

Avatars of the digital: the visual motifs of a present cinema for the future

di Ivan Pintor Iranzo

Abstract

The evolution of cinema, from its origins to its current digital form, reflects a profound shift in how images are created and perceived. Historically tied to rituals and the divine, images once served as a bridge to transcendence. The invention of photography and cinema marked the beginning of their transition into tools for capturing and preserving gestures and memories. With the advent of video and digital screens, images have become ubiquitous, stripped of their original contexts, and transformed into fragments of a global cultural narrative. Modern digital cinema, interwoven with technologies like infinite scroll, represents a reconfiguration of visual storytelling – an ever-accessible archive of interconnected moments, no longer constrained by traditional linearity or singular meaning. This transformation reveals cinema's enduring role as both a historical repository and a fluid medium of representation and creation of visual motifs in the digital age.

Keywords: Visual Motif, Digital cinema, Jean-Luc Godard, gesture, Giorgio Agamben

Digital cinema as a library of scholia

Before portable screens became ubiquitous and images were detached from primal experiences, and before the invention of the infinite scroll in 2006 by Aza Raskin and its subsequent widespread adoption with the release of the iPhone in 2007, images were not just a habitual visual presence. They were an event, a phenomenon that facilitated communication between humans and the sacred language of the gods, the transcendence or otherness represented by Hollywood stars, or between the present and the past. These images, whether painted, sculpted, or filmed, engaged with the viewer, preserving and transmitting the energy of unique gestures. Technologically, cinema emerged from photography, which itself evolved from the camera obscura used by Renaissance painters to frame the world.

With the advent of video technology in the second half of the 20th century, it was no longer necessary to stand before the image, at the apex of its visual pyramid, as had been customary until that point. Un-

like cinema, video technology, evolving from sound recording, introduced a new paradigm. The directionality of the video camera, akin to a microphone, prioritized capturing sound and moments over the precise framing of cinematic images. This marked a shift in both physical and emotional engagement with the image, transforming the way viewers related to visual media, and transforming also the corresponding mode of affective-tonal empathy – *Stimmungseinfühlung*, according to the concept coined by Moritz Geiger (1911) in the field of visual arts. Just observe how we record with smartphones, which before serving to capture images and glimpse movies and videos on YouTube, stories on Instagram, and micro-videos on TikTok, were simply phones first and audio players later. This reveals that “before” is not the preposition that defines our relationship with the digital image, inherited in many ways from video technology, but rather “in” and “between.”

With smartphones and tablets in hand, the boundaries of the frame are fluid. We cease to control where the frame begins and ends. The handheld device moves with the user, allowing the tiny camera lens to capture moments in a way that aligns more with the atmosphere than with precise framing. Unlike the fixed separation between the filmed subject and the filmer in traditional photography and cinema, digital technology fosters a joint immersion, creating a new perceptual phenomenology and altering experiences of distance and spatiality. Images produced by digital technology support different “experiences of distance” (Minkowski, 1930) and “affective spatiality”, a new “tonal”, “affective”, or “mood” space according to the expressions used by Ludwig Binswanger (1932-33) in the field of psychopathology. This new tonal space implies a cognitive reprogramming of our access to information and the human conception of emotions, time, place, and movement.

In its post-spectatorial condition (Tirino, 2020), cinema participates in this reprogramming. Access to audiovisual experiences now mirrors Jorge Luis Borges’s “The Book of Sand”, characterized by an endless, unfathomable concatenation of folds (Deleuze, 1989) and images. The French philosopher Gilles Deleuze, in *Cinema 1: The Movement-Image* and *Cinema 2: The Time-Image*, identified a shift in cinematic paradigms, illustrated by the ending of Roberto Rossellini’s “Germany Year Zero” (1948). This moment marks a break from classical action-based cinema to a new contemplative cinema born from the void left by World War II.

In the ending of *Germany Year Zero*, which the Swiss filmmaker Jean-Luc Godard also highlighted in his *Histoire(s) du cinéma* (1998) as a break in the historical inscription regime of cinematic images, Edmund, a child whom viewers have seen murder his father, perhaps

instigated by a Nazi mentor, wanders through the bomb-devastated streets of Berlin and climbs a dilapidated building. There, amidst the open frameworks shattered by shellfire and shrapnel, he closes his eyes for a moment and jumps into the void, in a futile sacrifice that also violates the taboo of death and child suicide.

From this image, and attentive to the question Godard has so often posed about the singularity of a cinema as attached to reality as Italian neorealism not using direct sound, it is possible to advocate, as theorist Sergi Sánchez does in *Toward a No-Time Image: Deleuze and Contemporary Cinema* (2013), for a new model of understanding for digital cinema, largely based on the sound paradigm. What remains of the time-image, of the cinema of modernity born from the ruins of bombed-out Berlin where Edmund roams before committing suicide? Sánchez asks. What is the status of cinema in the era of small screens? Perhaps cinema is no longer found uniquely in movies. Perhaps video and digital technology can serve the cinematic image as a laboratory of forms from which to change the images of the past, to disarrange them in order to understand them again. If the cinema screen, like ancient tragedy, speaks of past time and what is to come on the horizon of fiction, the small screens surrounding us offer, almost always, a testimony of loss, of the irretrievable, a cinema where suggestion prevails over attraction.

Undoubtedly, this cannot be asserted about the role of digitalization in productions heavily reliant on special effects, such as the films of the Marvel Cinematic Universe, where the dynamics of attraction and action are central, and the narratives draw from an external imaginary, particularly the superhero comics of the 1960s, 70s, and 80s. However, in the realm of auteur cinema, it is worth questioning whether the advent of digitalization, besides completely transforming the channels of dissemination and remediation, has also modified, in a Deleuzian sense, the relationship with space, time, framing, or editing cuts. Has it perhaps changed the way the next shot is introduced? Can digital cinema, a child of video, capture specific realities in a temporal and spatial sense, taking us somewhere we haven't been? Is it possible to speak of a specific *poiesis* of the digital, a tool that allows for the reformulation of the relationship with the past, with visual forms and theory while preserving for the artist the habit of the “trembling hand” referred to by Dante?¹

¹ “ma la natura la dà sempre scema, / similemente operando a l'artista / ch'a l'abito de l'arte ha man che trema.” *Paradiso*, XIII, 76-78.

The aforementioned idea of loss and the laboratory often appears in experiences where digital tools serve the rough textures of celluloid to invoke history, the course of time, the inscription of gesture which, as Giorgio Agamben (1979) has pointed out, is the true material of cinema. In the films of authors like Alice Rohrwacher and Pietro Marcello, who opt for analog work, past cinemas such as those of Ermanno Olmi, Vittorio De Seta, or Cecilia Mangini resonate, and the work with archives relegates digital to the editing celluloid and analog work phase, which becomes a laboratory for historical re-editing, anachronistic, of “impure times.” On the other hand, as an example of a very different practice, a filmmaker like David Lynch shows in *Twin Peaks 3: The Return* (Showtime: 1990-2017) that digital allows for the coexistence of the vividness of past images with the transformation of the spectatorial model, turning the experience of each episode into a sort of visit to the painter’s studio, where formats, durations, and modes vary around the same gestural and narrative reflection, as a radical possibility of convergence between future cinema and television.

Before, or rather “in” or “between” the images of filmmakers who explore the potentials of digital as deeply and radically as Pedro Costa, Apichatpong Weerasethakul, Jia Zhangke, or Hong Sang-soo, it is possible to witness other models of this post-spectatorial metamorphosis of cinematic experience, where contemplation and duration are crucial. “Bring back duration. Even more significant than the deep structures of life are the breaking points, their sudden or long deterioration”, says a voice-over towards the end of Jean-Luc Godard’s feature film *Film Socialisme* (2010), after pointing out the intimate solidarity between democracy and tragedy in Western history. It is in Godard’s work from the 1990s onwards that the different paths of cinema following the advent of digital can articulate a true pluralization of knowledge models in the same sense this notion is posed in the sciences, as Nicole Brenez (2023) has studied, drawing on sources including Paul Feyerabend’s work (1979).

If, as Brenez proposes, in Godard’s work there is a thought on the essential nature of the image conceived as the exploration of a theoretical model, as an assemblage between laboratory and library, it is productive to invoke one of the foundational texts that patrology offers regarding the relationship between image and viewer in the West, one of the essential iconophile discourses within the Byzantine iconoclastic controversy, the Apologetic Iconophile Discourse by theologian John of Damascus, which the author cites in one of the passages of her book “Jean-Luc Godard: Political Writings on Cinema and Other Filmic Arts, Volume 2” (2023: 33):

First of all, what is an image?

Well, an image is a resemblance (*omoiôma*), a paradigm (*paradeigma*), and an imprint (*ektupôma*) of something that shows in itself what is represented, although evidently, the image does not resemble the model in all aspects, that is, what is represented (since the image is one thing and what is represented is another), and undoubtedly, a difference can be seen between them because otherwise, they would not be distinct from each other. For example, the image of a man, while it restores the imprint of his body, does not possess the powers of the soul, for it is neither alive, nor does it reason, nor emit sound, nor have perceptions, nor move any limbs. Likewise, the Son, who is the natural image of the Father, has something that differentiates Him from the Father, for He is the Son and not the Father.²

Resemblance (*omoiôma*), paradigm (*paradeigma*), and imprint (*ektupôma*)³ are the essential concepts guiding this relationship, which, through the legacy of painting, analog cinema has maintained with reality, although digitization and the multiplication of small cameras and screens have introduced a set of conceptual modifications regarding capture that perhaps, above all, affect the condition of the imprint, without diminishing the idea of the paradigm, which is the openness to devices, hypotheses, and possibility. Can it even facilitate the exposure of the device? This would seem to be the trajectory of Godard, which is addressed in the following section as the foundation of a thought on the presentation, representation, and experience of affections, on cinema as a library of affections conceived in futurum.

