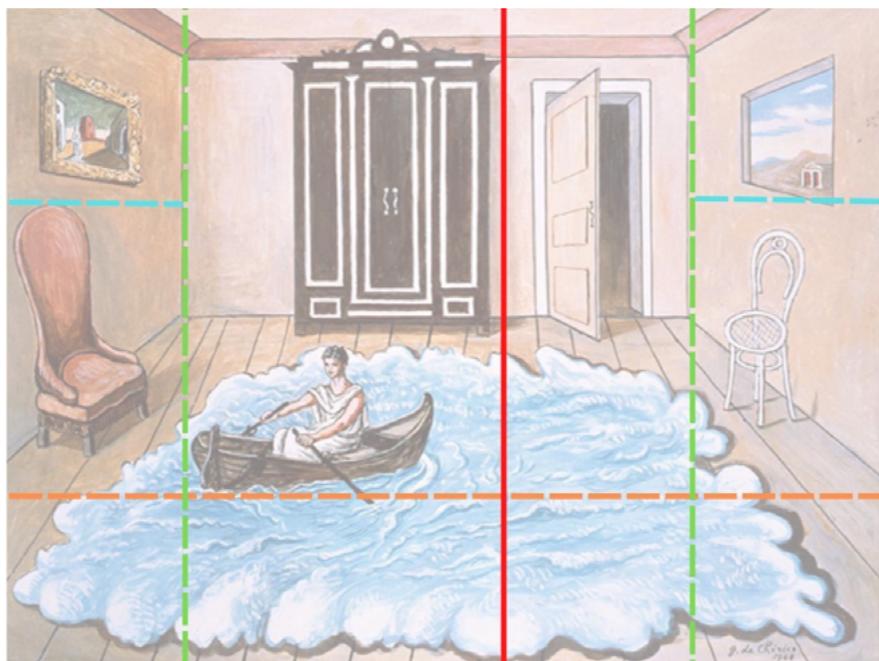


Fig. 2 - Giorgio de Chirico, *Ritorno di Ulisse*, 1968; modifiche dell'autore

umano fatto di possibilità future rappresentate dalla porta socchiusa e dalla finestra. Questo passaggio è però destinato da una passione, da un dolore da colmare: ecco la nostalgia omerica come spinta all'azione (cfr. Austin 2010), come mancanza *à la* Propp, come effetto di una disgiunzione che spinge ad una ricongiunzione (cfr. Greimas 1970). È il caso allora di investigare come tale nostalgia del divenire si articoli nell'*Odissea* lungo il corso dell'opera, notando come la sensibilità di un artista contemporaneo sia stata in grado di catturare a pieno lo spirito di una passione antica.

##### 5. *Il tempo cristallizzato, lo spazio sospeso e l'oblio: il ritorno per mare*

Desiderio non solo di uno spazio, ma di un tempo diverso, la nostalgia di Odisseo è una nostalgia del suo divenire. In questo senso la nostalgia odisseica diverge da quella kantiana non perché l'una sia spaziale e l'altra temporale, ma perché mettono in gioco diversi rapporti con la temporalità. Mentre il nostalgico kantiano è colui che desidera tornare indietro in un tempo cristallizzato, il nostalgico omerico è colui che desidera rientrare in un tempo proprio per sfuggire ad una cristallizzazione nell'eterno presente.

[Rispetto all'idea di Kant] Ulisse fornisce prova piuttosto del contrario: è Penelope, carica di anni che egli vuole. Non l'eterna giovinezza, ma il tempo che passa. È vero la nostalgia mette in rapporto lo spazio e il tempo. Ma sceglie la condizione di mortale e fissa in un luogo questa convinzione. [...] Più che l'eternità, la nostalgia

sceglie la finitezza, e *oikade* la casa. Ritornare a casa significa ritornare nella comune sorte: invecchiare, morire. (Cassin 2013: 27)

Non è un caso allora che il cominciamento o, se si vuole, il ricominciamento, del viaggio odisseo avvenga in *medias res*, quando l'eroe ormai solo è nascosto da Calipso «in un'isola cinta dalle acque, dove è l'ombelico del mare» (Od., I, 50).

### 5.1. *L'isola eterotopica e il rifiuto dell'immortalità*

L'isola di Calipso è un'isola dalle mille ricchezze che appare inaccessibile e lontana anche agli dèi, al punto che persino Hermes fatica nel rintracciare la dea che sola vi abita. Lo stesso nome della dea, Calipso, dà idea della sua irraggiungibilità: *kaluptein* in greco indica il nascondere. Calipso è colei che si cela, ma anche colei che cela l'astuto Odisseo dallo sguardo altrui. La casa di Calipso è un anatro profondo ma odoroso, illuminato dal focolare. Qui, nelle viscere della terra e al centro del mare, la dea giace con l'eroe ogni notte dopo avergli offerto prelibatezze di ogni sorta.

L'isola di Calipso, specchio della sua padrona, sin dai primi versi in cui è descritta non fa che ricordare la riflessione sulle isole deserte di Deleuze (2002): l'isola deserta è infatti per Deleuze ciò che separa dall'umano, ma anche la possibilità di sua ricreazione, di ricominciamento (Deleuze 2002: 8). L'isola deserta è un *uovo di mare*, una sede della maternità e di ciò che si situa alle origini dell'umano, e che allo stesso tempo gli è inattuabile. Da un altro punto di vista, tale isola è anche la sede del sovvertimento delle leggi a cui si sottopongono gli dèi e gli uomini, incarnando così l'insieme di caratteristiche che Foucault attribuisce all'*eterotopia*<sup>6</sup> (cfr. Foucault 2004), luoghi che fungono da contro-spazio, in cui si sospendono le normali logiche di funzionamento dei rapporti sociali e che sono in grado di rivelarne la struttura regolativa capovolgendola. Ecco che l'isola di Calipso si presenta come un'isola sempre verde, opulenta, in cui il tempo non esiste e si dà la vera immortalità. Qui è possibile per gli uomini accoppiarsi con una dea, mangiare il suo cibo, vivendo in un eterno presente in cui il mortale diviene divino e il divino mortale, celato persino allo sguardo di Zeus. La promessa di Calipso a Odisseo è la promessa di una seduzione infinita esercitata dall'isola stessa. La promessa di una vita al di là dello spazio, al di là del tempo, al di là della vita sociale che definisce l'identità dell'uomo greco. Prima della ripartenza dell'eroe, Calipso gli propone di rimanere sull'isola con lei, dea impareggiabile in bellezza, con la garanzia della vita eterna e dei piaceri donati dalla condizione di splendore immortale. Così risponde Odisseo:

O dea signora, non essere arrabbiata per questo con me.  
Anche io lo so, e molto bene, che la saggia Penelope  
a guardarla vale meno di te per aspetto e statura,  
giacché lei è mortale e tu immortale ed esente da vecchiaia.  
Ma anche così, voglio e spero ogni giorno  
di giungere a casa e il giorno vedere del mio ritorno.  
(Od. V, 215-220 in Di Benedetto 2010)

Forse in nessun altro passo dell'*Odissea* è possibile individuare meglio la cifra temporale della passione di Ulisse, il suo desiderio di ridivenire umano, di ritor-

nare nel tempo degli uomini: nell'isola di Calipso, ombelico del mare, dove regna l'eterno presente, la bellezza assoluta, l'appagamento totale, il completo raccordo con il regresso infantile, ri-inizia l'avventura di Odisseo. Proprio la forma di temporalità che è l'oggetto di valore con cui il nostalgico à la Kant desidera ricongiungersi diviene il punto di partenza dell'*Odissea*. Odisseo come soggetto nostalgico desidera distaccarsi da tale condizione e tornare nel tempo e nello spazio che gli appartengono. L'oggetto di valore con cui Odisseo vuole ricongiungersi, abbandonando uno spazio perfetto e un tempo cristallizzato, è il suo divenire. Senza tale ritorno, Odisseo non potrà raccontare il suo viaggio e fissare nella memoria sua e degli altri le sue avventure. Così, dimenticando sé stesso nel grembo dell'isola deserta, sarà dimenticato dall'isola abitata<sup>7</sup> (cfr. Vernant 1996).

### 5.2 *Le seduzioni dell'oblio e la volontà di ricordo*

La nostalgia è senza dubbio una passione della memoria. Tuttavia, laddove spesso si pone l'accento sul desiderio di ritornare a vivere un ricordo passato, l'*Odissea* ci mostra come si possa essere nostalgici di un futuro in cui è possibile ricordare ed essere ricordati. L'intera storia è costellata di episodi che ci permettono di comprendere come Odisseo lotti costantemente contro le seduzioni dell'oblio. Non solo Calipso, che «a forza trattiene l'infelice, che piange, e lei sempre con morbide dolci parole lo blandisce, perché dimentichi Itaca» (*Od.* I, 55-57), ma anche altri episodi sono perfettamente esemplari in questo senso. Si pensi ad esempio all'approdo sull'isola dei mangiatori di Loto, dove gli abitanti offrono a Odisseo e ai suoi compagni il più dolce dei frutti: quello che permette di dimenticare tutte le sofferenze subite, la loro identità e la loro patria, garantendo loro una vita nell'eterno presente obliando il ritorno (*Od.* IX).

Sul tema del valore del ricordo, della dimenticanza, del ritorno felice e del racconto del ritorno si gioca l'intero episodio sull'isola dei Cimmeri. Odisseo arriva in un'isola situata al termine dell'oceano, dominata da un'assoluta foschia che genera una eterna notte. Su quest'isola dove l'indistinzione è assoluta, Odisseo evoca le anime dell'Ade: qui incontrerà il compagno perduto Elpenore, l'indovino Tiresia, la madre Anticlea, gli eroi mitici del passato, Agamennone, Aiace e Achille (*Od.* XI). Mai come in questo episodio il dolore e il desiderio del *nostos* si mescolano al sentimento di lutto e di irreversibilità, dandoci un'idea contemporanea della nostalgia. Elpenore piange per un ritorno che non gli sarà concesso e chiede una sepoltura e il ricordo; la madre Anticlea comunica all'eroe la propria morte con la seguente sofferenza dell'eroe, acuita dall'impossibilità di un abbraccio; Agamennone parla del ritorno truce che lo ha colpito, della possibilità negata di riappropriarsi della sua casa e del suo ruolo. Nel dialogo con Achille, si evince invece proprio lo scontro tra una forma di nostalgia omerica e una forma di nostalgia come passione del tempo eterno e cristallizzato<sup>8</sup>. Odisseo chiama Achille con l'appellativo *makàrtatos* (ibid. 483), «il più felice e fortunato», per la gloria immortale conquistata con la sua morte. Così gli risponde Achille:

Non consolarmi riguardo alla morte, glorioso Ulisse.  
Vorrei essere un lavorante di campi e dipendere da un altro,  
da un diseredato che non abbia molti beni per vivere,  
piuttosto che essere il re di tutti i morti defunti. (ibid. 488-493)

L'ottenimento della gloria eterna, il regnare sui morti, non è più un valore nell'*Odissea*; il tempo fermo e cristallizzato della gloria eterna, lo spazio indistinto dell'ombra, sono niente se paragonati ad una vita tranquilla nel proprio tempo. Ecco che in questo passo si mostra la nostalgia più irreversibile di tutte, quella che dall'ucronia della morte si dirige verso il tempo della vita. Solo grazie al racconto delle gesta del figlio, anche ad Achille è garantito un – seppure effimero – ritorno nel tempo che l'eroe esprime con un sorriso di felicità.

Sull'isola dei Cimmeri il sentimento dell'irreversibilità della perdita è quindi funzionale al desiderio nostalgico di Odisseo: l'eroe grazie al dialogo coi morti si ricorda del suo passato (le imprese di Troia, il torto fatto ad Aiace, il suo ritorno in mare) e viene istruito sul presente (la madre, infatti, gli racconta della situazione a Itaca) e sul suo futuro (grazie a Tiresia). Nella irreversibile nostalgia della morte, il sentimento nostalgico di Odisseo rivolto verso casa trova nuova forza.

#### 6. *Nostalgia dell'identità e riconoscimento: il ritorno in patria*

Il *nostos* di Odisseo non termina però con il viaggio in mare, e la sua nostalgia non è affatto appagata con il ritorno a casa. Non è sbarcando a Itaca che Odisseo smette di soffrire. Non è un caso che su 24 libri che compongono l'opera, ben 12 riguardino la riconquista del trono. La vera sfida dell'*Odissea* inizia proprio con l'approdo a Itaca.

L'eroe, ritrovato il suo spazio, deve superare una serie di prove per essere riconosciuto da quello stesso luogo, ritrovare la sua identità perduta, riappropriarsi del suo tempo compiendo il *nostos*.

Il libro XIII è dedicato a costruire la possibilità di questo riconoscimento a partire da un disconoscimento reciproco tra Odisseo e Itaca. Atena, infatti, ricopre di nebbia l'isola e ne distorce in confini rendendola irriconoscibile. Odisseo è spasato e il dolore nostalgico lo coglie proprio nel momento in cui è arrivato a casa colmo dei doni dei Feaci:

contava e l'oro e le belle vesti intessute.

Di niente riscontrò la mancanza. Ma piangeva la patria,  
trascinandosi con molti lamenti lungo la riva del mare  
molto risonante. (XIII, 206-212, in Di Benedetto 2010)

Nascondendo l'isola al suo protetto, la dea vuole assicurarsi che l'isola non lo riconosca: c'è infatti bisogno che Odisseo sia cauto e che pianifichi il suo ritorno, pur essendo tornato. Per questa ragione Atena crea una frattura tra Odisseo e la sua casa affinché l'eroe ricordi che il suo ritorno è ancora di là da venire (cfr. Vernant & Ker 1999). Infine, una volta resa l'isola riconoscibile, rende irriconoscibile Odisseo travestendolo da mendicante. Questi mascheramenti reciproci non fanno altro che creare una distanza spaziale nello stesso luogo, una impossibilità di riconoscimento e una forma di nostalgia del presente che deve essere appiattita. Per tornare nel suo tempo, Odisseo deve riconquistare, oltre allo spazio, la sua identità attoriale. Per farlo, osservando i suoi cari che soffrono la sua assenza, patirà nella nostalgia degli altri la sua. Più volte in questi libri l'eroe è costretto a trattenere le lacrime.

La seconda metà dell'*Odissea* è così un lungo percorso di riconoscimento (Ricoeur 2004: 87-92) attraverso *segnî* (*sèmatha*). La sua riconquista identitaria passa

infatti per una serie progressiva di riconoscimenti<sup>9</sup>: prima Telemaco, il figlio, che reinstaura il suo ruolo di padre; poi Euriclea, la nutrice, che lo identifica come figlio e padrone; poi Penelope, con cui recupera il suo ruolo di sposo e signore della casa; infine, il padre Laerte, che lo legittima come re e reinstaura il suo patronimico. Odisseo, arrivato a Itaca come mendicante, torna a essere re: la mancanza di un'identità sottrattagli dal mare e dalle isole può finalmente essere appianata. Un assaggio di questo desiderio di ritorno al nome ci è fornito nell'episodio di Polifemo nel libro IX. L'eroe si era infatti spacciato per *outis*, "nessuno", ma dopo aver accecato il Ciclope e ormai lontano dalla riva, l'eroe gli urla:

Ciclope, se mai qualcuno degli uomini mortali  
ti chiedesse dello sconcio accecamento del tuo occhio,  
tu digli che ad accecarti è stato Ulisse distruttore di città,  
il figlio di Laerte, che in Itaca ha la sua dimora.  
(IX, 502-505, in Di Benedetto 2010)

Odisseo ha la sua dimora in Itaca ed è figlio di Laerte: dimensione spaziale e identitaria sono strettamente connesse nel mondo omerico dove il patronimico e il luogo di nascita sono la base definitoria di qualsiasi identità sociale (cfr. Frame 1978). L'arrivo a Itaca sazia la nostalgia spaziale di Odisseo, ma lascia lo spazio alla sua nostalgia attoriale. Tornato a casa, l'eroe desidera ri-divenire sé stesso. Nell'ultimo canto, riconosciuto dal padre, *outis* torna finalmente Odisseo.

### 7. *Il letto e il racconto: tornare nel divenire*

Secondo molti critici (cfr. Austin 2010; Cassin 2013), il vero compimento del desiderio nostalgico di Odisseo avviene alla fine del libro XXIII, in seguito al riconoscimento dell'eroe da parte di Penelope. L'episodio appare fortemente significativo perché pone al centro il tema del radicamento dell'eroe nel suo spazio e nel suo tempo, e lo fa proprio per mezzo del segno che permette a Penelope di riconoscere l'amato.

Si è appena compiuta la strage dei Proci, ma Penelope, astuta quanto Odisseo, teme in un inganno. Così, ricorre ad uno stratagemma per testarne l'identità «Ma se davvero/ lui è Ulisse e alla sua casa è giunto, certo noi due/ anche meglio ci riconosceremo fra noi: ci sono dei segni/ che gli altri non sanno e siamo solo noi due a saperli» (*Od.* XIII, 106-110). Chiede così alle serve di portare il letto nuziale fuori dal talamo affinché l'eroe possa riposare. Il solo udire queste parole causa l'ira di Odisseo: il motivo è che «un segno importante (*méga séma*) c'è in quel letto così ben fatto» (*Ibid.* 188-189). Il letto nuziale, infatti, è stato costruito da Odisseo dopo aver edificato la sua intera casa attorno ad un ulivo situato nella camera da letto. Qui, lontano da occhi indiscreti, ha tagliato il tronco dell'albero e sulla sua base ancora radicata (*émpedon*, *Ibid.* 204) nel terreno sottostante ha costruito il letto. Solo Penelope conosce il segreto del loro letto, e lo usa come segno per verificare l'identità di Odisseo, il quale si preoccupa che qualcuno abbia rovinato quello che fu il suo «lavoro e di nessun altro» (*Ibid.* 189).

Il letto assume in questo passo la dimensione che connette la natura con la cultura: la casa racchiude l'albero di ulivo. Al centro di questo incrocio si colloca la *téchne* di Odisseo che sancisce questo raccordo edificando al centro stesso della sua casa un letto matrimoniale (cultura) che ha le radici nella terra e nel suolo

dell'isola (natura). Il letto di Odisseo è un «grande segno», ce lo dice lo stesso eroe, perché è il centro assoluto del suo desiderio nostalgico: è il segno del suo matrimonio con Penelope e il segno del suo potere sull'isola, ma soprattutto il segno della sua appartenenza ad entrambe.

Udendo le parole irate di Odisseo, Penelope si scioglie e getta le sue braccia attorno al collo di Odisseo che piange di gioia. L'*Odissea* descrive la sensazione della donna come quella di un naufrago che, dopo essere scampato all'ira di Poseidone, giunge a riva. In questa metafora si condensa la reciprocità della nostalgia dei due sposi: come Odisseo nel suo lungo peregrinare per mare, anche Penelope ha vissuto in un tempo eterno, in cui ogni sera disfaveva la tela realizzata durante il giorno. Finalmente il ritorno è compiuto: Atena concede a Odisseo una notte più lunga, ne trattiene infatti il divenire giorno per permettere ai due amati di riappropriarsi del tempo trascorso attraverso i racconti. Odisseo può finalmente tornare nel tempo, e per prima cosa parla a Penelope del suo futuro, raccontandole della profezia di Tiresia. Infine, i due «desiderosi giunsero alla retta norma<sup>10</sup> dell'antico letto» (Ibid. 296), e, dopo aver fatto l'amore, Penelope racconta a Odisseo dei soprusi subiti per dieci anni, mentre Odisseo le racconta le sue peripezie di ritorno: «A sentirlo, gioiva Penelope né il sonno, /le cadeva sugli occhi, prima che lui non ebbe narrato ogni cosa» (Ibid. 308-309).

In questo libro trova la massima realizzazione l'idea per cui Ulisse torna ad Itaca solo per poter raccontare il suo viaggio: il ritorno a casa dell'eroe e il racconto del ritorno a casa coincidono. Il *nostos* si compie. La passione nostalgica di Odisseo, motore narrativo del suo ritorno, può realmente esaurirsi solo nella vera conclusione del *nostos*, cioè nel suo diventare *mythos*. La nostalgia di Odisseo può chiudersi e superarsi soltanto nel racconto della nostalgia, in una forma di rievocazione della nostalgia. Finalmente, nel suo letto, con la reciprocità del racconto e della memoria, Odisseo torna a casa, radicato nel suo divenire.

<sup>1</sup> Il dizionario Treccani e del Corriere utilizzano definizioni molto simili. Anche in lingua inglese la definizione è pressoché identica come si può notare dall'«Oxford English Dictionary».

Cfr. <https://www.treccani.it/vocabolario/nostalgia/>;

[https://dizionari.corriere.it/dizionario\\_italiano/N/nostalgia.shtml](https://dizionari.corriere.it/dizionario_italiano/N/nostalgia.shtml);

<https://www.oed.com/view/Entry/128472?redirectedFrom=nostalgia#eid> (ultimo accesso 01.03.2023).

<sup>2</sup> «In origin, then, the idea of nostalgia encapsulated a uniquely human ability to draw strength and motivation from memories of the past, especially memories relating to close others» (Hepper et al. 2012: 103).