In a conference held at the Università degli Studi Roma Tre in November 2016, theorist Steven Shaviro addressed his work-in-progress *Critical Beatdown*, focused on the purpose of reinventing Deleuze in

² John of Damascus, III, 16. Πρῶτον, τί ἐστὶν εἰκὼν;

Εἰκὼν μὲν οὖν ἐστὶν ὁμοίωμα καὶ παράδειγμα καὶ ἐκτύπωμά τινας ἐν ἑαυτῷ δεικνύον τὸ εἰκονιζόμενον, πάντως δὲ οὐ κατὰ πάντα ἔοικεν ἢ εἰκὼν τῷ πρωτοτύπῳ τουτέστι τῷ εἰκονιζομένῳ – ἄλλο γὰρ ἐστὶν ἢ εἰκὼν καὶ ἄλλο τὸ εἰκονιζόμενον – καὶ πάντως ὁράται ἐν αὐτοῖς διαφορά, ἐπεὶ οὐκ ἄλλο τοῦτο καὶ ἄλλο ἐκεῖνο. Οἷόν τι λέγω· Ἡ εἰκὼν τοῦ ἀνθρώπου, εἰ καὶ τὸν χαρακτῆρα ἐκτυποῖ τοῦ σώματος, ἀλλὰ τὰς ψυχικὰς δυνάμεις οὐκ ἔχει· οὔτε γὰρ ζῆ οὔτε λογίζεται οὔτε φθέγγεται οὔτε αἰσθάνεται οὔτε μέλος κινεῖ. Καὶ ὁ υἱὸς εἰκὼν φυσικῆ ὦν τοῦ πατρὸς ἔχει τι παρηλλαγμένον πρὸς αὐτόν· υἱὸς γὰρ ἐστὶ καὶ οὐ πατήρ. My translation.

³ See: Freedberg (1977), Grabar (1984) and Mondzain (1996).

the digital era. He offered a transversal approach to the status of digital audiovisual in contemporary visual experience, which later gave rise to *The Rhythm Image* (2022). From the *Post-Scriptum on Control Societies* (1992), which Deleuze wrote in relation to Foucault's works, Shaviro highlights the importance of defining a new paradigm for the digital, after the movement-image and the time-image. Based on characteristics such as the substitution of montage by an aesthetics of continuity, the creation of a single Gestalt instead of montage tensions, and a new articulation of time and space, Shaviro relates the images of music videos and social networks to contemporary cinema based on sound. Phenomena like fully-rendered 3D, Shaviro notes, generate a kind of complete autonomy of the visual frame, a new sonic paradigm of images, as also supported by Robin James in *The Sonic Hypothesis* (2016), while at the same time sound per se maintains a kind of aesthetics of vibration, diffusion, and resonance.

From the works of the great theorist of sound in cinema Michel Chion (1997, 1998, 2004), Shaviro, like James, takes the idea of an audio-tactile space to define contemporary images. He supports the hypothesis of a true "vibrational ontology", according to the expression of Steve Goodman (2010), and also of Mark Abel in his splendid book *Groove: An Aesthetics of Measured Time* (2014). With this, he offers an approach to the fluid, constant, and vibratile visual experience provided by the multiple contemporary screens, exactly what the cinema of Godard, Rohrwacher, or Marcello reacts against in search of meaningful cuts and durations, of an imprint (*ektupôma*) and a resemblance (*omoiôma*) capable of giving relief to the paradigm (*paradeigma*), to the device condition that nests in every image. In reality, from Godard's cinema, whose dream in the *Histoire(s) du Cinéma* is, like Stéphane Mallarmé's perfect book, to encompass a totality – in this case, that of the history of human anthropological experience through cinema – emerges the lesson of an ecdotics, a philological editing of images as they were when they were an event, when, human or achiropoetic, they returned the gaze, entailed the appearance of what looks at us in what is seen, according to the expression of Georges Didi-Huberman (2010).

As scholia and annotations to the visuality of other eras, like the great projects of creating a book made of footnotes by Giorgio Manganelli in the *Nuovo commento* (1969) or Pasolini in *Petrolino* (1992), the forms of cinema in the digital age seem to point towards an unrepresentable central body. At the same time, they reveal that every image is always double, as a consequence of that resonance and that vibrational

ontology. Behind what is seen lies, hidden or revealed, what sees us, and the only way to reveal it is the copulative conjunction “and”, the significant clash, the montage between two planes. Just as the first of the prime numbers, Godard’s work suggests, the first image was never one, but two. Every image always corresponded to another until in the Renaissance the frame placed around them a parenthesis that, like so many other devices, the digital image helps to uncover. It is perhaps the awareness and the nudity of the devices, in which sound plays a central role, the essential substrate of images in our contemporary digital paradigm. Seeing, the different paths of contemporary digital cinema like the images of Instagram, Youtube, or TikTok seem to remind us, is not only recognizing but also seeing again, recognizing again, “abandoning the ship”, as proclaimed by the loudspeaker of the ill-fated Costa Concordia in *Film Socialisme*, in order to return to it.

Digital Cinema as a Library of Affections

Every gesture entails an affection, and every affection is susceptible to shaping a theoretical impulse or even a mode of thinking. In the opening of Jean-Luc Godard’s feature film *The Image Book* (*Le Livre d’image*, 2018), which, like the mentioned works of Manganelli and Pasolini, is a true book of annotations, total and absent at the same time, a low-resolution detail of the hand of Leonardo da Vinci’s St. John the Baptist pointing with the index finger to the sky gives way to a poster divided into two consecutive frames, with the text: “The masters of the world should distrust Bécassine, precisely because she is silent.” Besides being a homage to the comic character Bécassine (1905), by Jacqueline Rivière and Émile-Joseph-Porphyre Pinchon, a young Breton peasant girl whom the filmmaker invokes again towards the end of the film through one of her most characteristic drawings – with her hand pointing, like St. John’s, to the sky – the mention of Bécassine is also a vindication of gestures over words, an emphasis on the perpetual condition of a spectator that this mute character always had, whom Pinchon never even drew a mouth for.

Next, over images of hands editing on a moviola, the broken voice of a very old Godard takes up a quote from writer Denis de Rougemont in *Thinking with the Hands* (1936) that he had already used in *Histoire(s) du Cinéma*: “There are five fingers, five senses, five parts of the world, yes, five fingers of the fairy. But all together, they make up the

hand, and the true condition of man is to think with his hands.”⁴ With this statement, Godard not only claims the artisanal condition of cinema and the experience of editing as a mode of knowledge that does not have to seek the closed work but also a theory built from sensitivity and inseparable from affections, linked to a memory of passions and emotions woven with history. There is probably no filmmaker as concerned with history as Godard, conceived as a condition of possibility for thought and the future, the two essential subjects of philosophy.

When in *The Gay Science*, Friedrich Nietzsche notes “Thoughts (Gedanken) are the shadows (*Schatten*) of our sensations (*Empfindungen*), always darker, emptier, simpler than these”,⁵ he establishes an authentic program for the clash imposed by cinema on the societies of the 20th and 21st centuries. He dissociates the continuity between the sensible and the intelligible that Kant had tried to assemble in his transcendental schematism from the distinction between “objective sensation” (*Empfindung*) and feeling (*Gefühl*) which, in its subjectivity, does not aspire to engender a possible representation (*Verstellung*)⁶. It is not just about following the tradition that, from Nietzsche himself and through Maurice Merleau-Ponty (1945), Henri Bergson, Gilles Deleuze, and Judith Butler (1993, 1997), understands that every form of consciousness is emotional. On the contrary, Nietzsche’s assertion in *The Gay Science* implies that words perhaps do not arise from ideas but from affections (Cassirer, 1971), in an exercise linked above all to a central notion, sensitivity, and the feeling of form, *Formgefühl*, according to the concept coined by Robert Vischer (1873).

The almost iconographic quest for that sense of form occupied nearly all of Godard’s cinematography. He did not invent a way of making films but rather a genuine mode of thinking conceived as a look into the future, toward the improbable horizon of a resurrection – “The image will come, oh! Time of the resurrection” is repeated as a leitmotif in his later films, often, as in the frames immediately following the discussed segment, on the open hand of a Giacometti sculpture. Similarly, his writings for *Cahiers du Cinéma* and his early films fue-

⁴ «Il y a les cinq doigts, les cinq sens, les cinq parties du monde, oui, les cinq doigts de la fée. Mais tous ensemble, ils composent la main, et la vraie condition de l’homme, c’est de penser avec ses mains. » Denis de Rougemont.

⁵ *Die fröhliche Wissenschaft* (1882), III, § 179.

⁶ Kant, Emmanuel, *Critique de la faculté de juger* (1790), Apud. Didi-Huberman, 2023: 63

led the Nouvelle Vague revolution alongside François Truffaut, Agnès Varda, Éric Rohmer, Alain Resnais, and Claude Chabrol. The secret thread of editing – his “beautiful concern”, as he described it in an extraordinary 1956 article responding to a piece by André Bazin – and the temptation of the visual essay gradually found their way through his cinema as a way of thinking about time and history through their sensitive forms, their formal imprints (*Formgepräge*).⁷

From the photos hung on the wall of the room in *The Little Soldier* (*Le Petit soldat*, 1963), over which the protagonist’s hand reads the interlace between memory and images, to the *Histoire(s) du Cinéma* series (1988-1998) and through the essays produced with the Dziga Vertov group during his militant phase, cinema revealed itself to Godard – or Godard revealed to cinema – as a space from which to think about History, like an imaginary museum or infinite library through which to invoke the past of images and summon all their possible futures. Along this path, the encounter with video and offline editing allowed him to construct, with *Histoire(s) du Cinéma*, a unique form of knowledge, different from everything he had undertaken up to what he called his last classical feature film, *For Ever Mozart* (1996), founded on a sensitive rewriting of forms capable of articulating a different vocabulary, configuring itself as a psychosocial barometer of the relationship between thought and cinematic gestures.

If something was revealed by the *Histoire(s)* first and later by the adoption of digital cinema in works like *Notre Musique* (2004) and *Film Socialisme* (2010), it was a space of approach to form based on the gesture. As for Agamben, not only are gestures the true material of cinema, but the relationship of re-editing with them creates vantage points from which to contemplate history and the infinite echoes of the past that, like a hurricane, constantly push the present toward each new cut between frames. Just as the angel of history that Walter Benjamin wanted to see in Klee’s *Angelus Novus*, pushed from the past by a “single catastrophe that incessantly piles ruin upon ruin and hurls them at his feet”, Godard’s project transcended cinema towards a true visual philosophy of history, whose most immediate antecedents are both Benjamin’s constellations and the panels of Aby Warburg’s *Mnemosyne BilderAtlas* (1929), where the father of iconology sought

⁷ According to the term used by Anton Springer who inspired, along with Selon Semon’s notion of *Engramma*, the concept of *Dynamogramm* in the work of Aby Warburg (Gombrich, 1986; Warburg, 1999).

to illuminate the survivals of gestures that had traversed Western art by juxtaposing diverse images and documents (Pintor, 2017, 2018).

“As stars approach and recede from one another simultaneously, driven by the laws of physics to form a constellation, so too certain things and thoughts come together to form one or more images”, the filmmaker notes in *The Old Place* (1998), as a Benjaminian definition of the mode of editing that occupied his 21st-century cinema up to *The Image Book*, marked as much by the idea of catastrophe as by utopia. Towards the end of the film, over images of an Afghan child unwinding a reel of celluloid in a near-desert landscape, taken from Francis Alÿs’s video installation *Reel Reel/Unreel* (2013), the filmmaker proclaims in a broken voice, “there must be a revolution”, a call that ends with another declaration, almost an epilogue: “Even if nothing turned out as we expected, it wouldn’t change our hopes. Hopes would remain, utopia would be necessary.”

This necessary utopia, embodied in the articulation between two shots from Ophüls’s film *Le Plaisir* (1952) – the image of the old man Ambroise dancing masked until he collapses exhausted and the reverse shot of the young woman watching him fall with fascination and perplexity, in Ophüls’s reading of Guy de Maupassant’s story *Le Masque* (1889) – is the “burning hope” projected by Godard in his last film, *Our Hopes* (2018). This one-minute piece, made for the Jihlava festival, sees Godard scrolling through the reel of photographs on his iPhone, pausing now on the image of an artwork, now on his own frame, on his dog or his own face, while the same final phrase from *The Image Book* about utopia is repeated like a polyphony of voices. Like the moving archive of the *Histoire(s)*, like the filmmaker’s own library appearing in all his latest films, the iPhone reel is configured as a repository of affections inseparable from thought, as a form of knowledge that, as Gottfried Herder wanted, is both *Empfindung* and *Gefühl*, sensation and feeling, the model of a theoretical palimpsest reaffirming the digital’s powers as the foundation of cinema’s theoretical reconstruction and as a manifesto for the indiscernibility between theory and affection.

Epilogue: on the Preceding and the Absence of the Original

In Godard’s posthumous work and, in a completely different manner, in David Lynch’s *Twin Peaks: The Return*, there is an intuition of various ways to approach cinema from the present, to reappropriate

the cinematic in the age of TikTok, to outline a future cinema capable of archaeologically bringing the past, the origin, into the present. As Pascal Quignard deduces in *On the Preceding* (2016), the second installment of his *Last Kingdom* project, the true ancestor is not the progenitor: “The ancestor is the birth” (Quignard, 2016: 194), echoing Spinoza’s idea that what precedes us is always current within us, continuous and mutable. This concept explains the idea driving Warburg’s research – investigating how Renaissance painters and artists imagined classical antiquity through gestural transmission.

What affective-tonal empathy (*Stimmungseinfühlung*) and “affective spatiality” does the comparative dialectic of cinematic consumption produce, integrated, fragmented, or fragmenting within the continuous digital flow of images? Resemblance (*omoiôma*) and trace (*ektupôma*), the images chosen by Godard in the iPhone reel, also strive to meet the demand of offering a paradigm (*paradeigma*) that allows us to understand a becoming and its opening to an eternal continuity. This is akin to the final scream of Laura Palmer in *Twin Peaks: The Return*, which satisfies both an innovative experience of contemporary audiovisuals and the classic narrative closure of the journey that began with the first season in 1990.

As Walter Benjamin told Ernst Bloch one afternoon, based on a parable about the messianic kingdom heard from Gershom Scholem: “Among the sages, there is a story about the world to come that says: it will be just like here. As it is now our stay, so will be the world to come. Where our child now sleeps, there they will also sleep in the other world. Everything will be as it is now, only slightly different.”⁸ To achieve that ambiguous “just like now but a bit different”, the Judeo-Christian tradition requires the presence of a Messiah, an original, unique, and foundational event that enables this becoming “otherwise” to refute or integrate the Western aporia of the complete and closed work. After all, the Judeo-Christian divinity did not make sketches before creating the universe. Perhaps digital cinema, with its condition of sketch, annotation, and footnote, allows for the coexistence of many more worlds, superimposed and without any definitive realization, neither future nor past, like scholia of another world that our eyes cannot see and that perhaps appears, as Godard envisioned, in the time of resurrection.

⁸ Annotated in Bloch’s *Spuren* (1983). Apud. Agamben, *The Coming Community* (1993), p. 36.

References

- Abel M., *Groove: An Aesthetic of Measured Time*, Bloomsbury Academic, New York, 2014.
- Agamben G., “Note sul gesto”, In: Agamben G., *Mezzi senza fine*, Bollati Boringhieri, Turin, 1979, pp. 45-53.
- Agamben G., *The Coming Community*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1993.
- Bazin A. *What Is Cinema?*, University of California Press, Berkeley, 1956.
- Benjamin, W., *Einbahnstraße*: Ernst Rowohlt, Berlin, 1929.
- Binswanger L., “Le Problème de l’espace en psychopathologie” (1932-1934), Presses Universitaires du Mirail, Toulouse 1998.
- Bloch E., *Spuren*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt, 1982.
- Brenez N., *Ecrits politiques sur le cinéma et autres arts filmiques*, Tome 2: Jean-Luc Godard De l’incidence éditeur, Cherbourg-en-Cotentin, 2023.
- Borges J.L., *El libro de arena*. Emecé Editores, Buenos Aires, 1975.
- Butler J., *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of “Sex”*, Routledge, New York, 1993.
- Butler J., *Excitable speech: A politics of the performative*, Routledge, London, 1997.
- Cassirer E., *The Philosophy of Symbolic Forms: Volume 1: Language*, Yale University Press, New Haven, 1971.
- Chion M., *La voix au cinéma*, Cahiers du cinéma, Paris, 1997.
- Chion M., *Le son au cinéma*, Cahiers du cinéma, Paris, 1998.
- Chion M., *Film, a Sound Art*, Columbia University Press, New York, 2004.
- Deleuze G., *Cinema 1: The Movement-Image*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1984.
- Deleuze G., *Cinema 2: The Time-Image*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1986.
- Deleuze G., *Post-Scriptum on Control Societies*, Semiotext(e), New York, 1992.
- Deleuze G., *The Fold: Leibniz and the Baroque*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1989.
- De Rougemont D., *Penser avec les mains*, Albin Michel, Paris, 1936.
- Didi-Huberman G., *Brouillards de peines et de désirs: Fait d’affects*, 1, Minuit, Paris, 2023.
- Didi-Huberman G., *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Minuit, Paris, 2004.
- Feyerabend P., *Against Method: Outline of an Anarchistic Theory of Knowledge*, Verso, London, 1979.
- Freedberg D., “The Structure of Byzantine and European Iconoclasm”, In: Bryer A., Herrin J. (Eds.), *Iconoclasm*, Centre for Byzantine Studies, Birmingham: University of Birmingham, 1977.
- Geiger M., *Beiträge zur Phänomenologie des ästhetischen Genusses*, Max Niemeyer, Verlag, Halle, 1911, pp. 1-42.
- Godard J.-L., *Montage, mon beau souci*, “Cahiers du Cinéma”, Paris, December

- 1956 (2005).
- Gombrich E H., *Aby Warburg: An Intellectual Biography*, Phaidon Press, 1986.
- Goodman S., *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*, MIT Press, Cambridge, 2010.
- Grabar A., *L'Iconoclasme byzantin*, Flammarion, París, 1984.
- James R. *The Sonic Hypothesis: Sound Studies and the Ontology of Vibrational Aesthetics*, Bloomsbury Academic, New York, 2016.
- Lynch D., *Twin Peaks*, Showtime, 1990-2017.
- Manganelli G., *Nuovo commento*, Adelphi, Milan, 1969.
- Minkowski E., *Les notions de distance vécue et d'ampleur de la vie et leur application en psychopathologie*, "Journal de psychologie normale et pathologique", vol. 27, n. 9-10, 1930.
- Mondzain M.-J., *Image, icône, économie: les sources byzantines de l'imaginaire contemporain*, Seuil, Paris, 1996.
- Nietzsche F., *Die fröhliche Wissenschaft*, Ernst Schmeitzner, 1882.
- Pasolini P.P., *Petrolio*, Einaudi, Torino, 1992.
- Pintor Iranzo I., *Aby Warburg's Legacy, The Atlas and The Visual Essay: Montage, Editing, Emotion and Gesture*, "Barcelona, Research, Art, Creation", vol. 5, n. 2, 2017.
- Pintor Iranzo I., *Capital of emotion, emotions of capital. Continuity and iconographic survivals of the gestures of submission and deprivation of freedom in Black Mirror*, "Millars. Espai I història", vol. 45, n. 2, 2018.
- Quignard P., *On the Preceding: The Last Kingdom*, Seagull Books, Londra, 2016.
- Rohrwacher A., Marcello P., *Film Socialisme*, Wild Bunch, 2010.
- Sánchez S., *Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo, 2013.
- Shaviro S., *The Rhythm Image*, Bloomsbury Academic, New York, 2022.
- Tirino M., *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi, Milan, 2020.
- Vischer R., *Über das optische Formgefühl: Ein Beitrag zur Ästhetik.*: Verlag von Wilhelm Engelmann, Leipzig, 1873.
- Warburg A., *The Renewal of Pagan Antiquity*, Los Angeles, The Getty Research Institute Publications Program, 1999.