<sup>3</sup> Il fatto che gli aspetti del ritorno (durativo e terminativo) siano osservabili nel rapporto tra stanza e mare non indica che essi siano gli unici rintracciabili nel quadro. Infatti, come giustamente sottolineato da uno dei revisori, è possibile cogliere anche una dimensione incoattiva del ritorno, rappresentata dal fatto che Odisseo è a casa nel suo ritornare, idea già accennata in Cassin (2013). Tale impostazione metterebbe in risalto le interpretazioni moderne e largamente diffuse di Odisseo come eroe legato al ritorno che non possono essere certamente eluse. Tuttavia, ai fini della nostra argomentazione è qui funzionale mostrare come la tela rechi in sé *anche*, e non *soltanto*, strutture di significazione che permettono una traduzione fedele del ritorno per come già articolato nell'*Odissea*.

<sup>4</sup> L'esistenza di tale ciclo di racconti è espressa nell'*Odissea* attraverso due *myse en abyme*. La prima vede l'aedo Femio narrare del viaggio di ritorno degli eroi nel salone principale della casa di Odisseo a Itaca. Qui è il racconto nella sua natura temporale, il *mythos*, a suscitare in Penelope lo struggimento per la distanza dal suo sposo, espresso attraverso il verbo *potbéo* (ποθέω) (Od. I, 343). Un *nostos* interrotto è invece quello che compie Odisseo alla corte dei Feaci dove, improvvisatosi aedo, racconta al re Alcino delle sue sventure.

<sup>5</sup> Questa semplicità ben si collega alla semplicità di Itaca di cui l'umile economia e la povertà della terra è messa in luce nella stessa Odissea (Od. XIII).

<sup>6</sup> «[L]uoghi che si oppongono a tutti gli altri e sono destinati a cancellarli, a compensarli, a neutralizzarli o a purificarli.» (Foucault 2004:12)

<sup>7</sup> Bisogna associare questo episodio al rifiuto di Odisseo per la proposta di Alcino, re dei Feaci, che promette all'eroe un regno dalle immense ricchezze, in pace perpetua, offrendogli in moglie Nausicaa, una mortale di bellezza pari ad Artemide (Od. VI). Gli episodi sono ancor più rilevanti se si confrontano le due isole con la modestia di Itaca, così descritta dallo stesso Odisseo: «è sassosa e non adatta a cavalli e a carri, ma non è troppo povera, anche se non è ampia.» (Od. XIII, 242-243, in Di Benedetto 2010).

<sup>8</sup> Tale dialogo in realtà mantiene una quantità notevole di significati a partire da uno scontro tra *Odissea* e *Iliade* (Paduano 2008: 41-44).

<sup>9</sup> L'unico a riconoscere immediatamente Odisseo è il cane Argo (ἐνόησεν Ὀδυσσεῖα, Od. XVII, 301), che muore in seguito a questo riconoscimento. In questo passo, Argo, morendo dopo aver visto il padrone, realizza specularmente il desiderio del suo padrone espresso in I, 59: quello di rivedere Itaca per morire.

<sup>10</sup> Qui il greco utilizza il sostantivo *thesmōn* che indica la legge, l'ordine, l'istituzione.

# The Saint's Room: Museums and the Management of Nostalgia

Jenny Ponzio

---

## 1. Introduction

In recent decades, a growing number of exhibition spaces have been set up in countries with a substantial Catholic cultural background to maintain and communicate the memory of saints and blessed<sup>1</sup>. These museums, generally owned and managed by religious institutions, orders or associations, vary greatly in terms of arrangement and size, from very small, simple museums dedicated to local figures to important poles celebrating famous personalities such as Padre Pio<sup>2</sup> and Don Bosco. These places can be considered a particular kind of the wide set of devices used by institutions and communities to build their own memory and identity<sup>3</sup> by semiotizing their past through processes of selection, organization, elaboration and narrativization: in the case under consideration, collective memory is built around a founding and exemplary character, and his or her textualization takes place in a museal space.

While indexicality constitutes a pivotal feature for most kinds of museums, in the museums dedicated to saints this feature takes on a quite specific meaning and provides a foundation for constructing memory. In most cases, not only the objects displayed inside but also the museal space itself has an indexical relationship with the life or deeds of the saintly figure. Indeed, some of these museums are located in buildings hosting a religious order or charitable institution (such as a school, nursing home, etc.) founded by the saints<sup>4</sup> themselves and thus bearing testimony to their remarkable endeavors. In many other cases, these museums are set up in areas where the saint lived: the indexical relationship in these places is particularly strong in that the sites become meaningful precisely because they bear the tangible traces of the saintly figure's life.

From an epistemological perspective, museums of saints are not only based on the value of *memory* understood as the systematization of the past in a narrative that fosters identification and socio-cultural cohesion<sup>5</sup>; at the same time, these museums also entail *historical* valorization, a feature they share with most museums devoted to characters and events of the past: the way in which the figure of the saint is narrated adheres to an ideal of historical fidelity and accuracy, thus also reinforcing the credibility and authoritativeness of the display. This preoccupation with historical accuracy is consistent with the epistemological values underlying museums as a format or genre (in other words, the choice

---

to establish a museum entails endorsing the epistemological and cultural values attributed to this format) and can be considered a facet of the wider phenomenon of Catholic culture and institutions embracing historical-critical methods in multiple areas, including matters of sainthood.<sup>6</sup> In the discourse characterizing these museums, therefore, *memory* and *history* are closely connected to each other but also combined with a third kind of valorization more specifically associated with the field of religion: the character celebrated in the museum is not only a historical figure and pillar for the construction of community memory, but also the object of a devotional cult. The values of memory and history are thus combined with *sacredness*. In this sense, the places considered here have features in common not only with the museums, and more generally monuments and institutions, devoted to codifying history and memory, but also with sacred places such as churches and places commemorating the dead.

This study focuses precisely on museums created from the living spaces of saints. The musealization of these spaces entails a peculiar combination of the values of memory, history and sacredness, figurativized in peculiar enunciative strategies and narrative and pathemic structures. In particular, I will show how these museums semiotize the pathemic configuration of *nostalgia*, a feature they share with other kinds of museums but which they discursivize in a specific way.

According to Floch (1996), the syntagmatic organization of museums entails an aspectualization of the visit that is based on a rhythm alternating between moments of leisure and relaxation and moments of intensity and tension. In museums made from the living places of saints, there is one moment that typically constitutes a “punctum” (cf. Barthes 1980) in visitors’ experiences, engaging them deeply and especially at the emotional level: viewing *the saint’s room*. In the following argument, I will try to point out the main semiotic dynamics surrounding the musealization of these personal rooms and explaining their strong appeal. The analysis will take into consideration a sample of three case studies located in Turin, a city famous for its “social saints”, namely saints dedicated to charity work helping the poverty-stricken and emarginated segments of industrial society. The memory of some of these saintly figures is maintained in specific museums, and here I will focus on those devoted to saint Giovanni Bosco, blessed Francesco Faà di Bruno, and saint Giuseppe Murialdo.

## 2. *The Saint’s Room*

### 2.1. *The Context*

All the museums considered here are located in the places where the saintly figures both lived and founded their charity institutions: “Museo Casa Don Bosco” is set up in the house where the saint lived and founded the first Salesian oratory<sup>7</sup>, nowadays a large hub, adjacent to the Salesian sanctuary of the Consolata, hosting conference rooms as well as a guest house, bookshop, etc.; “Museo Faà di Bruno” is part of a complex containing several institutions, including a school, retirement home, and church<sup>8</sup>; and “Museo Murialdo” is hosted in a complex called “Artigianelli 150” that still offers a professional school, residence hall, etc.<sup>9</sup>.

Locating the museal spaces devoted to the saint’s life inside a larger, multi-functional complex generates a particular meaning effect in that it relates the lives of saintly figures to the tangible evidence of their works and their surviving heritage.

The animated character of the surrounding environment contrasts with the fixity of the museal space, a fixity stemming from the fact that these museums narrate lives inevitably belonging to the past. In this context, the museum commemorating the saintly founder constitutes a different, enclosed space, especially in the case of the two smaller museums devoted to Faà di Bruno and Murialdo. The type of fiduciary contract that the museal discourse proposes to the visitor is similar in all the cases considered here: as mentioned above, the museum is a separate place but placed inside a complex clearly characterized by a social and religious significance. The language adopted by the museum respects the cultural codes of historical fidelity and collective memory underlying the communities founded by the saintly figures. It also conveys a certain religious or sacred value, underlined for instance by the attention these museums devote to the canonization of their saints, in particular through the iconography typical of this genre (namely paintings characterized by stereotyped features emphasizing the figure's holiness and sacredness)<sup>10</sup>. While the relationship between the museum and its surrounding space can be read in terms of the Greimasian opposition englobing-englobed (cf. Greimas 1984), the internal organization of the space tends to follow a different pattern. In the case of the Murialdo museum, the visit follows a linear itinerary that retraces, in the space, the progressive phases of the saint's life from his infancy to his education and work inside the Church. His room is placed in an intermediate position: it is preceded by the narration of his youth and display of a painting created for his beatification, and is followed by a section devoted more specifically to describing the charity institutions he founded and their socio-historical context. At the end, a set of objects (including, for instance, a sarcophagus and painting) are devoted to illustrating the elements surrounding his death and canonization. The museums of Don Bosco and Faà di Bruno are less linear in their spatial and diachronic organization. In the first, the visit spans different floors with the more strictly biographical section located on the second floor. Here, visitors find a gallery devoted to other saintly figures (especially but not exclusively connected to Don Bosco, the social saints and the Salesian order), a space devoted to the canonization of Don Bosco (displaying, for instance, a painting, ark and set of sacred paraments made for the occasion), the chapel, and the saint's room, in this case actually two spaces: a first room is presented as the saint's bedroom, while a second space, adjacent to the first, is presented as the room in which the saint died. Due to the architectural structure of the building, these spaces are not organized along a single linear axis, but nevertheless constitute distinct narrative units. Similarly, the Faà di Bruno museum begins with an introductory section featuring panels summarizing the life of the blessed and a display showcasing some personal objects. Next is a section containing scientific and technical instruments used by the blessed, a brilliant mathematician with numerous scientific and cultural interests. Visitors can then access the saint's lodgings, with a small parlor, living room, bedroom and small room for prayer, followed by a further room with additional personal objects. The rooms are arranged in a circular pattern.

## 2.2 *Accessing the Saint's Room(s)*

In all of the cases, the saint's personal room or rooms constitute a further inner level, the access to which is marked in relation to the general context of the museum. Accessing the private, intimate life space of the saint presents a contrast between

the rest of the space of the museum, with its public, historical and memorial character, and the intimacy of a private home. The indexical relationship with the saintly figure is reinforced in this inner space, full of references to his or her bodily and daily life evoked by humble everyday objects such as eyeglasses, tools for writing or personal care, and furniture and accessories such as armchairs and beds that the saint used over a lengthy period of time. For visitors, entering this space entails a sense of more accentuated closeness with the saint, the experiencing of entering into an intimate sphere normally reserved for very close friends and relatives. This post-mortem reversal of the rules of proxemics and of the distinction between public and private has the effect of eliciting intense pathemic engagement.

On one hand, the particularly strong appeal of the saint's personal room can be explained in light of the well-known idea of authenticity evoked in general by indexical signs (as a result of which finding oneself in the personal space of an important historical and religious character, kept exactly as it was when he or she occupied it, is striking for visitors)<sup>11</sup>. At the same time, this appeal also stems from a specific feature of the religious culture under consideration. Indeed, the importance attributed to a religious person's own cell is linked to a religious imaginary that creates a parallelism between the interior, spiritual space of the soul and the exterior space of the room in which spiritual experience takes place (cf. Ponzio 2023; Leone 2013): the material space of the cell or room is believed to bear traces of the spiritual quality of the exceptional individuals who inhabited it, thus rendering it somehow "sanctified". This concept is figuratively represented in the idea of osmogenesis, for instance: in the Catholic tradition, osmogenesis is a kind of charisma consisting in the involuntary capacity of saints to spread celestial perfumes around them. In some cases, according to this tradition, the objects that they touched, or the places where they found themselves or lived, carry the perceivable traces of these perfumes: this idea of osmogenesis therefore provides a figurativized representation of an implicit parallelism between the spiritual quality of the saint and his or her capacity to leave remnants of sacredness on surrounding objects and environments<sup>12</sup>.

A further element to be considered to fully understand the connotations of the saint's room is a certain idea of prayer based on concentration and inner withdrawal. Many mystics claim that it is fundamental for them to have a room of their own to detach from the external world and reach spiritual concentration, in particular in the first stages of their ascetic path. Catherine of Siena, for instance, repeatedly underlined the importance – especially for religious people – of cultivating their spirit in their own cell. She constructed a parallel, quite often cited in her writings, between this detached physical space and what she called "the inner cell", an expression showing that the spatial configuration of the religious person's experience influences the spiritual practice to such an extent that the external space of the cell shapes the way the "inner cell" of the soul is imagined and described<sup>13</sup>. This imagery connected to the cell suggests that the powerful impact of visiting a saint's room can also be explained in light of this relationship – both indexical and iconic – that seems to allude to a correspondence between the intimate life space of the exterior cell and the quality of the saintly figure's soul, as these religious figures are believed to have taken the most important steps of their spiritual paths in these rooms. In all the museums examined here, the room's importance as a space for concentration

and prayer is evoked by the presence of prayer objects, particularly kneeling-stools, and indeed such objects are featured in all of these three cases. The visitor's experience of the saint's room is regulated according to different display strategies based on different degrees of accessibility. It is possible to identify three main degrees. The one granting the greatest intensity of experience is exemplified by the Murialdo and Faà di Bruno museums, where visitors can enter the room and there are no barriers between them and the majority of objects displayed. While some barriers protect individual objects (e.g. manuscripts in Murialdo's room, a carpet in Faà di Bruno's room), many objects more closely evoking the bodily presence of the saint are not protected, and therefore can be viewed at a very close range, potentially even touched, by visitors. A second level, granting significant visibility but a less direct experience, characterizes the rooms that are actually accessible but in which the visitor's movements are confined to a corridor delimited by barriers, without being able to move throughout the room<sup>14</sup>. A third level, further limiting the experience of the room, consists in visitors being allowed to view the room from outside while standing at the threshold framed by protective glass. This third level characterizes the room of saint Giovanni Bosco, which appears fully furnished. The adjacent room, the one in which he died, is instead accessible but contains fewer objects. The distinction between the two rooms, and in particular of the function of the second one, is clearly explained by the panels placed just outside: the first is described as "The chamber of Don Bosco" in which he lived and worked for 27 years; the second is described as his "Death chamber", i.e. the room he used for a very short period during the last stage of his illness. The mortuary component of this second room is accentuated by the fact that the few objects displayed there include black priestly clothes that belonged to the saint arranged in a floor-to-ceiling glass showcase and composed horizontally, as if the person wearing them had vanished, leaving this clothing arranged as it had been on his body. The panel explains «In the place where the death bed was situated, presently placed in the adjoining room, in its original position, a precious relic has been installed. It is a display case with the original garments of the Saint...».

### *2.3 Looking With the Saints' Eyes*

These different degrees of accessibility are a fundamental part of the enunciative strategy adopted by the museums<sup>15</sup>. When the saint's room can only be observed from outside, through protective glass, the museum is applying an objectifying mode: in this case, the visitor is called on to play the role of witness and is relegated to a space that is heterotopic with regard to the topical space of the bedroom. In contrast, the museum can also construct the visitors' point of view so as to position them in correspondence with the saint's gaze: in these cases, the visitors see what the saint saw in his daily life. The best example of this kind of enunciative strategy is provided by the Faà di Bruno museum: in his bedroom and the adjacent small prayer room, the visitors can not only access his personal space without barriers but can also position their face and eyes on the several peepholes that allowed the blessed to hear and see what was happening in the church just below his room while remaining himself unseen. When visitors access the saint's room, therefore, they also take on his point of view

as if they *embodied* for a time the saint himself while seeing and moving inside his personal space. In this case, the museum's enunciational stance adopts an enunciative strategy comparable to cinematographic subjective framing. From this perspective, therefore, it is possible to distinguish between two enunciational choices used by the museums of saints: one consists in positioning the visitor as a witness according to an objectivizing strategy, the other in constructing an empathic and "embodied" subject based on a subjectivizing strategy. Of course, these two strategies do not fully exclude each other, and can be combined in different ways and to various degrees in each museum. The fact that visitors are sometimes incorporated into the enunciation as if they embodied the saint and sometimes in the role of witnesses is a key factor to explain the pathemic effect achieved by these museums. In particular, these strategies influence the effect of experiencing something sacred which once animated the musealized space and the traces of which can still be perceived thanks to the museal enunciation: the quest for these traces, the desire to experience this absent presence, is the narrative program underlying the visitors' itinerary, and this basic narrative structure is undoubtedly connected to the pathemic configuration of *nostalgia*, as I will argue in the next section.

### 3. Museums, Nostalgia, and Saints

#### 3.1 Life and Death

The museal spaces devoted to the places inhabited by saints articulate, in a dynamic and complex way, the opposition between these figures' lives and their deaths. The object most effectively symbolizing this dynamic is arguably the bed: the bed is one of the most frequently used objects in daily life, but it is also connected to the idea of death, the deathbed. This connection with death is also another reason for these museums' powerful pathemic impact, in particular when visiting the saintly figures' personal rooms: these rooms represent not only the fulcrum of the saintly figure's spiritual life, a vivid testament to their bodily and everyday life, but also the place in which the capital event of their death took place. As Violi observes:

There seems to be a close and to some extent mysterious relationship between death and the specific place where it occurs, something that seems to endow that space forever with a surplus of meaning, a special evocative and symbolic power. People return to that place, it becomes a destination for pilgrimage and devotion, they mark it to distinguish it from all others, as frequently seen along our roads where fatal accidents have occurred and where people continue to lay flowers or small votive objects (Violi 2014: 88).

As a consequence, these museums employ a series of strategies to emphasize this relationship with death. The most multi-faceted strategy is undoubtedly the one used by the Don Bosco museum, which splits – or rather doubles – the space of the room in order to create a separation between the room of the saint's life and that of his death, endowed with opposite connotations, established explicitly by the explanatory material, and organized on the basis of different strategies of accessibility. Another strategy employed by the three museums investigated here is the display of mortuary photographs. In the case of Don Bosco and Faà di Bruno, these pictures are hung not in the room itself, but in its immediate proximity. In

both cases, the corpse is photographed in a seated position rather than lying in bed. Murialdo is instead pictured in his bed, and the image is positioned on the wall close to the bed itself: the indexical relationship with the place is strongly emphasized, since the furniture and accessories visitors see around them are exactly the same ones that they see in the mortuary photograph. In the same way, the picture of Faà di Bruno is positioned in the living room and the environment depicted in it is clearly the same as the one surrounding the visitors (e.g. it shows the same crucifix, bookshelves, curtains, etc.): obviously, this evidence of the fact that visitors find themselves in the very place where the saint died is a powerful trigger for their pathemic reaction to the musealized space.

### 3.2 *Museums and Nostalgia*

According to Giovanni De Luna (2011: 101), «the idea of a museum often hides a loss, [it] exorcises an absence». Especially in recent decades, as economic and social structures and infrastructures change, the remains of these structures are promptly musealized: «The peasant world has disappeared, here are dozens of museums [...]; the large industrial plants of Fordist cities disfigure the urban fabric with their rubble, [and] immediately a way is found to render them genteel by turning them into museums» (De Luna 2011: 101-102). De Luna interprets this phenomenon in terms of the mercification of culture, but what is more interesting from the perspective adopted here is that his observation clearly points to a concept that we can translate as follows: museums are often created due to a *nostalgic drive*<sup>16</sup>. According to Greimas (1986), nostalgia is the pathemic configuration in which subjects are detached from their objects of value, as this latter is far away and unreachable in space or, as in the cases examined here, in time. In other words, several kinds of museums can be described as strategic cultural devices for managing the nostalgia associated with people, objects or events belonging to a mythologized past. In our case, the age of industrialization and the “social saints” large-scale charity work is over, but there is a community which continues to maintain an affective memory of this past age. This nostalgic bond is kept alive through the museification of key places. Such museums seek to “presentify” the past, to give visitors the illusion of entering into a world where time is frozen and they can still experience the past: this doubled isotopy (Greimas 1986: 348 refers to «a particular *débrayage* that projects the subject towards an elsewhere [...] thus doubling his pathemic itinerary with an imaginary isotopy»), this spatial-temporal splitting of the subject, is a pivotal characteristic of nostalgia defined as the ability to be both present and absent (cf. Jankélévitch 1974).

### 3.3 *Museums, Nostalgia and Grief*

Our case studies have a further specific trait with respect to the examples proposed by De Luna (2011): the museums considered here commemorate not only an epoch or social phenomenon (such as peasant culture or industrial development), but are also connected to an individual figure, that is, they commemorate a dead person. In this case, therefore, *nostalgia* takes on a specific meaning connected to the processing of grief. Grief and nostalgia present quite similar pathemic configurations if we consider that, in the first case, the unreachable object of value is actually *a person* who was lost due to death. As De Masi (2002: 125) observes, «mourn-

ing for the loss of a loved one and mourning for being separated from love objects, associated with the thought of death, do not appear to be easily separable». The Freudian approach likewise seems to suggest these two concepts overlap, if grief can be defined as «the reaction to the loss of a beloved person or of an abstraction which took her place, such as the homeland or an ideal» (cf. Bruguera 2018). From this perspective, it may be less surprising to find that museums of the saints have some traits in common with sites of trauma and museums commemorating the victims of genocides and dictatorships, such as those analyzed by Patrizia Violi (2014). The main similarities are listed in Table 1.