La nostalgia, ultima utopia della nostra epoca

di Daniela Pomarico

Abstract

Recent media production has amplified the connection between nostalgia and utopia, prefiguring imaginary futures, often dystopian, that serve as metaphors for questioning the field of past and present experience and the horizon of expectations about the future. Utopia, according to Ernst Bloch ([1955] 2020), is not an unrealisable dream, but a force born of the past and projected into the future. Nostalgia, therefore, is not just a reflection of the past, but a response to contemporary anxieties, an attempt to restore an equilibrium that is considered lost and, at the same time, utopianly renewable.

Keywords: nostalgia, utopia, future, uchronia, dystopia.

Retrotopie: le utopie del passato

Il XX secolo è iniziato con un'utopia futuristica e si è concluso con la nostalgia. [...] La nostalgia stessa ha una dimensione utopica, solo che non è più rivolta al futuro.

Svetlana Boym

La crisi della temporalità nel mondo occidentale diagnosticata da vari pensatori postmoderni ha messo in discussione le modalità di sperimentazione del tempo e ha condotto alla confusione tra le dimensioni di passato, presente e futuro. La fine delle metanarrazioni che avevano plasmato le visioni future e la marcia inesorabile della civiltà verso il progresso ha determinato la morte dell'ideologia (Lyotard, 1979) e il fallimento delle grandi utopie politiche e sociali (Bell, 1960). Se l'idea di progresso moderno è nata dalla divergenza tra campo dell'esperienza e orizzonte d'aspettative (Koselleck, 2007), l'esperienza contemporanea dell'orizzonte d'attesa è scomparsa portando via con sé le promesse e le speranze di felicità future. L'immagine dell'angelo della storia di Walter Benjamin ([1940] 2000) è enigmatica. Nel suo ultimo libro, *Retrotopia*, Zygmunt Bauman (2017) riprende questa immagine per capovolgerne il senso, la direzionalità; l'angelo della

storia guarda ancora le rovine della civiltà, solo che queste non sono i detriti del passato, ma i sogni del futuro che non si sono mai realizzati, e il vento del progresso che lo spingeva verso l'avvenire, ora è il vento della nostalgia che lo porta verso il passato. Nella desolata visione di Bauman, i paradisi futuri hanno lasciato spazio ad ansie e minacce, la storia a venire è inaffidabile e carica di paure e angosce.

In tempi così incerti i proclami sulla fine dell'utopia si sono moltiplicati, Jürgen Habermas (1987) aveva sostenuto che le energie utopiche si sono prosciugate e Russell Jacoby (1999) che abbiamo raggiunto la fine dell'utopia; al contempo, a partire dagli anni Settanta, sono aumentate le riflessioni sull'iperpresenza del passato, della memoria, della nostalgia e la paradossale corrispondenza con forme di «presentismo» come annunciato da François Hartog: «presente perpetuo, inafferrabile e quasi immobile, che cerca nonostante tutto di produrre per sé il proprio tempo storico» (Hartog, 2014).

Un presente piatto, e un futuro sempre meno luminoso hanno generato la sovrabbondanza di passato all'origine di quella che Svetlana Boym ha definito «un'epidemia globale di nostalgia, un anelito sentimentale a far parte di una comunità dotata di memoria collettiva, un desiderio struggente di continuità in un mondo frammentato» (Boym, 2001, p. xiv). Bauman intravede nell'epidemia di nostalgia annunciata da Boym l'inversione della mania per il progresso in una nuova forma di utopia rivolta, non al futuro, ma al passato: «affiorano oggi 'retrotopie': visioni situate nel passato perduto/rubato/abbandonato ma non ancora morto, e non [come l'utopia] legate al futuro non ancora nato, quindi inesistente» (Bauman, 2017, p. 6).

Le preoccupazioni di Bauman sulla morte dell'utopia, s'inscrivono nella profonda crisi generata dalla trasformazione della società solida tardo moderna in quella liquida moderna caratterizzata da privatizzazione/individualizzazione, deregolamentazione, globalizzazione, commercializzazione, smantellamento dello stato sociale, erosione della comunità e consumismo rampante. Questo cambiamento strutturale ha avuto un forte impatto sul passaggio dal concetto di utopia a retrotopia: «le speranze di miglioramento, a suo tempo riposte in un futuro incerto e palesemente inaffidabile, sono state nuovamente reinvestite nel vago ricordo di un passato apprezzato per la sua presunta stabilità e affidabilità» (Bauman, 2017, p. 7). Tale inversione, spiega Bauman, trasforma il futuro in una fonte di incubi, alimentando paure come la perdita del lavoro, della casa e del benessere dei propri figli.

Bauman nota la comunanza tra utopia e nostalgia nel tropo del luogo come *topos* e come *nostos*, ma anche le differenze valoriali tra le

due. Seguendo la genealogia della parola utopia, Thomas More, inventore del termine nel 1516, aveva sognato una comunità insulare felice, un modo di vivere diverso dal presente, più armonioso. L'utopia si colloca in questo luogo immaginario, è sempre un altrove rispetto al qui, e a venire rispetto al presente, è il sogno e la speranza di una società migliore. Nella sua lunga esperienza di intellettuale, Bauman ha dedicato ampio spazio al tema dell'utopia considerandola «una costante nel modo umano di essere-nel-mondo» (Bauman, 2001, p. 48) che rende possibile immaginare il mondo diverso da quello che è e agire per cambiare le cose in meglio. L'utopia di Bauman è «un'utopia attiva» capace di riflettere criticamente e contro lo *status quo* nel presente, per scavare e recuperare le possibilità non esplorate di connessione tra presente e futuro. Il «non ancora», per riprendere un'espressione di Ernst Bloch ([1955] 2020), ha un impatto concreto sul pensiero e le azioni, cioè, comporta una capacità trasformativa ed è fonte di motivazione umana. Bauman parla del socialismo, che per lui deve funzionare più come modello di società, che come società reale. Per essere realmente «attiva» l'utopia deve rimanere sempre nei confini del «non ancora». La retrotopia, invece, sarebbe una reazione al malessere della società intrappolata in una fase di «interregno» (Bauman, Bordoni, 2015), uno stato sospeso in cui il vecchio non è stato ancora lasciato alle spalle e il futuro appare incerto e irto di pericoli. Questo momento, che somiglia molto alla breccia di Hannah Arendt ([1961] 1991), si riassume per il sociologo nelle parole di Boym: una «promessa di ricostruire una casa ideale, con cui molte delle ideologie oggi tanto influenti ci invogliano ad abbandonare il pensiero critico per i legami emotivi» (Boym, 2001, p. xiv). Come Boym, Bauman intravede una minaccia in questa idea di casa «il pericolo della nostalgia è che tende a confondere la casa vera con quella immaginaria» (Boym, 2001, p. xvi). Bauman in pratica sta descrivendo il risveglio della nostalgia e il desiderio retrotopico nei termini della nostalgia restauratrice di Boym caratterizzata da «risvegli nazionali e nazionalistici in corso in tutto il mondo, dediti alla mitizzazione della storia in chiave antimoderna attraverso il recupero di simboli e miti nazionali e, talvolta, il baratto di teorie cospiratorie» (Boym, 2001, p. 41). Bauman sa bene che il passato sognato non è un ritorno al «com'era», ma piuttosto a come lo ricordiamo o come avremmo voluto che fosse, perché, come suggerisce ancora una volta Boym, «la nostalgia è un sentimento di perdita e spaesamento, ma è anche una storia d'amore con la propria fantasia» (Boym, 2001, p. xiii). Nella visione del sociologo tedesco le fantasie nostalgiche si incrociano con la politica della nostalgia generando sogni di restaurazione, nazionalismi,

populismi tradizionalisti che non hanno niente a che vedere con la casa vera, quanto con la creazione di miti. Perciò possiamo concludere che la retrotopia è un'antitesi alla «presenza attivante» che egli considera fondamentale nella sua concezione dell'utopia ed è vista quasi esclusivamente come una forma regressiva (Hviid Jacobsen, 2020). Il sentimento di Bauman è una nostalgia per l'utopia classica che si manifesta in forma unilaterale e negativa.

Utopia e nostalgia

L'intuizione di Bauman, di un incrocio insolito tra utopia e nostalgia, sembra trovare un riscontro nel dibattito contemporaneo, e nel nuovo millennio le voci che hanno ricominciato a parlare del risveglio dell'utopia dopo un lungo periodo sonnolento si sono moltiplicate. Karine Basset e Michèle Baussant (2018) come anche Thierry Paquot (2007), sostengono che dagli anni Duemila le manifestazioni del desiderio utopico hanno iniziato a proliferare in varie sfere sociali, mediatiche, accademiche e letterarie, così come riconoscono anche una nuova sinergia tra utopia e nostalgia. La questione che si pone è se esista davvero un rapporto compatibile tra utopia e nostalgia e se questo nuovo binomio possa essere anche positivo, prospettico, critico e creativo, in contrasto con la sua versione restaurativa. Vogliamo sostenere che la nostalgia è probabilmente una delle ultime utopie che ci rimangono, oltre all'ambientalismo e al fondamentalismo che si basano anch'essi sulla nostalgia, e che ciò favorisca una riapertura dell'orizzonte d'aspettative, ripiegato su presagi catastrofici e apocalittici dopo la fine della storia postmoderna, in chiave prospettica, immaginativa e creativa.

Innanzitutto, bisogna cominciare domandandosi quale sia lo strano legame che unisce queste due «costellazioni di senso» (Basset, Baussant, 2018) apparentemente opposte. L'utopia e la nostalgia condividono, come già notato da Bauman, l'aspirazione verso un *topos*, un luogo, una città o un'isola immaginaria frutto della fantasia. Sulle origini del neologismo Thierry Paquot ci dice che «questo neologismo greco-latino (utopia) associa il *dove* privativo al *topos* («luogo») per tradurre il latino *nusquam*, «in nessun luogo» (Paquot, 2018).

La *polis* ideale, lo Stato sovrano, l'isola, un luogo prestabilito, sono l'oggetto di desiderio dell'utopista, «un dolce sognatore» che fantasmeggia di un luogo di felicità che non esiste nel presente. Allo stesso modo, la nostalgia è la congiunzione di due parole greche *nostos* (casa, Patria)

e *algos* (dolore) (Davis, [1979] 2023), pertanto intrinsecamente legata all'idea di luogo, di solito la casa o la Patria lontane, perdute, lasciate o private dall'esilio. Il nostalgico si strugge di doloroso desiderio per un luogo del passato, che non è meno fantastico e sognato dell'utopia, e che come essa è l'«isola felice». Come sostiene Vladimir Jankélévitch ([1974] 2017), mentre lo spazio è reversibile, il tempo non lo è. Il nostalgico non vuole realmente tornare, ma sotto la pressione dell'«immaginazione distorta», l'oggetto della nostalgia (*phantasmata*) viene modificato, abbellito, re-immaginato e reinventato. In sintesi, ciò che è doloroso non è il luogo materiale in sé, al quale potrà sempre tornare, ma l'irreversibilità dei momenti felici che ha vissuto lì. In entrambi i casi ci si trova di fronte «a una storia d'amore con la propria fantasia»; ambedue i concetti manifestano un desiderio di ciò che è assente nel presente, ma anche il sogno di creare o ricostruire ciò che non si potrà mai possedere.

Come esperienza vissuta della temporalità, nostalgia e utopia poggiano sulla forma non lineare del tempo che può portare a uno slancio positivo (la polis ideale, la fantasticheria nostalgica), così come a scenari chiusi «totalizzanti» (distopia, nostalgia restauratrice). Se la nostalgia si polarizza in restaurativa e riflessiva, l'utopia può a sua volta, secondo Lewis Mumford, avere uno scopo ed essere una «utopia di costruzione», oppure non averne e diventare «un'utopia di fuga» (Mumford, 1962). Persino nelle loro declinazioni più controverse esiste purtroppo un punto di coincidenza e questo è evidente nei recenti fatti politici che hanno visto una ripresa della «politica della nostalgia» nella fattispecie della Brexit, Donald Trump, il neo-fascismo italiano e dell'Europa orientale, il RN francese, l'anti europeismo, Bolsonaro, Putin ecc. La nostalgia per passati tossici e leader machisti è il risultato dello sfruttamento ideologico di miti totalitari del passato per costruire un utopico futuro conservatore (Fantin, Niemeyer, Dufresne-Deslières, 2023).

La negatività e l'uso peggiorativo che se ne fa è un altro elemento che le accomuna. Non è necessario rifare la lista delle interpretazioni che hanno denigrato la nostalgia, ma anche dal lato dell'utopia le critiche non sono mancate. L'utopia è stata severamente accusata di aver trasformato i sogni di progresso moderni in incubi distopici a causa della fiducia positivista nella possibilità di creare una società migliore, usando la pianificazione razionale, l'ingegneria sociale, la limitazione dell'autonomia personale, il fondazionalismo e l'annullamento delle differenze umane (Popper, [1945] 1973). Il futuro della modernità non ha condotto al paradiso, ma ai totalitarismi e all'Olocausto (Bauman,

[1989] 1992; Arendt, [1951] 1967; Adorno e Horkheimer, [1947] 1966). Per Basset e Baussant (2018) «questo significato peggiorativo è dovuto al fatto che entrambe sono legate al senso di perdita» e come visto, ciò può portare in due direzioni diverse. Nostalgia e utopia sono sorelle nella disgrazia, entrambe sono state maltrattate ed emarginate per molto tempo, ma sono anche sorelle nella rinascita. Come la nostalgia, anche l'utopia sta vivendo di nuovo il suo momento di gloria.

Ma la caratteristica che più di ogni altra collega nostalgia e utopia è la proiezione verso un altrove sia temporale che spaziale. Ciò significa esplorare i modi in cui la nostalgia guarda al futuro e l'utopia si rivolge al passato lì dove i loro cammini si incrociano. Boym sostiene che «la nostalgia non è mai letterale, ma laterale. Guarda di lato» (Boym, 2001, p. 354). Nei desideri laterali o paralleli, ci sono depositate le speranze inevase del passato, ma anche i futuri che non si sono realizzati, in sostanza la nostalgia non va solo indietro, ma punta anche in avanti.

Nostalgia e futuro

Ancora prima di Boym, le proiezioni nel futuro della nostalgia erano state già analizzate da Jankélévitch. Per il filosofo, ogni momento di «*rétrospection*» è inevitabilmente un momento di «*futurition*» (Jankélévitch, 2017, p. 34); che si tratti di ricordi, di rimorsi o di nostalgia, guardare al passato significa ricordarsi dell'avvenire, significa il ritorno al futuro.

In modo forse ironico, o semiserio, il filosofo afferma che «l'uomo ha un futuro brillante dietro di sé; ma questo è dovuto al fatto che ha un vasto passato davanti a sé» (Jankélévitch, 2017, p. 34). I sociologi Michael Pickering e Emily Keightley (2012) hanno messo in evidenza i diversi significati che la nostalgia può assumere a seconda dei contesti sociali e storici grazie alla sua comunanza con la memoria e l'immaginazione creativa. In quanto forma di idealizzazione del passato, notano, che la nostalgia ha dei potenziali utopici come desiderio di reincanto, ma anche come reazione al disincanto. I due autori riflettono sulla funzione della nostalgia nei vari contesti di evoluzione attraverso il confronto di esperienza e aspettativa così come teorizzate da Koselleck (2007). Caratterizzata dal senso di trasversalità temporale capace di mettere in comunicazione passato e presente, la nostalgia prepara anche le basi per il cambiamento nel futuro.

Come l'utopia, la nostalgia si basa sul senso di perdita e di mancanza che conduce a un confronto tra ciò che è assente nel presente e le

proprie aspirazioni. Pickering e Keightley partono dall'idea che anche i sentimenti dolorosi di malinconia e rimpianto possono diventare la base per un'azione trasformativa nel futuro. Riconoscendo il rapporto tra un passato irrecuperabile e un presente insufficiente, si pongono le basi per il cambiamento. La nostalgia, come sentimento composito e agrodolce, può attivare la risposta alla perdita in vari modi e usare il passato come paradigma o come esempio per trasformarlo creativamente in alternative per l'avvenire con l'ausilio dell'immaginazione (Pickering, Keightley, 2006). L'immaginazione mnemonica mette a confronto le esperienze passate con le aspettative future, orientando il ricordo di un passato positivo verso il presente e il futuro. Le narrazioni del cambiamento diventano possibili solo quando passato, presente e futuro sono messi in relazione tra loro. L'impossibilità del ritorno funziona come un attivatore della memoria per costruire nuovi collegamenti retrospettivi tra modi di vivere sentiti come divergenti, così il passato diventa una fonte di significato proprio perché è separato dal presente. La nostalgia fa del passato una fonte di aspirazione, ma anche di ispirazione per valutare modi alternativi di vivere nel presente e dare forma a un futuro desiderabile. Come l'utopia fornisce le basi per forme di critica e resistenza allo *status quo*, e motiva l'agency personale. Nella perdita non troviamo solo la fuga retrospettiva, ma anche il desiderio prospettico di speranza sia individuale che collettivo. La nostalgia è dunque una risorsa per usare il passato in modo lungimirante, per negoziare attivamente con il presente, ma soprattutto con i sogni soffocati del passato e gli scenari futuri spazzati via dal tempo.

Il contributo di Pickering e Keightley è fondamentale per capire come l'utopia funzioni e agisca all'interno del sentimento nostalgico. I due autori hanno in definitiva chiarito che la nostalgia non è solo malinconica, ma anche utopica e che, come già sostenuto, guarda anche di lato a ciò che avrebbe potuto realizzarsi, come a ciò che potrebbe ancora accadere. Questo sentimento complesso è un modo di immaginare «impossibilità presenti che diventano possibili nel futuro», perché «il futuro si apre all'alterità solo nella misura in cui lo fa anche il passato» (Oliver, 2001, p. 136). Un esempio concreto è rappresentato dal fenomeno delle *Ostalgie* per la DDR in Germania dopo la riunificazione. La fine del bipolarismo mondiale negli anni Ottanta ha liberato i popoli da forme di governo totalitari che opprimevano la memoria collettiva popolare permettendogli di discostarsi dalle versioni ufficiali e ideologizzate. Basset e Baussant (2018) sottolineano l'importanza del recupero delle prospettive future sedimentate nella memoria dei popoli oppressi come forme di resistenza e rivincita. Marina Chauillac

(2018) mostra come il cambiamento delle rappresentazioni pubbliche della DDR nei vent'anni successivi alla sua caduta abbiamo generato nostalgia anche nelle generazioni che non ne hanno avuto esperienza diretta. Da regime totalitario e repressivo, l'utopia socialista è diventata un'«utopia retrogressiva» (Séguy, 1980, p. 13). Il passato idealizzato assume valore utopico positivo per una società ideale nel futuro e un'alternativa all'ordine sociale esistente. Non è un caso che molta parte della produzione cinematografica si concentri su questo periodo rivisitando nostalgicamente la storia, non per come si è prodotta, ma attraverso le possibili alternative controfattuali. Nostalgia e utopia contribuiscono attivamente alle narrazioni ucroniche e distopiche del grande e del piccolo schermo.