Indexicality based on spatial contiguity	This is a constitutive element for both kinds of museums, the basic reason for their existence (Violi 2014: 87, 89) to such an extent that the space itself is more important than the objects collected there.
Reactualization and presentification of the past	In the museal space, visitors are given the impression of being immersed in the past-made-present.
Preeminence of the pathemic component over the epistemological one	Both kinds of museums are places generally visited not to “acquire knowledge” but rather to “feel” and experience (Violi 2014: 89, 116, 119-120). From this perspective, the visit resembles a pilgrimage (Violi 2014: 120).
Sacral value	Both kinds of museums «are neither real museums, nor cemeteries or places for honoring the dead, nor monuments; they are instead all these things at the same time, and perhaps even something more» (Violi 2014: 106; 121; 136).
Valorization of the “authenticity” of the place	This valorization is expressed, for instance, by emphasizing the explicative apparatus regarding spatial continuity with the past events celebrated in the museums and the conservation of the original structure and appearance of the spaces (Violi 2014: 112).
Displaying personal objects	These objects belonging to the intimate sphere evoke the individuality of the person who owned and used them. As Violi (2014: 132-133) observes: «...the objects carry, inscribed within them, the powerful memory of the individuality that possessed, used, and touched them. An inescapable metonymic relationship binds the thing to the person, or rather to his or her memory, and the object becomes the conduit for re-actualizing what is no longer there, for making an absence present. [...] These are always personal objects relating to a private sphere of existence, often even intimate [...] and, as such, destined to be relegated to the realm of private invisibility. Their exhibition in the museum reverses the public/private relationship that characterized them in their original function, relocating them within a public sphere par excellence, the museum, and removing them from the regime of non-visibility associated with their use.»

Displaying portraits of the dead	As with the display of intimate personal objects, this practice can be perceived as marked with regard to mainstream culture in which access to such testimonial objects (the exhibition of dead bodies and related pictures) is delimited by precise cultural borders.
Narrative structure	These museums are organized so as to narrate the story of the people who lived, suffered or died in those places, so that these sites can be defined as «spatial narrations of the memory» (Violi 2014: 115).
Free entrance	Being able to enter the museums for free casts the visit as a gift from an institutional Sender while also adding pedagogical and moral connotations to the experience (Violi 2014: 120).

Table 1. Similarities between sites and museums of trauma and museums of saints

The meaning effect characterizing these museums is achieved by systematically valorizing the personal objects: not only does the museal enunciation save these objects from being lost to memory or damaged but, by placing them in a specific context and building around them a complex paratextual apparatus (composed for instance of the explicative panels and discourse offered by the guide, who can be considered an informant actant), they semiotize these objects as indexes metonymically connected to the figures being commemorated. However, the pivotal common point among these kinds of museums or sites – seeing as they are very different in other aspects – is probably their relationship with death. In the case of saints, of course, the death in question is individual and not wholesale, but in both cases it becomes the key event for defining the identity of a group, and remembering this event in a museal space can be interpreted as processing the associated grief. The most important difference between museums devoted to traumatic events and those devoted to saints, however, lies in their subjacent actantial structure: in the first case, the dead are presented as victims and their death as a senseless and violent event, one that represents a break with time and meaning and risks paralyzing the host culture, which defines itself in negative terms, i.e. in contrast with the violence and ideology leading to the victims’ death. In the second case, the dead are active protagonists and their death is incorporated into a teleological culture which posits it as the starting point for positive progress on the part of the community. In this sense, the museums of saints actively contribute to creating a founding mythology, i.e. a mythologization of the origin of the community itself. As such, they can be seen as similar to the museums and other celebrative devices devoted to celebrating the origins of institutions such as nation-states.

#### 4. Conclusion

A “nostalgic” component is implicit in the cult of saints at a fundamental level. Indeed, saints are only recognized as such by the Church after their death: the cults venerating them are basically “retrospective” and, even though such devotion entails the creation of a spiritual relationship, there is a strong attachment in Catho-

lic culture to all the various indexical signs that give the faithful the impression of maintaining a bodily connection with the venerated figures. As this case study shows, this kind of connection can be seen not only in relation to relics, carefully hidden and yet displayed by reliquaries (cf. Leone 2014), but also for saints' rooms or cells, likewise made experienceable in museal spaces according to varying criteria. The pathemic configuration at work in the museums of saints, the Senders of which are the ecclesiastic institutions and/or communities that assert an affective and ideological bond with these figures, is similar to the pathemic configuration characterizing the "processing of grief". It diverges in some ways from standard definitions of mourning as a way to cope with a definitive loss, however, given factors such as the teleological nature of Catholic culture as well as the idea that it is possible to create and cultivate a spiritual relationship with certain dead people, such as the saints, believed to act as active Helpers even after their death. The musealization of saints' houses and rooms can surely be interpreted as an ever-more important facet of the process of constructing and transmitting the memory of them. These museums aim to provide a testament that is both historical and religious, and have to grapple with the potential clash – typical of Catholic culture – between the need to offer signs of the saints' bodily lives and the need to prioritize spirituality over materiality (cf. Leone 2014). These museums actively contribute to creating or reinforcing a pathemic bond with the saints by presentifying and materializing their absence. From this perspective, they can be considered a specific case of museums based on a nostalgic drive, and indeed they are based on a set of semiotic strategies which regulate (both igniting and containing) the community's sense of loss and desire for the saintly figure. As the analysis has shown, these strategies include different levels of accessibility to the most intimate life space of the saintly figures, the exhibition of their mortuary pictures and personal objects, striking a balance between historical information and commemoration and sanctification through celebrative iconography, emphasizing the authenticity of the objects on display, and the spatial organization of the personal spaces. The kind of nostalgia cultivated by these museums is a collective one related to the origins and beliefs of a community and the creation of an encounter that is not experienced directly but rather evoked and imagined through the museal device itself. This pathemic configuration should not be interpreted exclusively as an instance of the mercification of culture, however. This latter drive seeks to provide the public with a highly emotionally engaging experience while at the same time fueling the "market of nostalgia", a market consisting in the chance to buy access to «a possible world that multiplies the extension of biological time» (cf. Leone 2015: 10). In other words, the aim here is not only to immerse visitors in a particular atmosphere consisting in the reconstruction of a past life and of the saint's lingering presence in his or her home. What is at stake is not only emotion and sensation, but also a project of imagining the future beginning from the past itself. Indeed, as mentioned above, these museums are located inside complexes where "life goes on". The memory built and preserved in these museal spaces, surrounded by everyday activity, thus plays another important function. As Affuso insightfully notes, this function is to nourish nostalgia as a distanced place from which to imagine a possible future; in other words, to guide concrete action setting off from a certain representation of the past so as to strive for a certain future based on the same positive values:

Nostalgia is therefore about a desire; not exactly the desire for something to return, but rather to return to something, from the very beginning, to find oneself again at the point where a certain experience was commencing. It is the desire to re-start time, the setting-out, the premises and promises but also the alternatives. [...] nostalgia is linked to the future, partly because it serves to allay fear about the inexorability of time, partly because it helps us to imagine how a given past might have a different future. (Affuso 2012: 119)

The kind of nostalgia elicited by these museums, therefore, is not merely a dream of an idealized past in which we might temporarily lose ourselves. It is a more constructive kind of nostalgia in that it provides the basis for imagining a possible future. This impulse is consistent with Catholic culture, in which saints are imagined not only as ghosts haunting churches and museums but as exemplary figures meant to provide the stimulus for further progress on the part of the community of believers. Umberto Eco (2007: 13) dreamt of a museum providing «a journey that leads me (as when I go to Amsterdam to view a single painting by Saenredam, already knowing its history and the environment in which it was created) to really make my way ‘inside’ a specific artwork». The museums of saints are not particularly innovative in their display strategies, for instance in the way they use architectural and technological elements: in this sense, they really cannot be considered representative of the kind of “new museums” studied, for instance, by Pezzini (2011). However, they can be considered museums “of the third millennium” (Eco 2007: 14) in that their entire organization is designed to highlight a single work, assuming that life and work can coincide – in our case, the very life of an exceptional and exemplary figure who embodies a set of historical, memorial and sacred values.

To conclude, the analysis proposed here shows that museums of saints are organized according to enunciative strategies which elicit the pathemic effect of nostalgia; however, these semiotic dynamics only work thanks to an impulse we could define as *affection*. Indeed, the pathemic effect of these museums is only achieved because visitors are already familiar with the saint (as in the case of famous saints such as Don Bosco) or at least because, at the beginning of the visit, the museum itself introduces visitors to the figure (as in the case of saints and blessed venerated especially in local, more circumscribed communities, such as Murialdo and Faà di Bruno). Visitors thus proceed along an itinerary leading them to learn or remember anecdotes about the saints’ lives and deeds, generating not only knowledge but also feelings of admiration and sympathy as well as affection. This aspect is even more central if we consider that many visitors are Catholic believers who share the values embodied by the saints. As a consequence, all of these museums presuppose or construct an observer with a strong intentional relationship to the saint; an observer, that is, who *cares about* the saint. Without this strong initial motivation, viewers would not see “the bed of the saint”, for instance, but rather “just a bed”. They would find objects – such as Faà di Bruno’s scientific and technical tools – that are potentially interesting and curious in themselves, but not endowed with a particular meaning by virtue of having belonged to the saintly figure. The indexical quality and related nostalgic pathemic configuration of these objects therefore depend on the enunciative strategy of the museum and this strategy, in turn, is only effective as long as it first creates an affective bond between the visitor and the saint.

<sup>1</sup> This paper is part of the research project NeMoSanctI, which has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme (grant agreement No 757314).

<sup>2</sup> For an analysis of Padre Pio's museum and church, cf. Pezzini (2011: 148-167).

<sup>3</sup> Regarding the notions of "memory" and "history", cf. Assmann (2008).

<sup>4</sup> In this and other instances, I use the term "saint" in a generic way to include not only canonized saints, but also other saintly figures for whom canonization causes have been launched.

<sup>5</sup> In this case as well I refer to the distinction between "memory" and "history" articulated in Assmann (2008), but also to the idea of "imagined community" proposed by Anderson (1983).

<sup>6</sup> For instance, canonization cause procedures require that, especially for saints who lived in the past, an historical-critical study be carried out as part of evaluating the individual's suitedness to be proclaimed a saint. Historiographic concerns also inform the hagiographic genre in its modern form; moreover, critical-historical study of the sources has led the Church to eliminate traditional cults in cases where there is not sufficient historical evidence of the allegedly saintly life and deeds (cf. Marino 2018: 192-196).

<sup>7</sup> A description of the history of the museum and the life of the saint, as well as a virtual tour, are available on the museum's website: <https://museocasadonbosco.org/>.

<sup>8</sup> <http://www.museofaadiBruno.it/>.

<sup>9</sup> <http://artigianelli150.it/ala-palestro/museo-murialdo/>.

<sup>10</sup> These features include the nimbus and abundant light surrounding the saintly figure, a benevolent facial expression, and references to their good deeds and endeavors as well as the miracles granted to the faithful through their intercession, etc. Even though, to my knowledge, a semiotic study specifically devoted to the iconography made for canonization phases has yet to be carried out, see Dondero (2007) regarding the stereotyped features of sacred iconography in general.

<sup>11</sup> Regarding this effect of authenticity connected to indexes, cf. Violi (2014: 89-103).

<sup>12</sup> For a discussion of osmogenesis, cf. Ponzo (2020).

<sup>13</sup> Regarding this topic, cf. Ponzo (2023).

<sup>14</sup> This is the case, for instance, of saint John Paul II's living room in Varsaw, I thank Armando Fumagalli for sharing with me a picture of that room.

<sup>15</sup> I wish to heartfully thank Francesco Galofaro, who visited the museums under consideration with me, for the fruitful dialogue which led to the formulation of the arguments presented in this section.

<sup>16</sup> For a further discussion of the relationship between tourism and nostalgia, cf. Frow (1991).

# La nuova nostalgia della letteratura ebraica

## Mauro Portello

---

### 1. Distacco dall'origine e nostalgia

Il piccolo Pip, il protagonista di *Grandi speranze* di Charles Dickens, così racconta il momento in cui lasciò il villaggio con tutta la sua vita precedente dentro, e si avviò verso il suo futuro pieno di aspettative:

Fischiettavo, e camminando non pensai più ad altro. Nel villaggio regnavano una grande tranquillità e un gran silenzio, e una leggera nebbiolina si alzava adagio, come per lasciarmi intravedere il mondo: ed ero stato così piccolo ed innocente lì, mentre lontano era tutto così sconosciuto e grandioso, che tutto a un tratto col cuore gonfio e con un singhiozzo scoppiai in lacrime. Ero vicino al cartello indicatore in fondo al villaggio, vi appoggiai la mano sopra e dissi: «Addio, o mio caro, caro amico!» (Dickens 1861 [1991]: 210)

Dire addio a un luogo/tempo in cui tutto concorrevva all'armonia, alla pace e alla gioia emotiva, cioè alla stabilità della vita, esprime la inesorabile legge della crescita. È un atto del tutto simile a quello della proliferazione cellulare che sta alla radice della crescita e dello sviluppo degli esseri viventi, una scintilla dolorosa che *deve* spingere la vita.

Prendiamo il sentimento di Pip per assoluto, tiriamolo fuori, per il momento, dal complesso contesto dickensiano e teniamolo solo come nota fondante: lasciare *il villaggio dell'infanzia* è il distacco da cui scaturisce la nostalgia. In questo senso la nostalgia si presenta come “perno psichico” per tutti noi, il punto cruciale di qualunque discorso che riguardi la nostra origine individuale. L'amore, scriveva Freud (1919 [1989]: 106) nel saggio sul *perturbante*, è nostalgia del corpo della madre. Il tema, va da sé, è vastissimo e a seconda della prospettiva prescelta gli sviluppi conseguenti sono evidentemente vincolati agli specifici percorsi della riflessione consolidata<sup>1</sup>. In questo *essay* (ché altro non vuole essere questo scritto) vorrei limitarmi alla focalizzazione su *una nuova nostalgia* che, coerentemente con un percorso di “laicizzazione”, a me pare, la letteratura ebraica contemporanea stia mettendo a punto nella direzione di una nuova capacità critica non più vincolata all'autoreferenzialità. Qui il discorso si limita a una breve rassegna di “casi” focalizzata su questa idea.

## 2. Dimensione storica come marchio

Quando “il distacco” (torneremo su questa parola) acquisisce una dimensione storica e diventa marchio di un popolo e della sua cultura, il discorso si amplia e diviene a sua volta motore di un pensiero specifico. Quel popolo, quella cultura in qualche modo si fondano sulla nostalgia. Questo è (stato) il destino degli ebrei<sup>2</sup>. È tuttavia cruciale distinguere tra distacco ed espulsione. Il distacco è un frutto “sano” dell’emancipazione, e può essere volontario. L’espulsione, invece, si subisce. L’uno è fisiologia, l’altra patologia e anche i sentimenti che ne conseguono sono profondamente diversi. Eppure, sia il distacco che l’espulsione possono essere alla radice della nostalgia. Il *mal du pays*, come lo chiamano i francesi, qualunque sia la sua provenienza, è sempre doloroso perché alla sua radice vi è un atto di separazione: ancora e sempre, ci richiama il corpo della madre. Per questo, come dice Jean Starobinski, «La letteratura dell’esilio, più abbondante che mai, è, nella stragrande maggioranza, una letteratura dell’infanzia perduta» (citato in Prete 1992b: 111). *La lingua salvata* di Elias Canetti (1977) e *Austerlitz* di W.G. Sebald (2001) sono narrazioni imprescindibili sul tema. Nel suo romanzo Canetti ricostruisce la prima fase della sua vita (seguiranno *Il frutto del fuoco* nel 1980 e *Il gioco degli occhi* nel 1985 che raccontano degli anni fino al 1937), in un mondo che non ha ancora conosciuto gli orrori del nazismo. È un’infanzia serena che si svolge tra Ruse, in Bulgaria, Manchester, Vienna e Zurigo; in un ambiente di ebrei agiati di origine spagnola con lo sguardo sempre fisso sul centro del mondo, cioè Vienna.

Rustschuk, sul basso Danubio, dove sono venuto al mondo, era per un bambino una città meravigliosa, e quando dico che si trova in Bulgaria ne do un’immagine insufficiente, perché nella stessa Rustschuk vivevano persone di origine diversissima, in un solo giorno si potevano sentire sette o otto lingue. Oltre ai bulgari, che spesso venivano dalla campagna, c’erano molti turchi, che abitavano in un quartiere tutto per loro, che confinava con il quartiere degli «spagnoli», dove stavamo noi. C’erano greci, albanesi, armeni, zingari. Dalla riva opposta del fiume venivano i rumeni, e la mia balia, di cui però non mi ricordo, era una rumena. C’era anche qualche russo, ma erano casi isolati (Canetti 1980: 14).

È il momento in cui il meccanismo della nostalgia si sta mettendo a punto, e che solo dopo uscirà dalla fase primordiale, quando Elias conoscerà le grandezze e i limiti della *krisis* mitteleuropea. Ecco il racconto di quando, nel 1921, la madre gli annuncia la sua decisione di trasferire la famiglia in Germania (il padre era morto giovane a Manchester), dando inizio a una nuova fase dell’esilio della famiglia:

Ma io non voglio andar via da Zurigo. Restiamo qui, qui so perché sono al mondo. Perché sei al mondo! Masaccio e Michelangelo! Tu credi che il mondo sia questo! Fiorellini da dipingere, il «nido del passero» di Fräulein Mina. Le ragazzine, e tutte le moine che ti fanno; una più rispettosa e più devota dell’altra. I quaderni zeppi della filogenesi degli spinaci. Il calendario Pestalozzi, ecco qual è il tuo mondo! I personaggi famosi che trovi sfogliando il calendario. Ti sei mai chiesto se hai il diritto di farlo? Tu ne vedi gli aspetti gradevoli, la gloria che li circonda, ma ti sei chiesto mai come hanno vissuto? Credi che sia stati seduti in un bel giardino, come fai tu ora, in mezzo ad alberi e fiori? Credi che la loro vita sia stata un profumo di fiori? I libri che leggi! Il tuo Conrad Ferdinand Meyer! Quei racconti storici! Che

cosa hanno da spartire con la vita di oggiogiorno? Hai letto qualcosa sulla Notte di San Bartolomeo o sulla guerra dei Trent'anni e credi di sapere cos'è la vita! Niente sai! Niente! La vita è tutta un'altra cosa. È terribile! (Canetti 1980: 353).

E nella chiusa della *Lingua salvata* scrive: «È vero che io, come il primo uomo, nacqui veramente con la cacciata dal paradiso» (Canetti 1980: 365).

Il protagonista di Sebald, Jacques Austerlitz, è invece un professore di storia dell'architettura a Londra. Un giorno, già in età matura, si ritrova accidentalmente alla *Ladies' Waiting Room* della stazione di Liverpool Street e vi ha una sconvolgente esperienza di *déjà vu*:

Aveto la sensazione che quella sala d'aspetto, al centro della quale stavo in piedi come abbacinato, contenesse tutte le mie ore trascorse, tutte le mie angosce e i desideri da me sempre repressi e soffocati, che il disegno a losanghe bianche e nere delle lastre di pietra sotto i miei piedi segnasse il terreno su cui avrei dovuto giocare la partita finale della mia esistenza e che tale disegno si estendesse sull'intera superficie del tempo. Forse fu per questo che, pur nella penombra della sala, vidi due persone di mezza età vestite alla moda degli anni Trenta, una signora con un leggero soprabito di gabardine e un cappello poggiato di sbieco sul capo, e accanto a lei un signore magro, con l'abito scuro e il collarino da pastore. Sì, e non vidi soltanto il pastore e sua moglie, disse Austerlitz, vidi anche il bambino che erano venuti a prendere. Sedeva in disparte, tutto solo, su una panchina. Le gambe, nei loro calzoncini bianchi, erano sospese a mezz'aria e, non fosse stato per lo zainetto che teneva abbracciato in grembo, credo non lo avrei riconosciuto, disse Austerlitz. Così invece, grazie allo zainetto, lo riconobbi e, per quanto a ritroso potessi andare col pensiero, per la prima volta mi ricordai di me stesso comprendendo che proprio lì, in quella sala d'aspetto, ero giunto in Inghilterra oltre mezzo secolo addietro (Sebald 2001: 150-151).

È il momento in cui il protagonista ha la restituzione della memoria più lontana della sua vicenda biografica, ovvero di quando, nell'estate del 1939, la madre lo fece fuggire dalla Germania nazista con un *escamotage* che fu usato da molte altre famiglie ebrae, cioè mettendo il proprio figlio cinquenne su un treno destinato all'Inghilterra. Giunto alla stazione di Liverpool Street, il piccolo e ignaro Austerlitz era poi stato prelevato e preso in adozione dal predicatore Elias e da sua moglie i quali, per proteggere il più possibile il bambino dal passato tremendo ancorché breve della sua prima infanzia, non gli dissero più nulla della sua vita precedente. Dal momento del ritorno del ricordo alla stazione di Liverpool Street in poi, per Austerlitz saranno tutte novità sulla sua vita di bambino in un mondo massacrato dai nazisti. Una meticolosa costruzione della nostalgia, di un qualcosa a cui appigliarsi, a ritroso, in cui il protagonista adulto scopre un se stesso che era sepolto nella memoria altrui e che tramite gli incontri dei testimoni diretti e i luoghi visitati, riesce a rimettersi in piedi e sopravvivere. Dice Austerlitz:

Mi serviva evidentemente a poco l'aver scoperto l'origine del mio turbamento, potermi vedere con la massima chiarezza, al di là di tutti gli anni trascorsi, come un bambino da un giorno all'altro strappato alla vita che gli era familiare: il raziocinio non riusciva a spuntarla contro quella sensazione di ripudio e annientamento che da sempre avevo represso e che ora sgorgava prepotente dal mio animo. (Sebald 2001: 246).

Dunque su questo personaggio, come su molti ebrei che hanno subito uno sradicamento traumatico dal loro luogo d'origine, grava una vera condanna alla nostalgia, condanna che deriva dal loro particolare rapporto con la storia. Dall'esodo biblico, dalla schiavitù in Egitto alla fondazione di Israele e fino all'ultima *intifada*, per gli ebrei la storia è una belva feroce che va tenuta a bada. L'espulsione è percepita ancora oggi come possibile dato che, come noto, in Israele c'è ancora chi auspica l'espulsione degli ebrei da quella terra. La stabilità è avvertita, di conseguenza, in pericolo e si produce quel "pensiero specifico" di cui si diceva prima, che proviene direttamente da quell'espulsione originaria.

Uscirne diventa allora un passo decisivo. Lo diceva lucidamente uno dei padri fondatori del Sionismo, Ze'ev Žabotinskij: «Eliminate la diaspora, o la diaspora eliminerà voi» (discorso del 9 di Av 1938, in exerga a Cohen 2021). La condanna alla nostalgia produce una sensibilità che viene da una sopraffazione storica, da un'aggressione che impone il bisogno vitale di riunire ciò che è stato disperso, di ricostruire al meglio delle possibilità. Gran parte della letteratura ebraica moderna, a partire dal Novecento, sembra avere come obiettivo quello di non disperdere il capitale culturale e umano sopravvissuto alle persecuzioni europee e, dopo la *shoah*, di ricostituire e stabilizzare definitivamente la propria cultura per potersi rivolgere alla contemporaneità.

### 3. Il contesto statunitense

La letteratura degli scrittori ebrei americani è stata probabilmente il primo grande tentativo di elaborazione in questo senso. Lo mette chiaramente in luce lo studio di Giordano De Biasio, *Memoria e desiderio* (1992) in cui sono documentate meticolosamente la nascita della volontà degli ebrei americani di uscire dalla storia originaria per entrare nella storia di tutti. Per esempio, Saul Bellow, Bernard Malamud e Philip Roth non volevano essere scrittori ebreo-americani, ma scrittori *tout-court*, in un contesto storico nuovo. In particolare, cercano la protezione dell'ombrello costituzionale, quello del *Bill of Rights* americano, in linea con quanto, nel contesto europeo, veniva affermato da Jean-Paul Sartre: «L'arte della prosa è solidale con il solo regime dove la prosa conserva un senso: la democrazia» (De Biasio 1992: 7). Il programma perseguito dagli scrittori ebrei-americani era quello di una metamorfosi, da "popolo eletto" a uomini liberi che escono dal ghetto. Lasciandosi alle spalle anche i fardelli della cultura europea, volevano un passaggio dalla *story* ebraica alla *history* americana, dal chiuso dello *shtetl* russo alla cultura secolare, dal culto dei Testi e della speculazione intellettuale al laicismo delle scuole e delle biblioteche del Nuovo Mondo. Questi scrittori sono stati disposti a rinunciare anche alla madrelingua e, per quanto possibile, alle fonti e alle mitologie della loro cultura d'origine, talvolta persino a quell'autoironia che in Europa era stata il tratto distintivo della rinata letteratura yiddish (De Biasio 1992: 11). Così Cynthia Ozick sintetizza questo programma: «We have a fascination, not with what we are, but with what we might become» (1970, Schwarz 2015: 206). Per Saul Bellow (*Le avventure di Augie March*, *Herzog*, *Il dono di Humboldt*, *Ne muoiono più di crepacuore*), per Bernard Malamud (*Una nuova vita*, *Le vite di Dubin*) e per Philip Roth (*Il lamento di Portnoy*, *La mia vita di uomo*, *Zuckerman scatenato*, *La contro vita*) l'esogamia, cioè il matrimonio con una *shiksa* (ragazza non ebrea) diventa una sorta di sigillo del nuovo<sup>3</sup>.

De Biasio mostra come negli anni Trenta si assista a una sorta di “secolarizzazione secondaria”: mentre i narratori ebrei americani degli anni Venti volevano l’America tramite il matrimonio con una *shiksa*, i nuovi scrittori sognano di possedere il Nuovo Mondo attraverso la lotta di classe. È un altro modo di prendere le distanze dalla cultura di provenienza, di uscire dai nuovi ghetti newyorkesi. L’adesione al marxismo sembra liberare l’anima, se «l’ebraismo è dominato da una tradizione teocentrica ed etnocentrica – dicono –, il marxismo esalta l’uomo universale in un mondo che non ha più bisogno di Dio». Insomma, un nuovo esodo verso la fine dell’oppressione e dell’ingiustizia<sup>4</sup>.

Questo percorso in realtà non sempre pare realizzarsi. Al centro delle narrazioni degli scrittori degli anni Trenta spesso non c’è Karl Marx e il proletariato americano, bensì l’implacabile presenza di una dimensione tribale che impedisce il compiersi della metamorfosi. *Chiamalo sonno* (Henry Roth 1934) diventa l’emblema di questo scacco: in questo bellissimo libro, nonché unica sua opera importante, non sono gli ebrei a essere i protagonisti, bensì un’intera umanità malata, lacerata e schiacciata dalla storia.

Solo alla fine degli anni Cinquanta si capisce che il contributo degli ebrei americani «era stato quello di aver laicizzato la cultura letteraria egemone, sostituendo alle Europee “cristiane” di Pound, Eliot e Hemingway, l’Europa “postcristiana” di Marx, Freud e Kafka» (De Biasio 1992: 30). Era un momento in cui la società in genere assisteva al diffondersi della volontà di laicizzazione degli ebrei: “non essere più ebrei” era diventato un vero esercizio quotidiano per la borghesia di origine ebraica delle città americane. Nella recente serie *La Fantastica Signora Maisel* (2017-2023) si è immaginata la figura di una cabarettista che, da membro di famiglia *estremamente* ebraica, proprio a cavallo fra gli anni Cinquanta e Sessanta, prende in giro “la tribù”. Ecco la sua «introduzione al popolo ebraico» durante una esibizione:

Ho pensato di proporvi una introduzione al popolo ebraico. Prima di tutto siamo sempre pronti a parlare di cibo. Vedo che state cenando e vorrei chiedervi cosa state mangiando, se è buono e dirvi cosa avreste dovuto ordinare. Lamentele, sono il nostro forte. Stanno agli ebrei come la repressione delle emozioni sta ai protestanti. È la nostra natura. Ma, badate bene, non ci lamentiamo mai di cose importanti, solo cose futili come «Fa caldo», «Il ristorante è troppo lontano», «La fila è troppo lunga». Insomma, cose contro le quali nessuno può fare nulla. Ricordate, non vogliamo sistemare le cose, ma soltanto essere ascoltati. Il senso di colpa è importante per noi e lo usiamo saggiamente. Non lo usiamo per sentirci in colpa per qualcosa che abbiamo fatto, ma per far sentire gli altri in colpa per qualcosa che non hanno fatto. Genitori ebrei sgridate vostro figlio perché non mangia abbastanza e vostra figlia perché mangia troppo [*grande risata*]. E in fine c’è il detto, spesso attribuito al nostro grande profeta Abramo, «Qualunque cosa sai fare non è così interessante per me»<sup>5</sup>.

È un clima che suscita addirittura un risveglio dell’antisemitismo sulla scorta di un inconfessato senso di inferiorità dei non ebrei che Mark Twain, autorità di riferimento costante, riconosciuta e riverita dalla cultura americana, aveva già espresso nel 1899:

La questione è che il cristiano non può competere con l’ebreo e che quindi il suo pane è in pericolo. [...] Sono convinto che la persecuzione degli ebrei non è dovu-

ta in alcun modo al pregiudizio religioso. No, l'ebreo è uno che fa soldi e facendo soldi egli diventa un gravissimo ostacolo per quei vicini meno capaci che puntano sullo stesso obiettivo. Penso che questo sia il guaio [...] Se la concentrazione dei più astuti cervelli del mondo dovesse avvenire in un paese libero, penso che sarebbe conveniente fermarla. Non è bene lasciare che questa razza scopra la sua forza. Se i cavalli conoscessero la loro, avremmo finito di cavalcare (Twain 1907: 203-205, si cita la traduzione italiana riportata in De Biasio 1992: 53).

La letteratura di molti degli scrittori ebrei americani, tuttavia, appartiene ancora a una cultura che non può dimenticare, che sta dentro e fuori del *mainstream* statunitense. La loro è una “malattia” che non sta nello spazio, ma nel tempo, e il tempo lo porti dentro, sempre; ne uscirai solo quando verrà il momento, ma fino ad allora non potrai vivere che tra i suoi flussi e riflussi. «Gli ebrei stanno alla storia come gli eschimesi alla neve» dice Nathan Zuckerman alias Philip Roth in *La controvita* (Roth 1986). L'esodo incessante verso un altrove, da un lato, e l'elaborazione indispensabile del passato, dall'altro, sono di fatto due poli di attrazione ineludibili per la letteratura ebraica. Dunque la dinamica della nostalgia è imprescindibile?

Nel processo di fuoriuscita dalla memoria storica, Philip Roth segna una tappa fondamentale, che porta l'approdo a un estremo esame di realtà:

Il problema – dice Zuckerman – non consiste nell'o/o, nella scelta consapevole tra possibilità ugualmente difficili e incresciose: non è un o/o, ma un e/e/e/e/ e ancora e. La vita è composta di e: l'accidentale e l'immutabile, l'elusivo e l'afferrabile, il bizzarro e il prevedibile, l'attuale e il potenziale, tutte realtà che si moltiplicano, si aggrovigliano, si sovrappongono, entrano in collisione, si combinano tra loro... più il moltiplicarsi delle illusioni! Questo moltiplicato per questo... Possibile che un essere umano dotato di intelligenza non sia molto di più che un produttore di incomprensioni su larga scala? (Roth 1986 [2010]: 370-371).

Sembra quasi una “nuova epistemologia”, una rottura che vale come un segnale di partenza di una nuova corsa verso un futuro in cui è la creatività *tout-court* che riprende vigore. Philip Roth, a cominciare da *Goodbye, Columbus* (1959) e *Lamento di Portnoy* (1969), era andato più in là di Abraham Cahn, Saul Bellow, I.B. Singer, Bernard Malamud, «aveva definitivamente rimosso – dice De Biasio – il *topos* [...] che aveva fatto dell'ebreo un “eroe culturale”, cioè un uomo giusto, rispettoso dell'America e leale verso le sue origini etniche» (De Biasio 1992: 191). E tuttavia, in *La controvita*, malgrado l'agnosticismo verso la religione dei patriarchi e le forti riserve nei confronti della moderna Israele, Zuckerman si rende conto che il suo destino personale non può prescindere né da quello della diaspora né da quello di Sion. Impotente a definire il grado e la natura della sua ebraicità, alla fine vi si arrende senza porre condizioni (Roth 1986 [2010]: 196).

Come dire che la nostalgia non se ne va, mai.

#### 4. Tendenze contemporanee

Gli ebrei americani elaborano le loro narrazioni vivendo in una precisa contestualizzazione storica nella quale hanno dovuto fare i conti con il bisogno di integrazione, di *mimesis*, in cui il semitismo è andato scemando pian piano sino al (relativo) pugno nello stomaco da parte di Philip Roth. È un'elaborazione delle origini

e della memoria in qualche modo indiretta: prima viene l'America, poi la nostra storia. Altro è la vicenda degli autori europei e israeliani (o meglio, europeo-israeliani) che il contatto con le vicende storiche ha costretto a una elaborazione diretta, in-mediata. Per esempio, Isaac Bashevis Singer (1902-1991), polacco, ha lavorato sulla sua tradizione profondamente europea rimanendo in America dal 1935 e scrivendo in yiddish; Aharon Appelfeld (1932-2018) dalla Bucovina si è stabilito nel futuro Israele dal 1946 e ha scritto le sue opere in ebraico. Quanto "mediata" sarà stata la loro nostalgia?

Il discorso non è semplice: le diverse generazioni di scrittori ebrei che si sono succedute nell'ultimo secolo hanno dovuto elaborare dei fenomeni storici dalla massa critica inverosimile, ed è impossibile parlare di una omogeneità intellettuale di fronte a eventi "destrutturanti". Come ieri anche oggi le esperienze dei vari autori ebrei non sono unificate da una comune percezione del reale, è naturale, ciascuno fa il suo personale "esame di realtà". Sefarditi, ashkenaziti e *mizrahim*, seconda o terza generazione, chi scrive in ebraico, chi in inglese. Ma ciò che interessa è, credo, l'*evenienza* di un nuovo pensare, di nuove categorie che si affacciano qui e là, in modo non del tutto omogeneo, in queste scritture. Ecco perché ritengo che abbia senso fare solo qualche esempio, senza pretendere un'eccessiva generalizzazione ma fornendo degli stimoli per una riflessione più ampia.

Tutti gli autori ebraici devono fare i conti con la storia e ciascuno lo deve fare da sé, le ricostruzioni degli altri non bastano, bisogna costruire il muro pietra dopo pietra, sporcarsi con la malta, rischiare di farlo sbilenco, e talvolta contro quel muro bisogna sbattere la testa e farsi male. Sembra che solo così il colpo della storia sia fisicamente percepito, e da lì in poi si potrà forse provare ad andare avanti. È il caso di Abraham Yehoshua (1936-2022), Amos Oz (1939-2018) e David Grossman (1954): sono scrittori nati a Gerusalemme, immersi nella contemporaneità del popolo ebraico. Yehoshua e Oz vivono direttamente le vicende di Israele, tutte le tensioni e i conflitti con i palestinesi che precedono e seguono la nascita del nuovo stato, Grossman cresce nella modernità israeliana. E ognuno ha la necessità di *costruire il proprio muro*, il muro del passato. Per gli autori israeliani spesso è un racconto sotto forma di indagine, di inchiesta, o di messa in scena con affascinanti rassegne umane.

Abraham Yehoshua con *Il signor Mani* (1990) recupera e riordina il passato ebraico attraverso una messa in scena composta da cinque dialoghi, uno per ciascuno dei diversi "signor Mani", che raccontano a ritroso le vicende della famiglia, da Efraim soldato in Libano nel 1982 fino al patriarca Abraham Mani nell'Atene del 1848. La geografia dei dialoghi è significativa: dal «Kibbuz Mashabé Sadé, venerdì 31 dicembre 1982, sette di sera», a «Iràklion, Creta. Martedì, 1° agosto 1944, fra le quattro e le sette del pomeriggio», a «Gerusalemme, Palestina-Terra d'Israele, mercoledì 10 aprile 1918, alle sette del mattino», a «La notte fra il venerdì 20 e il sabato 21 ottobre 1899, nella tenuta di Jelleny-Szad, in Galizia Occidentale, presso Cracovia, Polonia», fino al «Martedì 9 novembre 1848. Una locanda per viandanti in Atene, al crocicchio fra via Dioscoron e via Polignotos». L'edificio storico è densissimo, le famiglie si intersecano con le vicende storiche, anche tremende, in un condensato straordinario di eventi. Un capitolo pregnante della storia occidentale in cui l'identità israelitica è la protagonista, voluta e cercata tra l'Israele di oggi e l'isola greca invasa dai nazisti, dalla Palestina dell'occupazione inglese nel 1917 al congresso sionista di Basilea nel 1899, fino a Gerusalemme, alla Grecia e alla Turchia del secolo scorso.

Per Amos Oz l'intrico di storia personale e storia collettiva si snoda in un'auto-biografia struggente, *Una storia di amore e di tenebra* (2002), in cui il peregrinare dell'identità dall'infanzia al kibbutz di Hulda dell'autore si snoda tra i dolorosi momenti privati e le grandi utopie sociali di Israele. Centoventi anni di storia familiare, ricostruiti attorno alla fatale tragedia del suicidio della madre quando l'autore ha appena compiuto tredici anni, alla vigilia del suo *bar mitzwah*. Sua madre "espulsa" dalla sua vita, gli ebrei "espulsi" dall'Europa. Espulsioni, separazioni, cioè fonti di nostalgia. *Una storia di amore e di tenebra*, ha detto Oz,

è la storia di un amore deluso, frustrato. I miei genitori, così come i miei nonni, erano europei. Così si definivano. Erano fedeli all'Europa. Sfortunatamente a quei tempi nessuno definiva se stesso europeo. C'erano i patrioti italiani, o quelli ungheresi, il patriota pangermanico o panslavico. Gli unici europei in Europa, 75 anni fa, erano gli ebrei, come la mia famiglia. [...] Amavano l'Europa, la sua storia, il paesaggio, la cultura, l'architettura, la tradizione, l'arte e persino il clima. Ma l'Europa li ha definiti e bollati come cosmopoliti e parassiti. Questa era la terminologia usata sia dai nazisti sia dai comunisti. L'antisemitismo è una malattia mentale molto diffusa. L'Europa cacciò via i miei genitori. Per fortuna, devo dire. Altrimenti li avrebbe uccisi. Quando mio padre era un giovane ragazzo l'intera Europa era coperta da scritte che dicevano: «Ebrei andate in Palestina». Oggi l'Europa è coperta di scritte che dicono: «Ebrei fuori dalla Palestina». [...] credevano che se gli ebrei non erano desiderati in nessun luogo, era tempo di andare a casa. E la casa era qui, nella terra d'Israele<sup>6</sup>.

Di nuovo, la necessità di costruire il futuro mettendo in ordine il passato. Per David Grossman di *Vedi alla voce: amore* (1986 [1999]: 559) il recupero della memoria e delle ragioni della storia passa per la modalità favolistica. Il bambino Momik, spiega l'autore:

cerca di capire la diaspora in termini israeliani [...] ma anche il contrario: il tentativo di descrivere Israele con il linguaggio della diaspora. Questa è la melodia intima del libro e il suo contrappunto.

*Vedi alla voce: amore*, prosegue Grossman:

racconta di una storia perduta, andata in frantumi. Molti personaggi sono alla ricerca di un racconto, spesso di una fiaba, perché, raccontandola ancora, possano tornare alla vita. Non vogliono raccontare una storia da bambini per ingenuità – in loro non c'è più innocenza – bensì per mantenere la propria umanità e forse un pizzico di nobiltà. Per credere nella possibilità di essere bambini in questo mondo e porsi così di fronte al cinismo assoluto. Raccontando quella storia con gli occhi di un bambino possono raccogliere brandelli di identità e ricomporre i cocci di un mondo distrutto. (Grossman 1986 [1999]: 559).

Anche in Grossman il processo nostalgico è riattivato come dinamica di un flusso, tra il qui-e-ora e l'allora, in una prospettiva che si risolve in una impossibilità di uscirne, nonostante lo sforzo defaticante.

Al di là dell'approccio più strettamente critico-letterario dovuto a ciascuno di questi grandi autori, qui si cerca soprattutto di mostrarne il percorso collettivo, di sensibilità storico-culturale condivisa che ha segnato un passaggio ad altro, un superamento reale – e forse definitivo – del *mal du pays* proveniente dalla storia.

Ciò non significa, va da sé, che l'elaborazione non continui, che lo scambio tra lo psichico e lo storico non perseveri, magari prendendo un'altra direzione.

È proprio questo il punto centrale che credo vada messo a fuoco: in che rapporto stanno gli autori con il futuro? In che misura si può pensare che i giovani narratori ebrei di oggi siano coinvolti nell' "elaborazione nostalgica"? Si può considerare compiuta, almeno a livello macroscopico, l'operazione di *reset* storico attuata dalla letteratura ebraica nell'ultimo secolo? È un fatto che più ci si avvicina alla contemporaneità e più la sensibilità generale si modifica, cambierà il peso specifico che potrà avere la nostalgia per un giovane scrittore.