Il giardino dei sentieri che si biforcano della nostalgia: utopie, ucronie, passati e futuri controfattuali

L'idea della nostalgia che immagina narrativamente i futuri possibili desiderati e persi, che tesse trame mentali percorrendo tutti i possibili percorsi del passato che non si sono avverati per riviverli o proiettarli in avanti, ci dà una indicazione importante. Se la nostalgia è una favola personale, ma anche collettiva, su storie fantastiche, plausibili, ma non vere, allora questo sentimento ha una potente componente controfattuale. Il legame dell'ucronia con l'utopia è ben noto, ma la relazione tra nostalgia e storie controfattuali è sicuramente inedita. Un segno che esistesse un'affinità elettiva tra le due risale a una frase di Svetlana Boym che afferma

Nessun politologo o cremlinologo avrebbe potuto prevedere gli eventi del 1989, anche se molti di essi erano stati sognati negli anni Settanta e Ottanta e prefigurati nelle nostalgie, nelle aspirazioni e negli incubi popolari, dalle visioni della democrazia alla comunità nazionale. Lo studio della nostalgia potrebbe essere utile per una storia alternativa, non teleologica, che includa congetture e possibilità controfattuali. (Boym, 2001, p. 351)

Come spiega Thierry Paquot nel suo libro *Utopies et utopistes* (2018), la nascita del termine ucronia si deve a Charles Renouvier, che già nella prefazione ci avverte del legame tra utopia e passato quando scrive di comporre «un'ucronia, un'utopia dei tempi passati. Scrivere la storia, non come è stata, ma come avrebbe potuto essere» (Renou-

vier, [1876] 1988, p. 10). Sebbene l'ucronia sia spesso considerata un sottogenere dell'utopia, dice Paquot, non riscuote la stessa simpatia. La ragione è semplice, l'ucronia si serve della storia, ma non ne rispetta la linearità; ha l'ardire di biforcarla, anzi, di forzarla in diverse possibili direzioni false, ma plausibili. Ogni piccola modifica, negli avvenimenti o nelle vite dei personaggi, apre a scenari nuovi, inesplorati e considera la storia da un'angolazione diversa. La più bella definizione di ucronia è probabilmente quella data da Jorge Luis Borges in *Il giardino dai sentieri che si biforciano*

Lascio ai vari futuri (non a tutti) il mio giardino dai sentieri che si biforciano. [...]. Questa trama di tempi che si avvicinano, si biforciano, si intersecano o si ignorano per secoli, abbraccia tutte le possibilità. (Borges, 2003)

L'ucronia, perciò, riscrive il passato come avrebbe potuto essere, e in questo esercizio c'è un potenziale etico, critico. Sogna una storia altra che si riversa in diversi presenti e futuri, ma al contrario dell'utopia che vuole trasformarsi in realtà, l'ucronia resta sempre un altrove, un *je ne sais quoi* che lo avvicina alla nostalgia.

Trasposta nel futuro come utopia, essa presenta una contro-società dove regnano felicità, giustizia e uguaglianza, in pratica una società più equa e armoniosa. Ciò comporta la manipolazione della storia per criticare le élite politiche e scientifiche e ridare speranza. L'ucronia non è un genere nuovo, ha sempre proliferato nel sottobosco della fantascienza da tempi remoti. Secondo Quentin Deluermoz e Pierre Singaravélou (2016), le «storie alternative» hanno iniziato a diventare sempre più popolari negli anni Ottanta non solo in letteratura, ma anche nel cinema, televisione, fumetti, videogiochi..., come dimostra la celebre trilogia di *Back to the Future* (1985, 1989, 1990). Secondo i due ricercatori, il genere ha conosciuto una popolarità senza eguali a partire dal Duemila (dopo gli eventi traumatici dell'11 settembre), e una vera impennata dal 2010 in poi. Le storie possibili si generano a partire dai traumi irrisolti, come base di critica, ma anche di rivalse. Qui si vuole sostenere che la nostalgia, insita nel trauma, rafforza la diffusione dell'ucronia attraverso le nuove possibilità di comunicazione e offre sollievo e speranza.

I media offrono nuove opportunità di vivere il trauma, non solo come esperienza mediata nel momento in cui si verifica (11 settembre), ma anche come esperienza traumatica percepita proprio perché mediata (Pinchevski, 2011). In pratica i media non si rivolgono solo a co-

loro che hanno vissuto il trauma in modo diretto, ma a tutti coloro che assistono alla rappresentazione, contribuendo alla memoria collettiva mediatica di seconda mano. Questa possibilità è stata definita «post-memoria» da Marian Hirsch, che la considera una memoria di seconda generazione dove «il legame con l'oggetto o la fonte è mediato non attraverso il ricordo, ma attraverso la rappresentazione, la proiezione e la creazione», perciò la mediazione conduce all'«adozione delle esperienze traumatiche – e quindi anche ai ricordi – degli altri come esperienze che si sarebbero potute avere» (Hirsch, 2001, pp. 220-221).

Gli artefatti culturali nostalgici si rivolgono al passato non solo per recuperarlo, ma anche per trasformarlo. La memoria selettiva e l'immaginazione insite in essa le assicurano un potere controfattuale e/o utopico. Ne sono un esempio film come *Good Bye, Lenin!* (2003) o *Midnight in Paris* (2011) che riscrivono il passato a partire dal presente; o ancora la serie televisiva *Pose* (2018-2021), e il film *Carol* (2016) che esprimono le nostalgie politiche *queer* (Padva, 2014). La distopia della serie *Extrapolations* (2023) mostra una sottostante nostalgia per la natura, e film come *Killers of the Flower Moon* (2023) esprimono le possibilità di critica “contro-nostalgica” alle narrazioni egemoniche (Ladino, 2004).

Il cinema, come fabbrica dei sogni, ha pieno diritto alla licenza poetica e per questo potrebbe essere considerato una miniera di storie alternative, utopiche e nostalgiche. Il risveglio dell'ucronia nostalgica è evidente, basti pensare alla recente serie *The Man In The High Castle* (2015-2019) ispirata al romanzo di Philip K. Dick, che ha inaugurato un florido filone di ucronie: *Hunters* (2020-2023) immagina un gruppo di ebrei che negli anni Settanta danno la caccia a Hitler e lo consegnano alla giustizia; *For All Mankind* (2019-in corso) racconta di come i russi siano arrivati per primi sulla Luna. Deluermoz e Singaravélou commentano la proliferazione di storie alternative come un fenomeno di familiarizzazione popolare del genere «questa proliferazione di spazi di produzione sta indubbiamente contribuendo a rendere l'ucronia una caratteristica quasi familiare del panorama mediatico e culturale odierno» (Deluermoz e Singaravélou, 2016).

Solo una manciata di casi che dimostrano, come sosteneva Benjamin (1940), che la storia viene sempre scritta dai vincitori, ma che può anche essere riscritta dai perdenti. L'ucronia nostalgica non si limita solo a fatti storici, ma anche a finzioni pure che però raccontano storie umane di ingiustizia. Gli ultimi film di Tarantino sono un inno alla nostalgia e all'ucronia, *Django* (2012), *Inglourious Basterds* (2009) e *Once Upon a Time in Hollywood* (2019); Sharon Tate incinta e sorri-

dente alla fine del film strappa una lacrima di commozione e giustizia. Le ucronie possono anche reinventare il passato favorendo pratiche di solidarietà e integrazione come nel caso di serie semi-serie come *Queen Charlotte: A Bridgerton Story* (2023), nella quale la storia si piega allo spirito del tempo attuale e viene ripensata in modalità inclusiva e anticoloniale. L'ucronia può anche riguardare la biografia personale, storie generazionali di passati non risolti, come nella serie *Russian Doll* (2019-2022), dove la protagonista Nadia, interpretata da Natasha Lyonne, è dapprima intrappolata in un loop temporale per poi viaggiare nel passato e prendere le sembianze della nonna e della madre nel tentativo di cambiare la storia familiare e risolvere i problemi nella sua vita presente. La pratica dell'immaginario ucronico è sicuramente ludica, creatrice e immaginativa, ma non mente mai sulle sue intenzioni. L'ucronia stringe un patto tacito con lo spettatore/lettore avvertendolo della differenza tra reale e finzione, ma invitandolo allo stesso tempo a partecipare con la propria immaginazione. Lo spettatore diventa parte attiva di questo gioco e riempie gli spazi narrativi facendo appello alla sua memoria individuale, collettiva e popolare, e alle emozioni di gioia, rabbia o nostalgia che essa comporta.

Steampunk, retrofuturismo, archeomodernismo

Alcuni sottogeneri ucronici sono esplicitamente rivolti al passato, come lo *steampunk*, un sottogenere della fantascienza che si ispira e differenzia dal *cyberpunk*. Mentre il *cyberpunk* si è sviluppato a partire dagli anni Ottanta come forma di distopia dei futuri vicini segnati da computer, multinazionali e intelligenza artificiale, lo *steampunk*, creato dallo scrittore Kevin Wayne Jeter, immagina ucronie anacronistiche che si svolgono durante la rivoluzione industriale del XIX secolo. A riprova della crescente popolarità dei generi, Deluermoz e Singaravelou (2016) ricordano che nel 2009 il Museo di Storia della Scienza di Oxford ha ospitato una mostra di successo sull'estetica steampunk e nel 2012 la Galerie du Jour Agnès B 41 di Parigi ne ha consacrato un'altra intitolata *Rétrofuturisme/steampunk/archéomodernisme*. La particolarità che lo contraddistingue è lo sfruttamento di uno stile retrò applicato a macchine evolutissime. Un esempio di steampunk al di fuori dei circuiti underground è sicuramente la serie distopica *Westworld* (2016-2022) che ha contribuito a rendere popolare il genere. Ispirato alla pastorale americana e al vecchio west, *Westworld* è un parco a tema futuristico dove androidi super sofisticati diventano senzienti.