Altri due casi interessanti sono quelli dell'americano Joshua Cohen (1980) e dell'israeliano Eshkol Nevo (1971). Il libro di Cohen *I Netanyahu* appare come una resa dei conti con la memoria storica. Il protagonista, Ruben Bloom, si ritrova davanti a un forzato ritorno a quelle lontane origini da cui vuole staccarsi. Siamo nel 1959 e al giovane docente in un college americano di provincia viene dato l'incarico di accogliere per il fine settimana uno studioso israeliano ospite dell'università che deve valutare la sua assunzione. Si tratta di Ben-Zion Netanyahu, padre del futuro primo ministro israeliano Benjamin. È il racconto "romanzato" di un aneddoto reale narrato all'autore dal celebre critico letterario Harold Bloom. Il sottotitolo è chiaro: *Dove si narra un episodio minore e in fin dei conti trascurabile della storia di una famiglia illustre*. La figura dello studioso appare subito come il passato incarnato, tutto lo scibile ebraico della tradizione esibito con forza e supponenza, riflessioni ormai inerti sciorinate con sicumera da questo docente luminare di storia degli ebrei della penisola iberica medievale.

Da ex ragazzino cresciuto in città che si ritrovava a essere l'ultimo assunto del dipartimento di storia e stava appena iniziando il secondo dei due anni di prova prima che ci si pronunciasse sul suo posto a tempo indeterminato, ero l'incarnazione rigonfia, ipertensiva ma soprattutto apprensiva e alimentata ad angoscia del maschio ebreo che si auto mortifica, sordo e iperintellettuale, quello che uno come Woody Allen, per esempio, e tanti autori letterari ebreo-americani hanno preso in giro fino a trovare un inconsueto successo economico e sessuale (Roth nella generazione successiva alla mia, Bellow e Malamud in quella precedente. In modo che ancora oggi mi è doloroso rievocare, appartenevo a quella banda di uomini che hanno insegnato agli americani le parole *schlemiel* [babbeo, n.d.r.], *shlimazl* [sfigato, n.d.r.], *nebbish* [sottomesso, n.d.r.] e *klutz* [imbranato, n.d.r.]. Una pentola a pressione fatta di sensi di colpa e catessi da umorismo macabro: sudato, sebaceo, complicato dai complessi, sempre timoroso di dire qualcosa fuori posto, sempre timoroso di dire la cosa sbagliata o di indossare la cravatta sbagliata... (Cohen 2021 [2022]: 21-22).

Tra polemiche sul sionismo, sulla fragilità dei temi identitari, sui contrasti religiosi e culturali degli ebrei americani si svolge questa commedia spregiudicata e dissacrante, con tanto di esilarante zuffa sotto la neve tra l'intera famiglia Netanyahu e quella di Bloom che la ospita.

Che dire: dove sta la nostalgia? Forse nel desiderio di «a simple and satisfying future!» come dice il *Portnoy* di Philip Roth.

Altro orizzonte è quello su cui si staglia la storia di *Nostalgia*, romanzo di Eshkol Nevo<sup>7</sup>, in cui già il titolo dichiara un tema che assume una valenza provocatoria per un giovane autore israeliano contemporaneo (Fig. 1). Tutto si svolge nel complesso residenziale di El Castel una località tra Tel Aviv e Gerusalemme, dove una

coppia di giovani ancora studenti sperimenta per la prima volta la convivenza. Noa e Amir, lei aspirante fotografa cerca la foto perfetta, lui sta per concludere gli studi in psicologia e lavora come volontario in un istituto psichiatrico. Hanno timore per il loro futuro, e anche come coppia. I vicini sono Sima, una giovane madre alla ricerca di una identità tutta sua lontana dall'integralismo del marito Moshe, e Yotam, un bambino che si deve confrontare con il dolore dei genitori per la perdita del suo fratello più grande in guerra e cerca amici. Poi c'è Saddiq, arabo che vorrebbe entrare nella casa di Sima e Moshe che un tempo apparteneva alla sua famiglia per cercare una cosa nascosta dalla madre. Sono quattro case in cui ciascuno cerca una sua propria dimensione, una sistemazione di vita. La narrazione è plurima, noi leggiamo le pagine di un diario immaginario scritto dai diversi personaggi, e quindi la prospettiva varia di volta in volta, a seconda del punto di osservazione di chi scrive. Sarebbe interessante approfondire lo studio di questa struttura in cui ogni "identità" viene messa in gioco di continuo e che assomiglia a quella di una orchestrazione musicale. Non a caso Modi, l'amico di Amir che si trova in viaggio in Sud America, gli scrive e gli spiega che cos'è la *musica interiore*:

Funziona così: ognuno di noi ha una sua melodia interiore di base che gli risuona continuamente dentro il corpo, a basso volume, ed è questa che stabilisce il ritmo con cui uno pensa, ama, scrive e s'appassiona (l'appassionamento, ad esempio, l'ho aggiunto adesso per via della mia musica interiore). Se smetti di leggere e chiudi gli occhi per un momento, potrai sentire la tua, di melodia interiore (oppure la vicina di sopra che strilla contro i suoi figli) (Nevo 2004 [2017]: 273).

Ciascuno dei personaggi di questo romanzo racconta i suoi desideri, sentimenti, delusioni, collere, innamoramenti; sono tutti alle prese con le grandi "banalità" della vita, da bambino, da giovane adulto, da uomo deluso, da donna irrisolta, da donna frustrata. Il grande gioco è quello della nostalgia per qualcosa/qualcuno che si è perso, per qualcosa/qualcuno che si vuole incontrare. È il desiderio



Fig. 1 – Copertina di Eshkol Nevo, *Nostalgia*, edizione italiana pubblicata da Beat dal 2017

di colmare un vuoto presente o possibile. È la repulsione per il *manque* dell'esistenza. La volontà di respingere, di rifiutare, di combattere il doloroso atto della separazione. In una parola, è la nostalgia degli uomini, di qualunque provenienza o appartenenza culturale. La storia non è più quella degli ebrei, non c'è più alcun esodo, anche a Tel Aviv gli uomini provano ormai una nostalgia universale. Il fatto è che, uscendo dal villaggio, siamo tutti come Pip e ameremo sempre quel cartello a cui stiamo girando le spalle per andare verso la nostra vita e seguire la nostra *musica interiore*. È arduo stabilire fino a che punto si possa dire che la cultura degli scrittori ebrei contemporanei si sia emancipata dalla loro storia di provenienza: di certo i più giovani rendono esplicita una chiara volontà di crescere indipendentemente da tale storia, con un superamento del passato. Più ragionevolmente, come afferma Olimpia Affuso, è probabile che si tratti di un viaggio

di andata e ritorno da un momento del passato che, se per un verso è perduto, per l'altro può anche essere considerato, con la consapevolezza di oggi, come ciò che portava con sé le premesse di una storia diversa. [...] La nostalgia è a volte nostalgia di una *sliding door*. In questo senso ha i tratti di un sogno, quello di cambiare il destino ma, in quanto costituisce un ri-andare verso, è anche una possibilità per ri-valutare ciò che è stato, per prendere coscienza di come sono andate le cose. In questa sua duplice veste, la nostalgia si lega al futuro, in parte perché va a colmare la paura dell'inesorabilità del tempo, in parte perché aiuta ad immaginare un futuro diverso per un certo passato (Affuso 2012: 7-8).

Charles Dickens nei suoi romanzi denunciava la modernità industriale che distruggeva le speranze dei giovani, vittime dei loro padri. Era una società che sembrava non potersi liberare dall'ingiustizia sociale. Poi vennero gli sconvolgimenti del Novecento, guerre globali, genocidi, da cui solo una violenta cesura ci può mettere in salvo, diceva Walter Benjamin, ebreo. Ecco, sia detto senza scomodare troppo il pensiero di Benjamin, forse la riflessione della letteratura ebraica dei nostri giorni ci indica che sia giunta l'ora che il suo *Angelus Novus*<sup>8</sup> volga anche lo sguardo verso il futuro (Fig. 2).



Fig. 2 – Paul Klee, *Angelus Novus*, 31,8 x 24,2cm, acquerello, 1920; Gerusalemme, Museo d'Israele.

1 A questo proposito segnalerei l'efficace panoramica complessiva nel bel saggio di Olimpia Affuso (2012), nel quale le analisi fondanti della ricerca più recente, da Svetlana Boym a Barbara Cassin, Rachel Gross, sono messe in gioco.

2 La loro lunga e martoriata storia giunge al culmine del distacco dalla terra d'origine con la diaspora, la grande migrazione cominciata nel 70 d.C. quando il Tempio di Salomone è definitivamente distrutto (il "muro del pianto" è ciò che ne rimane oggi), e Gerusalemme è diventata Aelia Capitolina, una colonia romana proibita ai figli di Israele. L'espulsione dalla Terra promessa segna l'inizio fattuale della vicenda di peregrinazione e persecuzione del popolo ebraico. Nord Africa, Europa e America diventeranno le destinazioni dove fermenteranno i destini di milioni di ebrei. Ci vorranno quasi duemila anni prima che gli ebrei vedano di nuovo riconosciuto il "diritto" a una loro terra e solo dopo un'inconcepibile tragedia in cui si è provato a espellere gli ebrei non da un territorio ma dal mondo.

3 Cfr. Bellow 1953, 1964, 1975 e 1987; Malamud 1961 e 1979; e Roth 1969, 1974, 1981 e 1968.

4 Maurice Blanchot a proposito del significato storico dell'ebraismo dice che esso sopravvive «perché esista l'idea di esodo e l'idea di esilio come giusto movimento» e per dire al mondo che, «in qualsiasi momento, bisogna essere pronti a mettersi in cammino: uscire [...] è un'esigenza alla quale non ci si può sottrarre se non ci si vuole precludere ogni possibilità di rapporto con la giustizia». (Blanchot 1969 [1977]: 167-168).

5 Il titolo originale è *The Marvelous Mrs. Maisel*, è distribuita da Amazon Prime a partire dal 2017 e consta di quattro stagioni, l'ultima delle quali rilasciata, sempre sulla stessa piattaforma, a partire dalla primavera del 2022. Il brano che riportiamo è tratto dall'episodio 4 della terza stagione. Cfr., *infra*, l'analisi di Maria Pia Pozzato, *Nostalgie seriali. Il fantastico scenario della Fantastica signora Maisel*.

6 Intervista a *L'Espresso*, 6 marzo 2003.

7 Nevo è autore anche del romanzo *Tre piani* (2015) da cui Nanni Moretti ha tratto un film nel 2021.

8 Nella Tesi di filosofia della storia n.9 Walter Benjamin scriveva: «C'è un quadro di Klee che s'intitola *Angelus Novus*. Vi si trova un angelo che sembra in atto di allontanarsi da qualcosa su cui fissa lo sguardo. Ha gli occhi spalancati, la bocca aperta, le ali distese. L'angelo della storia deve avere questo aspetto. Ha il viso rivolto al passato. Dove ci appare una catena di eventi, egli vede una sola catastrofe, che accumula senza tregua rovine su rovine e le rovescia ai suoi piedi. Egli vorrebbe ben trattenersi, destare i morti e ricomporre l'infranto. Ma una tempesta spira dal paradiso, che si è impigliata nelle sue ali, ed è così forte che egli non può più chiuderle. Questa tempesta lo spinge irresistibilmente nel futuro, a cui volge le spalle, mentre il cumulo delle rovine sale davanti a lui al cielo. Ciò che chiamiamo il progresso, è questa tempesta» (Benjamin 1955 [1976]: 76-77).

# Saudade: A Central Passion in the Discursive Construction of Portuguese National Identity

*Sebastián Moreno Barreneche*

---

## 1. Introduction

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 a national identity that is distinctively Portuguese. In this article, these discourses will be referred to as *Portugueseness* [*portuguesidade*, in Portuguese]<sup>1</sup>. Throughout history, states, politicians, writers, intellectuals, citizens and other social actors have used the idea of a distinct Portuguese national identity as a means to distinguish an allegedly differential and (stereo)typical “way of being” of the people from this European country from those linked to other national identities.

Throughout the country’s history, national identity has been the subject of discussions and debates, in particular after the 1974 revolution that put an end to António de Oliveira Salazar’s dictatorship. Salazar’s regime made of the idea of a “Portuguese historical greatness” the ground of its colonialist and imperialist policies. After the 1974 revolution, a need emerged in the Portuguese public sphere – in particular, in left-wing and decolonial circles – to redefine the national community in political – and hence semiotic – terms. According to Onésimo T. Almeida (2017), the topic became a sort of national obsession.

It was in the post-1974 context that Portuguese philosopher Eduardo Lourenço published the book *O Labirinto da Saudade* [*Saudade’s Labyrinth*] with the aim of deconstructing from a critical perspective the self-images that the Portuguese had built throughout their history as a nation and to «rip off the masks that [they] mistake for the real face» (Lourenço 2000: 24, my translation). The inclusion of the noun *saudade* – a type of nostalgia frequently presented as typically Portuguese – in the title of the book gives a hint regarding the central place that this passion has had in the discourses about Portuguese national identity. The passion of *saudade* is this article’s main object of interest.

When approached from a semiotic perspective, national identities can be conceived of as cultural units of meaning (cf. Eco 1976) that are segmented in the *continuum* of national belonging and that are brought to life in discourse. As such, each national identity would constitute a differential unit located in the plane of the content that is characterized by a set of traits that distinguish it from other units that belong to that same *continuum*. These traits are perceptible through

---

the discursive articulations they take in the plane of the expression. These articulations range from signs to forms of life and include texts, objects, practices and strategies (cf. Fontanille 2008), among other carriers of meaning and signification. Semioticians can access the differential units located in the plane of the content – the national identities – through the study of specific textual articulations located in the plane of the expression.

These textual articulations are normally linked to a particular entity delimited in administrative terms – a country, which tends to coincide with a nation, although this is not always the case. Studying discursive constructions like Portuguese-ness, Spanishness and Frenchness implies looking at complex discursive articulations that produce effects of sense and that have an impact on human action. These effects of sense are related to the idea of belonging to a collective unit with a history and purpose that is bigger than the individuals that are part of it: the nation. Within the framework of a semiotics of collective identities, national identities could be approached as a particular type of *geocultural* identity (cf. Montoro and Moreno Barreneche 2021). Geocultural identities are the output of a process of discursive construction revolving around a specific geographical materiality or fact. In the case of *national* identities, that delimitation occurs in national terms, i.e., it tends to coincide with the boundaries that are consensually recognized as demarcating one nation from others. This construction is grounded in the specific geographical unit – Portugal as a country with clear borders – and is brought to life in discourse through the idea of its being a differential collective identity. Portugal's geographical position in the South-Western corner of the European continent, trapped between Spain and the Atlantic Ocean, has been crucial in shaping discourses and social imaginaries about Portuguese-ness as an imagined community (cf. Anderson 1983).

As a cultural construct, Portuguese-ness has been used by social actors, both in the Portuguese public sphere and externally, with different purposes. Throughout history, the idea of Portuguese-ness has served cognitive, affective and evaluative purposes (cf. Tajfel 1982). In cognitive terms, it serves to attribute a territorial and national belonging that allows classifying individuals in national groups (“I am Portuguese; you are Spanish”). In affective terms, it implies an individual's identification in emotional terms with a national group that is different from others (“I feel Portuguese and not Spanish”). When loaded with a particular axiology, an evaluative dimension is added to the cognitive and affective ones, as was the case during Salazar's dictatorship, when through a process of hyper-axiologization, the idea of a distinctive Portuguese national identity was used as the source for the discursive justification and promotion of colonialist and imperialist policies. With Salazar, Portuguese-ness, a term that should be used to *describe* a set of differential traits at the discursive level referring to Portuguese national identity, underwent a process of mythification and became *Portugality* – or *Portuguesity* –, a concept that, as Vítor de Sousa (2017a: 383, my translation) argues, «is very much associated with the utilitarianism of myth».

The traits that are collectively imagined as distinctive and differential of Portuguese national identity are many and belong to different categories, the vast majority of them linked to mental models or mentalities (cf. Gil 2004; Lourenço 1999, 2000; Real 2010, 2017). This article studies one of those traits: *saudade*, a type of nostalgia frequently presented as typically Portuguese. It does so with a focus on the crucial role this passion has played in the discursive construction of

Portuguese national identity. Using a socio-cultural semiotic perspective interested in the discursive construction of collective identities, the article begins with a brief discussion of national identities as the output of a process of discursive construction and moves on to study the case of Portugal, with a focus on the central role of *saudade* in discourses about Portuguese national identity. To achieve this goal, a historical segmentation in past, present and future is used. The analysis is illustrated with some passages from two canonical works of Portuguese literary canon: *Os Lusíadas*, by Luís Vaz de Camões, and *Mensagem*, by Fernando Pessoa.

## 2. National Identity as a Discursive Construct

Semioticians and other scholars working in the social sciences and humanities tend to embrace a constructivist premise on how social reality is constructed intersubjectively (cf. Berger & Luckmann 1966; Landowski 2014; Lorusso 2010; 2015; Marrone 2001; Searle 1995; Verón 1988; Ventura Bordenca 2022). Therefore, they do not conceive of identity as something given, essential or pre-social and approach identities as the output of a cultural – and hence discursive – construction that occurs throughout history, that creates specific effects of sense linked to belonging and that triggers processes of identification. Embracing a constructivist premise implies assuming that there are not any specific traits that are differential of individuals or groups *naturally*. On the contrary, identities are *discursive artefacts*, that is, cultural constructs that take the form of contingent, multi-layered, complex, historical and more or less stable articulations of narratives, objects, characters, places, facts, events, traditions, social imaginaries and discourses.

When put into a systemic relation based on a principle of coherence, these elements produce the effect of sense of the unity of multiple individuals in a group with differential traits, in opposition to other groups with other traits. As Maria Fátima Amante (2011: 16, my translation) proposes, studying national identity requires paying «less attention to the origin, to the identification of elements and categories of essentialisation and more to the process, that is, to the relationship that its open character imposes and to the discursive construction of identity». Concepts like *Portugueseness* and *Portuguese national identity* refer to discursive constructs with these characteristics and not to pre-discursive essences (cf. Moreno Barreneche 2019).

Nowadays, one of the most frequent criteria used around the world to categorize individuals is their national belonging. Therefore, following Hjelmslev's (1961) work, the existence of a *continuum* of all possible national identities could be postulated. The segmentation of this *continuum* in smaller units depends on the countries that exist in the world. Collective subjects like *the Portuguese* and *the Spaniards* are semantic units that refer to groups of a national extent that result from the segmentation of this *continuum*. When considering this *continuum*, the discontinuity in the plane of the content is usually the source for the thematization in discourse of differential traits that can be perceived empirically, such as language, traditional practices, national symbols, historical events and forms of life. If in 2023 we speak of *the Portuguese* and *the Spaniards* as two distinct national identities, this occurs because we can identify in discourse some differential traits that distinguish these two collective identities as *identities* and not only as administrative units (that is, countries).

As Luís Cunha (2011: 119, my translation) argues, students of national identities should not forget that they are dealing with «a matter that is ductile but that carries with it a heavy ballast – that of the dense narratives that have been incorporated into various layers of society, from political discourse to popular usage». Semioticians interested in the construction and workings of collective identities will gather texts – in a broad sense – to analyze how these convey a particular idea of national identity while, at the same time, help constructing it in discourse as a fact. As José Carlos Almeida (2004: 149, my translation) claims, «national identities are negotiated through discourse, in which repertoires of symbols, discourses and meanings are mobilised to suit new historical needs or experiences».

If collective identities are units of meaning resulting from a cultural segmentation in differential terms of the *continuum* of national belonging, which are the traits that define Portuguese national identity as a distinctive national identity? How have these traits been thematized throughout history within the Portuguese semiosphere? The following section provides an overview of the question of Portuguese national identity through the discussion of some of the authors and key ideas that are part of the debate.

Before doing so, a note on cultural memory is needed. Over the past decades, semioticians have shown great interest in studying collective memory with a focus on the ways in which the past is textualized and culturalized (cf. Lotman 1996; Violi 2014; Salerno 2021; Bellantani and Panico 2016; Demaria 2006; Mazzucchelli 2010; Tamm 2015). Understanding the role that a differential trait plays in the synchronic discourses and social imaginaries that are dominant in a given moment of time regarding a nation's identity can give researchers a sense of which the core and peripheral traits are that define that national identity as a semiotic system. However, to properly grasp the semiotic potential of a differential trait in the discursive construction of a specific national identity, a diachronic perspective is also needed. Such a perspective will take the past into account and help explain why a specific trait occupies the hierarchical role it does in the moment that is being studied. This approach will be crucial in the study of *saudade* within discourses about Portuguese national identity.

### 3. Portuguese National Identity: Past, Present and Future

Let us begin taking the position of a reader that does not know anything about Portuguese history, culture or national identity. Nevertheless, s/he is probably aware of the existence of a country located in the South-Western corner of Europe, between Spain and the Atlantic Ocean, called Portugal. If asked about some details about it, s/he would probably be able to identify some stereotypical features that are imagined as typically Portuguese, although those stereotypes might vary depending on the reader's cultural background. By way of example, discourses about Portugal are more present due to geographical and historical reasons in the Spanish and Brazilian semiospheres than in other countries.

Semioticians interested in studying collective identities will select a textual corpus and examine how the units that compose it construct the idea of a specific national identity as something different from other national identities. The study of national symbols – flags, anthems and national emblems, among others –, monuments, the national literary canon, promotional campaigns created and run by the state, and the presence of the past in the present (for example, in commem-

orative national holidays), among many other elements that can be mapped and described, will constitute the basis for this type of work.