Dopo aver affrontato il potenziale futuristico della nostalgia dobbiamo ora rivolgerci alla componente di passato contenuta nell'utopia per tracciare tra i sentieri che si biforcano i punti in cui essi si sovrascrivono. L'opera di Ernst Bloch ([1955] 2020) dimostra la tendenza dell'utopia a incorporare la questione del passato come uno dei suoi valori costituenti. L'utopia di Bloch può essere considerata a tutti gli effetti nostalgica perché dal suo punto di vista il futuro va scoperto nelle aspirazioni del passato. L'utopia di Bloch non insiste tanto nella lotta di tipo rivoluzionario, quanto nella critica dello spirito dell'epoca e la sua sostituzione con un nuovo spirito utopico. Egli credeva che questo nuovo spirito potesse essere individuato in ogni epoca del passato. Guardare al passato significa trovare tracce di ciò che è stato traslasciato, non una totalità immaginaria, ma frammenti di desiderio da cui costruire micro-narrazioni utopiche di individui o gruppi. Da un lato, sono paradossalmente le esperienze più traumatiche che hanno sconvolto l'umanità, come ad esempio l'Olocausto, ad essere per molti un tropo universale attorno al quale sviluppare pensieri e azioni resistenti al fine di scongiurare i ricorsi critici della storia (ne è un esempio la già citata serie tv *Hunters*). La serie *The Plot Against America* (2020) presenta una visione alternativa degli Stati Uniti che, sotto lo sguardo della famiglia ebrea Levin, si trasforma in un paese fascista e alleato con i nazisti. La coincidenza della sua uscita, con la presidenza di Donald Trump, fanno da eco e critica alle paure di una svolta repressiva del Paese. Un'altra ucronia distopica che vede protagonisti gli Stati Uniti è la serie *Watchmen* (2019), nella quale la vittoria degli USA in Vietnam conduce l'instaurazione di un regime politico autoritario. Sul versante europeo della storia, le inquietudini per la crescente popolarità delle politiche radicali di destra (e la svolta separatista dell'Inghilterra dopo la Brexit) sono presenti in serie come *SS-GB* (2017) e *1983* (2018- in corso). La prima racconta come la vittoria della Germania nazista abbia condotto all'occupazione del Regno Unito; la seconda immagina una distopia controfattuale dove la cortina di ferro non è mai caduta. Mettendo a confronto il 1983 con il 2003, la serie racconta dell'instaurazione di un regime repressivo di polizia in Polonia. Ciò che accomuna le produzioni citate è una forte componente di critica politica e disamina sociale sulle forme di governo sovraniste e autoritarie. La serie archeo-futurista *Tales from the Loop* (2020) è ambientata in uno scenario che unisce gli elementi rurali svedesi alla robotica. Negli anni 80', il «Loop», centro di ricerca sotterraneo, svolge degli esperimenti nel tentativo di rendere possibili delle utopie impossibili. Tutti questi casi di rappresentazione mediatica condivisi globalmente,

mostrano quanto la nostalgia, pur essendo un sentimento ancorato nel passato, risponda alle inquietudini del presente.

Utopie, distopie, nostalgie

L'utopia ha anche una faccia nascosta, oscura, quando si trasforma in distopia. Il concetto viene utilizzato per la prima volta da John Stuart Mill in un discorso contro-politico pronunciato al parlamento inglese nel 1868. La parola «distopia», che Mill crea ispirandosi al greco antico, designa il fallimento del progetto utopico che si trasforma da sogno in incubo. Così come la sua sorella buona, la distopia è associata ai misfatti politici e alle paure insite nella tecnica e nella scienza. Dal numero di produzioni dell'industria culturale che ritraggono scenari catastrofici possiamo dedurre come l'incombenza della distopia nell'immaginario attuale sia molto presente. Il fenomeno mette in evidenza una consapevolezza storica dei pericoli che si nascondono nell'utopia, rianimati dalle inquietudini e gli orrori sepolti nel passato recente. La distopia, quindi, non è incompatibile con la nostalgia, al contrario è alimentata da antiche paure. Ma l'intento della distopia non è di presentare scenari catastrofici al solo scopo disfattista o intimidatorio; anzi, queste sono le basi per interrogarsi sul senso etico delle scelte politiche, tecniche e scientifiche di una umanità che sente il peso della responsabilità verso il futuro. Spesso le distopie associano scienza e tecnica alla memoria come nel caso degli episodi di *Black Mirror* (2011-in corso) *The Entire History of You* (S1. E3), *Be Right Back* (S2. E3), *San Junipero* (S3. E4), e *Black Museum* (S4. E6), che offrono un connubio distopico tra paure per l'avvenire e nostalgia. A partire dal film *Bandersnatch* (2018) la nostalgia diventa un tropo ricorrente soprattutto dalla quinta stagione in poi, come dimostrano episodi quali *Striking Vipers* (S5. E1), *Smithereens* (S5.E2), *Beyond the Sea* (S6. E3) e *Demon 79* (S6. E5).

Ma è sicuramente la politica la principale protagonista delle narrazioni distopiche, come dimostrato a più riprese. Lo sviluppo esponenziale nella cinematografia orientale regala anch'essa qualche esempio di distopia. La serie coreana *The Last Empress* (2018) coniuga un trend occidentale in versione k-drama, esplorando a partire dal presente le conseguenze che la Corea avrebbe subito in caso di permanenza del regime monarchico.

Più recentemente la distopia ha iniziato a proliferare sulla scia della crisi ambientale. Le sfide dell'evoluzione scientifica e tecnologica che

minacciano gli ecosistemi, la vita umana e la sua sopravvivenza, danno origine a narrazioni distopiche volte a denunciare la forse inevitabile apocalisse ambientale e la sottostante nostalgia per la natura come fa la serie *Extrapolations* (2023-in corso). Jeremy Davies (2010) associa nostalgia e utopia alla sostenibilità ambientale in quanto progetto per immaginare il futuro della terra sotto il peso della crisi ecologica. Si tratta anche in questo caso di una nostalgia prospettica, che desidera il ritorno a casa, ma non nel passato, bensì nel futuro.

Conclusioni

Il contributo qui presentato ha argomentato la natura utopica della nostalgia e il ruolo cruciale che essa riveste nel contesto contemporaneo come uno degli ultimi baluardi di speranza collettiva. La nostalgia è il desiderio di ciò che è attualmente irraggiungibile in un luogo o in un tempo passato e si manifesta come una risposta emotiva e culturale alla perdita o alla lontananza di qualcosa che è stato considerato prezioso o significativo. Alla base del suo sviluppo ci sono molteplici fattori, come i cambiamenti sociali, culturali o personali che creano un senso di discontinuità, disorientamento o alienazione (Davis, [1979], 2023). Di fronte alle crisi globali attuali, guardare al passato simbolizza una ricerca di sicurezza e stabilità. Fred Davis è fra i primi sociologi a proporre l'ipotesi che la nostalgia sia «un'evocazione di un passato vissuto positivamente» (*Ibid.*, p. 70), associato a sentimenti come «calore, bei vecchi tempi, infanzia e desiderio» (*Ibid.*, p. 86). Attraverso l'interazionismo simbolico, Davis presenta la nostalgia come una risorsa emotiva per l'individuo, una fonte di rassicurante certezza per la continuità e l'identità. I risultati delle ricerche condotte da Tim Wildschut e Constantine Sedikides (2020) hanno inoltre dimostrato che la nostalgia è orientata non solo al passato, ma anche al futuro in termini di ottimismo, aspirazione e creatività. La nostalgia agisce come una macchina del tempo, in grado di riportarci dove le cose erano più semplici, più familiari o alla nostra infanzia, anche se non sono mai esistite.

In un'epoca segnata dalla crisi della temporalità, la fiducia nel futuro è andata progressivamente sfumando, mentre il collasso delle grandi metanarrazioni e dell'idea di progresso ha lasciato un vuoto in cui la nostalgia ha trovato terreno fertile. Questa visione si inserisce nell'analisi di Bauman sul concetto di retrotopia, un'utopia rivolta non più al futuro, ma al passato, in reazione alla precarietà dell'avvenire, ormai percepito come fonte di insicurezza. Allo stesso tempo, come affermato da Svetla-

na Boym, questa nostalgia non è priva di pericoli: essa rischia infatti di essere distorta in forme restaurative e conservative, legate alla mitizzazione della storia e alla diffusione di narrazioni populiste e nazionaliste che promuovono un'idea di ritorno a una «casa» immaginaria piuttosto che reale. Tale nostalgia restauratrice può spingere all'abbandono del pensiero critico a favore di legami emotivi che alimentano chiusure ideologiche e visioni antimoderne. Nella visione di Bauman, dunque, la nostalgia e la retrotopia costituiscono una reazione difensiva alla dissoluzione del tessuto sociale e alla mancanza di certezze tipiche della modernità liquida.

La nostalgia, infatti, ci informa molto di più sul presente che sul passato. Può essere vista come un termometro che misura la temperatura emotiva di una società; ma non si limita a un semplice rimpianto dei tempi perduti, al contrario, è un indicatore essenziale per comprendere il nostro rapporto con il passato, e soprattutto con il presente e il futuro. Nonostante essa affondi le radici in una percezione di perdita e dislocazione, non si limita a un mero atto regressivo: al contrario, offre un orizzonte d'attesa che può guidare la costruzione di alternative sociali e culturali, diventando uno spazio utopico proiettato tanto verso un passato re-immaginato quanto verso un futuro desiderato.