In the Portuguese case, national identity has also been a topic of lasting interest for scholars and intellectuals, who have produced a rich amount of discourses about what it means and implies to be Portuguese<sup>2</sup>. Therefore, semioticians are faced not only to the empirical task of analyzing specific semiotic resources and texts that convey the content of a Portuguese national identity. They should also study discourses within the Portuguese public sphere (and in other national public spheres) about it.

The Portuguese case is particularly interesting for a socio-cultural semiotic approach to national identities for a number of reasons. To begin with, Portugal's borders have been stable since the thirteenth century. As Eduardo Lourenço (2000: 24, my translation) argues, Portugal can be considered a “moving but perfectly defined reality” throughout history. This stability has been the source of an accumulative construction by the Portuguese state of the idea of a Portuguese nation with its own country. In fact, it is argued that the first narrative sketches of a Portuguese people can already be found in chronicler Fernão Lopes' *Crónica de el-rei D. João I*, written in the fifteenth century. Second, Portuguese has been the official language in the country for centuries and, as such, a source of linguistic identification and differentiation<sup>3</sup>. Finally, the pragmatic uses of national identity in Portuguese history – that is, how this notion has been used to produce effects of sense that can have an impact in the doings of people – have been various, as in the case of Salazar's dictatorship during the twentieth century, where *Portuguese-ness* was mythified as *Portugality* to justify the greatness of Portugal as the head of a colonial empire.

Various traits and historical figures are usually placed in the semiotic core of Portuguese national identity. Miguel Real (2017) identifies 15 traits that developed throughout the country's history and that in his view characterize Portuguese culture. Taking into account the argument presented here, it is worth mentioning that the second of those traits is “saudade as a predominant popular feeling”; the seventh, “fatalism, messianism and providentialism” and the eleventh, “decadentism”. Since it is impossible to deal with all the traits placed in the semiotic core of Portuguese-ness in a short article like this one, the exposition will be organized following the three standard periods of time: past, present and future. This segmentation will provide the context to understand the central role that the passion of *saudade* has played in the discursive articulation of Portuguese national identity.

Let us begin by examining the present. It is hard to define what the present of a country is since this temporal segmentation is strongly dependent of the context of enunciation of specific discourses. The title of a book published by philosopher José Gil in 2004 is *Portugal, Hoje. O Medo de Existir* [*Portugal, Today. The Fear of Existing*]. What does the deictic temporal mark *Today* mean here? Does it refer to Portugal's situation in 2004 only, or is it extendible to encompass that of 2023 as well? Where are the boundaries set when speaking of a *today* that includes the years 2004, 2023 and the almost twenty years between them? How far does that *today* go back in time, i.e., when does it begin? Is it with the revolution of April 1974? These are challenging questions because they relate to how societies construct images and discourses about their present by distinguishing it from the past and the future. In opposition to the present, which is depicted as *actual* – even if also partially constructed in discursive terms – and possible of a direct experience, past and future are the previous and upcoming moments in time and therefore are

*absent* and accessible only through texts (cf. Moreno Barreneche 2023a).

As a differential unit in the *continuum* of temporary progression, the present is defined as the time that is neither past nor future. Since discourses about national identity develop throughout history, and since current self-images are informed by the past, understanding the present requires examining the narratives revolving around the past. Moreover, narratives about the future can also be enlightening to understand the conceptions of the present since they deal with discursive constructions informed both by the past and the present (cf. Appadurai 2013). In the Portuguese case, the triad past–present–future is equivalent to the triad glory–decadence–redemption.

This triad is fundamental to understand the salient role that *saudade* has had throughout history in the discursive construction of Portuguese national identity. The underlying logic can be summarised as follows: in the past, the Portuguese nation was glorious – the Portuguese travelled the seas, discovered new places and cultures and achieved things that no other nation had achieved before. Miguel Real (2010) locates this “golden period” of Portuguese culture between the thirteenth and sixteenth centuries. However, shortly after that golden age, Portugal entered into a phase of *decadence*, which began in 1578 with the disappearance of young king Sebastião during the battle of Alcácer Quibir, in Morocco. Since king Sebastião had no descent, Portugal ended under the rule of king Philip II of Spain – who also held the title of king Philip I of Portugal – for a period of approximately 60 years.

According to Real (2010: 44-45), discourses of *decadentism* became hegemonic in the nineteenth century. The overarching national narrative poses that this state of decadence should be temporary, since the Portuguese are providentially meant to be a great nation: the myth of *Sebastianism*, forged by priest António Vieira in the seventeenth century as a national reinterpretation of catholic messianic ideas, has kept hope for redemption alive through the figure of king Sebastião as the Messiah that will come back and put the Portuguese people back on track, usually in the form of a Fifth Empire [*Quinto Império*], an idea that Vieira developed to locate Portugal as a major global empire. However, the present is not bright: as António dos Santos Pereira (2010: 33, my translation) argues, in Portuguese culture there is a «myth of a sad present compared to the long, glorious and festive past of a people, the result of the heroic acts of conquerors, saints and navigators».

The semantic unit of /glory/ is usually expressed in discourses about Portuguese national identity through narratives focused in the golden era of maritime travels, in particular those of the fifteenth century<sup>4</sup>. Portuguese maritime travels are a salient nodal point in the articulation of the idea of a glorious and golden past. As Marília dos Santos Lopes (2015: 9, my translation) argues, maritime travels are «inseparable from Portugal [...], with the sea being one of the most tenacious driving ideas in Portuguese culture, long the root and evidence of the Portuguese way of being». In the discursive construction of a glorious national past, the sea and maritime travels go hand in hand, since the former is the *locus* for the occurrence of the adventurous historical facts that allow the discursive construction of *heroism* in national terms (cf. Moreno Barreneche 2023b). Luís Vaz de Camões' epopee *Os Lusíadas* [*The Lusíads*] is a good example of this type of discursive construction of the Portuguese's golden age.

However, according to Maria Isabel João (2015: 132, my translation), the sea has not only given rise to «stories of courage and glories», but also of «of suffering

and tears» and has been «a place of mysteries and enchantments». In discourses about the glorious national past, *saudade* is already present as the feeling that sailors and their loved ones experienced when the former left Portugal for their maritime adventures: as Lopes (2015: 9, my translation) argues, «those who left took with them their longing [*saudade*] for their homes and families». This is visible in the following verses from the poem *Mar português* [*Portuguese Sea*], by Fernando Pessoa, included in *Mensagem* [*Message*]:

English translation <sup>5</sup>	Original version in Portuguese
O salty sea, so much of your salt Is tears of Portugal! Because we crossed you, so many mothers wept, So many sons prayed in vain! So many brides remained unmarried That you might be ours, oh sea!	Ó mar salgado, quanto do teu sal São lágrimas de Portugal! Por te cruzarmos, quantas mães choraram, Quantos filhos em vão rezaram! Quantas noivas ficaram por casar Para que fosses nosso, ó mar!

In *Os Lusíadas*, an epopee published in the sixteenth century that is considered Portugal’s most canonical national literary work, Camões creates a voice that exalts the country’s past but that is also critical with its present. This evidences some discourses already circulating in the Portuguese public sphere in that era linked to decadentism, which extend in time and reach our contemporary age. Since that time, decadentism has triggered feelings of frustration that were used, among others, during the twentieth century by Salazar to justify colonialism and imperialism. As J. R. Cavalheiro (2011: 198, my translation) argues, «one of the traits that most strongly characterized the idea of Portugueseness in the nineteenth and twentieth centuries was the development of imperialist nationalism, a representation in which the value of the nation was inseparable from colonial historical expansion».

But hope for better days never disappeared from Portuguese social imaginaries: intellectuals have seen in the idea of Sebastianism a possible recuperation of the lost golden era. Here, a second layer of meaning seems to be attached to the concept of *saudade*: based on the feeling that sailors and their loved ones experienced when the former left Portugal to explore the seas (as expressed in Pessoa’s verses), a *collective* feeling of *saudade* revolving around the idea of restoring Portugal’s status as a great nation – an allegedly differential and defining trait of Portuguese society – seems to have grown from the original sense of *saudade* as an *individual* passion.

The following quote from Eduardo Lourenço (2000: 28, my translation) summarizes the ideas presented in this section as an attempt to characterize Portuguese national identity in historical terms:

national life, which had almost always been a startled, restless life, but one which was confident and trusting in its star, spinning its web from the strength of the present, was orientated towards a future that is utopian beforehand through the primordial, obsessive mediation of the past.

#### 4. *Saudade as a Typically Portuguese Type of Nostalgia*

The brief characterization of Portuguese national identity through the discussion of the past-present-future triad sets the scene for the core task of this article: to explain how *saudade*, a Portuguese version of nostalgia, became a key passion in the discursive construction of Portuguese national identity. If Portuguese national identity exhibits a tension between a glorious past, a decadent present and a future of redemption, it seems natural for discourses and social imaginaries linked to the future to be based on shared representations of the past that constitute Portugal's cultural memory. As Almeida (2004: 167, my translation) argues, «the Portuguese have a largely backward-looking view of themselves». That backward-looking view still persists in the Portuguese semiosphere in the form of a recovery and textualisation of the collective national past in a social discourse that, as António dos Santos Pereira (2010: 33, my translation) points out, preserves it as «long-lasting, glorious and festive of a people, the result of the heroic acts of conquerors, saints and navigators».

Within the Portuguese semiosphere, the feeling of *saudade* implies a longing for the past that is not merely nostalgic but that also has a light touch of positivity. This longing can be approached as a resemantization of the individual feeling of *saudade* felt by the sailors and their beloved ones, which according to Dos Santos Pereira (2010: 41, my translation) implies «the return to an original state of supposed comfort in Portuguese lands». As is argued in what follows, this short definition is aligned with Greimas' analysis of nostalgia.

For Greimas (1988: 348, my translation), nostalgia is a «complex passion state of mind». To begin his analysis, Greimas cites the Petit Robert dictionary's definition of nostalgia as «a state of decay and languor caused by the obsessive regret of the native land, the place where one has long lived». Greimas sees in this definition three segments: the first one is related to a pathemic state and includes emotions like decay, languor and melancholy; the second revolves around the pathemic states presupposed by the first one, which imply a regret that can be obsessive (or not) and that is caused by the disjunction of the Subject with an Object of Value; finally, there is the segment referring to the Object of Value lost, which according to Greimas is usually «complex and vague».

Regarding the first pathemic component, Greimas argues that decay and its synonyms share the common trait of *decrease*, that is, of becoming smaller. Moreover, the semiotician argues that this is a manifestation of the pair of semantic universals Life vs. Death and that the state we aim at describing when speaking of nostalgia is the *gradual passage* from one state to the other – nostalgia consists in a «gradual decrease of vital forces» (Greimas 1988: 345), that is, taking distance from the semantic pole of Life and approaching that of Death.

The semantic value /regret/ is linked to a state of conscience and one of pain. The state of conscience is cognitive and takes the form of a missing Object of Value, that is, a state of disjunction *in the present* that implies a change with regards to a state of conjunction *in the past*. In this sense, there is an absence of something valuable that was present in the past. In the first sense of Portuguese *saudade* – sailors leaving their homeland, their loved ones and their homes behind for the unknown –, the state of disjunction is clear; in the second sense – the Portuguese expecting the post-golden era decadence to finish –, as well. *Mensagem's* closing poem *Nevoeiro* [*Mist*] is illustrative in this sense:

English translation <sup>6</sup>	Original version in Portuguese
Neither king nor law, neither peace nor war, Define with outline and substance This dull brilliance of the land That is Portugal sinking in sadness – Brightness without light or heat, Like that which the will-o'-the-wisp confines.	Nem rei nem lei, nem paz nem guerra, Define com perfil e ser Este fulgor baço da terra Que é Portugal a entristecer – Brilho sem luz e sem arder, Como o que o fogo-fátuo encerra.
Nobody knows what one wants. Nobody is aware of one's own soul, Nor of what is evil, nor of what is pure. (What distant anxiety weeps nearby?) All is uncertain and ultimate. All is fragmented, nothing is whole. Oh Portugal, today you are mist...	Ninguém sabe que coisa quere. Ninguém conhece que alma tem, nem o que é mal nem o que é bem. (Que ânsia distante perto chora?) Tudo é incerto e derradeiro. Tudo é disperso, nada é inteiro. Ó Portugal, hoje és nevoeiro...
'Tis the hour!	É a Hora!

Regarding the Object of Value that has been lost, Greimas (1988: 346, my translation) claims that its figurative representation implies «known landscapes, loved people, moments of happiness lived». In narrative terms, the Object of Value takes the form of a «narrative programme that, once presentified and confronted to the actual state of the Subject, has adverse consequences» (Greimas 1988: 347, my translation).

Also Svetlana Boym (2001: 9), a leading scholar of nostalgia, points out that the term comes from the ancient Greek terms *nostos* (return home) and *algia* (longing), that is «a longing for a home that no longer exists or has never existed» and that «nostalgia is a sentiment of loss and displacement, but it is also a romance with one's own fantasy». Moreover, the author claims that «at first glance, nostalgia is a longing for a place, but actually it is a yearning for a different time – the time of our childhood, the slower rhythms of our dreams». In any case, nostalgia implies comparing the past and the present. As Eduardo Lourenço (1999: 91, my translation) argues, «*saudade*, nostalgia or melancholy are modalities, modulations of our relationship as beings of memory and sensitivity like time».

These theoretical reflections should serve to understand the nature of Portuguese *saudade* as a passion that has – at least – two layers of meaning attached to it: on the one hand, this feeling was caused by the historical actions that are at the basis of the myth that founded the narrative of Portugal as a great nation, as evidenced in the verses of Pessoa's *Portuguese Sea* presented above and in the following passages of Camões' *Os Lusíadas*:

English translation <sup>7</sup>	Original version in Portuguese
<p>On such long dubious courses sent to steer, us deemed the people den'izens of the tomb; the wailing women shed the piteous tear, and sadly sighed the men to sight our doom: Wives, sisters, mothers (most their hearts must fear whose love is foremost) added to the gloom Despair; and shudder'd with a freezing fright lest we, their loved ones, aye be lost to sight. [...]</p>	<p>Em tão longo caminho e duvidoso Por perdidos as gentes nos julgavam,  As mulheres cum choro piadoso, Os homens com suspiros que arranca- vam. Mães, Esposas, Irmãs, que o temeroso  Amor mais desconfia, acrecentavam A desesperação e frio medo  De já nos não tornar a ver tão cedo. [...]</p>
<p>Of us the Company, ne'er raising eye on wife or mother, marcht in such a state, we feared our hearts fall faint, and fain we fly our fixt resolves, repenting all too late: Thus I determined straight aboard to hie, sans "Fare-thee-wells" by custom conse- crate; which, though they be dear love's own lovely way, redouble grief to those who go or stay.</p>	<p>Nós outros, sem a vista alevantarmos Nem a mãe, nem a esposa, neste estado, Por nos não magoarmos, ou mudarmos Do propósito firme começado, Determinei de assi nos embarcarmos, Sem o despedimento costumado,  Que, posto que é de amor usança boa,  A quem se aparta, ou fica, mais magoa.</p>

In this passage of *The Lusiads*, Vasco da Gama, the leader of the maritime expedition that is about to leave the docks in Lisbon to explore the seas and find the route to India, describes the atmosphere of sadness and anxiety at the moment of departure. As argued above, in the Portuguese case the longing for the *nostos* – Greimas' Object of Value – seems to be double: on the one hand, there is an *individual* and aesthetic longing by the travellers who are leaving and will miss their homeland and loved ones, as evidences in Camões' verses; on the other hand, there is a *metaphorical* sense of *collective* longing for a home that is located in the past, for a *nostos* that is a different time in which the nation was more prosperous compared to the decadent present. The elevation of Camões as Portugal's national poet during Romanticism (Lourenço 1999: 143-154) might allow explaining how this process of resemantization of the original sense of *saudade* occurred and made of it a collective passion that has – at least in discursive terms – a *national* scope. On this second layer of meaning, *saudade* has the golden past as its lost Object of Value. The idea of an unsatisfying present that must serve as the trigger for redemption is visible in Pessoa's nostalgic poem *Prece* [Prayer] included in *Mensagem*:

English translation <sup>8</sup>	Original version in Portuguese
<p>Lord, the night has come and the spirit is low.  So great was the storm and the strife!  What is left to us today, in the hostile silence,  Are the universal sea and a yearning.  But the flame, that life created within us,  If there is still life, 'tis not yet done.  The deathly cold concealed it in ash:  The hand of the wind may yet raise it.  Give the breath, the breeze – or misfortune  or the eager desire–  With which the flame of endeavour is rejuvenated,  And again shall we conquer the Remoteness  Of the sea or some other, but let it be our own!</p>	<p>Senhor, a noite veio e a alma é vil.  Tanta foi a tormenta e a vontade!  Restam-nos hoje, no silêncio hostil,  O mar universal e a saudade.  Mas a chama, que a vida em nós criou,  Se ainda há vida ainda não é finda.  O frio morto em cinzas a ocultou:  A mão do vento pode erguê-la ainda.  Dá o sopro, a aragem — ou desgraça  ou ânsia —  Com que a chama do esforço se remoça,  E outra vez conquistaremos a Distância-  Do mar ou outra, mas que seja nossa!</p>

### Conclusions

Boym (2001: 12) points out «the nostalgic desires to obliterate history and turn it into private or collective mythology, to revisit time like space, refusing to surrender to the irreversibility of time that plagues the human condition». This claim can be seen in action when analyzing discourses about Portuguese national identity. This is the case for the two senses of *saudade* discussed in these pages: the one felt by the sailors and they loved ones when leaving Portugal and the one which, as a resemantization of this original sense, gained a privileged position in the discourses about Portugueseness. Boym (2001: 12) argues that «it is the promise to rebuild the ideal home that lies at the core of many powerful ideologies of today, tempting us to relinquish critical thinking for emotional bonding». This seems to apply to the Portuguese case, where the “ideal home” takes the form of restoring, as Lourenço (2000: 11) proposes, of «the golden age to which Vasco da Gama and Camões conferred their titles of nobility».

This article had the purpose of showing the central position that the concept of *saudade* has within the discursive construction of Portuguese national identity. As such, its nature is theoretical and it aims at illustrating the ideas presented through some passages from two major Portuguese literary works: *Os Lusíadas* and *Mensagem*. The former was published in the sixteenth century to celebrate Portugal’s golden past and to point out the decay that is already being experienced in that time. *Mensagem* is a book written in the early twentieth century that revolves around Portuguese history and national identity – as Lopes (2010: 11) claims, its purpose is to «bring to understanding the fact that, since there are no genetic characteristics of peoples, what the Portuguese [...] share as culture is born from the ability to go out of themselves, to meet the unknown, the foreign». In this sense, an in-depth analysis of the two literary works from a socio-cultural

semiotic perspective can be fruitful to understand how the semiotic-discursive mechanisms explained in these pages sustain them. More texts – literary works, speeches, etc. – could be included in the corpus to examine if coherences are evidenced between the representations of the past, the present and the future through the concept of *saudade*. The argument presented in these pages should therefore be tested in analyses of different texts. These analyses should be in a position to show how and when *saudade* has been used throughout Portuguese history as a nodal point for the discursive articulation of a collective identity in terms of a nation.

#### Acknowledgements

The author would like to thank Raquel Carinhas and the members of the Vrije Universiteit Brussel's DESIRE research group for their comments after reading the manuscript of this article.

<sup>1</sup> In this article, the term *Portugueseness* is used as an absolute synonym of *Portugal national identity*. Therefore, it refers in *descriptive* terms to a «set of remarkable characteristics of a people or culture» (Lopes 2011: 11). These characteristics are not conceived of in essentialist terms but as the output of a discursive construction throughout history revolving around national belonging that serves the purposes of personal and collective identification. In Portuguese, *Portugueseness* could be translated as *portuguesidade*. Therefore, it is not equivalent to the concept of *portugalidade*, which in English could be translated as *Portuguesity* or *Portugality*, a term with a strong ideological load that was frequently used during António de Oliveira Salazar's dictatorship to justify colonialism. Cf. Sousa (2017a; 2017b).

<sup>2</sup> Some names are Eduardo Lourenço, Miguel Real, Onésimo Teotonio Almeida, José Mattoso, Teixeira de Pascoais, Boaventura de Sousa Santos and António Quadros, to mention only a few references.

<sup>3</sup> The existence of an official language does not imply that Portuguese society is characterized by cultural homogeneity. It is rather a heterogeneous society, with a visible presence of groups of individuals from different parts of the world, in particular those countries that were Portuguese colonies like Angola, Brazil, Cape Verde, Mozambique and São Tomé e Príncipe, among others. Cf. Sobral (2011).

<sup>4</sup> António Lobo Antunes' novel *The Return of the Caravels* [As Naus] proposes an original parody, located in the present, of the golden years of maritime travels and some of the main historical characters of the period.

<sup>5</sup> Source of the English translation: <https://www.inverso.pt/Mensagem/MarPortugues/marportuguez.htm#ingles>

<sup>6</sup> Source of the English translation: <https://www.inverso.pt/Mensagem/Encoberto/nevoeiro.htm#ingles>

<sup>7</sup> Source of the English translation: <https://burtoniana.org/books/1880-Os%20lusiadas/Os%20lusiadas%20Vol%201.pdf>

<sup>8</sup> Source of the English translation: <https://www.inverso.pt/Mensagem/MarPortugues/prece.htm#ingles>

# Nostalgic Advertising: Exploring the Dialogue Between Semiotics and Nostalgia Marketing

*Marianna Boero*

---

## *1. Introduction*

Nostalgia is a sentimental longing or wistful affection for a period in the past (cf. Pearsall 1998). It is the desire for something that is now part of the past and gone times, a “yearning for yesterday” as stated by Davis in 1979. Originally, this term referred to a serious psychological disease, a pathological longing for a distant homeland when it entered various European languages. Over time, it was rearticulated to refer to a lost era that one longs for as one’s home and slowly became a sentiment that inspired philosophers, literate men, and writers. Today nostalgia is a part of our reality; it is something that is strongly connected to our cultural and social habits. Nostalgia is an impetuous passion that, by recalling pieces of information from our personal and collective memory, gives us the possibility to build the future in the present time, by giving it a sense and value that have their roots in the past (Meo 2010: 13). Nostalgia is deeply connected to one’s identity, as everyone has a past from which memories arise. In the academic field, nostalgia has been widely studied and referred to as a fondness for possessions and activities associated with days of yore, a positive disposition towards places or things that we used to have times before (Holbrook 1993: 245).

In semiotics, nostalgia is defined as one of the main real passions, as described by Greimas in his semantic analysis of 1986. Greimas identifies the origin of the mechanism of nostalgia in the disjunction from an object of value. This disjunction causes a pathemic state, that of regret (obsessive or not), which, in turn, causes another pathemic state (waste, languor, melancholy). It is a feeling of pain for the loss of something, in this specific case, for the loss of the times gone that cannot be relived. Semantically speaking, nostalgia is pathemic: this means that it is a fully developed passion that has reached the peak of intensity. It is well-defined and, for this reason, also easily identifiable. Nostalgia is not simply a passive sentiment, but an active force that shapes the way we perceive and act in the world. 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. Semiotics allows us to grasp these aspects and analyze their implications. Moving from Greimas’s key study about the topic, the purpose of this paper is to explain the phenomenon of nostalgia in the field of the semiotics of advertising and consumption by stating the differences and similarities between nostalgia and

the vintage mood. It examines the different feelings which drive both of them, how nostalgia works, and who are the people that represent the perfect target for nostalgia marketing strategies. If we pay attention to the world around us, we will easily understand that there is a massive use of nostalgia marketing techniques. These allow many companies to sell their product or brand to a specific target by catching people's attention and stimulating the rise of a nostalgic feeling. In almost every context of everyday life, many and different discursive styles and aesthetics that remember the past are used. Almost every creative and productive area has been touched by this increasingly widespread phenomenon: the use of nostalgic tools and tricks to boost sales and brand image. It can be used as a tool for social and political mobilization, as well as for commercial purposes. In this sense, nostalgia is a powerful semiotic resource that can be mobilized in various communicative contexts, from advertising to literature, from politics to popular culture.

The first paragraph of this paper explores the phenomenon of nostalgia, providing a definition of the term and comparing it to the vintage mood. The focus is on the emotions that nostalgia and the vintage mood evoke. Following this theoretical framework, the second paragraph examines how nostalgia is manifested in consumer products and their marketing strategies. The discussion includes examples from various industries, such as advertising, fashion, tourism, food and beverages, and technology, and how they target specific audiences. The final section of the paper analyzes the expression of nostalgia during the Covid-19 pandemic, using an Italian television advertisement from 2020 as a case study. The aim is to analyze the different manifestations of nostalgia in advertising, highlighting how semiotics can help us understand the values and meanings behind the advertising messages.

## *2. Nostalgia, Nostalgia Marketing, Vintage Mood*

Nostalgia is an increasingly significant and debated emotion in modern culture (cf. Jacobsen 2020), capable of generating a strong sense of remembrance for something that was once good but no longer exists. In this era of uncertainty and loss of control due to the fast pace of modern life, the past has become an idealized place, offering comfort and safety compared to the present and future instability, including international security issues and economic crises.

The term "nostalgia marketing" originates from nostalgia, and it's a technique used by companies to launch new products or promotional campaigns that stimulate memories and generate an emotional bond with the past. This is achieved through music, words, pictures, and advertisements that trigger memories of times gone by. In contemporary society, there is an increasing growth of things, practices, and sectors that somehow remember the past. The past has become an intangible place where people find memories and symbols that marketers can use as a tool in the present time (cf. Boero 2019).

However, it is not pure nostalgia that drives customers to purchase "old-fashioned" things over contemporary ones, but rather a "vintage mood". Both nostalgia and vintage mood are passions that drive individuals to feel and act, but they are two different passions with varying intensity and extension. Nostalgia is defined as a feeling of pain for the loss of something, in this case, for the times gone by that cannot be lived again (cf. Brown 2001). It is an intense feeling felt by

a relatively small number of people, and their identity and personality are often marked by it. Nostalgic subjects are defined as a category of people, like collectors and enthusiasts, who reject the present and idealize the past. They often follow similar narrative schemes and reject interference or co-existence between the past and present.

While nostalgia is a strong and well-defined emotion, the vintage mood is something less intense. It is more of a disposition, a way of living and behaving in a certain manner. It is not rigidly defined or limited by strict rules and actions, and can extend to a larger number of people, who interpret this mood in their own way. In semiotics, it is a passion that is not fully developed and has not gone beyond the status of a disposition (cf. Greimas and Fontanille 1991). From a tensive point of view, it is not strongly perceived and is more accessible to most people. Those who feel the vintage mood do not perceive the past as a loss, but rather as a source of elements that can be mixed with elements of the present. In fact, because of its low tensive feature, this “semi-passion” does not fully involve and overwhelm the subject, who remains instead open towards other passions and feels free and encouraged to try and combine them, to obtain something surprising and new.

The vintage mood combines in many different forms and cannot be easily categorized. It is highly dependent on the cultural background and personal experiences of the subject that lives the mood, as each case is unique and different (cf. Panosetti 2013). This is in contrast to nostalgia, which is well-defined and can be easily categorized. People who experience the vintage mood are very different from one another and are not part of a defined and closed circle. Their identities and personalities are less rigid and they are always willing to try and feel something new and unexpected. In semiotics we can say that vintage mood has got a low pathemic intensity, which makes it qualitatively weak but quantitatively very large. In other words, the most rarefied is the passion, the most it can be felt from the largest number of subjects. People who feel a total rejection for the present are very few. On the contrary, people who love to remember old times and that feel at ease remembering the past are many more. Almost all of us like to think about past time and mixing features typical of old objects with new ones.

When in a vintage mood, individuals feel disconnected from the present and the past, and like to feel out of time for a while. This can be explained socio-culturally as a need to feel disconnected from a world that is constantly connected, where simultaneity brings individuals under pressure and always fully immersed in the communicative flow. The vintage mood allows individuals to feel comfortable out of time, in a non-present/non-past dimension (Panosetti and Pozzato 2013a: 30). This mechanism is at the basis of nostalgia marketing and its success. The dysphoric aspect of nostalgia is toned down by the advertising discourse, in favor of the positive sensations connected to the past. The next paragraph will focus on some manifestations of the nostalgia trend in advertising, with the aim of exploring the dialogue between semiotics of passions and nostalgia marketing.

### *3. Manifestations of Nostalgia in Advertising*

Advertising is often used by nostalgia marketing to evoke a vintage mood and appeal to consumers' positive emotions towards the past<sup>1</sup>. Advertisements that depict families are a good example of how nostalgia can be infused into storytelling to engage customers. The happy atmospheres of childhood and family reunions

are commonly used to evoke the feeling of nostalgia, especially in the food sector. This trend is evident in numerous advertising campaigns by Mulino Bianco and the Nutella brand, where the family gathered around the table is a narrative situation that refers to the past and positive sensations linked to consumers' childhood. Advertisements that depict families gathering at Christmas time are particularly effective at evoking the sense of nostalgia. Christmas is a period when the hectic pace of life is interrupted to rediscover the joy of family union. Well-known soundtracks help to evoke positive feelings associated with the past. Advertising has recently started to depict unconventional families (cf. Boero 2017). Initially, when these advertisements were the exception, the strategy used was mainly ironic, as in the case of Oliviero Toscani's Ra.Re campaign, or serious and realistic, as in the Ikea advertisement depicting a family with separated parents<sup>2</sup>.

Interestingly, in the past year, nostalgia has also begun to be used in the representation of unconventional families. For example, the Amazon advertisement broadcast during the 2022 Christmas period focuses on the father-daughter relationship in which the mother's absence is inserted<sup>3</sup>. The table is set for three, even though the mother is absent, and the nostalgia effect is obtained through the absence/presence opposition. The void left by the maternal absence is filled by the presence of a strong feeling of love, expressed through the inventive spirit of a loving father who creates a special and thoughtful experience for his daughter, proving that joy is something we make.

Another element through which advertising creates the effect of nostalgia is the rediscovery of traditions from past times, especially in the food sector (cf. Marrone 2019). Advertisements for Star sauces, for example, focus on authenticity and traditional flavors, like "grandmother's recipes". The same reference to the past is also found in the advertising for "Tagliatelle Emiliane" by Barilla, with a rough sheet that recalls homemade pasta, as required by Italian tradition<sup>4</sup>. Nostalgic atmospheres are the basis of the recent spot for Cornetto Algida (2020), which takes up the famous claim "heart of cream" as well as the same jingle from the 80s. The reference to the past is evident not only through sound and verbal elements but also through the juxtaposition of images from different periods: the 80s, in which the first audiovisual was set, and the present. The connection between the "before" and "after" is obtained through the emotions inscribed in the text and felt by the young protagonist couple. In all these cases, nostalgia is an effect of sense obtained through the reference to customs, practices, and habits of a happy time. Nostalgia marketing tools can also be used for beverages. Advertising for Polara beverages, for instance, recalls, both for their essence and for the new design, the soft drinks that were purchased in Italy in the 1950s. These soft drinks were almost homemade and had many beneficial properties. They were obtained by mixing only a few genuine ingredients, like water, sugar, and juice obtained directly from the fruit, as a very ancient and secret recipe teaches. The old recipe has been kept and adapted to new techniques to create a new but authentic product. All this makes the soft drinks very symbolic of the Sicilian lifestyle, without considering the label. The product itself recalls tastes, smells, and old habits of a past society that are capable of stimulating the memories of people and letting the nostalgia feeling arise. The product line is precisely called *Antica Ricetta Siciliana* by Polara. In order to evoke tradition and the years when the product was originally launched, they chose a vintage label that follows the typical style of the 1950s.

Another sector where nostalgia marketing is used is the technological field. We

are currently witnessing a kind of hybridization known as technologic revival, where new and high-tech elements are blended with old and vintage designs in the same device. Marketers draw more inspiration from vintage design than from technology to evoke images of the past in the minds of consumers and create emotional experiences. One prominent trend that has emerged in recent years is the Polaroid camera. The new Polaroid camera is part of the retro-technologies group, and the significant growth in sales for this type of product indicates that it is not just a result of nostalgia but also a new way of innovation. By incorporating old technologies of the past with digital features, these products have become relevant in modern lifestyle and culture. The Polaroid commercial *Real Connection*<sup>5</sup> expresses the dialogue between art and science by drawing a parallel between human chemistry and the chemical processes that take place inside a Polaroid camera when a photo is taken. Light plays a fundamental role in the narrative, creating a sense of intimacy between the subjects. Through the act of taking a photo, emotions can be preserved in printed photographic images. Vintage shapes and colors evoke pleasant memories of the past and help modern consumers understand and accept these new products and technologies.

Nostalgia marketing techniques are also widely used in the fashion industry, where the past is frequently revisited, with different periods being recalled over time. For instance, Louis Vuitton's press campaign recalls the bon ton style of the 1950s (cf. Boero 2019). The three models in the campaign wear clothing clearly inspired by the fifties, such as dresses with very narrow waists, wide and seductive flared skirts, and bodices created to highlight the breasts. The lines and curves of these garments recall the women's silhouette of the fifties, and even the hairstyles of the models are typical of that era. The pathemic roles played by the three women are also accentuated, with an attitude of austere elegance as if they were ancestral divas of the cinema from a bygone era, waiting to enter the scene in a luxurious dressing room. The reference to the 1950s, an era characterized by the rediscovery of women's bodies and femininity, is not accidental, but aimed at stimulating consumers' imagination and evoking public or private memories of that period. In this way, the targeted audience, women over 30 belonging to a medium-high social class, will associate the clothes and accessories advertised with an era characterized by the rediscovery of femininity, mainly embodied by cinema or song divas such as Brigitte Bardot, Sofia Loren, Marilyn Monroe, who are still considered icons of sensuality, beauty, and elegance.

Nostalgia is also expressed in tourism advertising. The rediscovery of the past is linked to the enhancement of places, through the rediscovery of traditions, uses, and customs in which tourists can identify. Authenticity is the central value, together with the security that comes from the past. Advertising begins to represent these trends in the tourism sector by focusing on practices and experiences that refer to the past. Numerous examples come from the advertising of Italian regions, where the rediscovery of small villages and past traditions is proposed. Nostalgia becomes the predominant passion, capable of activating desire and action by the target audience. The pandemic's mobility restrictions have further enhanced the nostalgic feeling.

The Covid-19 pandemic has heightened the nostalgia many people feel for places and habits that were once a part of their everyday lives. Mobility restrictions implemented to contain the spread of the virus have left people yearning for the things they used to do. In response, they try to recreate those experiences and at-

mospheres in whatever way they can. However, with isolation and limited mobility, this feeling of nostalgia has spread widely. Tourism advertising has captured this sentiment by showcasing a nostalgic “before” (a past that was once euphoric) and a dysphoric present reality (that has transformed that past into a consumable object). The text’s effectiveness comes from the nostalgia it evokes, which motivates tourists to visit certain places and rediscover the sensations associated with their important past experiences.

Moving from this *excursus* in the field of nostalgic advertising, the next paragraph will delve deeper into nostalgic advertising, exploring the representation of nostalgic places and the habits of daily life during the pandemic.

#### 4. *Nostalgia and Covid-19: the Case of Barilla TV Commercial*

During times of crisis, advertising has the potential to address social and ethical issues by providing hope and nostalgia for a recent past that has been lost. This is particularly relevant during traumatic events, such as natural disasters, economic issues, geopolitical issues, and pandemics. For example, the pandemic forced people to stay at home and disrupted their everyday routines, making them long for the recent past when things were more predictable and stable. The sudden and unprecedented changes caused by the pandemic led people to feel a sense of loss and longing for the past. Nostalgia for the recent past became a way for people to cope with the stress and uncertainty of the present, providing a sense of comfort and familiarity (cf. Meo 2010). This nostalgia was not related to distant memories of the past, but to recent experiences that were suddenly disrupted by the pandemic. In the case of the Covid-19 pandemic, the sudden shift from a “before” to an “after” marked a clear caesura that triggered a new sense of nostalgia for the everyday habits that were abruptly interrupted. Nostalgia is infused in advertising texts to repair negative moods and boost current and future-oriented positive affect, thereby strengthening psychological resilience.

The pandemic caused a lot of disruptions in people’s daily lives, and the sudden changes and uncertainty about the future caused feelings of sadness and psychological exhaustion. Nostalgia for the past offered a way to escape these negative feelings and find some sense of serenity. By reminiscing about the everyday habits and routines that were suddenly interrupted, people were able to feel more hopeful and optimistic about the future. Nostalgia can serve as a coping mechanism during times of crisis, helping people to feel more grounded and connected to something familiar and comforting. The advertisement focuses its discourse on these positive characteristics of nostalgia, removing the aspect of languor and pathological suffering connected to its primary definition. In particular, during the first wave of the pandemic, advertising evoked the recent (and lost) past, portrayed as a poignant memory infused with desire and nostalgia. The nostalgic tone aimed to repair negative moods by boosting current and future-oriented positive affect, thereby enhancing psychological resilience.

A recent analysis has identified some emerging trends in pandemic-era advertising (cf. Lorusso et al. 2020)<sup>6</sup>. The first trend is the representation of scenes of daily life within the home environment, depicted in a euphoric sense, as seen, for example, in the Eni campaign. The house is not portrayed as a prison but as a place where one can regain a sense of self. Hence, there is a focus on self-care, including physical exercise and the rediscovery of passions and activities previously

neglected due to a lack of time. The second trend involves the depiction of activities outside the domestic sphere, where workers who cannot work from home operate, such as general practitioners, employees in the food or pharmaceutical industry, newsagents, shop assistants, and cashiers. The tone of communication in this trend is more intense and dramatic, using realistic narratives to encourage reflection on the risks and difficulties faced by these workers. The third trend is the reference to a sense of national belonging, appealing for unity of purpose and portraying Italy as anthropomorphized, suffering but resilient. This is exemplified in the Barilla commercial *L'Italia che resiste* (2020)<sup>7</sup>, where the product takes a back seat to a common sentiment amplified by the famous jingle Hymne, emphasizing the pathos. Finally, a fourth trend involves the incorporation of social distancing practices in the text. This is conveyed through dialogues between characters in the narrative who are in different locations due to travel limitations, such as distant couples or families who remain united thanks to video calls, as in the case of Bauli's commercial (2020). Graphic elements are also employed to distance the initials of brand names, as seen in the cases of McDonald's or Coca-Cola. Overall, advertising during times of crisis can be a powerful tool to address social and ethical issues, provide hope, and express nostalgia for a recent past that has been lost. These emerging trends in pandemic advertising show how advertisers are using various strategies to appeal to audiences and help them navigate through difficult times.

Exploring the dialogue between semiotics and nostalgia marketing, it is interesting to delve into Barilla's aforementioned commercial. The advertisement narrates Italy's difficult period by combining various languages: verbal, visual, and sound. These three elements are connected and intertwined in the narrative. As for the verbal aspect, the story is told by a voice-over. The text highlights some contrasts to describe the lives of Italian citizens during the pandemic. The subject of the narrative is the entire Italian people, who were forced to stay at home during the toughest period of the pandemic. The macro-story can be divided into several micro-stories: the one where the protagonists are the doctors and nurses who try to save lives, the narrative program of volunteers who assist people in need by bringing food and medicines, the narrative program of other workers such as cashiers who continue to work despite the pandemic, and the narrative program of citizens who are locked up at home to contain the spread of the virus. All these subjects share the same value object, which is the will to resist.

The micro-stories blend into the overarching narrative of Italy that resists, anthropomorphized as a suffering entity that manages to overcome challenges once again. The use of "we" conveys a sense of belonging and closeness, while the verb "to resist" invokes Italy's past history of facing difficulties, such as the resistance during the fascist period. The final written message, «L'Italia che ancora una volta resiste», encapsulates the advertisement's meaning, emphasizing that although Italy has changed during the pandemic, fundamental values like unity, love for art and beauty, family, resilience, and the need to share feelings with others in crisis remain intact. The brand establishes an emotional connection with customers, positioning itself as a witness of the past.

The visual language in the advertisement reinforces the verbal narration of the story. The visual contrasts highlight the verbal ones. The iconic places of Italian beauty, usually crowded with tourists before the Covid-19 pandemic, are now empty, revealing an unprecedented beauty. Meanwhile, citizens sing from their

balconies in the places of daily life, expressing their determination to overcome the difficult period they are experiencing. The closure of shop shutters also helps to portray the economic difficulties of the period for traders, who are forced to temporarily close their businesses. While the enunciative *débrayage* predominates from the verbal perspective, the brand reveals its identity visually. The brand appears visually in three places in the story (Barilla pasta's package at the supermarket checkout, Mulino Bianco's products distributed by the volunteers, Barilla's pasta in the place of production), and finally through the Barilla logo. However, viewers immediately recognize that it is a Barilla commercial thanks to the soundtrack, the historical jingle of Barilla advertising (a piece by Vangelis entitled *Hymne*), which creates a sense of loyalty by evoking the past and triggering nostalgic memories. Barilla advertisements are strongly linked to collective memory, narrating Italian society of the 1980s and 1990s. This is the element that creates connection and continuity in the story because, despite the rapidly changing scenes, settings, actors, and colors, the music is the only element that always remains the same, creating coherence. Another element from the sound perspective is the narrative voice of Sophia Loren, an icon of Italian beauty who was also featured in a previous commercial by the brand.

The text is cohesive because the central theme of resilience is evident in every part of the narrative. The storyline is well-constructed and follows a clear trajectory, which is easily understandable thanks to the verbal explanations and visual cues, such as the masks. The ad aims to evoke a sense of nostalgia for a "lost present", for the normal everyday life before the pandemic. It is not just a commercial, but also a social advertisement with an indirect commercial purpose. Verbal and visual contrasts contribute to creating a sense of nostalgia, highlighting the difference between the "before" and "after" of the pandemic, when being together with loved ones was still possible versus when loneliness and separation became more prevalent. Everyday routines and habits are imbued with new meaning through nostalgia and memory. The soundtrack, which features the iconic Barilla advertising jingle by Vangelis titled *Hymne*, reinforces the sense of nostalgia, evoking the emotions associated with the brand's previous campaigns, which often depicted scenes of reunited families. Nostalgia is tied to the memory of the past, when socializing with friends and family was commonplace, and enjoying a plate of pasta together was a shared joy. The commercial conveys the idea of a large Italian family, not just confined to individual homes but one that is united, even if only virtually, to face the challenges posed by the pandemic.