È stata dimostrata la capacità della nostalgia di attivare l'immaginazione e di trasformarsi in uno strumento critico e lungimirante. Se ogni sguardo nostalgico verso il passato include un elemento di proiezione futura, come evidenziato da autori come Jankélévitch (2017), allora la nostalgia diventa un orizzonte di senso che nutre le aspettative per il domani, e lo stesso passato è rielaborato come fonte di possibilità prospettiche.

Come componente affettiva del ricordo, si basa sulla memoria e ne adotta gli stessi meccanismi. Attraverso il concetto di immaginazione mnemonica sviluppato dai sociologi Pickering e Keightley (2012), la nostalgia agisce come un filtro creativo che ricrea e libera i ricordi dalla negatività. I soggetti si appropriano creativamente del passato sotto l'impulso della nostalgia. In questa prospettiva, il passato non è solo recuperato ma reinterpretato e proiettato verso il futuro come fonte di ispirazione. Il fascino delle narrazioni controfattuali, che rivisitano alternative storiche mai realizzate, mostra come la nostalgia possa dare origine a visioni che sfidano il reale e aprono a possibilità non ancora esplorate, creando un immaginario di futuri possibili, seppure a partire da tempi ormai perduti.

La dimensione controfattuale della nostalgia trova un'espressione potente nella produzione mediatica contemporanea, dove una vasta

gamma di generi e sottogeneri, come l'ucronia, il retrofuturismo, lo steampunk e la distopia, attingono alla memoria collettiva per proporre narrazioni che rispecchiano e amplificano il potenziale utopico e critico della nostalgia. Serie come *Black Mirror* (2011-in corso), con episodi come *The Entire History of You* (S1. E3) o *San Junipero* (S3. E4), esemplificano come la nostalgia possa essere utilizzata per esplorare i limiti e i rischi della tecnologia contemporanea, immaginando universi futuri che rivelano ansie e paure attuali. Altri prodotti che si basano sull'ucronia, come *The Man in the High Castle* (2015-2019), riscrivono il passato per esplorare alternative storiche che offrono riflessioni sul presente e sulle conseguenze delle ideologie passate, in un momento storico in cui, in Occidente, la minaccia di svolte autoritarie si fa sempre più concreta, evocando il rischio di derive totalitarie. In *Russian Doll* (2019-2022), l'ucronia nostalgica si manifesta come un processo che permette alla protagonista, Nadia, di affrontare nodi irrisolti del suo passato. Questo viaggio nella memoria e nella storia familiare esemplifica il potenziale della nostalgia non solo di rafforzare l'identità personale, infondere ottimismo e dare continuità al sé, ma anche di stimolare nuove aspirazioni per il futuro, suggerendo possibilità di trasformazione e crescita. Questa funzione della nostalgia riflette le teorie di Davis, Sedikides e Wildschut, che considerano la nostalgia una risorsa psicologica capace di sostenere la coesione del sé e lo slancio verso progettualità future. La produzione mediatica, dunque, non solo riflette le tensioni e i disagi del nostro tempo, ma utilizza la nostalgia come leva per interrogare e rivedere le nostre visioni del passato e le aspettative per il futuro.

Il presente contributo dimostra come la nostalgia possa svolgere una funzione utopica capace di trasformare il passato in uno strumento politico di giustizia sociale. Nel richiamo al passato, il sentimento di perdita non si manifesta nei termini di un ritiro malinconico, ma si trasforma in una proiezione in avanti. La nostalgia si rivela quindi una preziosa risorsa, sia individuale che collettiva, in grado di recuperare gli scenari alternativi sepolti dalla storia, ma anche di riattivare nel presente le speranze dei futuri rimasti inevasi. La componente controfattuale della nostalgia dà spazio alle narrazioni contro-nostalgiche delle minoranze, degli sconfitti e dei marginali. Ne sono un esempio serie come *Pose* (2018-2021) che offrono alla nostalgia politica queer un'alternativa etica capace di restituire dignità alle identità marginalizzate, costruendo un immaginario collettivo in cui il passato diventa un luogo di riscatto e riaffermazione delle soggettività oppresse; o come *Hunter* (2020-2023) che riscrive il passato per affrontare i traumi dell'Olocausto, traducendoli in un percorso di riparazione e giustizia

morale, e creando così nuove prospettive sul futuro e sulle possibilità di risanamento collettivo; o ancora *Extrapolations* (2023-in corso) che immagina le conseguenze future della crisi ecologica, interrogando il presente e sfruttando la nostalgia come motore critico per esplorare soluzioni a problematiche contemporanee.

Queste opere medialì mostrano come la nostalgia, si dimostri una forza propulsiva capace di riplasmare il passato e di attivare uno sguardo prospettico verso la costruzione del futuro. In tal modo, essa si configura come la struttura del sentimento dell'epoca contemporanea e una delle ultime utopie della nostra epoca. Così, la nostalgia rivela la sua natura performativa e trasformativa, in grado di aprire varchi utopici nei quali passato, presente e futuro dialogano e si sovrappongono, dischiudendo possibilità di rinnovamento culturale e sociale.

Bibliografia

- Adorno T.W., Horkheimer M. [1947], *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino, 1966.
- Arendt H. [1951], *Le origini del totalitarismo*, Edizioni di Comunità, Milano, 1967.
- Arendt H. [1961], *Tra passato e futuro*, Garzanti, Milano, 1991.
- Basset K., Baussant M., *Utopie, nostalgie: approches croisées*, "Conserveries mémorielles", n. 22, 2018.
- Bauman Z. [1989], *Modernità e Olocausto*, Il Mulino, Bologna, 1992.
- Bauman Z., *Retrotopia. Tempi nuovi*, Laterza, Bari, 2017.
- Bauman Z., Bordoni, C., *Stato di crisi*, Einaudi, Torino, 2015.
- Bauman Z., Tester K., *Conversations with Zygmunt Bauman*, Polity Press, Cambridge, 2001.
- Bell D., *The End of Ideology: On the Exhaustion of Political Ideas in the Fifties*, The Free Press of Glencoe, Illinois, 1960.
- Benjamin W. [1940], *Sur le concept d'histoire XIV. Œuvres III*, Gallimard, Parigi, 2000.
- Bloch E. [1955], *Il principio speranza. Per un mondo migliore* (Vol. 2), Mimesis, Milano, 2020.
- Borges J.L., *Il giardino dai sentieri che si biforciano*, [e-book], in *Finzioni*, Adelphi, Milano, 2003.
- Boym S., *The Future of Nostalgia*, Basic Books, New York, 2001.
- Chauliac M., *Utopie – ostalgie – nostalgie: aller-retour en ex-RDA*, "Conserveries mémorielles", n. 22, 2018.
- Davies J., *Sustainable nostalgia*, "Memory Studies", vol. 3, n. 3, 2010.
- Deluermoz Q., Singaravelou P., *Pour une histoire des possibles. Analyses contre-factuelles et futurs non advenus*, Éditions du Seuil, Parigi, 2016.
- Fantin E., Niemeyer K., Dufresne-Deslières C., *Nostalgies et remédiations du passé en politique, ou le danger des abus de la mémoire*, "Questions de communication", n. 44, 2023, pp. 263-282.
- Habermas J., *Il discorso filosofico della modernità. Dodici lezioni*, Laterza, Bari, 1987.
- Hartog F., *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences*, Éditions du Seuil, Parigi, 2014.
- Hirsch M., *Surviving Images: Holocaust Photographs and the Work of Postmemory*, in Zelizer, B. (a cura di), *Visual Culture and the Holocaust*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2001, pp. 220-221.
- Hviid Jacobsen M., *Retrotopia rising. The topics of utopia, retrotopia and nostalgia in the sociology of Zygmunt Bauman*, in Hviid Jacobsen, M., (a cura di), *Nostalgia now. Cross-disciplinary perspectives on the past in the present*, Routledge, New York, 2020.
- Jacoby R., *The End of Utopia: Politics and Culture in an Age of Apathy*, Basic Books, New York, 1999.

- Jankélévitch V., [1974], *L'Irréversible et la nostalgie*, Flammarion, Parigi, 2017.
- Koselleck R., *Futuro passato. Per una semantica dei tempi storici*, CLUEB, Bologna, 2007.
- Ladino J., *Longing for Wonderland: Nostalgia for Nature in Post-Frontier America*, "Iowa Journal of Cultural Studies", vol. 5, 2004.
- Lyotard J.F., *La Condition Postmoderne. Rapport sur le savoir*, Minuit, Parigi, 1979.
- Mumford L., *The Story of Utopias*, Viking Press, New York, 1962.
- Oliver K., *Witnessing*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Londra, 2001.
- Padva G., *Queer Nostalgia in Cinema and Pop Culture*, Palgrave MacMillan, Londra, 2014.
- Paquot T., *Utopies et utopistes*, La Découverte, Parigi, 2018.
- Pickering M., Keightley E., *The Modalities of Nostalgia*, "Current Sociology", vol. 54, n. 6, 2006.
- Pickering M., Keightley E., *The Mnemonic Imagination. Remembering as creative practice*, Palgrave MacMillan, New York, 2012.
- Pinchevski A., *Archive, Media, Trauma*, in Motti N., Meyers O., Zandberg E. (a cura di), *On Media Memory. Collective Memory in a New Media Age*, Palgrave MacMillan, Londra, 2011.
- Popper K., [1945], *La società aperta e i suoi nemici*, Armando Editore, Roma, 1973.
- Renouvier C., [1876], *Uchronie (l'utopie de l'Histoire), esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être*, Fayard, Parigi, 1988.
- Séguy J., *La Socialisation utopique aux valeurs*, "Archives des sciences sociales des religions", vol. 50, n. 1, 1980.
- Wildschut T., Sedikides C., *The psychology of nostalgia. Delineating the emotion's nature and functions*, in Hviid Jacobsen M., (a cura di), *Nostalgia now. Cross-disciplinary perspectives on the past in the present*, Routledge, New York, 2020.