This analysis shows that nostalgia is a complex phenomenon that involves three different levels: the individual, the collective, and the cultural. At the individual level, nostalgia is seen as a personal emotion, a longing for a lost past that is intimately linked to one's own life history. The micro-stories inserted in the commercial are an example of it. At the collective level, nostalgia is a shared sentiment among forms of life who share a common identity, such as a nation, a community, or a generation. This is the case of the big Italian family described in the text. Finally, at the cultural level, nostalgia is a cultural product, a set of images, symbols, and narratives that are used by various agents in society to shape people's perceptions of the past. In the text there is a clear reference to the Italian culture of the 80s and the 90s, and to the positive emotions expressed by the Barilla campaigns of the period. Greimas's structural semiotics sheds light on the complex interplay between memory, passions, and culture, and provides valuable insights into the ways in which the analy-

sis of a text can contribute to our understanding of this phenomenon.

## 5. Conclusions

«The phenomenon of the vintage mood is transmedial» (Panosetti and Pozzato, 2013a: 31), expressed through various tools, symbols, and stylistic configurations. As previously described, nostalgia can be an effect of sense, achieved through the discourse of the text, or a device that drives consumer action, as Polidoro (2017) noted with reference to television series. Advertising can appeal to nostalgia in different ways, such as evoking past atmospheres and sensations through the use of music, symbols, and styles or by offering products with a modern twist. Inter-textual references to past films, characters, objects, or events in advertising can also achieve the nostalgic effect. According to Floch's studies on consumption (1990), nostalgic advertising falls under the "mythical philosophy" that creates atmospheres and emotions around the product. Nostalgia is linked to existential values such as individual identity, love for the past, and love for life, while pleasant memories associated with the past can be crucial to overall communication. In this paper, we have examined various expressions of nostalgia in advertising and consumption, highlighting the different areas in which nostalgia can be used to evoke consumer engagement. Media and marketing work together to stimulate new or old feelings of nostalgia, selecting from the past what is worth recovering (Fabris 2003: 276-277). Nostalgic ads trigger memories from our past, enveloping our everyday lives and continually influencing our practices and choices as consumers (cf. Leone 2015). This is why advertising is an interesting area for analyzing the phenomenon of nostalgia. From a semiotic perspective, analyzing advertisements extends the observation and application of the expressive modalities of nostalgia. While there are numerous and important studies focused on nostalgia in the fields of marketing and media languages<sup>8</sup>, the aim of this work is to highlight the synergies that arise from the dialogue between the semiotics of passions and studies on the marketing of nostalgia and consumer behavior. This dialogue explores the analytic potential of post-Greimasian semiotics (cf. Marrone 2007; Traini 2008), demonstrating how semiotics can be seen as a discipline capable of capturing emerging trends in the contemporary social context. The semiotic analysis of nostalgia in advertising aims precisely to achieve this goal, inserting semiotics in the context of disciplines that can most effectively capture the complexity of a constantly evolving communicative scenario

<sup>1</sup> The cases mentioned in the paragraph are not meant to be exhaustive of all nostalgic advertising or of all the sectors in which nostalgic advertising is expressed. They represent exemplary cases and have been chosen as representative of some predominant trends in contemporary consumption.

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=PKVdkEeck7o>

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=jQWLKhhWBTs>

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=wIToJ-Km53g&amp;t=13s>

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=2aV3Iyyt2EM>

<sup>6</sup> In particular, see the voice: "Il ruolo della pubblicità".

<sup>7</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=848kapapk8I>

<sup>8</sup> See for instance Carman et al. (2005), Stern (1992), Holbrook & Schindler (2003).

## 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*, Fimalicão, Húmus.  
2017b *O Estado Novo, a cunhagem da palavra "portugalidade" e as tentativas da sua reabilitação na atualidade*, "Estudos em Comunicação", 25/1, 287-312.
- Spaziante, Lucio  
2012 "Ritorno al presente: passioni del tempo, nostalgie vintage e memorie mediali, da *Far from Heaven* a *Mad Men*", in Mangano, Dario e Terracciano, Bianca (a cura di) *Passioni collettive: Cultura, politica, società*, atti di convegno, Roma, Edizioni Nuova Cultura, 35-41.
- Stacey, Jackie  
1994 *Hollywood Memories*, "Screen", 35/4, 317-35.
- Stano, Simona  
2021 *Nostalgia, prefiguration, rediscovery: semiotic paths between pre- and post-gastromania*, "EiC. Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici", 15/32, 117-124.
- Starobinski, Jean  
1966 *Le concept de nostalgie*, "Diogenè", 54, 92-115.
- Stern, Barbara B.  
1992 *Historical and Personal. Nostalgia in Advertising Text: The Fin de Siècle Effect*, "Journal of Advertising Studies", 21/4, 11-22.
- Stewart, Susan  
1984 *On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Durham, Duke University Press (ried. 1993).
- Tagliapietra, Andrea  
2016 *Nostalgia e utopia. Due forme dell'ideologia moderna*, "H-ermes. Journal of Communication", 8, 19-38, <http://siba-ese.unisalento.it/index.php/h-ermes/article/view/16581> (13.02.2023).
- Tajfel, Henri  
1982 *Social Psychology of Intergroup Relations*, "Annual Review of Psychology", 33, 1-39.

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Keywords: premediazione; futuro; feticismo; nostalgia; incanto

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Keywords: museum; saint; indexicality; grief; memory

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

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

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

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

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

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

Mauro Portello (mauroportello@gmail.com)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Sebastián Moreno Barreneche - Universidad ORT Uruguay**

Universidad ORT Uruguay is Associate Lecturer at the Faculty of Management and Social Sciences, Universidad ORT Uruguay (Montevideo, Uruguay), in charge of the courses 'Contemporary culture and society' and 'Europe: between unity and diversity' in the Degree in International Studies. PhD in Social Sciences, University of Munich, with a thesis entitled *The Social Semiotics of Populism*, to be published by Bloomsbury in 2023. Research focus: semiotic, discursive and cultural practices and phenomena in contexts such as the political domain, digital media, issues related to cultural and national identity, and other contemporary phenomena that have meaning and signification as their key drivers. Active Member, National Research System (Uruguay). Director of Digital Media, «DeSignis» (journal of the Latin American Semiotics Federation – FELS).

### **Marianna Boero - Università di Teramo**

Marianna Boero è ricercatrice di Filosofia e teoria dei linguaggi nella Facoltà di Scienze della Comunicazione dell'Università degli Studi di Teramo, dove insegna Semiotica (Corso di laurea in Dams) e Semiotica della pubblicità e del consumo (Corso di laurea magistrale in Comunicazione e gestione delle organizzazioni). Precedentemente ha lavorato come assegnista di ricerca presso l'Università di Teramo, come Visiting Research Fellow presso l'Università di Tolosa e come Visiting Professor presso l'Università di Zara, Odessa e Trnava. Ha inoltre insegnato Semiotica per il Design presso l'Università D'Annunzio, Semiotica presso l'Accademia NABA di Roma, Semiotica della moda presso la Sapienza Università di Roma. Si occupa di semiotica del testo, semiotica della pubblicità e del consumo, semiotica della cultura, socio-semiotica e studi sulla comunicazione, pubblicando diversi articoli e tre monografie su questi temi.

### **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).

### **Valeria De Luca - Université de Limoges**

Valeria De Luca est Maître de conférences en sciences du langage/sémiotique à l'Université de Limoges. Ses recherches portent sur les notions de forme, de geste et sur la dimension figurale de la signification, les arts vivants et, plus globalement, sur le projet plus général d'une sémioesthétique à vocation sociale. En 2021, elle a publié aux presses universitaires de Liège son premier ouvrage *Le tango argentin. Gestes, formes, sens*, qui porte sur une analyse anthroposémiotique et morphogénétique de la danse sociale connue sous le nom de tango argentin. Parmi ses autres publications récentes: *L'apparaître des phrases. Perception et figuralité chez Yannick Haenel* (2022, chapitre d'ouvrage), *Qui gardera les gardiens ? Sur certaines déclinaisons sémiotiques de la transparence en vue d'une évaluation critique des nudges*, Actes sémiotiques, 2021.

### **Luigi Lobaccaro - Università di Bologna**

Luigi Lobaccaro è ricercatore post-doc presso il Dipartimento di Filosofia e Comunicazione dell'Università di Bologna. Le sue aree di ricerca sono la semiotica interpretativa, la

semiotica cognitiva, le scienze cognitive 4E e la psicopatologia. In particolare, il suo lavoro si concentra sull'analisi interdisciplinare dei processi di significazione nella schizofrenia.

#### **Mario Panico - University of Amsterdam**

Mario Panico è *post-doctoral fellow* in Heritage and Memory Studies presso l'Università di Amsterdam e docente a contratto presso l'Università di Bologna. Si occupa di semiotica della memoria e della nostalgia, oltre che di rappresentazione del passato traumatico in spazi museali e memoriali. Ha pubblicato sul rapporto tra monumentalità e conflitto, tra nostalgia e pratiche urbane, tra memorie di famiglia e traduzione intersemiotica. È membro dell'Amsterdam School for Heritage, Memory and Material Culture (AHM). La sua prossima monografia s'intitolerà *Nostalgia, Spatial Consolation and Conflict Heritage* (Palgrave Macmillan).

#### **Isabella Pezzini -**

##### **Università di Roma La Sapienza**

Isabella Pezzini è professoressa ordinaria di Filosofia e Teoria dei linguaggi presso il Dipartimento di Comunicazione e ricerca sociale dell'Università La Sapienza di Roma, dove insegna semiotica. È autrice e curatrice di molti saggi e volumi tra i quali *Introduzione a Barthes* (2014), *Semiotica dei nuovi musei* (2011), *Immagini quotidiane* (2008). Fra gli ultimi volumi curati il numero della rivista «Punctum», *Paolo Fabbri. Unfolding Semiotics. Pour la sémiotique à venir* (2021) e le antologie *Dallo spazio alla città. Letture e fondamenti di semiotica urbana*, con R. Finocchi (2020); *La moda fra senso e cambiamento*, con B. Terracciano (2020).

#### **Francesco Piluso - Università di Torino**

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

#### **Piero Polidoro - Università LUMSA di Roma**

Piero Polidoro è professore ordinario di Semiotica presso l'Università LUMSA di Roma, dove dirige il corso di laurea magistrale in Comunicazione, Innovazione ed Experience design (LM91). Si è laureato in Comunicazione presso la Sapienza di Roma con Daniele Barbieri; ha poi ottenuto il dottorato di ricerca in Semiotica presso l'Università di Bologna, seguito da Umberto Eco e Patrizia Violi. Successivamente ha condotto una ricerca di post-dottorato con Omar Calabrese presso l'Istituto italiano di Scienze umane (SUM) di Firenze e ha avuto un assegno di ricerca presso la Scuola superiore di Studi umanistici di Bologna. Dal 2010 è in LUMSA. Fa parte del comitato di direzione della rivista «Versus. Quaderni semiotici» e del comitato scientifico di EC. Ha pubblicato articoli e saggi in diverse lingue. Si occupa prevalentemente di semiotica generale e narrativa, semiotica visiva e audiovisiva e dell'applicazione della semiotica ai media digitali, con particolare riferimento alla *User experience* e al *Service design*. Un elenco completo delle pubblicazioni è disponibile all'indirizzo: <https://www.lumsa.it/piero-polidoro>

#### **Jenny Ponso - Università di Torino**

Jenny Ponso is Associate Professor of Semiotics at the University of Turin (Italy). She is the Principal Investigator of the ERC StG research project “NeMoSanctI. New Models of Sanctity in Italy: A Semiotic Analysis of Norms, Causes of Saints, Hagiographies, and Narratives” (nemosancti.eu, grant agreement n. 757314). She is the Director of the Interdepartmental Research Center on Communication CIRCe, the President of the Master's Degree Program in Communication and Media Cultures, and the Vice-Director of the School of Humanistic Sciences of the University of Turin. She formerly carried out her research at the University of Lausanne (Switzerland), Faculty of Arts, and at the Ludwig-Maximilians-University Munich (Germany), Interfaculty Program for the Study of Religion. She is the author of three monographs, the latest of which is entitled *Religious Narratives in Italian Literature after the Second Vatican Council: a Semiotic Analysis* (De Gruyter 2019).

#### **Mauro Portello**

Mauro Portello (1955) ha insegnato nelle scuole superiori fino al 2018. Si è occupato di letteratura (ha curato i due volumi delle *Opere* di Goffredo Parise per la collana dei Meridiani Mondadori) e di Terza età (ha scritto *Come Tomà. Diario di viaggio nell'età d'argento*,

Editrice ZONA, Genova 2005). Dal 2012 collabora con Doppiozero occupandosi di temi socio-culturali.

**Maria Pia Pozzato - Università di Bologna**

Maria Pia Pozzato è stata docente di semiotica presso l'Università di Bologna ed è stata presidente dell'Associazione Italiana Studi Semiotici. Ha pubblicato saggi sulla metodologia semiotica e manuali di uso diffuso (*Semiotica del testo, metodi autori esempi*, 2001; *Capire la semiotica*, 2013). Ha indagato con sguardo semiotico vari campi, (letteratura,

televisione, pubblicità, cibo, luoghi urbani). Fra le sue ricerche recenti, ce n'è una che ha come oggetto la rappresentazione, attraverso disegni, dei luoghi d'origine (*Visual and Linguistic Representations of Places of Origins*, 2018; *La camera di Henriette. Schizzi, disegni mappe di luoghi identitari*, 2020). Particolarmente attinente all'argomento presentato in questo numero di «Carte Semiotiche», lo studio condotto con Daniela Panosetti sulle estetiche vintage contemporanee (D. Panosetti, M.P. Pozzato, *Passione Vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*, 2013).

**Marianna Boero - Università di Teramo**

Marianna Boero è ricercatrice di *Filosofia e teoria dei linguaggi* nella Facoltà di Scienze della Comunicazione dell'Università degli Studi di Teramo, dove insegna *Semiotica* (Corso di laurea in Dams) e *Semiotica della pubblicità e del consumo* (Corso di laurea magistrale in Comunicazione e gestione delle organizzazioni). Precedentemente ha lavorato come assegnista di ricerca presso l'Università di Teramo, come Visiting Research Fellow presso l'Università di Tolosa e come Visiting Professor presso l'Università di Zara, Odessa e Trnava. Ha inoltre insegnato *Semiotica per il Design* presso l'Università D'Annunzio, *Semiotica* presso l'Accademia NABA di Roma, *Semiotica della moda* presso la Sapienza Università di Roma. Si occupa di semiotica del testo, semiotica della pubblicità e del consumo, semiotica della cultura, socio-semiotica e studi sulla comunicazione, pubblicando diversi articoli e tre monografie su questi temi.

**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).

**Valeria De Luca - Université de Limoges**

Valeria De Luca est Maître de conférences en sciences du langage/sémiotique à l'Université de Limoges. Ses recherches portent sur les notions de forme, de geste et sur la dimension figurale de la signification, les arts vivants et, plus globalement, sur le projet plus général d'une sémioesthétique à vocation sociale. En 2021, elle a publié aux presses universitaires de Liège son premier ouvrage *Le tango argentin. Gestes, formes, sens*, qui porte sur une analyse anthroposémiotique et morphogénétique de la danse sociale connue sous le nom de tango argentin. Parmi ses autres publications récentes : « L'apparaître des phrases. Perception et figuralité chez Yannick Haenel » (2022, chapitre d'ouvrage), « Qui gardera les gardiens ? Sur certaines déclinaisons sémiotiques de la transparence en vue d'une évaluation critique des nudges », *Actes sémiotiques*, 2021.

**Luigi Lobaccaro - Università di Bologna**

Luigi Lobaccaro è ricercatore post-doc presso il Dipartimento di Filosofia e Comunicazione dell'Università di Bologna. Le sue aree di ricerca sono la semiotica interpretativa, la semiotica cognitiva, le scienze cognitive 4E e la psicopatologia. In particolare, il suo lavoro si concentra sull'analisi interdisciplinare dei processi di significazione nella schizofrenia.

**Sebastián Moreno Barreneche - Universidad ORT Uruguay**

Sebastián Moreno Barreneche is Associate Lecturer at the Faculty of Management and Social Sciences, Universidad ORT Uruguay (Montevideo, Uruguay), in charge of the courses 'Contemporary culture and society' and 'Europe: between unity and diversity' in the Degree in International Studies. PhD in Social Sciences, University of Munich, with a thesis entitled *The Social Semiotics of Populism*, to be published by Bloomsbury in 2023. Research focus: semiotic, discursive and cultural practices and phenomena in contexts such as the political domain, digital media, issues related to cultural and national identity, and other contemporary phenomena that have meaning and signification as their key drivers. Active Member, National Research System (Uruguay). Director of Digital Media, *DeSignis* (journal of the Latin American Semiotics Federation – FELS).

**Mario Panico - University of Amsterdam**

Mario Panico è postdoctoral fellow in Heritage and Memory Studies presso l'Università di Amsterdam e docente a contratto presso l'Università di Bologna. Si occupa di semiotica della memoria e della nostalgia, oltre che di rappresentazione del passato traumatico in spazi museali e memoriali. Ha pubblicato sul rapporto tra monumentalità e conflitto, tra nostalgia e pratiche urbane, tra memorie di famiglia e traduzione intersemiotica. È membro dell'Amsterdam School for Heritage, Memory and Material Culture (AHM). La sua prossima monografia s'intitolerà "Nostalgia, Spatial Consolation and Conflict Heritage" (Palgrave Macmillan).

**Isabella Pezzini - Università di Roma La Sapienza**

Isabella Pezzini è professoressa ordinaria di Filosofia e Teoria dei linguaggi presso il Dipartimento di Comunicazione e ricerca sociale dell'Università La Sapienza di Roma, dove insegna semiótica. E' autrice e curatrice di molti saggi e volumi tra i quali Introduzione a Barthes (2014), Semiótica dei nuovi musei (2011), Immagini quotidiane (2008). Fra gli ultimi volumi curati il numero della rivista *Punctum*, "Paolo Fabbri. Unfolding Semiotics. Pour la sémiotique à venir" (2021) e le antologie *Dallo spazio alla città. Letture e fondamenti di semiótica urbana*, con R. Finocchi (2020); *La moda fra senso e cambiamento*, con B. Terracciano (2020).

**Francesco Piluso - Università di Torino**

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

**Piero Polidoro - Università LUMSA di Roma**

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

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

**Jenny Ponzo - Università di Torino**

Jenny Ponzo is Associate Professor of Semiotics at the University of Turin (Italy). She is the Principal Investigator of the ERC StG research project “NeMoSanctI. New Models of Sanctity in Italy: A Semiotic Analysis of Norms, Causes of Saints, Hagiographies, and Narratives” (nemosancti.eu, grant agreement n. 757314). She is the Director of the Interdepartmental Research Center on Communication CIRCe, the President of the Master’s Degree Program in Communication and Media Cultures, and the Vice-Director of the School of Humanistic Sciences of the University of Turin. She formerly carried out her research at the University of Lausanne (Switzerland), Faculty of Arts, and at the Ludwig-Maximilians-University Munich (Germany), Interfaculty Program for the Study of Religion. She is the author of three monographs, the latest of which is entitled “Religious Narratives in Italian Literature after the Second Vatican Council: a Semiotic Analysis” (De Gruyter 2019).

**Mauro Portello**

Mauro Portello (1955) ha insegnato nelle scuole superiori fino al 2018. Si è occupato di letteratura (ha curato i due volumi delle *Opere* di Goffredo Parise per la collana dei Meridiani Mondadori) e di Terza età (ha scritto *Come Tomà. Diario di viaggio nell'età d'argento*, Editrice ZONA, Genova 2005). Dal 2012 collabora con Doppiozero occupandosi di temi socio-culturali.

**Maria Pia Pozzato - Università di Bologna**

Maria Pia Pozzato è stata docente di semiotica presso l'Università di Bologna ed è stata presidente dell'Associazione Italiana Studi Semiotici. Ha pubblicato saggi sulla metodologia semiotica e manuali di uso diffuso (*Semiotica del testo, metodi autori esempi*, 2001; *Capire la semiotica*, 2013). Ha indagato con sguardo semiotico vari campi, (letteratura, televisione, pubblicità, cibo, luoghi urbani). Fra le sue ricerche recenti, ce n'è una che ha come oggetto la rappresentazione, attraverso disegni, dei luoghi d'origine (*Visual and Linguistic Representations of Places of Origins*, 2018; *La camera di Henriette. Schizzi, disegni mappe di luoghi identitari*, 2020). Particolarmente attinente all'argomento presentato in questo numero di *Carte Semiotiche*, lo studio condotto con Daniela Panosetti sulle estetiche vintage contemporanee (D. Panosetti, M.P. Pozzato, *Passione Vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*, 2013)